

```
#Entscheidung {
```

```
    NAME (think)
    (Was antworte ich?)
```

```
choice
"Antwort 1"{
```

```
    NAME (talk_neutral)
    Antwort 1!
```

```
gain merke_antwort1
```

```
} "Antwort 2"{
```

```
    NAME (talk_neutral)
    Antwort 2!
```

```
gain merke_antwort2
```

```
}
#}
```

```
#Die Entscheidung nochmal verwenden {
```

```
    NAME (think)
    (Was hab ich geantwortet?)
```

```
if (merke_antwort1){
```

```
    NAME (talk_neutral)
    Achja! Es war Antwort 1!
```

```
} elif (merke_antwort2){
```

```
    NAME (talk_neutral)
    Achja! Es war Antwort 2!
```

```
} else{
```

```
    NAME (talk_neutral)
    Weder Antwort 1 noch Antwort 2!
```

```
}
#}
```



XX Wird bei den Antworten angezeigt.

XX Wird verwendet um sich die Antwort zu merken und sie später wieder zu verwenden.

1. Wichtig ist das eine Aussage oder ein Gedanke zuvor stattfindet:

```
NAME (think)
(Was antworte ich?)
```

2. Dann komm der Befehl

```
choice
```

3. Daraufhin so viele Antworten wie du benötigen. Merker setzt du mit gain gefolgt von einem einmaligen Codewort. Das kann lauten wie du möchtest. Wichtig ist, dass es nur zu einer Antwort zugewiesen wird. Das du nicht das selbe nochmal bei einer anderen Entscheidung verwendest.

```
"Antwort xy"{
```

```
    NAME (talk_neutral)
    Antwort xy!
```

```
gain merke_antwortxy
```

```
}
```

4. Wenn du nun die Entscheidung im Code ein und ausklappen willst, dann kannst du folgendes um deinen Antworten setzen. Kannst das aber auch weglassen, falls dich das verwirrt.

```
#Entscheidung {
```

```
#}
```

5. Du kannst nun alle Merker verwenden indem du sie mit if(merker_xy){} abrufst. Wenn die Antwort merker_xy bereits ausgewählt wurde, dann wird es den Inhalt zwischen den geschweiften Klammern anzeigen. Mit elif(){ } kannst du noch weitere Merker abfragen. else{} wird nur angezeigt wenn weder die if noch die elif Bedingungen zutreffen.