|  |  |
| --- | --- |
| **Variable** | **das kodiert sie (Kodierungen)** |
| Subject | VP-Code |
| CounterbalanceGroup | 1-16, entsprechend der ausgewählten Kombination von Ausbalancierungen |
| TruthBackColourPrime | Detail zu CounterbalanceGroup; Farbe des Rahmens bei Prime – truth |
| TruthBackColourProbe | Detail zu CounterbalanceGroup; Farbe des Rahmens bei Probe– truth |
| LieBackColourPrime | Detail zu CounterbalanceGroup; Farbe des Rahmens bei Prime – lie |
| LieBackColourProbe | Detail zu CounterbalanceGroup; Farbe des Rahmens bei Probe – lie |
| PolicePicturePrime | Detail zu CounterbalanceGroup; Polizistenbild Prime |
| PolicePictureProbe | Detail zu CounterbalanceGroup; Polizistenbild Probe |
| AccomplicePicturePrime | Detail zu CounterbalanceGroup; Komplizenbild Prime |
| AccomplicePictureProbe | Detail zu CounterbalanceGroup; Komplizenbild Probe |
| Practice | Übung (1) vs. Hauptexperiment (0) |
| NBlock | Blocknummer 1-40, 0 bei Übung |
| NTrial | durchgehend, Trialnummer 1-400, bei Übung auch hochzählend, aber danach Neustart bei 1 |
| NTrialBlock | pro Block, Trial 1-10, bei Übung auch hochzählend |
| Picture | Name der Bilddatei |
| PictureNR | Nummer des Bilds (einfach generisch jeder Bilddatei eine Nummer zuweisen, die über alle VPn gleich ist) |
| StimulusType | Kodiert, ob ein Gegenstand am Tatort war: „seen“ vs. „NOT seen“ |
| StimulusType2 | Kodiert StimulusType nochmal als 1 = „seen“ und 0 = „NOT seen“ |
| CorrectClassification | Kodiert die korrekte Klassifikation: „YES“, „NO“ |
| CorrectClassification2 | Kodiert CorrectClassification nochmal als 1 = „YES“ und 0 = „NO“ |
| PrimeProbe | „prime“ = Trial 1-5 vs. „probe“ = Trial 6-10 pro Block |
| PrimeProbe2 | Prime (1) vs. Probe (2) |
| PrimeType | „executed“ |
| PrimeType2 | 1 |
| PrimeTruthState | Kodiert den Kontext im Prime: „truth“ vs. „lie“ |
| PrimeTruthState2 | Kodiert PrimeTruthState nochmal als 1 = „truth“ und 0 = „lie“ |
| ProbeTruthState | Kodiert den Kontext im Probe: „truth“ vs. „lie“ |
| ProbeTruthState2 | Kodiert ProbeTruthState nochmal als 1 = „truth“ und 0 = „lie“ |
| BlockType | Kodiert die Kombination aus Prime- und Probekontext: „lie – lie“, „lie – truth“, „truth – lie“, „truth – truth“ |
| BlockType2 | Kodiert BlockType nochmal als Zahlen 1-4 |
| CueSide | Kodiert die Buchstaben und deren Position im task cue „YN“ vs. „NY“ |
| NoGo | Kodiert, ob es sich um einen go- oder no go-Stimulus handelt (bezogen auf Prime): 1 = „no go“, 0 = „go“ |
| ResponseSwitchCondition | Kodiert die item-spezifischen Wiederholungen/Wechsel: „response repetition“ vs. „response switch“ |
| ResponseSwitch | response repetition (0), response switch (1) |
| AnswerSwitchCondition | Kodiert, ob item-spezifisch durch die Kombi von ResponseSwitchCondition und Prime-/ProbeTruthState die tatsächlich abgegebene Antwort (Y/N) sich wiederholt oder wechselt: „answer repetition“ vs. „answer switch“ |
| AnswerSwitch | answer repetition (0), answer switch (1) |
| Response | Von der VP abgegebene Reaktion/Tastenkennung |
| CorrectResponse | Korrekte Reaktion des Durchgangs |
| ResponseCorrect | Korrekt (1) vs. nicht korrekt (0) – bei no go: nicht gedrückt (1), versehentlich gedrückt (0) |
| RT | Zeitpunkt des Tastendrucks |
| Error | Fehler = falsche Taste (aber rechtzeitig) gedrückt (1), sonst (0) |
| TooSlow | Nicht rechtzeitig reagiert (1), sonst (0) |
| TooEarly | Vor Stimulus gedrückt (1), sonst (0) |
| AccidentalNoGoResponse | Bei no go versehentlich im Prime gedrückt (1), sonst (0) |
| PrimeCorrect | Kodiert im Prime einfach ResponseCorrect und überträgt im Probe die Info, ob der Prime korrekt war (1 vs. 0), selbe Regelung für no go wie bei ResponseCorrect |