

3W20

EIN WERKZEUG ZUR VERANSCHAULICHUNG DER 3W20-PROBENERSCHWERNIS

von *Thorsten Most / Salaza Lautenspieler*

1) Wozu das Ganze?

Die 3W20-Probe des DSA-Systems ist eine statistisch für Spieler und Meister oft nur schwer einschätzbare Angelegenheit. Da mir visuelle Darstellungen dabei meist helfen, solche Dinge zu verstehen, habe ich mir überlegt, wie eine entsprechende Visualisierung aussehen könnte. Das Ergebnis dieser Überlegung habe ich in dieses kleine Programm gepackt.

2) Was brauche ich, damit es läuft?

Das ganze ist mit Visual Basic programmiert und läuft entsprechend nur auf Windows-Systemen. Das Programm ist auch nicht bis ins letzte durchgetestet und wird deshalb mit Sicherheit noch Fehler enthalten oder u. U. abstürzen. Für Hinweise bin ich dankbar, das Programm wird dann entsprechend aktualisiert. Dafür könnt ihr die Dateien einfach entpacken und das Programm mit der 3W20.exe starten. Die Datei Einstellungen.txt enthält einige Werte, auf die das Programm zurückgreift. Hier kann man mit einem einfachen Texteditor Änderungen vornehmen. Aber Vorsicht, das kann dazu führen, dass das Programm nicht mehr läuft.

3) Übersicht – was ist was?

Im oberen Bereich befinden sich 5 **Regler**, die die grundsätzlichen Probenwerte festlegen: Die Werte der drei Eigenschaften, den Probenwert (also Talentwert oder Zauberfertigkeitwert) und den Modifikator. Ein hoher Probenwert erleichtert die Probe, ein hoher

Modifikator erschwert sie.

Oben finden sich auch drei **Check-Boxen**, die angewählt werden können:

1 + 3 = konst.? Ist diese Option angewählt, so bleibt die Summe von Eigenschaft 1 und 3 konstant, wenn man eine von beiden ändert. Sind beide auf dem Wert 13 und verschiebt man eine auf 14, so wird die andere automatisch auf 12 gesetzt.

0 TaP = 1 TaP*?* Ist diese Option gewählt, so wird bei einer Probe, die mit 0 TaP* bestanden ist, dieser Wert als 1 TaP* gezählt.

Ränder zeichnen? Ist diese Option gewählt, dann werden um die Kästchen, die für eine einzelne Probe stehen, schwarze Rahmen gezeichnet. Hat nur in der 2D-Gauss-Darstellung und im Probenvergleich eine Auswirkung (die Darstellungen kommen weiter unten).

Die letzte Wahlmöglichkeit oben gibt an, wie die Proben in den **Gauss-Darstellungen** (mehr dazu später) sortiert werden:

Rekursiv-Schleife Die Reihenfolge der Proben ergibt sich aus der Rekursion: Während die Variablen durchlaufen, werden die Proben einfach in der Zeile aneinandergelagert, die der Summe ihrer Würfe entspricht. Proben wie 1/1/20 und 1/20/1 folgen hierbei in einer Reihe, nicht aufeinander.

nach Varianz Die Proben werden nach ihrer Varianz (im Prinzip ein Maß, das angibt, wie stark die Einzelwerte vom Mittelwert aller drei Werte abweichen) sortiert. Ist die Varianz gleich, so werden die Proben (wenn die Summe ihrer Werte auch gleich ist) einfach aneinandergelagert.

nach Größe Die Proben werden nach dem größten Einzelwert sortiert. Ist dieser gleich, dann erfolgt die Sortierung nach dem zweitgrößten Wert. Auch hierbei sind in jeder Reihe die Summen der drei Würfe für alle Proben gleich.

Der Hauptbereich wird von der eigentlichen Probendarstellung

eingenommen. Dazu mehr bei der Beschreibung der Darstellungsarten. In der Zeile darunter gibt es zwei generelle Angaben. Links stehen mit einer Ausnahme immer die Erfolgswahrscheinlichkeit und die durchschnittlich zu erwartenden TaP*. Rechts steht, welcher Probenwurf aktuell gewählt ist und welche TaP* dieser hat.

Ist die Darstellung *Probenvergleich* gewählt, so wird die oben festgelegte Probe mit einer Vergleichsprobe verglichen. Die Vergleichsprobe wird unten rechts eingegeben. Die Angaben dort haben auf andere Darstellungen keinen Einfluss. Links unter der bildlichen Darstellung wird nun angezeigt, inwieweit die Vergleichsprobe in der Erfolgswahrscheinlichkeit und bei den durchschnittlichen TaP* von der eigentlichen Probe abweicht. Rechts wird die Abweichung beim konkret gewählten Probenwurf angezeigt.

Um einem Probenwurf auszuwählen, gibt es zwei Möglichkeiten. Ist die Darstellung *Probenvergleich* oder *2D-Gauss* gewählt, kann eine Probe durch Linksklick in der Darstellung ausgewählt werden. Diese wird in der Darstellung dann auch durch ein Kreuz markiert. Alternativ kann man in der Mitte unten einen konkreten Wurf eingeben und per Druck des Buttons daneben auswählen.

4) Die Darstellungsformen

Das Programm hat 5 Darstellungsformen:

Gauss-Kurve 2D Die Probenwürfe werden in Reihen und Spalten angezeigt. In jeder Reihe ist die Summe der Würfe gleich, oben beginnend bei 3 bis unten endend bei 60. Die Reihenfolge in jeder Reihe ergibt sich nach der oben ausgewählten Art und Weise (s.o.). Die Farbe gibt an, wie viele TaP* bei der jeweiligen Probe über sind. Jeder Probenwurf hat hierbei ein Kästchen.

TaP-Statistik* Ein einfaches Säulendiagramm, das zeigt, wie viele Würfe jeweils eine bestimmte TaP*-Zahl ergeben.

Probenvergleich Wie *Gauss-Kurve 2D*, nur werden hier Unterschiede zwischen der oben im Programm gewählten Probe und der rechts unten angegebenen angezeigt.

Würfel 3D Eine Darstellung wie in Wege des Meisters. Die Probenwürfe werden als Würfel dargestellt. Die drei Raumachsen stehen für den ersten, zweiten und dritten Wurf. Jede erfolgreiche Probe ergibt einen grünen Würfel, gescheiterte Proben werden nicht gezeigt.

Gauss 3D Wie Gauss 2D, nur werden die TaP* als Höhen angezeigt.

5) Tipps

Wenn man auf einen Regler klickt, kann man ihn per Cursortaste verschieben. Damit kann man sich fließend die Veränderung der Probenwahrscheinlichkeit zeigen lassen.

Klickt man links oder rechts neben einen Regler, so wird dieser um 3 Punkte je Klick verschoben.

Ein Rechtsklick auf die bildliche Darstellung sorgt dafür, dass diese als png-Bilddatei in das Programmverzeichnis gespeichert wird.