

# Taugen Sie zum Hexer?

Rollenspiele mögen Sie, klar - aber liegt Ihnen auch The Witcher 3? Haben Sie überhaupt das Zeug zum Hexer? In unserem Psychotest finden Sie's heraus.

**T**he Witcher 3 ist eines der besten Spiele der letzten Jahre: eine riesige Spielwelt, Unmengen von Aufgaben und eine packende Story. Klingt faszinierend, keine Frage - aber ist das neue Rollenspiel-Epos von CD Projekt denn wirklich etwas für Sie? Selbst bei solchen Spitzentiteln können Meinungen und Geschmäcker schließlich durchaus auseinandergehen.

Anders als beispielsweise die handelsüblichen Bioware-Helden ist der Hexer Geralt von Riva nämlich kein formbarer Jungwelten-

retter, sondern ein etablierter und ... nunja ... spezieller Charakter. Und auch das düstere Witcher-Universum hat mit Gute-Laune-Fantasy nach amerikanischer Bauart wenig am Hut. Fühlen Sie sich dort überhaupt wohl?

Das verrät unser Psychotest: Einfach die folgenden 20 Fragen beantworten, die jeweilige Punktzahl notieren und am Ende zusammenzählen. Dann erfahren Sie, ob Sie die Doppelschwerter schärfen können - oder um The Witcher 3 lieber doch einen größeren Bogen machen sollten als ein Barbier um Geralts Bart.

TITELSTORY

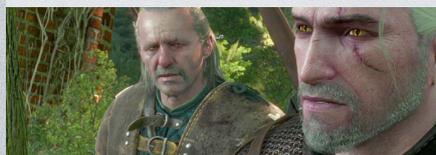
**1** **Wie entscheidungsfreudig sind Sie?**  
 Sehr entscheidungsfreudig, ich bin nicht zimperlich. .... **3 Punkte**  
 Ich weiß nicht so recht, was ich hier ankreuzen soll. .... **0 Punkte**  
 So mittel. Ich mache erst mal eine Pro-Contra-Liste und entscheide dann. .... **2 Punkte**

**2** **Wie unterscheiden Sie zwischen Gut und Böse?**  
 Das Spiel wird mir schon sagen, was gut und was böse ist. .... **0 Punkte**  
 Gibt's da einen Unterschied? .... **3 Punkte**  
 Wer am Ende noch steht, ist der Gute. .... **2 Punkte**



**3** **Wer ist Ihr Vorbild?**  
 Captain America. Ich möchte die Vereinigten Staaten, äh, die Welt zu einem besseren Ort machen. .... **1 Punkt**  
 Kevin Großkreutz. Wenn mir jemand dumm kommt, gibt's einen Döner in die Fresse. .... **2 Punkt**  
 Bill Gates. Ich tue Gutes, will aber erst mal unverschämt reich und mächtig werden. .... **1 Punkt**  
 Es gibt keine Helden in dieser Dreckswelt. .... **3 Punkte**

**4** **Glauben Sie an das Gute im Menschen?**  
 Unbedingt. Jeder Mensch trägt Gutes in sich und kann auf den rechten Pfad geführt werden. .... **0 Punkte**  
 Eingeschränkt. Es gibt gute Menschen, aber auch solche, denen man niemals trauen kann. .... **1 Punkt**  
 Nein. Egal, was die Leute predigen: Am Ende denkt jeder nur an sich. **4 Punkte**

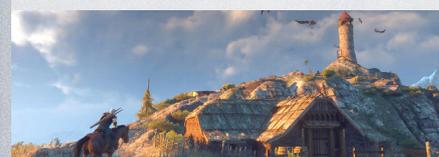


**5** **Was sagen Sie als Erstes, wenn Sie einer Frau begegnen?**  
 Nichts, ich gehe weiter. .... **1 Punkt**  
 »Na hallo, ganz alleine hier im Bordell?« .... **4 Punkte**  
 »Zeig mir deine Ware!« .... **2 Punkte**  
 Ich lehne diese Frage ab, weil Antwort 2 sexistisch ist. Antwort 3 übrigens auch irgendwie. .... **0 Punkte**



**6** **Wie gut ist Ihr Orientierungssinn?**  
 Mein Orientierungssinn ist so gut, mein Navi fragt mich nach dem Weg. .... **4 Punkte**  
 Ich verlaufe mich morgens regelmäßig zwischen Bett und Kloschüssel. .... **1 Punkt**  
 Ich finde den Weg zum Supermarkt, falls es genügend Wegweiser gibt. .... **2 Punkte**

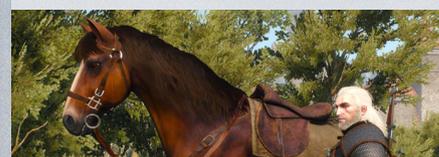
**7** **Wie lange können Sie geradeaus gehen, ohne sich ablenken zu lassen?**  
 Zehn Minuten. .... **2 Punkte**  
 So lange, wie es nötig ist, um die Mission zu erfüllen. .... **1 Punkt**  
 Höchstens 30 Sekunden. .... **4 Punkte**



**8** **Welche Klasse bevorzugen Sie in Rollenspielen?**  
 Magier ..... **1 Punkt**  
 Schurke ..... **0 Punkte**  
 Krieger ..... **4 Punkte**  
 Edler Paladin ..... **-1 Punkt**



**9** **Wonach würden Sie Ihr Pferd benennen?**  
 Nach irgendwem aus der griechischen Mythologie. .... **1 Punkte**  
 Nach einem Fisch. .... **4 Punkte**  
 Nach etwas anderem. .... **2 Punkte**



- 10** **Wo verbringen Sie gern Ihren Urlaub?**  
 In den Weiten des Weltraums. .... **1 Punkt**  
 Auf de\_dust2. .... **1 Punkt**  
 Auf Wikingerinseln, wo man den eigenen Fingern beim Abfrieren zuschauen kann. .... **3 Punkte**



- 11** **Was ist Ihre größte Schwäche?**  
 Ich kann keine Quest ablehnen. .... **4 Punkte**  
 Ich kann keine Unschuldigen gefährden. .... **2 Punkte**  
 Ich kann nicht reiten. .... **0 Punkte**



- 12** **Was ist Ihr Lieblingsgetränk?**  
 Irgendwas Selbstgebrautes – mal schauen, was die Wiese da drüben so hergibt. .... **3 Punkte**  
 Softdrinks, gerne auch etwas Fruchtiges oder Sahniges. .... **0 Punkte**  
 Hartes Zeug, mit dem ich mich richtig abschieße. .... **2 Punkte**

- 13** **Ein Monster stürzt auf Sie zu. Es ist ziemlich groß. Was geht Ihnen spontan durch den Kopf?**  
 »Ich wusste gar nicht, dass Schwiegermutter zu Besuch ist.« ..... **2 Punkte**  
 »Ob mein Level hoch genug ist?« ..... **1 Punkt**  
 »Netter Kopf, der würde gut zu meiner Satteltasche passen.« ..... **4 Punkte**



- 18** **Ihre Adoptivtochter ist verschwunden. Was tun Sie?**  
 Ich warte geduldig, irgendwann wird sie schon wiederkommen. Und dann darf sie sich was anhören! ..... **0 Punkte**  
 Ich saddle, was auch immer gerade in Stall oder Garage herumsteht und presche sofort los, um sie zu suchen! ..... **3 Punkte**  
 Ich verständige die zuständigen Behörden. Die werden sie schon finden. .... **1 Punkt**



- 14** **Ein Kampf! Wie gehen Sie vor?**  
 Ruhe bewahren, erst mal eine Taktik überlegen, dann Zug um Zug zum Sieg. .... **1 Punkt**  
 Ausweichen, ausweichen, ausweichen, schlagen, ausweichen, zaubern, ausweichen, schlagen, ausweichen. .... **3 Punkte**  
 Ich versuche, den Kampf doch noch zu vermeiden, indem ich meinen hohen Charisma-Wert einsetze. .... **0 Punkte**



- 15** **Sie begegnen einer Gruppe Elfen und Zwergen. Was denken Sie?**  
 »Kann ich mit denen ins Bett steigen?« ..... **2 Punkte**  
 »Fraktionswahl incoming!« ..... **4 Punkte**  
 »Endlich Vorlagen für mein Cosplay-Kostüm!« ..... **1 Punkt**



- 16** **Sie müssen sich zwischen zwei Angeboten entscheiden. Wen nehmen Sie?**  
 Irgendeine. Hauptsache, sie kann zaubern. .... **3 Punkte**  
 Ich nehme die Blondine. .... **1 Punkt**  
 Ich muss hier gar nix entscheiden, ich nehme sie alle! ..... **4 Punkte**



- 17** **Ein Bauer bittet Sie um Hilfe, weil seine Frau von Untoten gefressen wurde. Was denken Sie?**  
 »Untote? Super, die kann ich ruckzuck zu Ganztoten befördern!« ..... **2 Punkte**  
 »Die Untoten werden sicher ihre Gründe gehabt haben. Ich rede mal mit ihnen und entscheide dann.« ..... **3 Punkte**  
 »Mir egal.« ..... **0 Punkte**

- 19** **Sie treffen eine Zauberin. Was denken Sie?**  
 »Kann ich mit der ins Bett steigen?« ..... **3 Punkte**  
 »Diese verschlagene Hexe will mich bestimmt nur ausnutzen!« ..... **3 Punkte**  
 »Kann ich die in meine Party aufnehmen?« ..... **0 Punkte**  
 »Ah, eine Beherrscherin der arkanen Künste! Der kann ich bestimmt vertrauen.« ..... **0 Punkte**

- 20** **Wie sollte Ihrer Meinung nach eine erfolgreich abgeschlossene Quest enden?**  
 Mit einem Schicksalsschlag, der nachdenklich macht. Selbst die besten Absichten können zu Bösem führen. .... **3 Punkte**  
 Mit einem Happy End natürlich! Alle fassen sich an den Händen und tanzen singend ums Lagerfeuer. .... **0 Punkte**  
 Mir Egal. Hauptsache, ich bekomme meine Belohnung. .... **1 Punkt**



## Ihr persönliches Ergebnis

**Weniger als 7 Punkte** Hm, rechnen Sie lieber noch mal nach. Wenn Sie weiterhin auf weniger als sieben Punkte kommen, empfehlen wir einen Taschenrechner. Oder einen Mathekurs.

**Genau 7 Punkte** Sie sind ein unentschlossener, aber edler Cosplay-Paladin, der sich gegen Sexismus ausspricht, gerne an sahnigen Fruchtchorlen nippt und sein Pferd »He-phaistos« nennt. Hey, dagegen ist nichts zu sagen! Aber halten Sie sich um Himmels Willen von The Witcher 3 fern.

**7 bis 29 Punkte** The Witcher 3 scheint nicht so ganz Ihr Fall zu sein. Vielleicht mögen Sie ja eindeutige Gut-Böse-Entscheidungen? Oder hätten gerne die Auswahl aus mehreren Klassen? Nun, das wird nicht passieren. Vielleicht warten Sie besser mit dem Kauf, bis der Preis fällt. Oder bis eine Editierfunktion für den Pferdenamen reingepatcht wird.

**30 bis 49 Punkte** Es dürfte Dinge geben, die Ihnen an The Witcher 3 nicht gefallen. Zum Beispiel, dass Ihnen das Spiel eben nicht sagt,

ob der Brudermörder aus dem Nachbardorf ein böser Mistkerl oder ein armer Tropf ist. Es dürfte aber auch Dinge geben, die Ihnen an The Witcher 3 sehr gut gefallen. Zum Beispiel, dass Ihnen das Spiel eben nicht sagt, ob der Brudermörder aus dem Nachbardorf ein böser Mistkerl oder ein armer Tropf ist. Geben Sie dem Spiel eine Chance!

**50 bis 69 Punkte** Sie werden sich in The Witcher 3 wie zu Hause fühlen. Oder besser: wie in einer riesigen Villa, in der ein Haufen Arbeit auf Sie wartet. Aber lieber Monster jagen als Geschirr spülen, oder?

**Genau 70 Punkte** Geben Sie's zu, Sie haben einfach die Antworten gewählt, für die es die meisten Punkte gibt. Glückwunsch, Sie haben uns mit unseren eigenen Waffen geschlagen – eines Hexers würdig! Und falls Sie doch ehrlich geantwortet haben: Hallo, Geralt! Schön, dich im wahren Leben kennenzulernen!

**Mehr als 70 Punkte** Siehe »Weniger als 7 Punkte«.