



Orakel/Voodoo-Lady™



1999: The Matrix™

Rollenbild/Archetypus

Baujahr: 1999

Sie ist die Rolle welche (ohne das selber zu wissen) dabei half "Neo" (der Neue) einzureden, es sei die Hexerei des Kekses und nicht Stimoceiver & Informatik Häckseriei, und half den 1980er Jungs dabei völlig meschugge zu werden. Insbesondere bei Autisten die schon in Richtung (Technik) Fragen gestellt haben.

Etwas genau so sah es auch im Spiel **Monkey Island™** oder im Film **Pirates of the Caribbean™** aus inklusive der Positionierung der anderen Rollen im Bild bzw. der Totale. Ob das Auswirkung darauf die links-rechts Wahrnehmung der 1980er Kinder hatte?



Vater-Archetypus



The Big Five

Baujahr: ~0

N Neurotizismus: situationsabhängig
E Extraversion: maximal, Job kompensieren
O Offenheit: konservativ
C Gewissenhaftigkeit: nachlässig, oft betrunken
A Verträglichkeit: mässig, pädo auf Mädchen

Wichtigste Errungenschaft(en):

Narzist. Machtmissbrauch gegen jüngere&schwächere

Kurzprofil:

Humanismus: ★★★☆☆ (3/5)
 Technischer Background: ★★★★★ (3/5)
 Grössenwahn: ★★★★★ (4/5)
 Militärischer Hintergrund: ★★★★★ (4/5)
 Problem auf Patienten projizieren: ★★★★★ (4/5)