

Animegesetze

Von Sweetsunrise

Kapitel 1: Bereich: Physik

Bereich: Physik

Ja ja netter Bereich nicht? In der Schule mag ich es nicht so besonders aber in Animes ist das doch wesentlich einfacher ...

Grundregel:

Die normalen Gesetze der Physik treffen nicht zu.

Erdanziehung:

1. Gesetz von Ort und Zeit

Die Erdanziehung passt sich dem Ort und dem Umstand an, je nachdem wie sie genutzt werden soll.

Erstes Folgegesetz:

In Kampfszenen verringert sie sich um das vierfache und macht es den Guten möglich, zig Meter in die Luft zu springen, dort einige Zeit zu verweilen und dem Gegner noch im Fallen dreimal zu verprügeln.

Zweites Folgegesetz:

Sollte es dann doch einmal passieren, dass ein "Guter" irgendwo hinunterstürzt, fällt er so langsam, dass er sein Testament in Ruhe schreiben kann, sich von seinen Lieben verabschieden kann, einige seiner Taten bereuen kann und dann trotzdem noch gedanklich um Hilfe bitten, die er dann meist noch in letzter Sekunde bekommt und dem Tod doch wieder von der Schippe springt.

Akustik:

1. Gesetz der reibungsfreien Umgebung

Das Weltraum ist ein Vakuum, dort gibt es keine Teilchen, die die Töne durch Reibung verhindern könnten, daher sind laute Geräusche (Explosionen, Streitgespräche, ...) noch lauter.

2. Gesetz der großen Klappe

Lautstärke der Stimme einer Person ist direkt proportional zu der Größe seines Mundes

Bewegung:

1. Gesetz der Geschwindigkeit von Mechas

Die Geschwindigkeit eines Geräts ist direkt proportional zu seiner Größe.

Je größer ein Mecha ist desto schneller bewegt es sich
Die schnellsten uns bekannten Geräte sind gepanzerte Mechas

2. Gesetz multiplen Aerodynamik

ALLES ist, egal welche Form es hat, wie schief, krumm, knubbelig oder seltsam sie auch sein mag, automatisch aerodynamisch

Mechanik:

1. Gesetz der Proportionalität der Steuerung

Der Schwierigkeitsgrad der Steuerung eines Mechas ist umgekehrt Proportional zu seiner Komplexität.

2. Gesetz der Proportionalität der Größe:

Die Größe eines Mechas ist umgekehrt Proportional zu seiner Komplexität.

Optik:

1. Licht dient in Animes meist dazu unbeschreibliche Vorgänge zu umschreiben.