

Animegesetze

Von Sweetsunrise

Inhaltsverzeichnis

Prolog: Prolog	2
Kapitel 1: Bereich: Physik	3
Kapitel 2: Bereich: Zeit	5
Kapitel 3: Bereich: Biologie A	7
Kapitel 4: Bereich: Biologie B	9

Prolog: Prolog

Prolog

sich die Professorenbrille aufsetzt

Ja gewiss haben sich bestimmt schon viele darüber Gedanken gemacht ob ein Amine oder Manga irgendwelchen Gesetzen unterliegt und selbst schon welche verfasst also dachte ich mir ,du weißt doch auch recht gut darüber bescheid warum veröffentlichst du nicht deine eigenen Thesen!' also habe ich mich ran gemacht und meine Gedanken aufgeschrieben.

die Menge stöhnt: Nein bitte nicht, verschone uns!

Aber zu spät ich leg dann mal los ... *smile*

Aber zuerst noch ein paar Hinweise

Ich werde immer einige Gesetzte zusammenfassen und dann als ein Kapitel darstellen. Immer zu bestimmten Bereichen und Unterteilungen.

Habt ihr Einwände oder Pflichtet ihr mir bei schreibt doch bitte nen Kommi, bin nämlich interessiert wie darüber denkt.

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.

Kapitel 2: Bereich: Zeit

Bereich: Zeit

Ah Zeit, mein Lieblingsbereich, in Animes ist die Zeit genauso zuverlässig, wie das Gedächtnis meiner Oma hahaha ... ne echt Zeit ist da wirklich relativ, aber seht selbst:

1. Gesetz der Unabhängigkeit der Zeit

Je nach Situation verändert die Zeit ihre Geschwindigkeit.

Erstes Folgegesetz:

Die Zeit hält an oder verlangsamt sich, wenn der "Gute" etwas Cooles oder Beeindruckendes tut oder seine Freunde bzw. Geliebte/r getötet oder verwundet werden.

Zweites Folgegesetz:

Hingegen beschleunigt sich die Zeit bei Kämpfen, langweiligen Situationen oder wenn der Held weit weg reist, um alleine zu sein, sich zu finden oder zu trainieren.

2. Gesetz der differenzierte Sterblichkeit

Es kommt auf den Grad der Wichtigkeit der Person an, wie lange es dauert bis sie ins Gras beißt.

Erstes Folgegesetz:

Unwichtige Rollen sterben so schnell, dass sie es selbst kaum mitbekommen.

Zweites Folgegesetz:

Bevor ein "Guter" stirbt, muss er erst noch einige Dinge loswerden, er entschuldigt sich für alle Fehler, die er begangen hat, erinnert sich an seine schönsten Momente, schimpft über die Gesellschaft und überdenkt die seltsamsten Kleinigkeiten.

Drittes Folgegesetz:

"Böse" sterben noch langsamer als "Gute", egal wie schwer die Verletzungen sind, die ein "Böser" hat, denn sie brauchen einige Zeit um zu begreifen, dass sie eigentlich tot sein müssten.

3. Gesetz der übermäßigen Hervorhebung

Extrem Gewaltsame Szenen werden meist mit stark kontrastierenden Farben wieder gegeben, weißer, roter oder schwarzer Hintergrund zu schwarzem oder rotem Vordergrund. Häufig sind dann auch nur Schatten und keine Details zu erkennen.

4. Gesetz der Einzigartigkeit

Wichtige Szenen, die eigentlich nur einmal vorkommen, (Siegesschlag des "Guten" über den "Bösen") werden mindestens viermal wiederholt und aus verschiedenen Blickwinkeln gezeigt.

tischen Vervielfältigung

5. Gesetz der Ununterbrechbaren Metamorphose.

Egal wie oft ein Charakter, diese Verwandlung schon durchgemacht hat, der Gegner ist immer viel zu beeindruckt davon und ist daher nicht in der Lage sie zu unterbrechen. Außerdem kann eine Verwandlung noch so umständlich sein, der Charakter braucht höchsten fünf Sekunden um sie zu beenden

Kapitel 3: Bereich: Biologie A

Bereich: Biologie A

Nun kommen wir zu einem der größten Gebiete der Animegesetze die Biologie, da es so ein großes Fachgebiet ist habe ich es in zwei Gruppen unterteilt A - Aussehen und B - Verhalten/Funktion:

Aussehen:

a) Haare

1. Gesetz der multiplen Colorisation

Die Haarfarbe eines Anime Charakters entspricht meist seiner Persönlichkeit und kann bei Stimmungsschwankungen auch wechseln.

Wichtig! Jegliche Spektralfarbe ist eine natürliche Haarfarbe.

2. Gesetz der ewigen Haltbarkeit

Die Frisur einer Person in einem Anime ist unverwüstlich. Nichts kann sie verändern, weder Regen, Schnee, Hagel, Energiestrahlen oder Explosionen, nur Klingenwaffen und ein schlampiger Frisör haben die Möglichkeit dem Styling zu schaden.

b) Kleidung

1. Gesetz der Konstanz der Garderobe

Jeder "Gute" oder "Böse" hat in einer bestimmten Reihenfolge immer dieselben drei Klamotten an.

Erstes Folgegesetz:

Eine dieser drei Klamotten ist immer die viel zu kurz geratene Schuluniform, bestehend aus Minifaltenrock und weißer fast durchsichtiger Bluse bei Mädchen und an den Hüften eng sitzender Hose und weißem durchsichtigem Hemd bei Jungen.

2. Gesetz der Vorhersehbaren Kleidung

Bei der Bekleidung von Anime Figuren gibt es einige Grundregeln:

• Weibliche Wesen tragen in Animes so wenig wie möglich (wenn überhaupt etwas) egal ob es meteorologisch oder situationsgemäß angebracht ist. Jede Frau die mehr als nötig an hat, geht sich entweder waschen oder hat etwas Hautenges an, bei dem man eh alles sieht oder trägt, durch irgendeinen ungünstigen Zufall, auf einmal zerrissene Sachen.

• Männliche Charaktere laufen entweder oben ohne, in Mänteln (sorgen für die Richtige Wirkung im Wind) oder in total bequemen (weiten) T-Shirts und viel zu eng sitzenden Hosen rum.

Erstes Folgegesetz

Anime Figuren sind resistent gegen extreme Kälte und brauchen im Winter keine warme oder schwere Kleidung tragen.

Zweites Folgegesetz

Bikinis machen unverwundbar.

c) Artenvielfalt

1. Gesetz der weiblichen Mutation

Jede Anime Gestalt, die halb Mensch - halb Katze ist, ist auf jeden Fall weiblich, hat Katzenohre, -augen und manchmal auch einen Schwanz oder ganz und gar eine gemusterte Haut, außerdem tragen sie wie alle weiblichen Wesen nur sehr wenig Kleidung - wenn überhaupt.

2. Gesetz der Dämonenkonstanz

Jedes dämonische etwas sieht, wenn es böse ist, total schrecklich aus, hat mindestens ein Auge mehr, unzählige scharfe Klauen, eine äußerst ungewöhnliche Hautfarbe oder ganz und gar nur seltsam glänzende Schuppen oder ein dichtes zottiges Fell.

Zu meist können Dämonen nur von Klingenwaffen vernichtet werden.

Hingegen sehen die guten Dämonen meist auch verteufelt gut aus, haben mehr Sexappeal als Brad Pitt und versprühen einen Charme, dem sich eh keiner widersetzen kann.

d) Wunden:

1. Gesetz der Wundstrahlung

Fast alle schweren Verletzungen strahlen Licht aus.

2. Gesetz der Unendlichkeit des Blutes

Jeder Charakter, egal ob gut oder böse, kann so viel Blut verlieren wie er will, er stirbt erst dann wenn er muss, dann aber nicht aufgrund des Blutverlustes der zahlreichen und schweren Wunden sondern nur wegen einer Wunde, die entweder im Herz oder im Kopf ist. Eine Anime Charakter kann während einer Folge an die 100l Blut verlieren und ist in der nächsten trotzdem wieder topfit und bereit für die nächsten 100l.

3. Gesetz der Ignoranz

Manche Charaktere besitzen die Willenskraft einfach zu vergessen, das sie eine Wunde so groß wie Berlin haben oder ihnen mal eben ein Körperteil fehlt.

Kapitel 4: Bereich: Biologie B

Bereich: Biologie B

Nun kommen wir zum zweiten Thema der Biologie hier beschäftigen wir uns mit dem Verhalten und der Funktion der Anime Figuren

Verhalten/Funktion:

a) Kindheit

1. Gesetz der Jugendlichen Omnipotenz

Jeder Jugendliche kann die Arbeit von drei Erwachsenen machen, in der halben Zeit und doppelt so gut.

2. Gesetz des "Ei-Henne-Komplex"

Kinder wissen alles besser als Erwachsene, sind dafür aber auch doppelt so nervig.

b) Triebe

1. Gesetz des Willens

Der Wille verhält sich umgekehrt proportional zum Erfolg.

Kurz: je mehr man nach etwas sehnt und etwas verlangt, desto weniger bekommt man.

Erstes Folgegesetz:

Je mehr ein Anime Charakter sich wünscht einen passenden Partner zu finden, desto niedriger ist die Wahrscheinlichkeit, dass er ihn findet.

Zweites Folgegesetz:

Leider tritt es auch schon sehr oft in der realen Welt von uns Otakus auf.

2. Gesetz der differentiellen Erregung

- Männliche Anime Charas kriegen keine Erektion, wenn sie sexuell erregt sind sondern bekommen Nasenbluten.

Woran das liegen mag? Keine Ahnung aber ich glaube, dass es von den großen Augen herrührt.

Größere Augen  kleinere Nasennebenhöhlen  dünnere Nasenschleimhaut

- Weibliche Anime Charas hingegen bekommen nur einen Hauch Röte in den Regionen um die Wangenknochen und auf der Nase.

3. Gesetz der Gruppenbildung

"Gute" ziehen nur selten alleine durch die Welt, meist schließen sie sich zu Gruppen von drei bis zehn Personen zusammen, wobei so viele eher selten sind.

Es gibt fünf grundlegende Charaktere:

- Held/Anführer

- Rivale/Freund

- Freundin des Helden (meist treten dann Streitgespräche zwischen dem Helden und dem Rivalen auf)

- Außenseiter (einer der eigentlich absolut nicht zu den anderen passt)

- Zwerg/Kind

So und auf diese Personen werden meistens die Eigenschaften verteilt:

- Coolness
- Intelligenz
- Verwirrtheit
- Hitzköpfigkeit
- Schüchternheit
- Spaßkanone
- Ausgeglichenheit

4. Gesetz der abgewandelten Schüchternheit

Viele Hauptcharas sind eigentlich viel zu schüchtern um sich irgendjemandem zu nähern, setzen sie jedoch eine Maske auf und ziehen sich irgendein Kostüm an, fühlen sie sich als wären sie ein anderer Mensch und retten plötzlich Leben oder sagen ihrem Liebsten wie viel sie doch für ihn empfinden.

Erstes Folgegesetz:

Durch anziehen eines Kostüms und Aufsetzen einer Maske erkennt dich weder Freund noch Feind.

5. Erstes Gesetz der Feindidentifizierung

Je undurchschaubarer, unheimlicher, und verwirrender ein Bösewicht ist, umso cooler ist er auch.

Erstes Folgegesetz:

Diese Bösewichter verwandeln sich gegen Ende entweder in ein ekeliges Monster und sterben absolut grausam oder wechseln die Seite.

Zweites Folgegesetz:

Diese "Bösen" haben meist etwas mit der Vergangenheit des Helden zu tun.

5. Zweites Gesetz der Feindidentifizierung

Alle hässlichen, nicht humanoiden Rassen sind feindlich und gewöhnlich aus irgendwelchen obskuren Gründen scharf drauf, die Menschheit zu vernichten.

6. Gesetz der Auren im Nahkampf

Jede Lebensform, die unfassbare Kampfkünste oder rasende Wut zu Schau stellen, strahlen Licht in der Form einer glühenden Aura aus. Diese Aura ist normalerweise blau für 'Gute' und rot für 'Böse'.

7. Gesetz der passenden Toiletenzeiten

Toiletten tauchen in einem Anime nur auf, wenn sie zur Handlung beitragen, ansonsten können Animefiguren sich diesen Drang durch ihre riesigen Wasserspeicher verkneifen.

c) Besonderheiten

1. Gesetz der Extradimensionalen Tragfähigkeit

Weibliche Charas haben einen extradimensionalen Laderaum irgendwo an ihrem Körper, von dem aus sie jedes Objekt augenblicklich hervorholen können.

Erstes Folgegesetz: (auch bekannt als "Hammer-Gesetz")

Der am häufigsten verstaute Gegenstand ist ein schwerer Holzhammer, der mit unerreichter Genauigkeit auf jedes männliche Wesen angewendet wird, das ihn

verdient. Andere häufig anzutreffende Objekte sind Kostüme / Uniformen und Panzerfäuste.

2. Gesetz des unendlichen Wassers

Augen sind in Animes ziemlich groß. Dies liegt daran, dass sie mehrere Liter Wasser enthalten, das unter hohem Druck durch große Tränendrüsen abgesondert werden kann. Das tatsächliche Volumen des Wassers in den Augen ist unbekannt, da man es weder messen noch schätzen kann, aufgrund der schnellen Reproduktion. Der Grund weswegen sich Wasser in den Augen ansammelt, ist, dass Anime Charas nur eine große Schweißdrüse haben, am Hinterkopf. Stehen sie extrem unter Stress, sind peinlich berührt oder haben Angst, entlädt sich der Schweiß in einem einzigen, aber sehr großen Tropfen zäher Flüssigkeit.