

Wie der Animexx die Weltherrschaft errang

Von magicfrog

Das hier war mein Beitrag zum Fanfic Wettbewerb des Animexx.

"Wie der Animexx die Weltherrschaft errang"

Hinweis: Alle genannte Ereignisse sind frei erfunden und spiegeln auf keinen Fall die Wirklichkeit wider. Weiterhin soll dies kein Aufruf sein die demokratische Grundordnung dieses oder eines anderen Landes zu demontieren. Sollte es Zusammenhänge mit wirklichen Personen, Firmen oder Ereignissen geben, so sind diese rein Zufällig!

Diese Gesichte soll nicht anzeigen, daß der Animexx oder irgendeines seiner Mitglieder Interesse an diktatorischen Strukturen hat.

Anmerkung: Unser Leser lebt im Jahre 2065, die Herrschaft des Animexx sowie des Mangarates wird öffentlich nicht angezweifelt. Demokratie wird als überholt angesehen. Freiheit ist nur ein Schatten der jederzeit durch die Obrigkeit eingeschränkt werden kann. Die Medien sind kontrolliert ebenso die Wirtschaft. Die Welt befindet sich im totalitären Griff des Animexx.

Hallo Freund,

wenn du das liest bist auch du unzufrieden mit der Herrschaft des Animexx. Wir warnen dich, sollte man dich damit erwischen wird man dir das als Verstoß gegen die Unfehlbarkeit des Manga-Rates auslegen Die Strafen für Ketzerei kennst du ja selbst. Wenn du dich fragst wie es jemals so weit kommen konnte, lies das hier aufmerksam durch. Wir haben mit viel Mühe die Wahrheit zusammen gesucht. Mehr als 60 Jahre Geschichte haben sie vergessen gemacht! Lies was wirklich geschehen ist:

07.10.2002 Ludwigshafen:

Die kleine Firma Spetular Light, präsentiert der erstaunten Fachpresse einen neuen Grafikchip der Computergrafiken jenseits der bekanten Grenzen ermöglicht. Fotorealistische Filmsequenzen in Echtzeit werden dem Publikum vorgeführt. Die Aktie des Markführer nWIEWO bricht um 50% ein.

23.11.2002 Berlin:

Mit der Hoffnung das Spetular Light's Erfindung dem sowieso krankenden IT-Markt einen neuen Anstoß geben würde, haben alle großen Banken und Fonds in die IT-Branche investiert. Man erhoffte sich vom Weihnachtsgeschäft Zuwachszahlen im 20% Raum. Auch vor allem da Spetular seinen Wunderchip für den Preis einer gewöhnlichen Grafikkarte auf den Markt warf. Doch die ganze Sache platzt als der Hersteller Eissturm, sowie auch Südholz ankündigen, daß sie in absehbarer Zukunft keine Spiele mit dem neuen Chipset produzieren werden, da die benötigte Speichermenge, welche eine solche Grafik erfordere nur in Großrechnern vorhanden sei. Tage später ziehen auch Redmond und Mark mit. Nur die Linux Gemeinde will den Chipset noch unterstützen. Der Verlust an den Börsen ist gewaltig, der DAX verliert über 1500 Punkte innerhalb von 3 Tagen.

27.11.2002 Frankfurt:

Der japanische Genom Corp. kauft Spetular und alle ihre Patente. Genom ist ein Joint-Venture Unternehmen aus Fernost Firmen, die vom Börsencrash verschont blieben.

06.08.2003 Tokyo

Die Gnom Corp. präsentiert ihr neues Artificial Reality. Das Gerät trägt das Spetular Chipset in sich. Das Problem des Speicherplatzes hat man durch eine Erfindung von BigBlue gelöst. Als Datenträger dient eine Platte, die mit einem Rasterelektronenstrahl abgetastet werden kann. Die Technologie erlaubte ungeahnte Speichermengen auf Medien so groß wie ein Scheckkarte. Spiele in nie gekannter 3D-Grafik werden war. Auch Filme, (vorrangig Animes) mit interaktiver Geschichte werden Wirklichkeit.

17.09.2003 Tokyo:

Genom kündigt den Weltweiten Vertrieb ihrer neuen Multikonsole an. Da das Export Geschäft bisher sehr schleppend war, und das obwohl weder störende Normen oder Regiocodes die Entwicklung gehemmt hätten. Doch im Westen, vor allem in Amerika ist man sich sicher, daß es für die neue Plattform keine Chance geben würde. Zwar hatte der Animationsfilm aus Japan stetig wachsende Zuwachszahlen, doch die etablierten Firmen haben Angst vor einem weiteren Crash wie mit Spetular. So wendet man sich ab. Genom will jedoch auch ohne Unterstützung durch ausländische Medienkonzerne seinen Teil des Marktes erobern

20.09.2003 München:

Der Animexx kündigt eine Zusammenarbeit mit Genom an. Der Verein, der sich die japanische Kultur und Animationskunst zum Ziel gewählt hatte wagte damit einen großen Schritt. Möglich wurde das durch die sehr guten Kontakte die der Animexx nach Japan hielt. Genom willigte gerne ein, denn das Angebot war zu verlockend. Die Gemeinde der deutschen Anime und Manga Fans war bereits eine Übersetzung der vielfältigen Palette an Spielen und Filmen für die ARX (Fankürzel für die Artificial Reality. Wir konnten nicht klären was das X am Ende bedeutet) herzustellen. Als Bedingung wurde vereinbart, daß die übersetzten Medien durch den Animexx vertrieben wurden. Der geringe Preis der Fansubs sollte sich auch in den Preisen der Medien widerspiegeln. Genom nahm das scheinbar gute Geschäft an. Schließlich konnten sie so Millionen ARX nach Deutschland verkaufen. Auch wenn sie an den Medien kaum etwas verdient hatten. So wurde der Animexx Alleinverkäufer für ARX

Medien in Deutschland. Da der Verein gemeinnützig war, durfte er keinen Umsatz machen, so sollte eine Kommerzialisierung des Marktes verhindert werden.

07.01.2004 Bonn

Der Einzelhandel jubelt. Das Weihnachtsgeschäft war ein voller Erfolg. Die meisten Wirtschaftszweige haben sich zwar noch nicht ganz von der Krise des Vorjahrs erholt, dennoch waren die Umsätze sehr gut. Genom konnte mit Hilfe des Animexx 3,8 Mill. ARX alleine im Weihnachtsgeschäft absetzen. Auch die Medien verkaufen sich blendend, da jedes nur ein Zehntel einer Hollywood DVD oder ähnlichem kostet. Noch schlimmer ist es für die anderen Hersteller NUNTOSO's Spielkubus verstaubt in den Regalen und Solmys PTX2 hat schon lange den Anschluss an den Markt verloren.

01.03.2004 München

Ab diesem Datum ist die Tsunamie nicht mehr das Fanzin des Animexx. Trotz heftiger Proteste aus den Netzforen wurde die Entscheidung von Präsidium und Redaktion getroffen. Wie sich viel später herausstellte, wurde die Redaktion jedoch zu diesem Schritt gezwungen. Die Tsunamie erschien nun im 2 Wochen Rhythmus und enthielt vornehmlich Informationen zu neuen ARX Medien, der alte Inhalt von Anime und Manga rückt in den Hintergrund. Gleichzeitig wird eine Allianz mit RLL-Media verkündet, am 08.03.2004 mit TSU-TV auf Sendung gehen. Dort werden ARX-Filme gezeigt, bei denen die Zuschauer jede Woche den Weitergang der Story bestimmen. Das Konzept schlägt wie eine Bombe ein und beschert RLL-Media einen Höhenflug ohne Gleichen.

15.05.2004 München

Rechnungsskandal im Animexx. Bei der Wirtschaftsprüfung für das zweite Halbjahr 2003 fällt auf, daß der Animexx ca. 700.000€ aus Einnahmen des ARX Geschäftes zur Seite geschafft hat. Das verstieß eindeutig gegen die Satzung des Vereins, da dieser sich als "Non-Profit" angemeldet hatte. Daraus folgte eine Anklage gegen den Animexx e.V wegen Steuerhinterziehung und Satzungsbruch. Das Präsidium aber präsentiert schnell drei Verantwortliche aus der Vertriebssektion, die als Opferlämmer die ganze Schuld tragen mussten. Durch massiven Medieneinsatz der Tsunamie, der Internetforen und des TSU-TVs wurde die öffentliche Meinung so sehr verzerrt, daß die Gerichte klein bei gaben und die drei für Schuldig sprach. Das Präsidium gelobte Besserung.

22.05.2004 Ludwigshafen

Auf der Jahreshauptversammlung des Animexx im Rahmen der Connichi, entlädt sich der Unmut der Mitglieder über den Finanzskandal. Einige Radikale fordern die Auflösung des Vereins um ein weiteres Abrutschen des Animexx in den Kommerz zu verhindern. Auch die Wandlung des Tsunamie hat vielen nicht gepasst. Das Präsidium sieht seine Felle schwimmen und lenkt mit einem geschickten Schachzug ein. Man wollte ja nichts überstürzen und auch die Gemeinschaft nicht zerstören. In diesem Punkt ist auch die Mehrzahl der Mitglieder einig. So wird vereinbart, das man sich in 6 Monaten noch einmal trifft um vernünftige Lösungen zu präsentieren und den Verein grundlegend zu reformieren. Zähneknirschend stimmen die Mitglieder zu, um ihren Verein nicht zu verlieren.

20.11.2004 Ludwigshafen

Die erneute, vor 6 Monaten geforderte, Hauptversammlung des Animexx fand statt. Die Führungskaste war nicht untätig und hatte dafür gesorgt, daß alles glatt lief. In den letzten sechs Monaten wurden Vorschläge ausgearbeitet, die alle Mitglieder zufrieden stimmen sollten. Bereits einen Monat vorher hatte man sie den Mitgliedern in einer Tsunami Sonderausgabe dargebracht. Und natürlich hatte man die Werbetrommel kräftig gerührt. Erneut schreckten die Verantwortlichen nicht davor zurück, ihre stark gestiegene Medienmacht schamlos auszunutzen. Kritische Stimmen, in den Netzforen wurden einfach gelöscht und unbequeme Mitglieder, wegen "ungebühlichem Verhalten" aus dem Verein entfernt. Der Managrat half kräftig mit die Wünsche des Präsidiums durchzusetzen und Gegner abzuservieren. Ex-Mitglieder die diese Anitdemokratische Haltung nicht gutheißen und sich an die Presse wandten, wurden öffentlich diffamiert. Auf der Hauptversammlung wurde dann beschlossen, daß der Animexx sich in zwei Teile spaltet. Dem einen, der die eigentliche Vereinsarbeit fortsetzt und dem anderen Teil der sich um die Vermarktung der ARX-Medien kümmerte. Dieser Teil wurde zu einer GmbH der Eigentümer der Animexx e. V. Die Gewinne der GmbH sollte so gering gehalten werden, daß sie sich gerade selbst halten konnte. Mit dieser Änderung wurden jedoch auch einige Grundlegende Teile der Animexxsatzung geändert. Doch hatte man sich in solch einem juristendeutsch verfasst, daß kaum ein Mitglied überhaupt verstand zu was es da zustimmte. Durch diese Änderung konnte sich das Präsidium sowie der Mangarat gegenseitig wählen, und somit ihre Machtposition festigen.

Jahresüberblick 2004

Die Weltwirtschaft hatte sich im großen und ganzen vom Spetular Schock erholt. Außer die IT-Branche. Die verlor fast 90% des Home-Computer Marktes an Genom. Diese hatte sehr schnell ihr Angebot über Filme und Spiele auf das Internet und Office Anwendung erweitert. Dank eines Zusatzmoduls konnte die ARX auf das Niveau eines PC angehoben werden. Die restliche Medienbranche hatte nicht allzuviel Einbußen. Musik wurde weiterhin von den etablieren Labels verkauft und auch die CD war nicht durch ein ARX Medium abgelöst worden. Real-Filme wurden weiterhin auf DVD verkauft, da sich die großen Studios weigerten auf ARX Medien umzusteigen, oder ARX-Filme zu drehen.

21.04.2005 München

Das angekündigte TSU-TV2 ging wieder allen Erwartungen doch nicht auf Sendung. Durch den Kauf der völlig überschuldeten Teledoof durch Genom wurde das Programm das TSU-TV2 übertragen sollte vollkommen ins Internet verlegt. Dieses Programm wurde nur Vereinsmitglieder zugänglich gemacht. Die sowieso schon hohen Mitgliederzahlen des Animexx stiegen rapide an. Was auch daran lag, daß Genom allen Altkunden der Teledoof, die nicht Animexx Mitglieder waren innerhalb 6 Monton kündigte, wenn diese nicht in den Verein eintraten. Die meisten User gaben nach, da Genom nun das einzige funktionierende Breitband-Internetportal besaß. Eigentlich ein Bruch der Verfassung, da glatter Verstoß gegen die Monopolregeln. Doch zu einer Anklage kommt es nie, sie wird von der Regierung zurückgehalten. Genom hatte gedroht seine gesamten Finanzmittel aus Deutschland abzuziehen. Um ihre Drohung zu untermauern warf Genom 10% seiner Aktien aus Deutschland auf den internationalen Mark. Die Folge waren Kurseinbrüche jenseits der 20% Marke. Das reichte um geltendes Recht zu brechen und den ganzen Skandal im Nichts verschwinden zu lassen.

06.06.2005 Bonn

Der Breitband Internetzugang der Genom Firma Smartsurf brach ein. Schuld daran ist einzig und allein eine Seite "www.Animexx.de." Denn nur über diese Seite erreicht man TSU-NetTV1 bis 4 die nicht nur in Deutschland großen Erfolg haben. Das gesamte Europäische Festland hängt an den viel zu kleinen Leitungen von Smartsurf. Um ein großes Stück vom Kuchen abzukriegen willigen fast alle großen Internetprovider Europas und die ETA (European Telekom Allianz) in ein Geschäft mit Genom ein. Mit einem riesigen Kraftaufwand wurde das Portal des Animexx auf hunderten Servern in ganz Europa installiert. Eine spezielle Zugangssoftware soll dem User ständig die beste Verbindung sichern. Die Verwaltung der ganzen Sache wird dem Animexx übertragen.

13.08.2005 Berlin

Als "Golden Friday" geht die absolute Marktherrschaft von TSUNet-TV in die Geschichte ein. Fernsehen sowie Rundfunk im konventionellen Sinne ist überflüssig geworden. Techniken wie PowerWLAN haben Breitband Internet an jeder Stelle der Erde möglich gemacht. Nachdem der Marktanteil des "normalen" Fernsehen schon seit 3 Monaten unter 3% liegt geben auch die letzten Firmen auf. Einzig und alleine der öffentliche Rundfunk bleibt übrig, dem aber kaum jemand Beachtung schenkt. Öffentliches Fernsehen ist unbezahlbar teuer geworden, weswegen es abgeschafft wurde. Animexx und Genom halten somit die gesamte Medienmacht in Europa in der Hand. Nebenbei hält diese Allianz auch noch gut 30% der Finanzressourcen Europas.

31.12.2005 München

Der Animexx erklärt seine Alleinherrschaft über alle Geschäftszweige die ihm unterstellt sind. Völlig überrumpelt kann Genom kaum reagieren hatten geschickte Animexx-Strategen doch fast 95% der Genomgelder unter Kontrolle des Animexx gestellt. Genom wird innerhalb von 3 Stunden zahlungsunfähig, da Löhne und Gehälter die zu diesem Termin bezahlt werden mußten, alle restlichen Finanzmittel auffraß. Gegen 20 Uhr MEZ gehört das gesamte Genom Imperium dem Animexx. Und mit ihm die Medienmacht in Europa sowie mittlerweile fast 35% der gesamten Europäischen Wirtschaft.

Jahresüberblick 2005

Die Weltwirtschaft ist mehr oder weniger stabil, jedoch stark von Geldern aus Japan abhängig. Die USA hatte ihre Rolle als dominante Wirtschaftsmacht eingebüßt, obwohl die meisten Güter immer noch in den USA produziert werden. Die Europäische Medienkultur ist fast komplett von der ostasiatischen überrannt worden. Auch die Musikbranche ist mittlerweile auf ARX Medien umgestiegen. In Europa war der Umsatz von DVD's auf Zahlen unterhalb der Rentabilitätsgrenze gefallen. Die Beziehungen zwischen den USA und Europa sind erkaltet. Konflikte werden immer öfter mit Machtspielen gelöst.

24.06.2006 München

Wie eine Bombe schlägt die Nachricht ein, daß der Kanzlerkandidat der FAD (Freie Animefans Deutschland) vom Animexx gesponsert wird. Ein letztes Mal bäumt sich die Demokratie auf. Mit riesigen Demonstrationen wird der FAD gestürzt und die völlige Neutralität des Animexx erzwungen. Was sich erst viel später herausstellt ist, daß

diese Aktion nur ein Ablenkungsmanöver war um einen echten Parasiten ins System einzuschleusen. Der mit großer Mehrheit gewählte neue Kanzler ist nämlich nichts weiter als eine Marionette des Animexx. Somit erringt der Animexx virtuell auch die Macht über die Regierung was ihm seine Ausdehnung noch weiter erleichtert.

01.09.2006 New York

Der Alptraum der amerikanischen Medienkonzerne wurde bittere Wahrheit. TSU-Net USA ging in Betrieb. Was man bisher versucht hatte zu verhindern war letztlich nicht mehr aufzuhalten. War die ARX bisher doch eher ein Spielzeug in den USA, von dem die Händler maximal die Spiele importierten, wurde nun der Angriff auf den amerikanischen Markt unabwendbar. Ein speziell auf die lokalen Vorlieben abgestimmtes Programm sicherte TSU-Net USA den Erfolg und dem Animexx seinen neuen Einflussbereich.

17.11.2006 Washington

Die Elternvereinigung "Anti-ARX" publiziert ihre Protestschrift "Kein Japan in den USA. Vertreibt den Animexx.". Erstmals wendete sich damit eine Gruppe öffentlich gegen den Medieneinfluss des Animexx in seinem Land. Anti-ARX hatte gehofft damit den patriotischen Nerv der amerikanischen Bevölkerung zu treffen und somit die drohende Übernahme von noch mehr Sendeanstalten und Marktanteilen durch den Animexx oder einen seiner Untergruppen zu verhindern. Doch die entstehende Empörung nutzte der Animexx erneut geschickt aus. Der Verein konterte mit Auszügen aus der Schrift, die aus dem Kontext gerissen, stark rassistisch und Anti-Europäisch wirkten. So konnte man sich sicher sein daß aus unseren Breitengraden kein Widerstand entstand. Auch die Amerikaner schienen sich plötzlich für dieses Werk zu schämen und so verhallte der Aufruf die ARX zu boykottieren im Nichts.

Jahresüberblick 2006

Der Animexx hat in Europa mehr oder weniger die absolute Macht errungen. Deutschland wird ganz offen von ihm regiert, die Staatsorgane existieren nur noch auf dem Papier. Die restlichen europäischen Regierungen sind durch Handelsmacht oder Kuroption an den Animexx gebunden. Die Weltwirtschaft besteht nur noch aus zwei Teilen: Europa und USA, die sich verzweifelt wehrte noch stärker unter den Einfluss anderer Kräfte zu fallen. Asien gehört durch die Übernahme Genoms sowieso dem Animexx und Russland und der Rest der Welt sind Marionetten desselbigen. Der Griff nach dem Ultimativen Ziel wird immer härter.

Jahresüberblick 2007

Das Jahr war weit gehend ruhig. Der Einflussbereich des Animexx ist nicht weiter angewachsen da er bis auf den Großteil der USA und einige kleiner Regionen die totale wirtschaftliche Macht errungen hat. Afrika, das bisher vom weltweiten Machthunger des Animexx ziemlich verschont wurde, ist durch einen Staatstreich ohne Beispiel an die Führung des Vereins gefallen. Auf einer Sitzung des Internationalen Währungsfonds (dem Amerika nicht mehr angehörte) erklärt Deutschland und mit ihm ganz Europa, daß sie die gesamten Kredite und alle Zahlungen sofort einstellen würden, wenn die Staaten Afrikas die Kontrolle nicht sofort und bedingungslos an Europa abtreten würden. Sie sollten den Status einer Kolonie erhalten. Unter lautem Protest verweigern die Regierungen aus Afrika diese

Forderung, doch der Animexx macht Ernst. Auch Hilfszahlung aus Amerika nützen nicht, da Europa zusätzlich ein Warenembargo für Amerika und Afrika verhängt. Unter diesem Druck gaben die Afrikaner nach und so war ein ganzer Kontinent innerhalb von 6 Wochen in die Hände des Animexx gefallen.

04.07.2008 New York

Während der Feierlichkeiten zum Unabhängigkeitstag der USA kam es zu dem was unabwendbar war. Der Präsident bezeichnet Europa als Brutstätte für Anitdemokratismus und Meinungszensur. Wörtliches Zitat: "Das Krebsgeschwür Animexx muss aus dem Fleisch der Welt geschnitten werden". Zwei Tage später erklärt Amerika Europa offiziell den Krieg.

Zeit zwischen 2008 und 2015

Über diese Zeit ist wenig bekannt. Die Medienmache hat das meiste Material darüber vernichtet. Einzig und alleine einige Erklärungen, daß Europa sicher ist und daß der Krieg eigentlich keiner ist, sondern nur ein bewaffneter Konflikt existieren. Soviel ist sicher. Der Krieg hat Europa nie erreicht, da die Europäer nichts taten, außer die Amerikaner auf Distanz zu halten. Man ließ Amerika am langen Arm verhungern. Über die Zustände dort ist auch so gut wie nichts bekannt. Wie viele Tote und Verletzte dieser Krieg gefordert hat oder mit welcher Härte er ausgetragen worden ist, kann nicht gesagt werden.

01.02.2016 München

Der Animexx erklärt nun die ganze Welt befriedet zu haben und schlägt vor eine Weltregierung zu bilden. Als Staatsform soll eine Art feudales System ähnlich dem des alten Japans dienen. Mit Begeisterung wird der Vorschlag angenommen. Erster Herrscher der Welt wird "Doc IX". Zu seiner Krönung läßt er Freudenfeste veranstalten, die 2 Wochen anhalten. Der Mangarat dient dem neuen Herrscher als Kontrollorgan seines Staates. Er nimmt den Platz ein, den im Mittelalter die Inquisition inne hatte. Wer anders denkt und sich öffentlich dazu bekennt wird davon überzeugt, daß er unrecht hat. Dies ist aber jedoch extrem selten nötig, da die Medien den Geist der meisten Menschen schon so sehr aufgeweicht haben, daß sie keine eigene Entscheidung mehr treffen können und es auch gar nicht mehr wollen. Die Welt fiel in eine geschaffene Lethargie aus der sie nie wieder erwachen sollte.

03.10.2064

Die Widerstandszelle "Aufwachen" gründet sich. Das Datum hat Historische Bedeutung, jedoch konnten wir nicht mehr feststellen welche. Wir wollen gegen "Die Anderen" kämpfen, sie aufwecken und wieder frei werden.

So Freund, das ist die Geschichte, die wir dir erzählen können. Wir zählen auf dich. Lass dir nichts einreden, halte deinen Geist wach, glaube nicht alles was sie sagen. Freiheit Demokratie und Brüderlichkeit. Kämpfe weiter!

-Ende-