

## **Metal vs. Hip Hop**

*Oder: Die Frage, wer mit wem in den Ring steigen würde?*

**Habt ihr Euch nicht auch schon mal gefragt, wer gewinnen würde, stiegen Hip-Hopper und Schwarzmetsaller in den Ring? Diese Überlegung bedarf vieler Wahrscheinlichkeitsrechnungen und einiger Langzeitstudien. Unser User Creaping, 17. Semester Germanistik und nordische Geschichte an der Universität Hammerfest, hat sich die Mühe gemacht und den Ausgang eines solchen Aufeinandertreffens genauestens erörtert.**

### **Waffenarsenal**

Der Hip-Hopper setzt üblicherweise eine Schusswaffe ein, wie zum Beispiel eine Pistole, einen Revolver oder ein Maschinengewehr russischer Herkunft. Der Metaler hingegen bleibt true und zieht nur mit Schwertern, Äxten und vielleicht Pfeil und Bogen in den Kampf. Vorteil Hip-Hop: Schusswaffen sind sogenannte Fernkampfaffen und erreichen damit viel schneller ihr Ziel als Pfeile. Gegenüber den äußerst truen Schwertern und Äxten haben Schusswaffen allerdings den Nachteil einer nicht unendlichen Ammunition.

### **Trommelwirbel**

Während die HipHop-Musik für Euphorie, Freude und schier unendliche sexuelle Wahnvorstellungen sorgt, macht der Metal aus seinen Hörern sogenannte Berserker. Das heißt, die Aggression der Metal-Konsumenten steigt und sie erhalten einen Schadensbonus von 40%. Allerdings haben Hip-Hop-Lieder den Nachteil, dass sie nur während des Refrains eine Wirkung ausüben, während bei Metalsongs der Berserkerrausch immer da ist und bei Solos eine zusätzlich erhöhte Angriffsgeschwindigkeit von 20% hinzugerechnet werden muss.

## **Riterrüstung**

Die XXXL-Baggys und -Jacken der Hip-Hopper sowie kiloweise Gold und Biatchez an Fingern und um den Hals sorgen aufgrund ihres Gewichts, ihrer Anhänglichkeit und ihrer Anti-Aerodynamik für eine 50% langsamere Bewegungs- und eine 25% niedrigere Angriffsgeschwindigkeit. Die einzige Behinderung bei Metalern sind ihre langen Haare, was allerdings nur zu einem leichten Geschwindigkeitsverlust von ungefähr 0,15 km/h führt. Ihre Ledermäntel sind wesentlich aerodynamischer als die FUBU-Jacken und haben zusätzlich einen Neo-Bonus. Dieser einzigartige Bonus ermöglicht den Schwarzmetallern Angriff und Verteidigung in Bullet Time zu beherrschen. Ausgiebige Forschungen in der Wüste Gobi belegen, dass die schwarze Kleidung schneller Wärme aufnimmt, als vergleichbare Hüpf-Jacken. Diese Tatsache belegt auch den Auftrieb und die dadurch bedingte Steigerung der Geschwindigkeit um 2%.

## **Auf in den Kampf**

Nach genauesten stochastischen Berechnungen, läuft ein Kampf "Hopper gegen Metaler" mit einer Wahrscheinlichkeit von 1:23 so ab:

Zuerst versuchen die Speed-Metaler, da sie - wie der Name schon sagt - am schnellsten rennen können, um die Hip-Hopper herum zu laufen. Dieses Ablenkungsmanöver gibt den Power-Metalern die Chance zum Angriff. Der erste Schwall Pfeile prasselt auf die Hupfdohlen ein! Sobald die Hip-Hopper ihre Munition aufgebraucht haben und nachladen müssen, sorgen die Black-Metaler für einen Hinterhalt und erstechen sie mit vergifteten Dolchen. Während dieses verheerenden Angriffs ist die Zeit für die True- und Viking-Metaler gekommen, um zuzuschlagen. - **Death in Fire** von **Amon Amarth** müsste zu dieser Zeit bei 1:50 Minute liegen.

Die Hopper, die aufgrund der miserablen Geschwindigkeitsverhältnisse immer noch versuchen, ihre Handfeuerwaffen nachzuladen, haben den Kampf praktisch schon verloren. Doch da naht die Rettung: Der Obergangster ruft zum Handgemenge auf. Mit Fäusten und Baseballschlägern treten sie ihren schwarzen Feinden entgegen. Doch auch diese Aktion wird nicht von Erfolg gekrönt sein, denn die Checker haben die Rechnung ohne die Schwerter und Äxte gemacht.

Nach 2:20 Minuten **Death in Fire** sind viele Gangster tot. Die übrigen verlieren ihren Gruppenbonus und ihre Moral sinkt drastisch. Bei der Bruderschaft aus Metall ist dies jedoch nicht der Fall. An die dunkle Einsamkeit gewöhnt und dennoch stark in Herden, befinden sie sich noch immer in Rage. Die überbliebenen Hopper unternehmen mit letzter Kraft einen Fluchtversuch, sind aber durch ihre Kleidung zu stark behindert und stolpern mit einer Warscheinlichkeit von genau 15%. Die Death-Metaler schlachten jetzt noch alles ab, was übrig ist.

Wer jetzt noch immer nicht glauben mag, dass unsere hüpfenden Freunde die Schlacht auf Tragen verlassen werden, der rechne es doch bitte selber nach!