

GameStar Interaktiv

»Rück den verdammten Schlüssel raus!«

In unserer letzten Ausgabe konnten Sie uns mit einer möglichst kreativen, jedoch kinderfreundlichen Verhörmethode beweisen, welch teuflisches Genie in Ihnen schlummert.

Fabian Röttschke aus dem schönen Freising war kein Mittel zu grausam (oder einfach zu bescheuert), um in unser vergoldetes und mit Edelsteinen verziertes Spielearchiv zu kommen (das von einem recht kleinen, aber persönlichkeitsstarken Nilpferd bewacht wird). Den Archivschlüssel können wir ihm leider nicht schenken, aber er erhält von uns das gelungene Rollenspiel *Two Worlds 2*. Für die zweit- und drittplatzierten Einsendungen hatten wir noch Platz, wir sind ja keine Unmenschen.



Verhörer: »Also, legen wir los, Ma... Matshi... Matschie... Matschiev... Matschiv...«
 Daniel: »Oh Gott, hören Sie bitte auf, ich sage alles!!!«
 Brian Heath

2.

Verhörer: »Also, legen wir los, Ma... Matshi... Matschie... Matschiev... Matschiv...«
 Daniel: »Oh Gott, hören Sie bitte auf, ich sage alles!!!«
 Brian Heath

3.

Daniel wird gefesselt, die Augen werden per Zwang aufgehalten (Uhrwerk Orange lässt grüßen), und dann muss er 48 Stunden am Stück Live schauen (oder ein ähnliches Programm). Das ist zwar schon Folter genug, aber den Schlüssel wird er spätestens rausrücken, wenn man ihm dafür ein Telefon verspricht, mit dem er endlich anrufen kann.
 Felix Weigl

1.

Vernehmungsprotokoll

Um einen Überblick über die Verhaltensweisen des Daniel M. zu erhalten, nutzen wir zunächst eine nicht näher genannte Internetseite und gelangen an folgende Informationen:

- 1.) ein Hass gegenüber Laubgebläsen
- 2.) verträgt nicht so viele Käsecracker
- 3.) liebt seine Heimkinoanlage und besitzt eine größere Summe an BluRays

Nun können wir mit dem Verhör beginnen. Immer wenn Herr M. die falsche Antwort gibt, wird ihm eine ärztlich kontrollierte Menge an Käsecrackern eingeflößt. Um den Willen des Subjektes weiter zu brechen, werden alle Geräuschquellen durch Laubgebläse ersetzt. Falls diese Schritte noch nicht ausreichen sollten, damit Daniel M. das Geheimnis des Schlüssels lüftet, werden folgende Optionen vorgeschlagen:

- * alle BluRays werden einzeln vor Herrn M. ausgebreitet. Bei jeder Falsch- bzw. Nichtbeantwortung der Fragen wird eine in einen bereitgestellten Schredder gegeben.
- * Die Geräusche der Laubgebläse werden aufgenommen und von der Heimkinoanlage abgespielt.
- * der Fernseher wird verkauft, um einen Teil des Schadens, den Herr M. angerichtet hat, zu beheben (Schlüsseldienst!). Dieser Schritt kann zu jedem beliebigen Zeitpunkt durchgeführt werden!

Um Herrn M. dennoch mit einem guten Gefühl zu verlassen, behaupten wir noch, dass das alles nur Spaß war, man nie so etwas tun würde und man diese Situation nur als Szenen für einen Film gebraucht hat, indem man ein solches Geschehen so realitätstreu wie möglich halten wollte.

Fabian Röttschke

Die nächste Aufgabe

Um uns und vor allem Ihnen die Weihnachtsstimmung zu erhalten, haben wir uns dieses Mal eine ganz besondere und bestimmt festtagstaugliche Aufgabe ausgedacht: Sie dürfen uns ein Bild der Krippenszene (Maria und Josef im Stall mit Baby-Jesus ...) malen, fotografieren oder als Collage anlegen, sofern Sie alle Beteiligten durch GameStar-Redakteure ersetzen. Das hat unser Praktikant hier schon mal peinlich schlecht vorgemacht. Dem Gewinner schenken wir den schnellsten Fun-Racer dieses Jahres, Nail'd.



Einsendeschluss ist der 12.1. 2011

Bitte schicken Sie uns Ihre Ideen samt Ihrer vollständigen Postadresse.

Entweder per Post:

IDG Entertainment Media GmbH
 GameStar Interaktiv
 Lyonel-Feiningger-Straße 26
 80807 München

Oder per E-Mail an:

interaktiv@gamestar.de,
 Betreff: »Krippenszene«