

DIKUrevy 2012 DIKOOM v. 1.17.42

skrevet af Theo Engell-Nielsen & Dennis Lehd

Roller:

Sælger	Den overivrige sælger... Stephan...??
Spiller	Iført noget Virtual Reality kluns. D.v.s. brun papkasse med hul til dykkerbrillerne, desuden grillhanske, mussemåtte på maven, mus i hånden, staniel på underarme og skinneben, knæ- og albuebeskyttere, masser af ledninger. Propel på hovedet??
To fra EDB-afd.	To store herrer, hver med deres baseball-bat.
Dikoom-dude	En person klædt i grønt tøj og knallerthjelm. Han skal desuden være iført en motorsav (uden kæde...).
Stemme	...

Rekvisitter:

Masser	Se ovenfor
Hæfte	Det skal være grønt med et fint index.

På scenen står sælgeren. Han har spillehæftet fra sidst i hånden

Sælger: I har nu alle i de forgangne år spillet den fantastiske efterfølger til DIKU QUEST 1, DIKU QUEST 2 - ANDENDELEN (tm) og som lovet...

Han bliver afbrudt! Lyset forsvinder

Stemme: I overværer i øjeblikket en sketch, hvis forgængere er '93 - DIKU QUEST 1 og '94 - DIKU QUEST - ANDENDELEN. Den sidste sketch blev dog ikke opført, men det er ikke vigtigt lige nu! (*stemme væk, lys tilbage*)

Sælger (*Forvirret*): ...Og som lovet sidste år kommer nu en virtual reality — eller virtuel — fortsættelse, nemlig DIKU QUEST - PH.D.'EN eller mere populært: DIKOOM! Lad os få spilleren ind!

(Støn og anstrengte lyde kommer fra kolissen. Ind kommer spilleren, men stoppes p.g.a. alt for korte ledninger. Han kommer dog fri og ind på scenen, hæmmet af alt udstyret, helt forpustet. Han sætter sig ned på en kontorstol med 100 frihedsgrader (en af dem fra midgård) og er lige ved at falde af. Han skal ligne et forsøgsdyr, lettere irriteret... Ind kommer de to fra edb-afd.)

Sælger (*til spilleren, mens de to fra edb-afd. kommer lalleglade ind med deres bruger-bats*):
Vil du spille DIKOOM i nightmare mode?

Spiller: MMMMmmmmm... (*mumler p.g.a. gaffa-tape. Ryster kraftigt på hovedet.*)
(*Edb-afd. ud*)

Sælger: Lad os tænde for udstyret...

Lyset i auditoriet dæmpes, en lavfrekvent lyd høres(atomreaktorlyd).

Videoen skal indeholde en del forskellige momenter, her er et par idéer:

Videoen...

Roller:

TAP'ere	Det administrative køkken med kokkehuer og forklæder.
Instruktorer	Normalt udseende studerende.
Rengøringspersonale	4-5 rengøringsdamer med mopper, kitler (evt. vogn).
DKD'ere	Fire DKD'ere, med DKD-t-shirts på.
Kantinemonster	Et monster(med en person inde i) lavet af salat, persille og blød pasta!
Eric Jul	Eric Jul
Karkludsførere	

Tid: Det skal være omtrent kl. 20:00, som når revyen afholdes.

Start: Ved indgangen til DIKU fra Nørdeallé.

1. DKD-mord: Et par DKD'ere er ved at male trappeopgangen i nordfløjen lyserød. Det ordnes med noget lyserødt papir som vi klæber op i opgangen. De er udstyret med malerruller. De bliver uden nåde pløkket ned... Pernille, Agnete, Helle og Jeanette skal være DKD'ere (DKD-skilte på ryggen).
2. Eric Jul: Man nærmer sig hans kontor, rundt omkring er der flere og flere post-it notes, der er klæbet op rundt omkring. Man kommer hen til hans dør og åbner den. Indenfor sidder E.J. med gule post-notes over det hele. Han bliver skudt... med to jagtgeværer... Hvem skal være Eric Jul? Eric Jul?
3. TAP: Skilt udenpå informationen: "Det administrative køkken", der netop har møde i informationen med pletter og pander, udveksling af tips og tricks, bliver skudt ned. Alle er udstyret med kokkehuer, forklæder og grydeskeer.

4. Instruktører: Kameraet filmer derefter ind i instruktørrummet, hvor en instruktør viser de andre en rapport, som alle skraldgriner af. Instruktørerne skydes.
5. Rengøringspersonale: Kameraet filmer KHe's dør, som åbnes. I kontoret står der et antal rengøringspersoner i kø ved telefonen, og den første står og snakker i telefon og gestikulerer stort. De skydes en efter en. Hvad gør vi med rengøringsuniform? Rengøringsvogn og mopper kan godt skaffes. . .
6. Kantinen: Det er her hvor DOOMeren dør 1. gang. Han overmandes af karklude i kantinen. Det skal foregå ligesom *facehuggers* fra Aliens. Dødsstødet kommer fra køleskabsmonsteret, der lige netop er undsluppet fra brugernes køleskab. Doomeren kommer ind fra nordfløjen. Idet han passerer ølautomaterne klippes der til brugernes køleskab der smækkes op. Klip til kantinemonster på vej ud til DOOMeren. Klip til slåskamp, der ender med at monsteret bliver skudt. Man ser hans ansigt, han smiler. MEN! Klip til et par karklude ved vasken og på nogle af bordene. De begynder at bevæge sig. Idet de kommer tæt nok på, springer de lige op i ansigtet på DOOMeren. SPLAT! Han dør.
7. DOOM'eren trækker motorsaven frem, frydefuldt grin høres . . . Han stormer ned imod UP-1. Videoen stopper. Meta-spring: Døren til auditoriet smækkes op. DOOM'eren kommer ind, spæner hen over midtergangen, hvor han stopper op midtvejs. Han saver godt og grundigt i en revytter på en af rækkerne og løber videre. Døren lukkes bag ham. Videoen fortsætter:

Spot på sælger

Sælger : Hvis I synes dette er godt lavet så vent til I ser den næste scene, der er **virkelig** virtual reality. . .

8. DOOM'eren kommer i det samme ind over scenen og slagter ham, ser et øjeblik på spilleren der stadig sidder og spiller, videoen kan stadigvæk vise DOOM'erens synspunkt, han skal bare ikke kigge ud over publikum.

DOOM'eren står forpustet. Langsomt vender han sig om mod spilleren, mens han hæver motorsaven (er der nogen der siger Texas Chain Saw Massacre).

9. DOOM'eren slagter spilleren. Støj på videoen???

(Sketchen dør)

Stemme : Og sådan skete det, at en sketch for første gang i verden terminerede sig selv. Kan man kalde det for en dead-lock? *dead end??*