

Allgemeine Triggerwarnungen

- Türen können immer wieder knarren und knarzen.
- Wenn Menschen während eines Spieles erschrecken oder sich freuen, können sie schreien, quietschen, rufen oder andere laute Äußerungen von sich geben. Solche Geräusche aus anderen Räumen können auch im Empfangsbereich oder während eures Spieles zu hören sein.
- Beim Starten eines Spieles ertönt ein markanter Pieps-Laut.
- Die Kasse macht Geräusche, vor allem beim Öffnen und Schließen. Dasselbe gilt für Kühlanlage und Geschirrspülmaschine.
- Das Licht kann sich während des Spiels jederzeit ändern, heller oder dunkler werden, auch komplette Dunkelheit ist möglich.
- Beim Aufgehen von Geheimfächern, Türen oder Verstecken können Geräusche entstehen/ertönen.

Triggerwarnungen zu den einzelnen Spielen

- „Die Rache des Tutanchamun“
Das Spiel beginnt im Dunkeln, aber nach der Einleitung geht das Licht an.
- „Sherlock“
Bei einem Rätsel müssen verschiedene Gesichter erkannt und zugeordnet werden.
Man muss sich (mehrmals) durch denselben dunklen Gang tasten – Vorsicht beim Zurücktasten, man endet in einem hellen Raum!
Am Spielende ertönt eine Polizeisirene.
- „Der Zauberer“
Es gibt ein sehr geruchsintensives Rätsel.