

doolini.

SIGNAL NULL

Die letzte Sendung

Das interaktive Rätselabenteuer

Bevor die Geschichte beginnt

Das Jugendradio FENSTER soll morgen schließen. Beim Aufräumen startet plötzlich eine Aufnahme: Ihr hört eure Begrüßung, dann eine Stimme, die niemand kennt. „Wenn ihr das hört, glaubt nicht dem ersten Mitschnitt.“ Die Datei trägt den Zeitstempel von morgen. Auf dem Mischpult liegen sechs nummerierte Beweisstücke. Eine ehemalige Redakteurin namens Juno hat euch einen Weg durch das Archiv hinterlassen. Was wie eine Drohung klingt, könnte die letzte Chance sein, das Radio zu retten. Ihr müsst herausfinden, was wirklich gesendet werden soll.

Ihr braucht Papier und einen Stift. Digital teilt ihr euch ein Gerät; im Druck spielt ihr mit diesen Seiten. Eine Spielleitung ist nicht nötig. Verteilt bei Bedarf die Rollen Lesen, Notieren, Prüfen und Zeitwache; wechselt nach jedem Rätsel. Die Uhrzeit gehört zur Geschichte: Es läuft kein echter Countdown und nichts geht bei einer Pause verloren. Legt die Seiten mit Enden, Hinweisen und Lösungen verdeckt beiseite. Lest ein Kapitel nach dem anderen. Notiert eure Antworten und die zwei Entscheidungen. Alle Informationen stehen im Spiel; Internetrecherche und Spezialwissen sind nicht nötig.

So spielt ihr

1. Lest die Szene und untersucht das Beweisstück.
2. Notiert eure Lösung. Nutzt bei Bedarf zuerst Hinweis 1, danach Hinweis 2.
3. Prüft erst dann die Lösung. Ein Fehler kostet nichts; ihr dürft beliebig oft neu versuchen.
4. Lest die Auflösung des Kapitels erst nach dem Rätseln. Haltet Entscheidungen fest.

Die Nachrichten vor Mitternacht

Das Telefon auf dem Pult zeigt sechs Nachrichten. Die Empfangsliste ist durcheinandergeraten. Juno schreibt auf einen Klebezettel: „Was zuerst kam, gehört zuerst gelesen. Nur die Anfänge zeigen, wo ich war.“ Ein zweiter Zettel trägt euren Teamnamen: {name}. Niemand von euch erinnert sich daran, ihn geschrieben zu haben.

EMPFANGSPROTOKOLL / unveränderte Nachrichten

Uhrzeit	Nachricht
23:48	Hör genau hin.
23:41	Alles beginnt mit einer Reihenfolge.
23:55	Vergiss die Namen nicht.
23:43	Räume erzählen Geschichten.
23:52	Ich habe etwas zurückgelassen.
23:46	Codes sind manchmal nur Anfänge.

Ordnet die Nachrichten von früh nach spät. Lest dann die ersten Buchstaben der Nachrichtentexte. Welcher Ort entsteht?

Eure Antwort: _____

Die erste Tür ist offen

23:41 A, 23:43 R, 23:46 C, 23:48 H, 23:52 I, 23:55 V ergeben ARCHIV.

Im Archiv findet ihr nicht eure Zukunft, sondern eine Produktionsliste. Der seltsame Mitschnitt wurde offenbar zusammengesetzt.

Die Vollversion setzt hier an: weitere Rätsel, zwei Entscheidungen, drei vollständige Enden sowie alle Hinweise und Lösungen. Diese Probe enthält nur das erste Rätsel. Verkaufsstart und Verfügbarkeit auf doolini.de prüfen.