

Komplettlösung – Life is Strange – Before the Storm

von Kerstin Häntsch

In diesem Spiel geht es um Chloe. Es müssen immer Entscheidungen getroffen werden und diese haben Auswirkungen auf den Verlauf des Spieles. Vor allem die Entscheidungen, bei denen ein Dreieck (Pyramide) angezeigt wird. Im Spiel gibt es Stellen zu finden, an denen man ein Graffiti hinterlassen kann. Das gibt dann auch eine Errungenschaft. Man hat immer eine Wahl zwischen zwei verschiedenen Motiven, aber die Auswahl hat keine Auswirkung. Man kann also wählen was man möchte. In jeder Episode gibt es 10 Graffiti. Bei Gesprächen kann Chloe auch Widerworte verwenden. Hier sollte man genau aufpassen was der Gesprächspartner sagt und was man erreichen möchte. Wer in dem Gespräch die meisten Punkte erhält, entscheidet den Ausgang für sich. Sollte ein Gespräch mal nicht zum gewünschten Erfolg führen, dann gibt es immer eine Alternative um ans Ziel zu gelangen. Es gibt viele Dinge die man sich ansehen kann oder auch benutzen, die aber nicht zwingend nötig sind für die Geschichte. Allerdings erfährt man mehr, wenn man sich alles ansieht. Da sich viele Entscheidungen auf die Geschichte auswirken, verläuft diese dann in einigen Teilen auch anders. Ich beschreibe es hier, so wie ich es gespielt habe. Man kann die Episoden auch noch mal spielen, sobald sie einmal freigegeben sind. So kann man beim nochmaligen Spielen andere Entscheidungen treffen und sieht dann auch andere Szenen.

Episode 1 – Erwacht

Alte Mühle:

- den Zaun entlang gehen bis zu einem Schild
- dort über den Zaun springen
- zum Wohnwagen gehen
- **auf der Rückseite des Wohnwagens findet man eine Platte und hier kann man das erste Graffiti anbringen**
- **Errungenschaft: Erholungsvandalismus**
- dann den Streit der beiden Männer vor dem Wohnwagen ansehen
- die Seitentür ansehen und den Hundezwinger (das ist die Option, wenn das Gespräch mit dem Türsteher schief gehen sollte – Hundezwinger vor die Tür schieben und so in die Mühle gelangen)
- die Motorräder ansehen
- **das Motorrad mit den Blumen ansehen** (neuer Dialog wird freigeschaltet)
- mit dem Türsteher sprechen
- der will Chloe nicht in die Mühle lassen, auch nicht mit dem gefälschten Ausweis
- noch einmal mit dem Türsteher sprechen (Dein Motorrad, die Mühle) und dann **Widerworte geben (deine Schlafenszeit, niedlich, nicht deine Kleine, dein Motorrad (Blume auf Motorrad), Bosse sind Scheiße)**
- Chloe darf in die Mühle
- falls es mit den Widerworten nicht klappen sollte, dann kommt man durch eine Seitentür in die Mühle rein
- in der Mühle umsehen

- **zum Sägeblatt an der Wand gehen und das zweite Graffiti anbringen**
- **Errungenschaft: Ich säge was, was du nicht siehst**
- mit Frank sprechen, der auf dem Sofa sitzt
- ein Bier nehmen
- das Auto mit den T-Shirts ansehen
- Chloe versucht ein T-Shirt zu nehmen, aber der Verkäufer lässt das nicht zu
- hier kann man optional die Handbremse im Auto lösen und dann ein T-Shirt nehmen
- im Auto liegen auch noch 200 Dollar, aber die sollte man nicht mitnehmen
- **zur Menge gehen und dann „durchboxen“**
- Chloe rempelt einen Typen an und entschuldigt sich (neuer Dialog freigeschaltet)
- zu Frank gehen und mit ihm reden
- der gibt Chloe den Tipp die Treppe zu versuchen
- **die Treppe nach oben gehen**
- Chloe genießt die Musik
- mit der Taste B auf dem Controller beendet man die Szene
- die beiden Typen tauchen auf
- **Chloe beleidigt den Typen und bekommt dann Hilfe von Rachel**
- **bei der Entscheidung „wegrennen“ auswählen**
- Chloe und Rachel genießen nun die Musik
- am nächsten Morgen wacht Chloe in ihrem Bett auf

Zu Hause bei Chloe:

- das Tagebuch und das Foto ansehen
- alles im Zimmer ansehen
- **das Einhorn Poster von der Wand reißen und dahinter das Graffiti Nummer 3 anbringen**
- **Errungenschaft: Das letzte Einhorn**
- die Schubladen öffnen und ein T-Shirt auswählen
- Chloe ist nun bereit zum Frühstück zu gehen und öffnet die Tür
- da fällt ihr auf das ihr Handy fehlt
- ins Schlafzimmer der Mutter gehen
- **hier das Handy der Mutter nehmen und das eigene Handy anrufen**
- **ins Bad gehen**
- **hier liegt das Handy neben der Toilette**
- Chloe nimmt ihr Handy mit
- die Mutter ruft nach Chloe und bittet sie ihre Handtasche mitzubringen
- **ins Schlafzimmer gehen und dort die Handtasche nehmen**
- man kann sich hier noch umsehen
- die Schubladen von beiden Nachttischen öffnen und den Inhalt ansehen
- das Buch auf dem Nachttisch ansehen und lesen (Entscheidung)
- die Schublade der Kommode öffnen und das Foto nehmen und auf die Kommode stellen (Entscheidung)
- den Ring ansehen und die Quittung darunter (neuer Dialog)
- die Treppe nach unten gehen
- **in der Küche und im Wohnzimmer umsehen** (Schmorbraten im Topf, Aschenbecher mit

Schlüssel, fehlendes Foto an der Wand usw.)

- **die Handtasche auf den Esstisch stellen**
- **dann mit der Mutter sprechen (Verständnis zeigen)**
- Chloe soll den Schlüssel aus dem Aschenbecher zu David bringen, der sie zur Schule fahren wird
- **ins Wohnzimmer gehen, den Schlüssel holen und dann die Wohnung verlassen**
- in die Garage gehen
- **den Werkzeugkasten öffnen und den Schlüsselsatz nehmen**
- **das vierte Graffiti auf den Werkzeugkasten setzen**
- **Errungenschaft: Hör mal wer da nagelt**
- noch etwas in der Garage umsehen und dann **den Schlüsselsatz zu David bringen**
- **den Fauststoß akzeptieren**
- David und Chloe fahren im Auto
- David möchte mit Chloe reden
- ignorieren und durchstehen
- **Entscheidung treffen: verstanden**
- Chloe träumt von ihrem Vater und sieht den Unfall
- dann ist Chloe vor der Schule

Schule:

- Eliot spricht Chloe an und möchte wissen, ob sie zur Theateraufführung kommt
- **Chloe entscheidet sich für „Vielleicht“**
- nach links gehen und zu dem Gebäude hinter der Theaterbühne
- **dort findet man einen Platz für Graffiti Nummer 5**
- **Errungenschaft: Rock Idol**
- Chloe bekommt eine Nachricht von Steph
- auf der rechten Seite sind die Tische und dort sitzen Steph und Mickey
- **Chloe bekommt ihre DVD zurück** und kann dann ein Spiel ablehnen (ohne Konsequenzen) oder annehmen (und im Spiel kann man sich entscheiden, ob man auf der Seite von Mickey ist oder nicht) – Spiel angenommen und auf der Seite von Mickey gewesen
- danach zum Eingang der Schule gehen
- hier streiten sich Nathan und Drew
- **Chloe entscheidet sich Nathan zu helfen und sagt im Widerworte Dialog folgendes:**
- **Idiot, Mitleid, weißt du was irre ist, Bromanze**
- dann geht es in die Schule durch den Haupteingang
- Rachel zieht Chloe mit sich in den Theaterraum
- etwas später wird eine Frage gestellt, die Auswirkung auf das Verhältnis zu Rachel hat
- **ich habe angegeben: Wahre Liebe**
- danach zieht sich Rachel um und bittet Chloe ihr den Gürtel aus der Tasche zu bringen
- **den Rucksack ansehen, der im Raum steht**
- **Chloe findet ein Foto und dann den Gürtel**
- **den Gürtel nehmen**
- in den kleinen Raum neben der Bühne gehen
- **hier ist ein Poster an der Tür**

- dort kann man das Graffiti Nummer 6 hinterlassen
- **Errungenschaft: Dramatis Personae**
- dann nach rechts gehen und Rachel den Gürtel geben
- es folgt eine Unterhaltung
- dann schlägt Rachel vor die Schule zu schwänzen und Chloe stimmt zu
- die beiden verlassen die Schule

Zug und Aussichtspunkt:

- Rachel und Chloe springen auf einen Zug auf
- Chloe soll sich zu Rachel setzen
- aber erst einmal sieht sich Chloe im Zug um
- **die Kiste verschieben**
- **dann in den hinteren Bereich geben und dort das Graffiti Nummer 7 hinterlassen**
- **Errungenschaft: Hobo Eintopf**
- dann auf die Kiste setzen
- **schweigen, bedanken und dann ein Spiel spielen** (2 Wahrheiten und eine Lüge)
- **die Lüge bei Rachel ist New York**
- Chloe könnte sich entscheiden zu schummeln, aber für das Vertrauen ist es besser das nicht zu tun
- Chloe sucht eine Lüge und zwei Wahrheiten aus und Rachel findet dann heraus was die Lüge ist
- **dann kann man Musik hören und Chloe kann sich entscheiden, ob sie die Musik allein hören will oder mit Rachel zusammen (mit Rachel)**
- **nach dem Musikhören sagt Rachel das sie da sind und sie springen vom Zug (nicht zögern, einfach springen)**
- die beiden gehen zu einem Aussichtspunkt
- hier gibt es zwei Ferngläser
- Rachel wirft eine Münze in das Fernglas links
- das ist allerdings defekt und es war die letzte Münze, die Rachel hatte
- **Chloe meint das sie die Münze aus dem Fernglas holen kann**
- **erst einmal zur Statue gehen und dort das Graffiti Nummer 8 hinterlassen**
- **Errungenschaft: Pioniergeist**
- Chloe versucht das Fernglas zu öffnen, aber ohne einen Gegenstand klappt das nicht
- **mit Rachel sprechen**
- **sie hat eine Nagelfeile**
- im Park umsehen
- zu dem streitenden Pärchen gehen
- auf dem Tisch steht eine Flasche Wein
- mit dem Pärchen sprechen
- sie wollen Chloe keine Münze geben
- zu der Bank mit der Plakette gehen
- **dann die Plakette mit der Nagelfeile entfernen**
- **mit der Plakette das Fernglas öffnen und die Münze herausholen**
- nun kann das nächste Spiel beginnen
- mit dem Fernglas immer Leute finden und dann sagen was sie gerade tun

- beim dritten Mal sieht man eine Frau die alleine steht und dann kommt ein Mann auf sie zu
- **Rachel ist plötzlich sauer und sie will Alkohol**
- **zu dem Pärchen mit der Weinflasche gehen**
- Rachel spielt den beiden etwas vor und Rachel versucht die Weinflasche zu nehmen
- das Pärchen bemerkt es aber
- **Widerworte: wer wartet, sterben sehen und Potenzial**
- am Ende rennen die beiden mit der Flasche Wein weg
- sie komme auf einen Schrottplatz

Schrottplatz:

- Rachel ist jetzt so anders und Chloe weiß nicht was sie tun soll
- egal was Chloe sagt, es gibt Streit
- es gibt eine wichtige Entscheidung
- **Chloe kann etwas von Freundschaft sagen oder das es mehr ist (es ist mehr)**
- Rachel geht trotzdem erst einmal weg
- Chloe benutzt den Baseballschläge um ihre Wut abzubauen
- **zuerst das Schild „Good Kiddos“ umhauen, dann die roten Farbtöpfe umwerfen und es gibt einen Farbklecks auf dem Schild**
- **nun das Graffiti Nummer 9 hinterlassen (Farbklecks ansehen und dann Graffiti)**
- **Errungenschaft: Blick der Wut ins Gesicht**
- auf alles einschlagen was Chloe sieht
- dann kommt sie an ein Auto das sie an den Unfall erinnert
- auf das Auto schlagen
- Chloe schläft im Auto ein und träumt
- **im Traum zuerst das Poster am Sitz ansehen und entfernen**
- **dann die Weinflasche ansehen und den Stift nehmen**
- **nun das Graffiti Nummer 10 am Sitz hinterlassen**
- **Errungenschaft: Klarschreiben**
- dann den Puppenkopf ansehen
- Chloe erwacht aus dem Traum und macht sich auf den Weg
- sie trifft Rachel
- die beiden unterhalten sich
- nach einer Zwischensequenz endet die Episode 1
- **Errungenschaft: Erwache liebes Herz**

Episode 2 – Schöne neue Welt

Schule und Parkplatz:

- Chloe und Rachel sind beim Direktor
- Rachel sagt es ist ihre Schuld
- der Direktor will sie vom Theaterstück ausschließen
- das kann Chloe nicht zulassen
- **die folgenden Widerworte geben: Realität, Schauspielerin, Sag mir nicht, Prescott**

(oder Nathan) und Wahrheit

- wenn Chloe das Rededuell gewinnt darf Rachel doch beim Theaterstück mitmachen und Chloe fliegt von der Schule
- sie soll ihren Spind räumen und die Schule verlassen
- das Katzenfoto aus dem Spind mitnehmen
- die Bücher ansehen und wegwerfen
- die Unterschriften ansehen und eine Unterschrift hinterlassen
- das Poster ansehen und wegwerfen
- hinter dem Poster ist ein Loch im Spind
- dort sollte Chloes Vorrat sein – herausholen
- leider hat sich Justin an ihrem Vorrat bedient und Chloe ist sauer
- sie sagt sie muss auf die Toilette
- dort malt sie alles an (läuft automatisch)
- dann verlässt sie die Schule und geht auf den Parkplatz
- **hier zu dem weißen Auto gehen**
- **dort das Graffiti Nummer 11 hinterlassen**
- **Errungenschaft: Bühnenhandschrift**
- das Tagebuch und die anderen Einträge ansehen
- zur Mutter gehen
- David ist auch da
- **mit der Mutter sprechen**
- **Chloe entschuldigt sich und versucht alles für ein gutes Verhältnis**
- **David will sehen was sie in ihren Taschen hat – Tasche ausleeren**
- dann erklärt er dass er im Haus einziehen wird
- das ist zuviel und Chloe haut ab

Schrottplatz:

- es folgt eine Zwischensequenz
- Chloe hat vor ein Auto zu reparieren
- **zu dem weißen Auto gehen und dort die Motorhaube mit dem Riegel öffnen**
- **die Batterie ansehen und nehmen**
- **zurück zum Truck gehen und die Batterie einsetzen**
- Chloe setzt sich ins Auto
- ansehen was noch alles am Auto repariert werden muss (Lampe, Boden und Sitz)
- das Auto verlassen
- nun den Schrottplatz erkunden
- zu dem Boot gehen
- Chloe versucht auf das Boot zu klettern, schafft es aber nicht
- **die Palette, die in der Nähe liegt, aufrichten**
- **nun auf das Boot klettern**
- **auf der Haube ein Graffiti hinterlassen**
- **Errungenschaft: Radikal Piratikal**
- auf die Hütte auf dem Boot klettern
- Chloe kann sich den Waldbrand ansehen
- dann das Boot wieder verlassen

- auf dem Schrottplatz die Dinge ansehen, die so herumliegen (Kopf der Schaufensterpuppe, Schulbus, Schild, Glühbirne, Scherben, Spielzeugroboter usw.)
- **das Radio einschalten**
- **die Piratenflagge nehmen (Nähe vom Boot)**
- **bei den Gleisen findet Chloe einen Teppich, den sie mitnimmt und ganz in der Nähe davon noch eine Weihnachtsbeleuchtung, wovon sie eine Lampe mitnimmt**
- in der Nähe vom Spielzeugroboter liegt eine Schachtel
- **die Schachtel ansehen und öffnen**
- **die Wackelfigur aus der Schachtel nehmen**
- zum Truck gehen
- ins Auto setzen
- **dann die Wackelfigur auf das Armaturenbrett setzen, den Teppich auf das Loch legen, die Piratenflagge über den Sitz legen und die Lampe einbauen**
- **Frank ruft an und sagt der er zum Schrottplatz kommen wird**
- **dann die Taxitrennwand ansehen und ein Graffiti hinterlassen**
- **Errungenschaft: Gefühle auf Rädern**
- das Handschuhfach ansehen und öffnen
- **die Mütze nehmen**
- dann raucht Chloe eine Zigarette
- sie schläft ein und hat einen Traum
- im Traum den Stock nehmen, ein Marshmallow und dieses dann über dem Feuer rösten
- es klopft an die Autoscheibe und Chloe wird wach
- Rachel steht am Auto
- sie hat eine Tasche für Chloe mitgebracht
- es folgt ein Gespräch
- Rachel geht dann zur Theateraufführung
- Chloe geht in die Schrotthütte
- zuerst in der Hütte umsehen
- **an der Wand ein Graffiti hinterlassen**
- **Errungenschaft: Kanonenwand**
- **die Dartscheibe aufhängen, Schild aufstellen und den Wandteppich anbringen**
- dann öffnet Chloe die Tasche
- darin sind verschiedene Sachen, die Chloe probieren kann und sich entscheiden was sie anziehen möchte
- danach erhält sie eine Nachricht von Frank das er auf dem Schrottplatz ist
- **die Hütte verlassen und zum Wohnwagen gehen**
- eine Frau verlässt diesen gerade
- es ist die Frau, die mit dem Vater von Rachel im Park war
- in den Wohnwagen einsteigen

Wohnwagen:

- Frank fährt los und sagt das Chloe ihm sein Notizbuch holen soll
- Chloe sieht sich im Wohnwagen um
- **auf der Küchenzeile liegt ein Zettel**
- **dort ein Graffiti hinterlassen**

- **Errungenschaft: Wunschliste**
- den Computer ansehen
- die Tür öffnen
- dahinter ist das Schlafzimmer
- ein kleiner Hund kommt heraus und rennt zu Frank
- ins Schlafzimmer gehen
- **das Notizbuch auf dem Bett ansehen und lesen**
- **dann das Notizbuch nehmen und Frank geben**
- Frank spricht mit Chloe
- Chloe fragt Frank wegen der Frau
- **Widerworte: verrate dich nicht, Traumwolke, so sensibel, sechster Sinn**
- diese Informationen kann Chloe später an Rachel weitergeben (macht sie am Handy)
- Frank will das Chloe im Wohnheim der Schule in das Zimmer von Drew geht und dort das Geld holt, was dieser ihm schuldet
- Chloe sagt das sie es machen wird

Wohnheim:

- zu der Baustelle gehen
- **über den nassen Zement gehen und Abdrücke hinterlassen**
- **dann ein Graffiti hinterlassen**
- **Errungenschaft: Hart vorgehen**
- zur Bank gehen
- auf die Bank setzen (Erinnerung)
- mit Steph reden (sitzt auf einer Bank), wenn man möchte
- zur Tür vom Wohnheim gehen
- diese ist verschlossen
- am Gebäude entlang gehen bis zu einem kleinen Raum
- hier ist Samuel
- dort liegt ein Schlüsselbund
- Chloe muss ihn ablenken
- Samuel repariert gerade die Sprinkleranlage
- **zum Sprinkler gehen und ihn ansehen**
- hier ist Evans und der fotografiert einen Vogel
- **aus der richtigen Richtung vor den Vogel stellen und ihn mehrmals verscheuchen bis er auf einer Holzstatue landet und Evans nicht mehr sieht was Chloe macht**
- **jetzt den Sprinkler beschädigen**
- Samuel kommt nachsehen
- **in den kleinen Raum gehen**
- **den Schlüsselbund nehmen**
- im Raum umsehen
- die weiße Tür ansehen
- **an der Tür ein Graffiti hinterlassen**
- **Errungenschaft: Freundliche Waldfreunde**
- zur Tür vom Wohnheim gehen
- **die Tür aufschließen**

- Skip kommt Chloe entgegen
- Skip sagt das Chloe gehen muss und Chloe sagt das sie ins Wohnheim gehen wird
- **Widerworte: Frauensache, gruselig, Wells respektiert dich nicht, ich dachte auch, auf Titten geschaut**
- auch ohne Widerworte geht Skip und Chloe kann ins Wohnheim gehen
- die Karte ansehen
- da steht wer in welchem Zimmer wohnt
- **in Zimmer 105 gehen**
- **den Computer ansehen**
- **die Schublade öffnen und das Tagebuch lesen**
- **dann vor der Tür auf dem Whiteboard ein Graffiti hinterlassen** (erst Whiteboard abwischen)
- **Errungenschaft: Dauerrekord**
- dann in Zimmer 110 gehen
- im Zimmer umsehen
- **die Kiste ansehen**
- darin wird das Geld sein, aber sie ist verschlossen
- den Kalender ansehen und die Haftnotiz
- den Computer ansehen
- **bei der Kiste die Zahlen 12 12 einstellen am Schloss und dann noch andere Kombinationen probieren bis Chloe bei Steph nach dem Geburtstag von Mickey fragt und schon geht die Kiste auf**
- **Chloe nimmt das Geld**
- sie will gehen, aber da kommen Drew und Mickey ins Zimmer
- Drew bekommt Ärger mit einem Schläger wegen dem Geld
- Chloe kann sich nun entscheiden, ob sie Damon das Geld gibt oder nicht (Entscheidung hat Auswirkung)
- **Chloe gibt Damon das Geld**
- der ist zufrieden, aber Drew beschwert sich, weil er das Geld gebraucht hätte

Theateraufführung:

- Chloe läuft auf dem Schulgelände herum
- hinter die Theaterbühne gehen
- Chloe spricht mit Mr. Keaton
- sie sieht sich das Schalterpult für die Lichteffekte an
- den Laptop ansehen
- Chloe kann noch mit den Leuten reden, die hier noch am proben sind
- **in das Zelt links gehen**
- **Chloe sieht wie Victoria Tee einschenkt und etwas in eine Tasse gibt** (falls man Rachel in der Schule nicht verteidigt hat, läuft die Szene etwas anders ab)
- Victoria verlässt kurz das Zelt
- **die Handtasche von Victoria ansehen und ausleeren**
- **die Bilder und die Pillen ansehen**
- Rachel und Viktoria kommen ins Zelt
- **Chloe warnt Rachel wenn sie den Tee trinken will**
- **sagen das Viktoria den Tee trinken soll**

- Chloe soll jetzt eine Rolle in dem Theaterstück übernehmen
- man kann den Text für diese Rolle lesen
- **am Spiegel noch ein Graffiti hinterlassen**
- **Errungenschaft: Preis der Eitelkeit**
- dann auf die Bühne gehen
- es spielt keine Rolle welchen Text man sagt, da das meiste auch automatisch abläuft und Rachel sich an den Text anpasst, aber man kann sich den Text aufschreiben und dann so aufsagen, das beeindruckt alle noch mehr
- einmal muss sich Chloe auf das Schiff auf der Bühne stellen
- je nachdem wie man zu den anderen Darstellern bisher war, läuft das Stück etwas anders ab
- ab einem bestimmten Punkt hält sich auch Rachel nicht mehr an den Text und beide improvisieren
- am Ende sieht man dann Rachel und Chloe auf der Straße
- **Rachels Hand halten, ok du gewinnst, die offene Straße und Kuss** (als Entscheidungen angeben) (möchte man das Rachel ihre Mutter kennenlernen, dann braucht man das **Armband** und muss es später Sera geben, sie überzeugen ihre Tochter sehen zu wollen und man muss Rachel die Wahrheit über ihren Vater sagen)

Haus von Rachel:

- Rachel und Chloe gehen ins Haus
- sie wollen ein paar Sachen holen und dann verschwinden
- die Eltern von Rachel, sind aber im Haus und laden Chloe zum Essen ein
- Chloe soll den Tisch decken
- **man kann sich erst einmal etwas in den Räumen umsehen und auch das Kreuzworträtsel auf der Küchenzeile verbessern**
- **mit Rose sprechen und sagen das sie den Tisch decken wird**
- **die Teller aus dem Schrank nehmen und auf den Tisch stellen**
- wieder mit Rose sprechen
- **dann mit Mr. Amber sprechen und fragen was er trinken möchte**
- **mit Rose sprechen und sie sagt das Chloe ein Glas auf den Tisch stellen soll**
- **zum Schrank beim Tisch gehen und ein Glas nehmen und auf den Tisch stellen**
- wieder mit Rose sprechen
- **noch nicht die Kerzen anzünden**
- **erst warten bis Rose den Herd verlässt**
- **dann ein Graffiti auf dem Zeitungsausschnitt am Kühlschrank hinterlassen**
- **Errungenschaft: Merkmal der Bestie**
- **dann die Kerzen anzünden**
- es folgt das Abendessen
- **man kann Rachel beruhigen wegen ihrem Vater oder Widerworte geben**
- **Widerworte: Sackgasse, Papa, Dunkelheit, nichts zu verbergen**
- am Ende gibt es auf alle Fälle einen Streit (weil entweder Rachel selbst oder Chloe dem Vater vorwerfen das er fremd geht)
- Rachel erfährt das die Frau im Park nicht die Geliebte von ihrem Vater ist, sondern ihre leibliche Mutter
- **Errungenschaft: Oh Wunder** (für das Beenden der Episode 2)

Episode 3: Die Hölle ist leer

Rachels Zimmer:

- **zuerst sehen Rachel und Chloe gemeinsam durch ein Fernglas und erfahren so die ganze Geschichte von Rachels Vater und der leiblichen Mutter von Rachel**
- Rachel geht in ihr Zimmer
- Chloe spricht erst noch mit dem Vater und mit Rose und geht dann die Treppe nach oben und in das Zimmer von Rachel
- im Zimmer umsehen
- die Pinnwand, die Lampe, die Karte und die Stickerei ansehen
- **das Nachtlicht ansehen und einschalten**
- Chloe meint es müsste mehr Licht sein
- **den Notfallkoffer ansehen und öffnen**
- **die Taschenlampe nehmen**
- die Schublade öffnen und das Zeugnis ansehen
- **den Kalender ansehen und ein Graffiti hinterlassen**
- **Errungenschaft: Extra Credit**
- den Papierkorb ansehen
- die Rose aus dem Papierkorb holen und in eine Vase stellen
- die Bücher und den Globus ansehen
- **die Karte an der Wand ansehen und ein Graffiti hinterlassen**
- **Errungenschaft: American Graffiti**
- **die Taschenlampe mit dem Nachttisch benutzen**
- **dann die Sterne (das Licht) mit Rachel benutzen**
- Rachel und Chloe liegen auf dem Bett und sehen sich die Sterne an der Decke an
- sie reden miteinander
- Rachel möchte ihre leibliche Mutter treffen
- Chloe hat einen Plan
- dann hat Chloe noch einen Traum von ihrem Vater
- am nächsten Morgen steigt Chloe durch das Fenster in ihr eigenes Zimmer ein

Zu Hause bei Chloe:

- **Chloe ruft Frank an und bittet ihn um einen Gefallen**
- Frank sagt das er in zwei Stunden auf dem Schrottplatz sein wird
- im Zimmer umsehen
- **das Klassenfoto ansehen**
- **dann noch mal ansehen und ein Graffiti hinterlassen**
- **Errungenschaft: Peer Review**
- den Computer benutzen und die neuesten Nachrichten lesen
- das Zimmer verlassen und ins Bad gehen
- Chloe stellt fest das ihr Handtuch nicht mehr bei der Dusche hängt
- dort ist jetzt das Handtuch von David
- **in der Plastikbox im Regal findet Chloe ihr Handtuch und blaues Haarfärbemittel**

- **jetzt geht Chloe erst einmal duschen und danach färbt sie sich noch einige blaue Strähnen ins Haar**
- in ihrem Zimmer kann man nun aussuchen was Chloe für Sachen anziehen soll
- danach das Zimmer verlassen und in das Schlafzimmer der Mutter gehen
- **den Autokalender ansehen und ein Graffiti hinterlassen**
- **Errungenschaft: Monatliches Meisterwerk**
- **die Karte zum Muttertag ansehen**
- **das Zimmer verlassen und die Treppe nach unten gehen**
- Chloe sieht wie ihre Mutter und David tanzen und das ihre Mutter glücklich ist
- nach der Szene kommt das Gespräch mit ihrer Mutter
- **der Mutter zum Muttertag gratulieren**
- **die Entschuldigung von David annehmen und auch das Foto, das er ihr gibt** (verbessert die Beziehung)
- danach geht Chloe in die Garage und holt die Werkzeugkiste von ihrem Vater
- sie geht zum Schrottplatz

Schrottplatz:

- Chloe steht vor dem Truck und muss nun herausfinden mit welchem Werkzeug was reparieren kann
- zuerst kann man das Radio einschalten
- **dann den Benzinfilter überprüfen, herausnehmen und durchpusten**
- **das gibt einen Fleck auf der Motorhaube**
- **dort ein Gaffiti hinterlassen**
- **Errungenschaft: Verspuckt**
- **den Zahnriemen überprüfen und mit dem Schraubenschlüssel festziehen**
- das Scheißeil rechts ansehen
- das ist mit Tape verklebt und wird halten
- **das Scheißeil links überprüfen**
- **einen Schraubenzieher aus der Werkzeugkiste nehmen und das Teil festziehen**
- **den Schlauch wieder anhängen**
- **die Batterie überprüfen und für die Reparatur eine Zange aus dem Werkzeugkasten nehmen**
- Chloe bastelt noch etwas an dem Truck herum und startet dann den Motor
- da taucht Rachel auf
- es kommen aber auch Frank und Damon
- Damon gefällt es nicht das Rachel ihre leibliche Mutter treffen will
- es gibt ein Handgemenge und Rachel wird verletzt
- Frank hilft Chloe dabei mit Rachel zu verschwinden
- **Chloe bringt Rachel ins Krankenhaus**

Krankenhaus:

- **Chloe spricht mit Rachels Vater** (es ist meine Schuld, nach Sera fragen, wollte Infos über sie, war meine Schuld)
- nach dem Gespräch kommt Steph vorbei

- sie sagt das Mickey hier im Krankenhaus liegt und Chloe mal vorbeikommen kann
- Chloe läuft durch die Gegend um die Zeit zu überbrücken bis sie zu Rachel kann
- den Automaten ansehen
- der ist defekt, aber ein Schokoriegel steckt dazwischen
- **3x gegen den Automaten treten und Chloe bekommt den Schokoriegel und kann ein Graffiti hinterlassen**
- **Errungenschaft: Automatisch**
- dann den Gang nach hinten gehen zu dem Poster an der Wand links
- **dort ein Graffiti hinterlassen**
- **Errungenschaft: Hallo Schwester**
- man kann sich noch einige Sachen ansehen
- dann zum Zimmer von Mickey gehen
- mit Mr. North sprechen (Vater von Mickey)
- ins Zimmer gehen
- **mit Mickey sprechen und auf dem Gips unterschreiben**
- **Errungenschaft: Zusatz in Satzform**
- mit Steph sprechen
- **wenn man auf dem Schulhof am Spiel beteiligt war, kann man es jetzt fortsetzen (hilft das die beiden Brüder sich wieder näher kommen)**
- **Chloe kann im Spiel versuchen Mickey mit Widerworten davon zu überzeugen das nur ihr Charakter stirbt**
- gelingt das nicht sterben beide Charaktere, aber das ist auch nicht schlimm
- dann das Zimmer verlassen
- zum Zimmer von Rachel gehen
- mit Rose sprechen
- dann ins Zimmer gehen
- **mit Rachel sprechen**
- **Chloe verspricht ihr nach Sera zu suchen**
- Rachel sagt das Chloe ins Büro ihres Vaters muss, um Hinweise zu finden
- das Zimmer verlassen
- **Chloe trifft noch Eliot**
- das Gespräch knüpft an die vorher gesagten oder getanen Dinge an
- Chloe verlässt dann das Krankenhaus

Büro von Rachels Vater:

- Chloe kommt in das Büro von Rachels Vater
- die Schneekugel und die Akten ansehen
- **den Vaterpreis ansehen**
- da klappert etwas
- **Chloe findet einen Schlüssel**
- **die linke Schublade öffnen**
- **dort ist eine Schnapsflasche drin**
- **ein Graffiti hinterlassen**
- **Errungenschaft: Malerisch betrunken**
- **dann die verschlossene Schublade mit dem Schlüssel öffnen**

- **den Karton ansehen und öffnen**
- **die Briefe von Sera ansehen und lesen**
- **das Handy ansehen**
- es sieht so aus als ob Rachels Vater etwas mit dem Verschwinden von Sera und dem Überfall auf Rachel zu tun hat
- **Chloe chattet mit dem Unbekannten (Damon) am Handy (stellt die Frage: Wo ist Sera um an Informationen zu kommen**
- der will aber Beweise das die „Sache“ erledigt ist (schreiben: hab ich)
- an der Wand den Verbrechensbericht ansehen
- es steht etwas von einem Handschuh drin
- in dem Aktenschrank an der Wand befinden sich Beweismittel
- **den Aktenschrank öffnen und die Beweise ansehen**
- **ein Foto von dem Handschuh machen und an den Unbekannten schicken**
- der Handschuh soll vernichtet werden
- **den Handschuh in den Mülleimer werfen und anzünden**
- Chloe macht ein Foto davon und verschickt es
- **jetzt soll Chloe noch schreiben wer der Spitzel ist** (keine Ahnung)
- **die drei Akten ansehen und den Computer** (dort steht wer der Spitzel ist)
- der Türsteher vor der alten Mühle ist der Spitzel
- man kann sagen das er der Spitzel ist (Thunder) oder man sagt einen von den anderen Namen
- allerdings muss man über sie Bescheid wissen um Damon davon zu überzeugen das derjenige der Spitzel ist
- an der Wand hängen die Fotos von den Leuten aus den Akten
- die Fotos ansehen und einen beschuldigen
- **ich habe Sheldon Pike beschuldigt und als Antwort: Bewährungshelfer gegeben**
- dann will er noch das Geld sehen
- **Antwort: Ich habe das Geld**
- **das Sägemehl im Regal ansehen und untersuchen**
- **Chloe findet ein Geheimversteck und darin das Geld**
- **ein Bild vom Geld machen und verschicken**
- Chloe bekommt ein Foto von Sera
- Sera ist in der alten Mühle
- Chloe soll das Paket (Geld) bringen
- sagen: Ich bin gleich da
- **Chloe will zur Mühle, aber da taucht Eliot auf**
- er mag es nicht das Chloe so ein gutes Verhältnis zu Rachel hat
- es kommt zum Streit
- Chloe versucht ein heimliches Telefonat mit der Polizei
- auch wenn man das Rededuell verliert löst Chloe Alarm aus

Ende:

- Chloe fährt zur alten Mühle
- unterwegs hat sie noch einen Traum von ihrem Vater
- an der alten Mühle angekommen, stellt Chloe Blut am Wohnwagen von Frank fest

- sie geht in die Mühle
- hier das Messer nehmen, dann das Blech vor der Wand wegschieben und das Graffiti darunter mit dem Messer zerstören
- Errungenschaft: Verkorkst
- man kann sich noch etwas umsehen
- dann in den Tanzsaal gehen
- hier sitzt Sera gefesselt auf einem Stuhl
- es folgt eine Zwischensequenz
- danach können Chloe und Sera miteinander reden
- Sera sagt Chloe das es besser wäre Rachel nicht die Wahrheit zu sagen
- Chloe versucht noch Sera davon zu überzeugen Rachel zu treffen
- wenn man das Armband von Rachel hat, kann man es Sera geben
- dann ist Chloe wieder im Krankenhaus
- sie spricht mit Rachel
- ihr nicht die Wahrheit sagen (oder die Wahrheit sagen, vor allem wenn man Sera das Armband gegeben hat)
- Errungenschaft: Alle Teufel sind hier
- Errungenschaft: Vor dem Sturm
- zum Schluss gibt es noch kleine Filme, in denen man sieht wie sich die Entscheidungen ausgewirkt haben
- hat man Rachel die Wahrheit gesagt, dann will sie nichts mehr von ihrem Vater wissen (hat Sera das Armband bekommen und hat man sie davon überzeugt das Rachel sie sehen will, dann trifft Rachel ihre Mutter Sera noch)
- hat man Rachel nicht die Wahrheit gesagt, dann bleibt die Familie zusammen
- hat man einen versöhnlichen Weg bei Chloes Mutter und David eingeschlagen, dann gibt es eine Umarmung von allen dreien
- hat man bei Eliot das Rededuell im Büro von Rachels Vater verloren, dann ist Eliot der Polizei entkommen und sitzt in seinem Zimmer und zerreißt ein Foto von Chloe
- hat man das Rededuell gewonnen, dann wird Eliot der Schule verwiesen
- hat man mit Mickey und Steph das Rollenspiel gespielt und die Brüder zusammengebracht, dann sieht man sie zusammen spielen
- hat man Nathan und Samantha zusammengebracht, dann sitzen sie zusammen unter einem Baum (man muss Nathan verteidigt haben und auch seinem Vater etwas gesagt haben, sowie Sam einen Rat gegeben haben) und sonst geht Samantha weg und lässt Nathan stehen
- die Szenen zwischen Chloe und Rachel sind nicht so verschieden auf Grund der Entscheidungen
- man kann Rachel mit ihrer Mutter zusammenbringen, wenn man das Armband von Rachel hat, Sera überzeugt ihre Tochter treffen zu wollen und Rachel die Wahrheit sagt (dann treffen sie sich beim Aussichtspunkt)

ENDE!!!

alle Rechte bei **Kerstin Häntsch aus Schluchsee**

geschrieben am 19.02.2026

eMail: [Kerstin Häntsch](mailto:Kerstin.Haentsch@schluchsee.de)

Homepage: <http://www.kerstins-spieleloesungen.de>