



<http://www.gamepad.de>

präsentiert:

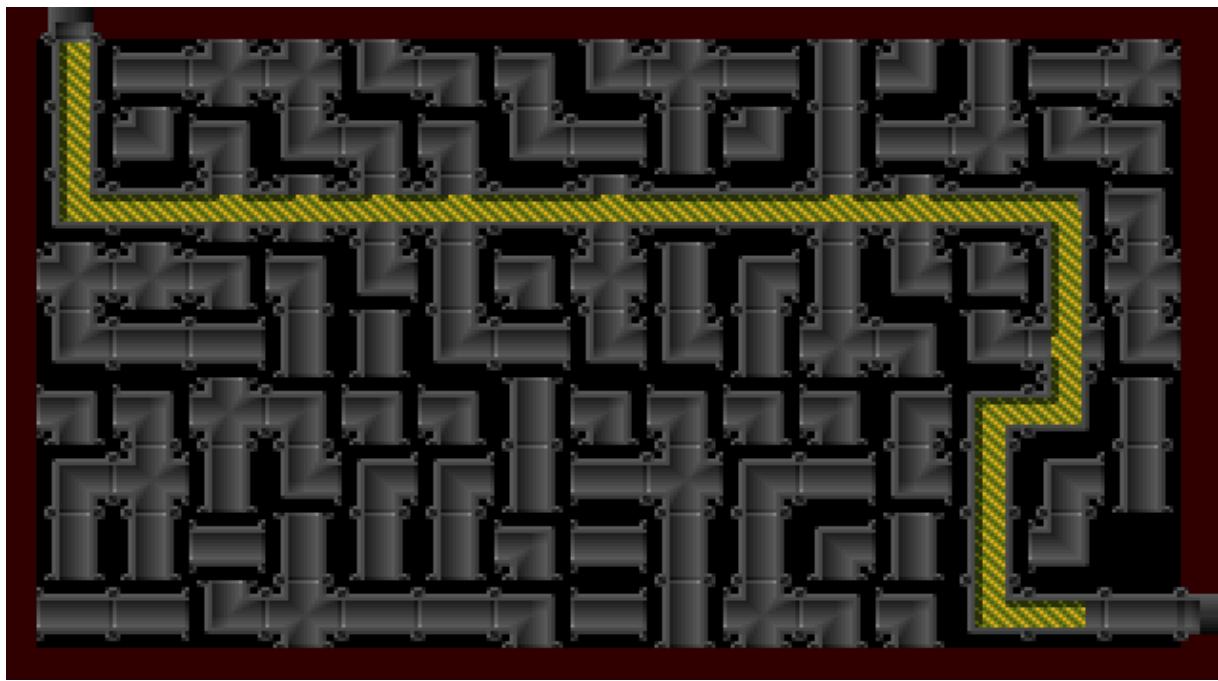
COURAGE! – Komplettlösung von Tobias Schmitt

Hier ist sie, meine Komplettlösung zum Freewarespiel Courage (Download im Internet verfügbar, z.B. auf Adventure-Treff.de). Ich habe mich bemüht alles sehr genau zu erklären und teilweise auch Bilder verwendet, mit denen einige Rätsellösungen vermutlich besser nachzuvollziehen sind.

ERDE

Vorwarnung: Hier gibt es regelmäßige Polizeikontrollen, denen man sich nicht immer entziehen kann. Hierbei ist es wichtig keine verbotenen Gegenstände im Gepäck zu haben, dann kann nichts passieren - ansonsten muss man einen alten Spielstand laden. Der Mixer in der Küche, sowie der Aschenbecher vor dem Hohen Rat sind nützlich um diese Gegenstände loszuwerden. Die verbotenen Gegenstände sind der rote Wimpel, sowie das Blatt mit dem Passwort.

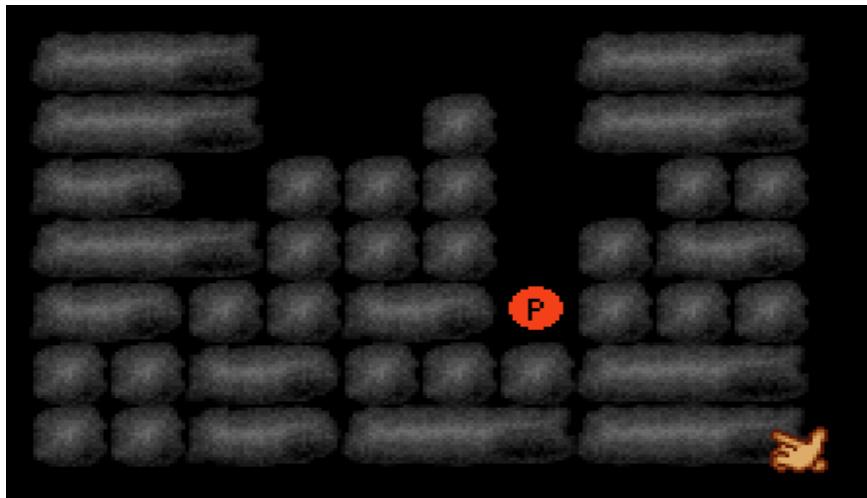
Zuhause im Wohnzimmer liegen einige Sachen herum, die eingesteckt werden sollten, dazu zählt die Fernbedienung, der Bleistift, der Reisepass, die Diskette, der Stadtplan und das Kästchen. Im Schlafzimmer finden wir eine Zeitschrift, den geliebten Plüschtiger, ein Buch, eine Briefmarke und eine Feile. Zu guter Letzt wird noch die Küche leergeräumt: Die Tasse, das Putzmittel und der Brief aus dem Briefschlitz werden dem Inventar beigelegt. Spaßeshalber kann man auch die absolut nutzlose Tomate nehmen und sie sogleich im Mixer zu Ketchup verarbeiten. Wir öffnen den Brief und finden ein leeres Blatt vor. Um einen Text sichtbar zu machen, behandeln wir den Bleistift mit der Feile und streuen den Graphitstaub über das Blatt. Sobald wir das Passwort auf dem Zettel gelesen haben, sollte dieser SOFORT im Mixer vernichtet werden, man darf damit auf keinen Fall auf die Straße gehen(!). Da wir nun das Passwort kennen, betrachten wir die Diskette und lesen die Artikel in der darauf enthaltenen Zeitung. Wir gehen zum Händler, der sich auf der Übersichtskarte im oberen Bereich befindet, und überlassen diesem folgende Gegenstände: Tasse, Putzmittel, Plüschtiger und Bleistift. Als Geschenk dürfen wir uns seinen Eishockeyschläger mitnehmen, als Tauschobjekte bekommen wir Wasserhahn und Schlauch, die wir demnächst dringend brauchen werden. Weiterhin dürfen wir entweder die Schneekugel, die Schaufel oder die Flasche mitnehmen (zwei der drei Gegenstände können ausgesucht werden). Wir gehen zum Gasthaus (rechte Seite der Stadt, relativ mittig) und suchen dort in der Mitte der Liftfassssäule nach einem Klebestreifen (Achtung, schwer zu finden, genau gucken!), den wir mitnehmen. Im oberen Bereich der Stadt, an der Straße, befindet sich die Fabrik und direkt daneben der Hohe Rat. Vor dem Hohen Rat röhren wir auf keinen Fall den Wimpel an oder entsorgen ihn sofort wieder im Aschenbecher. Wir stecken den Eisenstock vor dem Fabrikgebäude ein, sowie die Münze, die kaum sichtbar vor der großen Eingangstür des Hohen Rates und oberhalb der Treppen liegt. Wer Lust hat, kann die Dose aufheben und im Aschenbecher entsorgen. Gebraucht wird sie jedenfalls nicht. Nun widmen wir uns dem Rohrgeflecht vor der Fabrik. An diesem wird der Wasserhahn festgemacht, an den wir sogleich den Schlauch anschließen. Benutzen wir jetzt noch den Klebestreifen mit dem Schlauch, ist der leichte Teil dieser Aktion geschafft. Doch der schwierigere folgt in Form eines kleinen Geschicklichkeitsspiels, sobald wir den Wasserhahn aufdrehen. Hierbei muss man sehr schnell sein und die richtigen Rohrteile suchen um das Rohr oben links mit dem Rohrende unten rechts zu verbinden. Wenn das Wasser uns eingeholt hat, kann man das Spiel erneut beginnen. Vorzeitig kann man auch mit der Esc-Taste abbrechen. Da man hier nicht allzu viel erklären kann und die ganze Sache eine ziemliche Geduldsprobe ist, zeige ich hier einfach meinen Weg auf, wie ich die Rohre verbunden habe (viele Wege gibt es nämlich nicht, da man an manchen Stellen nach bestimmten Rohrteilen vergeblich sucht!):



Nun finden wir uns gleich zuhause wieder. Dort wird mithilfe der Fernbedienung der Fernseher eingeschaltet. Anschließend geht es in die Küche, wo schon ein Polizist auf uns wartet. Aus dem Gefängnis auszubrechen ist jedoch nicht besonders problematisch: In der Decke der Zelle ist ein Mauerloch, welches wir gleich mal BENUTZEN. Es folgt ein weiteres Strategiespielchen, das aber nicht so schwierig ist und auch mehr Spaß machen sollte. Hier eine kleine Schrittlösung, mit der das Spiel schnell gelöst sein sollte:

1. Den kleinen Stein in der dritten Reihe von oben ganz rechts noch eine weitere Stelle nach rechts verschieben.
2. Den Stein links davon in derselben Reihe ebenfalls nach rechts in die Lücke schubsen.
3. Den Stein, der jetzt in derselben Reihe links steht auch eine Stelle nach rechts verschieben.
4. In der fünften Reihe von oben die beiden kleinen Steine links von der schwarzen Lücke jeweils eine Stelle nach links verschieben.
5. Den großen Stein in der untersten Reihe ganz rechts so weit nach rechts verschieben, dass der Knopf freigegeben wird.

Hat man einen Fehler gemacht, kann man das Spiel mit Esc abbrechen und neu beginnen. Auf folgendem Bild sieht man nochmal die Position des versteckten Hebels:



Sobald man die Zelle verlassen hat, kann man alle verlorenen Inventargegenstände zurückholen, diese sind nämlich im Schränkchen versteckt. Im Computerraum benutzen wir den Computer, klicken auf "Verändern" und ändern den Namen von Wanda in "Doc Snyder" um. Anschließend betrachten wir im Überwachungsraum den Videorekorder und legen die gefundene Kassette in den Player. Die Ausgangstür bekommen wir mit der Feile auf. Von nun an können wir uns wieder vorwärtsbewegen, ohne uns vor den Polizeikontrollen zu fürchten. Am Gasthaus befindet sich ein Zeitungsausomat. Hier also die Münze benutzen um eine Ausgabe zu kaufen. Haben wir diese gelesen, wird es Zeit die Flucht zu ergreifen. Dazu begeben wir uns zunächst zum Händler. Wir bieten ihm einen "Freundschaftspreis", das heißt, er bekommt die Briefmarke und die Wohnung gegen 100 Megs. Auf gehts zum Flughafen, wo wir uns bei der Schalterdame nach Znork Zwölf erkundigen und sogleich ein Ticket mit diesem Ziel erwerben. Dem Roboter geben wir erst das Ticket und dann den Reisepass. Wir betreten das Startareal und das erste Kapitel ist geschafft.

ZNORK ZWÖLF

Auf dem Planeten angekommen betrachten wir den Münzschlitz. Dort finden wir eine Münze, die wir gleich wieder in den Schlitz stecken um einen Babelfisch zu erhalten. Ab sofort versteht der Wächter uns, wenn wir mit ihm reden. Nun geht es darum nichts Falsches zu sagen (!), ansonsten wird man wieder abgeschoben und kann auf der Erde erneut aus dem Gefängnis ausbrechen. In diesem Sinne erst einmal ABSPEICHERN! Nun sagen wir dem Herrn, dass wir um Asyl bitten und erzählen ihm von der Organisation CO2000. Da er weitere Hinweise fordert, zeigen wir ihm die Zeitung und die Diskette. Anschließend betreten wir die Asylräume und reden mit dem Besucher aus einem anderen Spiel, äh, von einem anderen Planeten. Anschließend kommt der Heimleiter vorbei und überlässt uns etwas Taschengeld und andere wichtige Dinge. Man sollte nun unbedingt ernstnehmen, was uns der Mann erzählt. Hier noch eine Zusammenfassung, sowie weitere Hinweise:

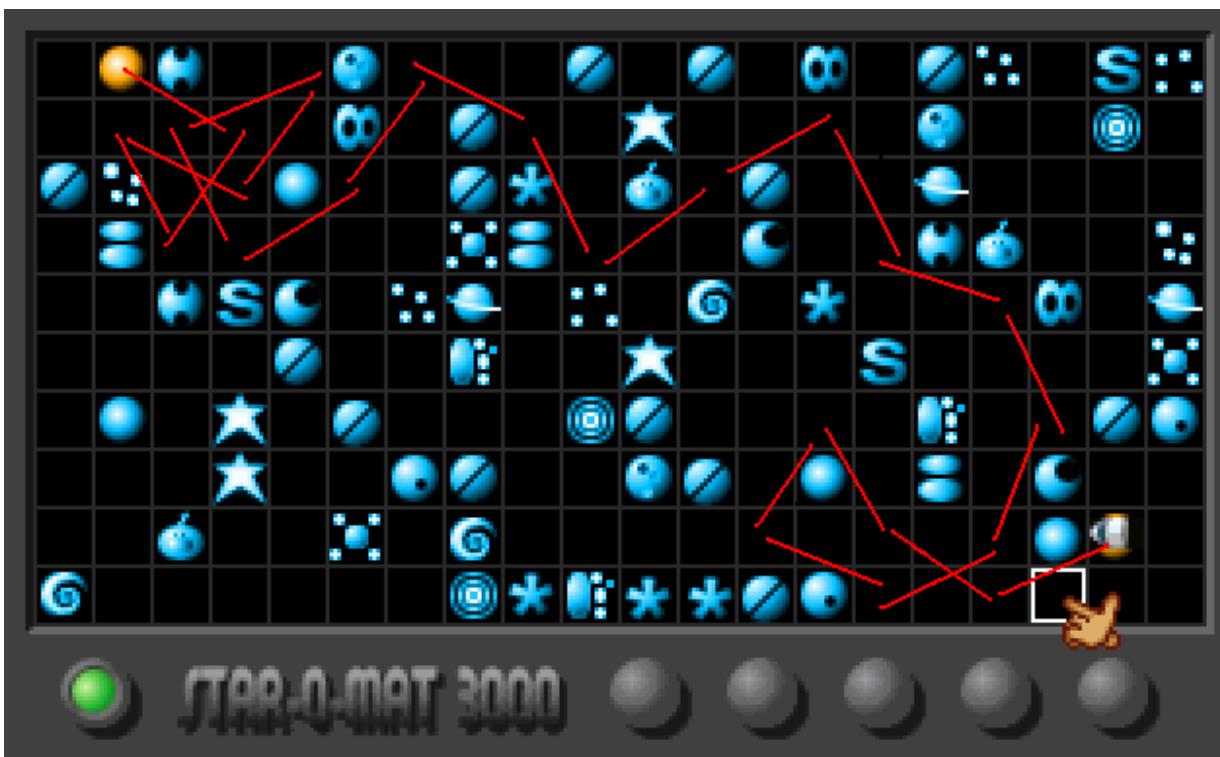
1. Man darf nur 6 Wochen auf Znork Zwölf bleiben, sonst muss man zurück zur Erde.
2. Eine Woche vergeht, sobald das Taschengeld wieder 0 Znorg-Megs beträgt. Bei Beginn einer neuen Woche besitzt man wieder 40 Znorg-Megs.
3. Nach etwa 5 Wochen überlässt uns der Heimleiter ganze 150 Znorg-Megs(!), wenn wir mit ihm reden.
4. Wenn man genug Geld hat, sollte man auf jeden Fall zusätzlich die 10 Znorg-Megs-Sternenkarte kaufen, diese bringt uns hier zwar erst nichts, ist uns aber auf dem nächsten Planeten von Nutzen.
5. Ein kleiner Trick: Hat man von den geschenkten 150 Znorg-Megs schon etwas ausgegeben, kann man ins Asylheim gehen und sich erneut Geld vom Heimleiter geben lassen - somit werden die 150 wieder voll - ist aber eigentlich nicht nötig.

Nun können wir den Raum verlassen. Zunächst geht es darum eine Sternenkarte zu kaufen, es wird also in Richtung Kartenhändler marschiert. Von der Billigkarte um die 10 Znorg-Megs sollte man erst einmal Abstand nehmen, die Karte rechts oben jedoch ist genau richtig (40 Znorg-Megs). Wir betrachten sie und fragen den Verkäufer danach um sie zu kaufen. In der nachfolgenden Woche (tritt spätestens ein, wenn man zurück ins Heim geht) besuchen wir den Raumschiffhändler und quetschen diesen über seine Angebote aus. Gehen wir nun zwei Screens weiter, gelangen wir zum Kofferraum des Raumschiffgiganten. Diesen betätigen wir mit der Klinke (relativ weit unten) und betrachten danach das Rettungsding. Nun wird mit dem Händler über dieses Fortbewegungsmittel gesprochen, doch da es noch zu teuer ist, muss ein neuer Plan her. Befestigen wir also den Schlauch am Fass rechts vom Rettungsding und stecken das andere Ende in den Tankdeckel des kleinen Raumgefährts. Wir bitten den Verkäufer das Rettungsding erneut abzuwiegen und sieh an - es kostet nur noch 100 Znorg-Megs (die wir natürlich im Moment noch nicht haben!). Nun gibt es eine recht einfache Strategie, wie man an das viele Geld kommt.

Nötig ist es auf jeden Fall mit dem Heimleiter und dem Tentakel "Mäxchen" zu spielen (dazu mit dem Heimleiter reden!). Nun kann man aber auch einfach sein ganzes Geld verspielen, indem man den Einsatz so sehr erhöht, bis man nichts mehr hat und danach verliert (niedrigen Einsatz, z.B. 11 erwähnen!). Macht man das einige Male, vergehen die Wochen und irgendwann bekommt man ja die erwähnten 150 Znorg-Megs vom Heimleiter geschenkt(!) - dazu muss man lediglich mit ihm sprechen und sich dann wieder verabschieden.

Wer das Spiel dennoch gewinnen möchte, sollte diesen Abschnitt lesen (eine ausreichende Erklärung liefert uns schon der Heimleiter, dennoch möchte ich euch das noch einmal zusammenfassen): Die größere Zahl ist der Zehner, die kleinere Zahl der Einser (Beispiel: Du würfelst 5 und 6. Du sagst an: 56). Man sollte aber bei der Bekanntgabe eine Zahl eintippen, die größer ist, als die der anderen Spieler. Es kann also auch gelogen werden, was aber schief gehen kann – es kommt darauf an, ob es der nachfolgende Spieler nachprüft. Wird man beim Lügen erwischt, hat man verloren. Wenn man die höchste Zahl hat, gewinnt man. Die Einsätze kann man ruhig hoch ansiedeln (auf die Münzen in der Mitte des Tisches klicken), aber man sollte vorher abspeichern.

Hat man genug Geld, sollte man zuerst die Billig-Sternenkarte für 10 Znorg-Megs kaufen, falls noch nicht getan. Danach wird das Rettungsding gekauft und wir benutzen die Sternenkarte mit dem Schiffchen. Nun folgt zum dritten Mal ein recht kompliziertes Geschicklichkeitsspiel, bei dem man immer in einer speziellen Sprungart vorgehen muss. Man klickt jeweils auf die einzelnen Felder um sich vorwärtszubewegen. Es funktioniert einwandfrei, wenn man dem im folgenden Screenshot eingezeichneten Weg folgt:



UNEE-T

Reden wir mit dem seltsamen Verkäufer rechts im Screen und bieten ihm nach Absprache alle vorhandenen Sternenkarten an. Da die 10er-Karte veraltet und schrottig ist, bekommen wir hierfür nur einen UniMeg, für die 40er-Sternenkarte jedoch bekommen wir ganze 7 UniMeg. Teurere Sternenkarten bringen hier natürlich noch mehr Geld ein. Haben wir uns also aller Sternenkarten entledigt, begeben wir uns zur Frau an der Information und unterhalten uns ausführlich mit ihr. Anschließend gehen wir links an ihr vorbei und sehen uns den Broschürenhalter genauer an. Ziemlich weit rechts befindet sich darin eine Stadtmappe, die wir kostenlos mitnehmen können. Weiter gehts nach rechts zum Teleporter und wir landen auf dem Bahnsteig. Hier kann man einmal versuchen schwarz zu fahren, kommt aber mit einer Verwarnung davon. Wichtig beim Betreten eines Zuges: Erst muss die Tür geöffnet werden, das geschieht nicht automatisch. Doch nun benutzen wir erst einmal unsere UniMegs mit dem Fahrkartenautomaten. Eine Übersicht bekommen wir mit Druck auf die Taste F1, dort steht auch, dass der Raumhafen sich im Sektor 2G befindet, weshalb dieser Sektor auf jeden Fall beim Fahrkartkauf berücksichtigt werden sollte. Doch hier die exakte Anleitung:

1. Auf dem Monitor rechts "Zone 1" anklicken.
2. Auf Taste 3 (Varioticket II) drücken.
3. Gegenüber die S-Taste (Sektor) drücken.
4. Dort NUR die Stellen P1, 4U, 1A (Zone 1) und 2G (Zone 2) ankreuzen.
5. L-Taste (Leistung) drücken.
6. Die meisten Angebote verneinen (überall muss NO stehen!), außer "Automatische Türen" und "Transport von A nach B".
7. Kaufen (Das müsste 6 UniMegs kosten!)!

Nun fährt man mit dem Zug und redet dort mit dem rechten Passagier. Dann wird auf den Knopf gedrückt und ausgestiegen. Von nun an verläuft jede Zugfahrt automatisch. Im folgenden Screen betreten wir das Hilfskomitee und reden ausführlich mit dem Helfer. Anschließend verlassen wir das Gebäude wieder, betreten es erneut und sprechen ihn ein zweites Mal an. Wieder sollte man alle Dialogzeilen anklicken und bekommt schließlich Unterschlupf gewährt. Wir gehen also auf unser neues Zimmer und reden dort mit den beiden Flüchtlingen. Nun legen wir uns auf die Matratze und schlafen ein bisschen (es folgt eine tolle Zwischensequenz!). Am nächsten Tag gehts zur Kneipe nebenan, wo man ein paar Worte mit dem Barkeeper wechselt und die Graffitis an der Wand mehrfach betrachtet (solange, bis die Werbung zu den Krediten kommt!). Man sollte aber keinesfalls beim Kredithai einen Vertrag unterschreiben, sonst ist das Spiel beendet(!). Wir benutzen den Teleporter und begeben uns zum Arbeitsamt (gelbes Gebäude ganz weit unten, in der Mitte). Die Angestellte weiht uns in die Geheimnisse des Job-O-Mats ein, den wir sogleich benutzen. Vorsorglich drucken wir einfach mal alle Angebote aus (Vorblättern und Zurückblättern mit den entsprechenden Tasten möglich, beenden mit Esc!). Nun muss man genau aufpassen für welche Jobs man sich entscheidet. Im Lokal wird ein verbotener Drink ausgeschenkt, wer hier eine Stelle annimmt, hat das Spiel verloren. Gehen wir stattdessen lieber zur Handelsfirma (großes pinkes Gebäude im rechten Bereich der Stadt), reden dort mit dem Sekretär und stellen uns beim Chef vor. Weiter gehts zur Baustelle (ganz unten rechts in der Ecke). Auch hier sollten wir ohne Sozialversicherungsnachweis keinen Job annehmen. Im Moment interessiert uns nur der Stein, der etwas versteckt links vom Zaun liegt. Dieser wird mitgenommen und die Inschrift sehen wir uns genauer an. Weiter gehts zur Kneipe, wo wir nun einen Job als Schuhplattler annehmen. Wir bleiben auf dem Hauptplatz und betreten das Kaufhaus. Hier wird zum Maxi-Transformations-Set (Kit III, ganz weit rechts) gegriffen und wir benutzen es, damit Wanda sich optisch den Bewohnern dieses Planeten anpasst. Hat man das falsche Kit gekauft, kann man die Verkäuferin bitten es umzutauschen. Ein weiteres Mal geht es zur Handelsfirma, wo mit dem Sekretär und dem Chef gesprochen wird. Unser nächstes Ziel ist das Trainingszentrum, wo uns der Trainer etwas über die Automaten erzählt, an denen man seine Prüfungen ablegen kann. Beginnen wir also mit der Präsidentenprüfung. Am letzten Automaten auf der rechten Seite kann man diesen benutzen um die nötigen Informationen zu bekommen. Sagen wir dem Trainer Bescheid, dass wir den Präsidententest machen wollen. Nun müssen nach und nach folgende Antwortmöglichkeiten angeklickt werden: 3, 5, 1, 4, 2. Weiter gehts mit der Musikprüfung, bei der man die Melodie des Trainers exakt nachspielen muss. Die folgende Farbkombination hilft uns zum Sieg: Lila, Gelb, Blau, Lila, Lila, Grün, Gelb, Lila, Blau, Blau, Gelb, Lila, Grün, Gelb, Blau. Zu guter Letzt bewältigen wir noch die Piratenprüfung, bei der uns die Aufschrift des Steins weiterhelfen kann. Mit nachfolgender Reihenfolge gewinnt man auch hier:

1. Oh, Unee-T, mein Heimatland
2. Du bist so frei und tolerant
3. Wir, deine Menschen sind gesandt
4. Zu reichen jedermann die Hand

Mit der Urkunde geht es nun erneut zur Firma, dort kündigen wir uns wieder beim Sekretär an und sprechen anschließend mit dem zukünftigen Chef. Im Erdenrestaurant treffen wir den Typen aus dem Trainingszentrum wieder, der schon auf dem Sprung ist. Nach einer netten Unterhaltung haben wir gleich ein neues Dach über dem Kopf, doch zuerst müssen wir im Amt das gelbe Formular von der Pinnwand nehmen und dieses mit dem TippEx übermalen, das oben auf dem Pult steht. Anschließend legen wir das Dokument auf den Kopierer und zeigen es dem Beamten, nachdem wir kurz mit ihm gesprochen haben. Nach rechts gehen wir nun ins „Amt-Labyrinth“. Hierbei muss man immer den grünen Pfeilen folgen, bei roten Pfeilen die entgegengesetzte Richtung einschlagen und bei fehlenden Pfeilen den mittleren Durchgang wählen. Folgender Weg führt uns zum Ziel: Mitte, links, links, Mitte, rechts, links, Mitte, Mitte. Danach wird der Stempelmarkenautomat benutzt, die Stempelmarke auf das Dokument geklebt und dieses

dem Beamten gezeigt. Wieder einmal wird mit dem Sekretär und dem Chef geredet und der Job ist uns sicher. Suchen wir nun die Wohnungsvermittlung auf (unten auf der Karte, blaues Gebäude) und erkundigen uns beim Vermittler über die Probleme der Wohnungsvermittlung. Da wir hier auf Granit stoßen, bitten wir den netten Sekretär um Hilfe.

FINALE

Nach einer spannenden Cutscene begeben wir uns ins Hilfkomitee und reden mit dem Beamten. Wir versprechen ihm zu helfen - nun ist Diplomatie gefragt! Bei den ersten Dialog-Durchgängen sollte man unbedingt nach jeder Option fragen – und so sollte man von nun an bei jeder Gruppe vorgehen, ich werde es nicht mehr extra erwähnen. Oben stehen immer die brisanten Fragen, bei denen man aufpassen muss, dass man nach der Antwort der Gruppe die richtige Option auswählt. Falsches Argumentieren bringt uns nicht weiter.

Zuerst muss jede Gruppe über die Angriffe auf die APs ausgequetscht werden. Hier sind folgende Antworten zu empfehlen:

Solidaritätsgruppe (zu finden im Hilfkomitee): „*Bemühen wir uns die Tatsachen zu erforschen.*“
Flüchtlingsgruppe (Erdenrestaurant): „*Ihr müsst alle Beteiligten mit der Sachlage konfrontieren.*“
Regierungsgruppe (auf der Karte Flüchtlingskommissär anklicken): „*Behandeln wir die Sache, bevor euch bei der nächsten Wahl die Rechnung präsentiert wird.*“
AußerplanetarierRausGruppe (Lokal): „*Ich frage mich, ob ihr auch so hart diskutieren könnt.*“

Weiterhin werden alle Gruppen zum Thema Einbürgerungverfahren interviewt. Hier sind folgende Sätze sinnvoll:

AußerplanetarierRausGruppe: „*Wenn ihr glaubt, dass es Gesetzesmängel gibt, müsst ihr die Regierung darauf hinweisen.*“
Regierungsgruppe: „*Wer die Forderungen der verschiedenen Gruppen unter einen Hut bringt, dürfte politisch gut im Rennen liegen.*“
Solidaritätsgruppe: „*Es muss Möglichkeiten geben den Einbürgerungsvorgang transparenter zu machen.*“
Flüchtlingsgruppe: „*Als Betroffene müsst ihr aktiv werden...*“

Nun ist eine Option zum Wohnungsmarkt aktiviert. Hier die richtigen Antworten:

Flüchtlingsgruppe: „*Wenn ihr das beweisen könnt, dann tut es!*“
Solidaritätsgruppe: „*Fehlende Wohnungen sind eine Chance für Arbeitsplätze...*“
Regierungsgruppe: „*Bringen Sie Ihr Modell doch in unser Gespräch ein...*“
AußerPlanetarierRausGruppe: „*Wenn ihr Beweise habt, könnt ihr die Behauptungen ja untermauern.*“

Anpassungsfähigkeit der APs:

AußerPlanetarierRausGruppe: „*Ordnung kann nur durch Verständigung herbeigeführt werden.*“
Regierungsgruppe: „*Die nächste Wahl kommt so sicher wie der nächste Regen.*“
Solidaritätsgruppe: „*Nicht nur Aktionismus macht was Substantielles.*“
Flüchtlingsgruppe: „*Ihr müsst dringend eure Position klarlegen.*“

Überfremdung:

Flüchtlingsgruppe: „*Ich habe durchaus Verständnis...*“
Solidaritätsgruppe: „*Da sollte man harte Fakten und Zahlen auf den Tisch legen.*“
Regierungsgruppe: „*Überzeugt die anderen.*“
AußerPlanetarierRausGruppe: „*Diese Argumente sind sehr leicht angreifbar.*“

Arbeitsmarktsituation:

AußerPlanetarierRausGruppe: „*Im Alleingang werdet ihr die Situation nicht verändern.*“

Regierungsgruppe: „*Im Alleingang schafft es selbst die Regierung nicht.*“

Solidaritätsgruppe: „*APs brauchen Arbeitsplätze, sie konsumieren aber auch...*“

Flüchtlingsgruppe: „*Das müsst ihr nicht mir sagen, sondern Vertretern aller Gesellschaftsgruppen.*“

Kriminalität:

Flüchtlingsgruppe: „*Wenn ihr glaubt, dass die Zahlen falsch interpretiert werden...*“

Solidaritätsgruppe: „*Das kann man nicht so einfach abtun...*“

Regierungsgruppe: „*Ich weiß nicht, ob sie ARGler mit ihren Statistiken und Erläuterungen...*“

AußerPlanetarierRausGruppe: „*Legt diese Zahlen doch auf den Tisch.*“

Kostenverursachung durch Einwanderer:

Solidaritätsgruppe: „*Genau. Auf das bisschen Geld kommt es nicht an...*“

Flüchtlingsgruppe: „*Die Gesetze werden sich nicht von selbst ändern. Ihr müsst euren Beitrag leisten.*“

Regierungsgruppe: „*Vielleicht lässt sich in harten Auseinandersetzungen ein System finden...*“

AußerPlanetarierRausGruppe: „*Wenn euch das Problem so am Herzen liegt...*“

Sozialhilfe:

Regierungsgruppe: „*APs sollten Planetarier zweiter Klasse sein...*“

AußerPlanetarierRausGruppe: „*Bei einer Diskussion wären solche Argumente schnell vom Tisch.*“

Flüchtlingsgruppe: „*Ihr dürft solche Argumente nicht nur gruppenintern bringen.*“

Solidaritätsgruppe: „*Zeigt, dass ihr euer Geschäft versteht und erklärt das mal der ARG.*“

Schulsystem:

Regierungsgruppe: „*Neue Situationen erfordern neue Lösungen...*“

AußerPlanetarierRausGruppe: „*Ihr könntet ja Änderungsvorschläge vorlegen.*“

Flüchtlingsgruppe: „*Ihr solltet diese Bereitschaft artikulieren.*“

Solidaritätsgruppe: „*Man sollte festlegen, was in den Schulen zu verbessern ist.*“

Und wenn man nun das letzte Gespräch beendet, sollte eigentlich jede Gruppe überzeugt sein und die Endsequenz über den Monitor laufen.

Tobias Schmitt

Wir danken Tobias, diese Lösung exklusiv veröffentlichen zu dürfen auf

<http://www.gamepad.de>

