

Lösung zu Whales Voyage 2  
von Sadi Yigit

MOTIVATION:

Ja! Ich habe Whales Voyage 2 ganz alleine durchgespielt. Allerdings will ich jetzt nicht darauf hinaus, dass ich der tolle Held bin. Mehrmals habe ich mich echt festgefahren und dann im Netz nach Hilfe gesucht...und nicht gefunden. Da ich mich jetzt endlich durchgekämpft habe möchte ich diesen Informations-Mangel im Netz beheben und stelle diese Lösung zur Verfügung.

ALGEMEINES:

- Bei der Zusammenstellung des Teams sollte man Berufe wählen die viele Fähigkeiten und Magie erlauben.
- Es ist weniger sinnvoll einen starken Soldaten zu haben der viel aushält und dafür weniger lernen kann, da der Schaden sowieso immer alle trifft.
- Wer Whales Voyage 1 durchgespielt hat, sollte seine Truppe in das neue Spiel übernehmen, da die Charaktere dann keine negativen Eigenschaften haben.
- Bei der Wahl der Waffen ist eine größere Reichweite einer größeren Schadenswirkung vorzuziehen. Da die Gegner, insbesondere die Aliens am Ende, sich nicht frei bewegen können ist es möglich Gegner zu treffen und dabei selbst ausserhalb der gegnerischen Reichweite zu bleiben.
- Bevor man mit illegalen Gütern handelt sollte man auf jeden Fall abspeichern. Bei einem solchen Handel kann man unter Umständen das fünf- bis sechsfache des späteren Verkaufspreises Zahlen.
- Man sollte sein Raumschiff möglichst früh im Spiel mit allem was es so im Spiel gibt aufrüsten, um die neuen Möglichkeiten auch ausnutzen zu können und daran Spaß zu haben. Das Schiff geht gegen Ende des Spiels verloren, aber für das überschüssige Geld hat man dann auch keine Verwendung mehr.

LÖSUNG:

- Bei Securon
  - Komunikato benutzen
  - Nach Antlos fliegen.(Das geht natürlich nur über andere Planeten)
- Bei Antlos
  - Runter beamen
  - Im westen der Stadt nachfragen, man erfährt, daß man eine Konzession aus Cybertech braucht.
  - Hoch beamen, man erhält eine Nachricht von TXX After.
  - Nach Cybertech fliegen.(Auch das geht natürlich nur über andere Planeten)
- Auf Cybertech
  - Mit TXX After reden und 10000\$ zahlen (das Geld sollte man auf der Reise verdient haben).

- Nach Antlos zurück.
- Auf Antlos
  - Es gibt Ärger, weil die Ladung nicht angekommen ist.
  - Also zurück nach Cybertech.(Am besten kauft man jetzt einen Fueloptimizer, dann geht der Flug direkt)
- Auf Cybertech
  - Nach TXX fragen.
  - Mit dem Wachposten vor dem Besprechungsraum im Osten der Stadt reden.
  - Hoch beamen.
  - Nachricht annehmen.
  - Runter beamen.
  - Mit der Frau im süd-osten reden.
  - Wachposten ausschalten.(reden,zaubern oder kämpfen)
  - Zum Besprechungszimmer hochfahren (mit der Karte).
  - TXX einschüchtern.
  - Ladung nach Antlos bringen.
- Jetzt ist der beste Zeitpunkt zu handeln, das Schiff voll auszurüsten, das Team voll auszurüsten und dann noch für ein volles Konto (min 1000000) zu sorgen.
- Auf Vulgo
  - Alle Leute befragen, man erfährt, daß der Mann den man sucht nach Castra wollte.
  - Nach Castra fliegen.
- Auf Castra
  - Eine Attentäter der das Team angreift mußausgeschalten werden.
  - Leute befragen, man erfährt, daß der Mann nach Crasch (13/106) wollte.
  - Mit dem Gleiter und dem Gleiterpositionsbestimmer nach Crasch fliegen.
  - Leute befragen.
  - **Den Betrunkenen in Ruhe lassen.**
  - Der Besitzer will Drogen aus Bios.(auch wenn er das nicht so sagt)
  - Nach Bios fliegen.(man sollte jetzt eine übersetzer haben)
- Auf Bios
  - Den Händler in der Mitte der Stadt aufsuchen.
  - Mit dem Händler reden.
  - Die Drogen, die erst jetzt im Angebot sind, kaufen.
  - Zurück nach Castra/Crasch.
- In Crasch
  - Droge abgeben.
  - Zimmer des Mannes im Norden durchsuchen.

- Zettel nehmen.
- Nach Cybertech fliegen.
- In Cybertech
  - Zettel der Tochter zeigen.
  - Nach Chiry fliegen.
- Auf Chiry
  - Angreifer vernichten oder umgehen.
  - Die nicht feindlich gesinnten Leute befragen.
  - Tür zum Firmensitz im nord-osten öffnen.(mit Computermanipulation, keine Panik, man braucht schon um die 20 Versuche)
  - Mit dem Lift hoch zur Firma.
  - Dreieck ansehen.
  - Nach Bios fliegen.(das schein jetzt etwas unmotiviert, aber wenn man auf Bios mit allen Leuten geredet hätte, wüßte man daß dort jemand ist der vorgibt, alles zu wissen und alle besorgen zu können. Der soll also mal was zu dem Dreieck sagen).
- Auf Bios
  - Nach dem Dreieck fragen.
  - Man erhält Koordinaten.(bei mir war es 20/50 bis 25/55)
  - Dort mit dem Gleite und dem Mineralscanner suchen.(bei mir war das Dreieck bei 24/52)
  - Zurück nach Chiry.
- Auf Chiry
  - Dreieck in die Halterung einsetzen.
  - Kreis anschauen.
  - Beim Verlassen der Firma wird ein Teammitglied entführt.(so ein Pech, daß der Transorter in der Firma blockiert ist...)
  - Hoch beamen.
  - Botschaft von den Entführern anhören.
  - Nach Irada fliegen.(mit genügend Geld)
- Auf Irada
  - Zu den Entführern im Süden gehen.
  - Die Anweisungen genau befolgen.
  - Wenn der Entführte freigegeben wurde, sollte man hochbeamen statt zurück zu laufen.
  - (Wer es den Entführern so richtig zeigen will, muß schon vor der Entführung dem Opfer viele Waffen geben.Diese Waffen sind dann an dieser Stelle alles was man hat.)
  - Wieder runter beamen.

- Zeug wieder einsammeln, Entführten wiederbeleben.
- Der nächste Schritt funktioniert erst, wenn mindestens zwei Planeten in den Besitz des neuen Reichs übergegangen sind, was aber recht schnell passiert.
- Auf Samrasa
  - Leute befragen, man erfährt, daß sich viele Leute sehr merkwürdig verhalten. (erst jetzt erscheint der Lehrmeister auf Bios !! Das ist die einzige unlogische Stelle im Spiel)
  - Nach Bios fliegen.
- Auf Bios
  - Lehrmeister im Norden der Stadt aufsuchen. Der gibt einem die Aufgabe nach drei Blitzen zu suchen.
  - nach Nemesis fliegen.
- Auf Nemesis
  - Den ersten Blitz von einem Magier kaufen und Information über den zweiten Blitz erhalten.
  - Nach Vulco fliegen.
- Auf Vulco
  - Lebensspende geben, man erhält den zweiten Blitz und Information über den dritten.
  - nach Castra fliegen.
- Auf Castra
  - Den dritten Zauber im Laden kaufen.
  - Hoch beamen.
  - Nachricht der Entführer entgegennehmen.
  - **DIES IST DIE LETZTE MÖGLICHKEIT ABZUSPEICHERN !!!**
  - Nach Chiry fliegen.
- Bei Chiry
  - Den Weltraukampf kann man nicht gewinnen. Tja die Whale ist hin.
  - Zur Firma durchkämpfen.
  - Zum Kreis durchkämpfen. (Brainblast)
  - Drei mal den Blitzzauber anwenden.
  - Den Alien töten. (Brainblast)
  - Durch den Alienbau durchkämpfen. (Am besten mit einer weitreichenden Waffe)
  - Dort die Zauber auf das Gesicht in der Wand anwenden.

Vater da, Bedrohung zerstört, Welten gerettet, Spiel gelöst! Gratulation!!