

EDG Bischi's Conquest - Guide

Walk throug – Galaktische Eroberungen

So Leute. Ich habe mir mal die Mühe gemacht und habe für uns einen kleinen Guide zusammengetragen, damit man möglichst in den folgenden galaktischen Eroberungen die letzte Kiste schafft (und das auch ohne verlegbare Kühlsysteme ;-P). Beim letzten Mal habe ich alle Quests geschafft und somit alle Punkte geholt. Dieses Mal wird es bei mir auch die Rote Kiste mit den 90 CAT-Splittern werden!

Dieser Guide soll eine Hilfestellung für alle sein, die keine Lust haben, sich mit der Conquest tiefergehend zu beschäftigen und trotzdem das Beste rausholen wollen.

Ich gebe hier nur Tipps, wie es bei mir funktioniert hat.

Es wird bestimmt auch andere Strategien geben, die an der einen oder anderen Stelle besser sind.

Trotzdem hoffe ich, dass es euch hilft.

Inhalt:

- 1) Datendiscs (Seite 2 – 5; → Empfehlungen in Tabelle auf Seite 4)
- 2) Sektor - Erfolge und mögliche Teamkombinationen (Seite 6 – 10)
- 3) Bosskämpfe (Seite 11 – 16)

1. Datendiscs

Hierbei handelt es sich meiner Meinung nach um den Schlüssel zum Erfolg.

Mit der richtigen Kombination ist es möglich, dass jeder Boss besiegt werden kann (und das ohne selbst eine Galaktische Legende zu besitzen!).

Im Folgenden sind die Datendiscs aufgeführt, die ich selbst in der aktuellen Conquest (Mai 2021) miteinander kombiniert habe.

Es gibt natürlich noch zahlreiche andere Möglichkeiten, und ich erhebe auch keinen Anspruch auf perfekte Kombis oder ähnliches. Ich sage nur, wie es bei mir relativ stressfrei funktioniert hat.

Wenn ihr noch andere gute Kombis habt, sagt mir bescheid und ich werde sie ergänzen.

Meine Strategie: **Alles auf Angriff**

Das Wichtigste zu Beginn:

Kumulative Offensive
Wird ein Verbündeter mit einem Buff belegt, erhält er außerdem 5 % Angriff (stapelbar).

Wenn möglich, besorgt euch **davon 2**. Sie erleichtern einem das Leben ungemein. Ihr bekommt für jeden Buff, den euer Team bekommt +5% Angriff für euren Char. Habt ihr die Disc 2x, bekommt ihr jedes Mal für jeden Buff 10% Angriff dazu. Aber woher kommen nun die Buffs? Dafür nutzt ihr:

Defensive Buffs
Verbündete erhalten zu Beginn ihrer Runde 1 Runde lang Kritischer-Treffer-Immunität sowie einen höheren Zähigkeits- und Verteidigungswert.

Offensive Buffs
Verbündete Einheiten erhalten zu Beginn ihrer Runde 1 Runde lang einen höheren Angriffswert, eine höhere Kritischer-Treffer-Chance und verursachen höheren kritischen Schaden.

In jeder Runde bekommen eure Chars (wenn an der Reihe) dadurch automatisch 3 Buffs pro Datendisc (und zusätzlich durch Kumulative Offensive 15% Angriff oben drauf, wenn ihr es 1x habt, bei 2x gibt's jede Runde 30% Angriff on top). Je mehr Buffs ihr natürlich durch andere Datendisc oder Fähigkeiten eurer Charaktere bekommt, desto höher geht der Angriff natürlich.

Kombinieren lässt sich das Ganze auch mit :

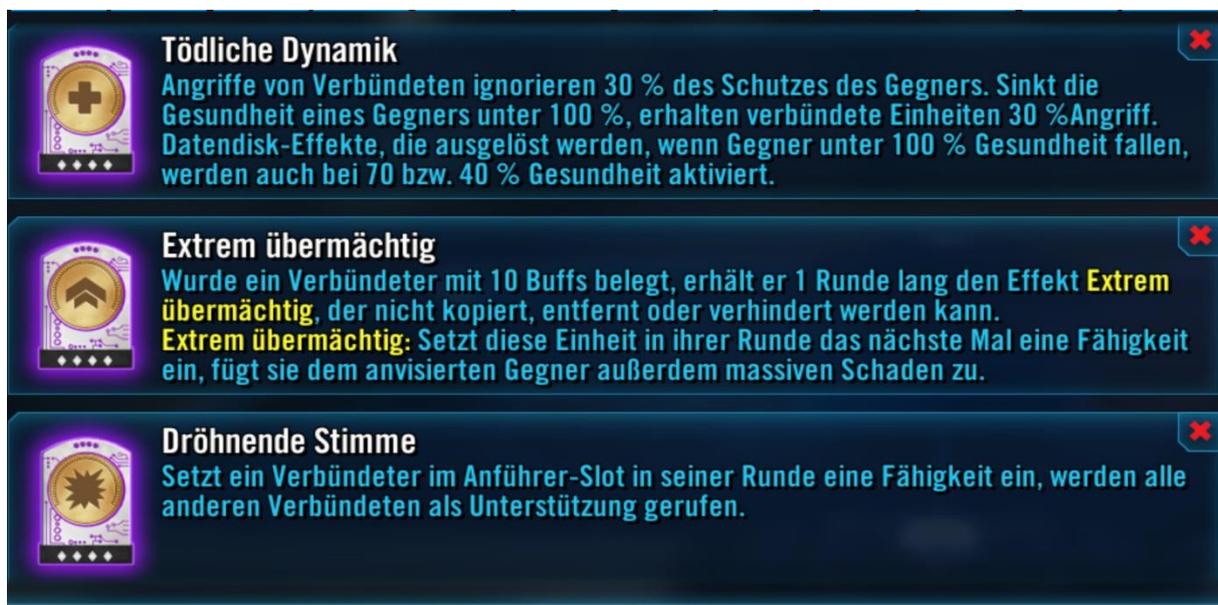
Heilung über Zeit
Verbündete Einheiten erhalten zu Beginn ihrer Runde 2 Runden lang 2 Heilung über Zeit-Effekte.

Als Add-on um den **Schaden auf die Spitze** zu treiben, könnt ihr folgendes nutzen:



Kombiniert ihr das Ganze als Grunddatendiscs so wie oben plus die folgenden Zusatzdiscs, solltet ihr zumindest keine Probleme haben durch alle Sektoren durchzukommen (sofern ihr natürlich zusätzlich noch **gute Mods** ausgerüstet und eure Charaktere **voll aufgeladene Stamina/Ausdauer** haben).

Zusätzlich nutzt ihr, wenn ihr sie findet:



Die erleichtern euch das Leben natürlich nochmals ungemein! **Sind allerdings NICHT NÖTIG** (ich habe aktuell keine davon ausgerüstet). Hier scheiden sich wohl die Geister, welche man am Besten findet. Ich persönlich finde Dröhnende Stimme super (z.B. für den Kylo in Sektor 5, wenn man schon ordentlich Angriff aufgeladen hat und alle gleichzeitig Kylo angreifen ist er direkt hinüber und stört nicht mehr.)

Weitere gute Zusatzdiscs, die die ein oder andere Aufgabe etwas erleichtern (und sich deshalb lohnen einzusammeln, wenn es grade nix besseres gibt) sind:

Verschanzt
Zu Beginn des Kampfes erhalten alle Verbündeten 75 % Schutzerhöhung, die nicht entfernt oder verhindert werden kann.

Gnadenlose Schnelligkeit
Sinkt die Gesundheit eines Gegners unter 100 %, erhalten alle Verbündeten 27 % Zugleiste.

Senkung: Zugleiste
Fügt ein Verbündeter einem Gegner Schaden zu, verliert dieser Gegner 8 % Zugleiste.

Schmerzverstärkung
Belegt ein Verbündeter einen Gegner mit einem Debuff, fügt er diesem außerdem 8.16 % Maximalgesundheit-Schaden zu. Dieser Schaden kann Gegner nicht besiegen.

Soviel zunächst zum Thema Datendiscs. Ich hoffe, das bringt euch für die nächsten Eroberungen schon einmal weiter nach vorne, oder erleichtert euch die Conquest noch weiter.

Ausrüsten könnt ihr an **Datendiscs insgesamt 12 „Diamanten“ an Datenkapazität.**

Meine Empfehlung:

Datenkapazität (Verbrauch)	Datendisc
Zunächst die 4 Datendiscs, die die Basis bilden	
2	Kumulative Offensive
2	Kumulative Offensive
2	Offensive Buffs
2	Defensive Buffs
= 8 (Restkapazität 4)	
Hier die möglichen Add – On's	
4	Dröhnende Stimme, Extrem Übermächtig, etc.
oder passendes „Kleineres“ zum Auffüllen freier Kapazitäten	
1	Gnadenlose Offensive (evtl. 2x)
1	Heilung über Zeit (mehr Buff's, mehrfach Möglich)
1	Senkung der Zugleiste (z.B. für Quests)
2	Nochmal Defensive oder Offensive Buff's
2	Nochmal Kumulative Offensive
2	Stärke (Verbündete bekommen 27% Angriff und 22% Kritischer Schaden)

Falls ihr selbst andere coole Kombinationen verwendet, oder andere Ideen habt, dann immer raus damit und ich werde es hier ergänzen.

Weitere Kombinationen und nützliche Discs für Aufgaben (teils noch nicht getestet):



Vermutlich eine Datendisc mit enorm viel Potenzial (an dieser Stelle vielen **Dank an Hyp0x**). Kombiniert ihr sie mit zusätzlichen Datendiscs, die die Maximalgesundheit eurer Teams erhöhen, hat man direkt einen enormen Angriffsboost bereits zu Beginn des Kampfes, z.B. bei den **Imperialen Trupplern**, oder Teams, denen (viele) Heiler angehören können, z.B. **Jedi**. Vermutlich extrem hilfreich für Bosskämpfe.



Diese Datendisc ist optimal, um die Aufgabe „Flinkfüßig“ in Sektor 5 zu beschleunigen. Kombiniert sie mit Charakteren, bzw. Leadern, die nochmal zusätzlich Ausweichboni verteilen und man weicht ruckzuck 100x aus. (Herzlichen **Dank an Resco**)

Zusätzlich zu den Datendiscs gibt es natürlich noch die Möglichkeit für bestimmte Situationen „**Verbrauchsgüter**“ über den Shop oder die „Händlerknoten“ zu erwerben. Hier gibt es Booster, Medipacks und Techs.

Auf diese musste ich allerdings aufgrund meines möglichst gezielten Datendisc- Farmings noch nie zurückgreifen und konnte für die erspielte Währung immer **Razor Crest**-, oder, in der aktuellen Conquest, **CAT- Splitter** kaufen, um diese möglichst schnell freischalten zu können.

2. Sektor- Erfolge mit möglichen Teamkombinationen

Erfolge über alle Sektoren (unbedingt nebenbei erledigen, sonst klappt die rote Kiste nicht!)

Ungeschützt Gewinne 20 Kämpfe ohne Tanks in deinem Trupp	✓
Großer Sieg Besiege mindestens 500 Gegner	✓
Duett mit der Dunkelheit Gewinne 50 Kämpfe mit einem Trupp aus Einheiten der Dunklen Seite	✓
Glückstreffer Erziele mindestens 1.500 kritische Treffer	✓
Leben im Licht Gewinne 50 Kämpfe mit einem Trupp aus Einheiten der Hellen Seite	✓

Ungeschützt:

- Truppler mit Thrawn (auch Trupp der Dunklen Seite, gut geeignet für einige Sektor-Quests)
- Cls, Han, Chewy, 3PO/Chewy, C3PO (Trupp der Hellen Seite, kann eigentlich alles schlagen)
- SEE mit Sith-Angreifern und Unterstützern
- Etc.

Der Rest der Erfolge erledigt sich größtenteils von alleine, je nachdem wie euer Roster aufgebaut ist und mit welchen Teams ihr gerne kämpft. Achtet auf eine halbwegs ausgeglichene Balance zwischen Angriffen der hellen und dunklen Seite, damit ihr später dafür später nicht noch massig Energie verschwenden müsst.

2.1. Sektor 1:

Glückstreffer Erziele mindestens 200 kritische Treffer	✓
Kritischer Erfolg Erhalte 40 Mal "Vorteil"	✓
Makelloser Sieg Gewinne mindestens 20 Kämpfe, ohne Einheiten zu verlieren	✓

Der Sektor läuft eigentlich von selbst. Hier gibt es nicht viel zu beachten. „Vorteil“ gibt’s bei der Ersten Ordnung ne Menge. Allerdings gibt’s hier auch noch andere Möglichkeiten. Eigentlich ist das auch erledigt, sobald man beim Boss angekommen ist

2.2. Sektor 2:

Opportunistischer Vorstoß Greife 100 Mal außerhalb der Runde an	✓
Superunterstützung Gewähre Verbündeten mindestens 100 Buffs	✓
Nur Jedi Gewinne mindestens 14 Kämpfe mit einem vollen Trupp aus Jedi-Einheiten	✓

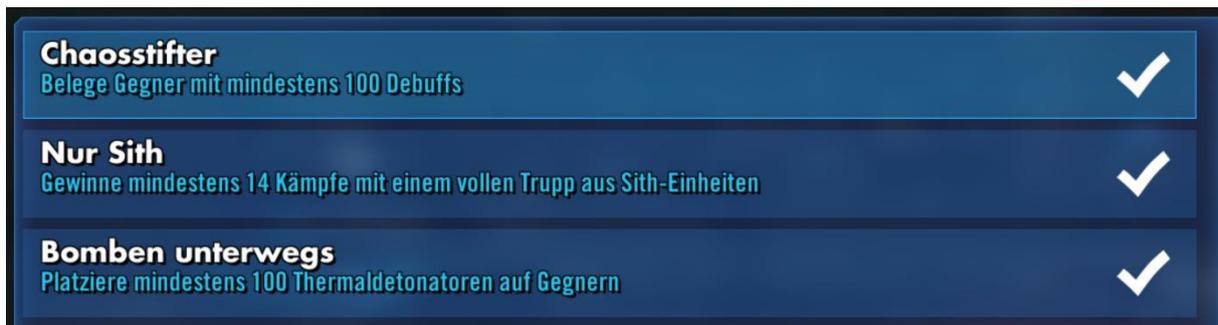
Opportunistischer Vorstoß:

- CLS Team
- Jedi Revan
- Truppler
- Etc.

Superunterstützung:

- Jedi → man macht direkt „Nur Jedi“ mit, allerdings ist man zügig mit den Buffs durch
- Etc.

2.3. Sektor 3:



Chaosstifter (eigentlich auch Selbstläufer):

- Sith → man macht direkt „Nur Sith“ mit, allerdings bekommt man Debuffs schnell zusammen

Bomben unterwegs:

- Hier nun der erste nützliche **Tipp: Ihr müsst die Detonatoren nur PLATZIEREN! Aber den Kampf NICHT gewinnen!!!**
- Sucht euch auf eurem Weg ein **reines Geonosianer Team (Brut Lead)**, besiegt es und lasst die Aufgabe erstmal über für später (klappt auch z.B. gegen Mon Mothma, aber nicht so gut)
- Habt ihr alle Sektoren durch und euch fehlen nur noch die Aufgaben könnt ihr folgendes **ULTRATEAM** für diese Quest nutzen:



→ Chief Nebit (L), Datcha, Jawa Schrottsammler, Jawa, Jawa-Ingenieur

- Das Team mit möglichst viel Schutz ausrüsten und die Geos erledigen den Rest. Man braucht etwa 3-4 Versuche, je nachdem, auf welcher Gearstufe die eigenen Jawa sind. Einfach 4x verlieren und die Aufgabe ist gegessen! Ihr seht ja, wie solide meine Jawas sind und es geht trotzdem sehr easy! Es ist auf jeden Fall entspannter, als es mit den Kopfgeldjägern zu versuchen, wenn die noch nicht vernünftig ausgebaut sind.

2.4. Sektor 4:

Glückstreffer Erziele mindestens 200 kritische Treffer	✓
Entwaffnet Gewinne 10 Kämpfe ohne Angreifer in deinem Trupp	8 / 10
Einen nach dem anderen Setze mindestens 40 Mal "Markiert" ein	15 / 40

Glückstreffer: erledigt sich von selbst

Entwaffnet:



Wenn ihr es schon zur Verfügung habt, kann ich euch für die Entwaffnet-Quest dieses Team wirklich sehr ans Herz legen! Man kann damit **zeitgleich** „Einen nach dem anderen“ erledigen, da man mit Pielt sein eigenes Team markieren kann.

Tipp: Sucht nach einem Team **Nachtschwestern, in dem der Zombie ist**. Ihr killt 2-3 der Schwestern und durch die Zugleiste, die die Truppler bekommen, kommen die Schwestern nie zum Zug und man kann das „Markieren von Pielt („Imperialer Ehrgeiz“, zweite Fähigkeit) etwa 8x pro Kampf nutzen und erhält so direkt zusätzlich Teile der Quest „Einen nach dem anderen“.

Eine andere Möglichkeit ist natürlich mit Jedi-Ritter Revan (selbsterklärend) im Team. Auch hier empfehle ich ein Nachtschwesternteam mit dem Zombie. Funktioniert nach demselben Prinzip (vor allem, wenn Jedi-Ritter Luke dabei ist)

2.5. Sektor 5:

Auf die langsame Tour Nutze eine Fähigkeit, um Gegner mit mindestens 300 Schaden über Zeit-Effekten zu belegen	199 / 300
Flinkfüßig Weiche in gewonnenen Kämpfen mindestens 100 Angriffen aus	13 / 100
Großer Sieg Besiege mindestens 100 Gegner	✓

Auf die langsame Tour:

- Nutzt ein Team mit **Vader und Wat** (z.B. mit Sith, oder so).... Und auf geht die DOT- Maschine
- Evtl. müsst ihr ein paar Angriffsdiscs durch andere Discs ersetzen, da ihr sonst die Teams zu schnell legt und so mehr Energie benötigt.

Flinkfüßig:

- Sehr nervige Aufgabe, ich nutze dafür folgendes Team:



- JKR, Hermit, Großmeister Yoda verteilen **Weitblick**
- GAS haut durch seine Buffs und die Datendiscs irgendwann alle um
- Das Ganze dauert aber ein bisschen!

	Convor-Beweglichkeit Verbündete erhalten 6 % Ausweichen und 15 % Zugleiste, wenn sie ausweichen.	✗
---	--	---

- ➔ Nutzt diese Datendisc zusätzlich, das erleichtert es nochmals (evtl. 2x)
- ➔ Weitere mögliche Lead-Charaktere:
 - Old Ben (+ Jedi, Rebellen)
 - Darth Maul (+ Sith)
- ➔ Sucht euch ein Gegnersteam, dass AOE's macht. Habt ihr auf allen Charakteren Weitblick weichen direkt alle 5 aus, z.B. Ewoks

Großer Sieg:

- Selbsterklärend

3. Bosskämpfe

3.1. Sektor 1:



Team: Padme (L), Ahsoka, Ani, Barris, General Kenobi
Stärke: R 4

Quests:

- Verheerender Angriff:
 - ➔ Füge einem Gegner mit einem einzigen Treffer mindestens 200.000 Schaden zu
 - ➔ Nutzt hierfür **Vader** mit seinem Schwertwurf, nachdem ihr ein paar Debuffs verteilt habt
- Nieder mit ihnen:
 - ➔ **Besiege mindestens 4 Gegner in derselben Runde**
 - ➔ Hier funktionieren SEE und Gas (habe ich beide getestet), außerdem CLS mit 3PO/Chewy
- Angriffsreihe:
- Variante 1:
 - ➔ **Schließe den Kampf nach 15 oder mehr Runden in Folge ab, ehe der Feind am Zug ist**
 - ➔ Hier wird es etwas komplizierter: Ich habe den Kampf mit folgendem Team gemacht



- ➔ Greift zunächst GK an (KEINE AOEs nutzen), dann Thrawns Bruch auf Anakin
- ➔ Tötet alle bis auf Padme und Barris (am besten **Basics**)
- ➔ Über die Zuggleiste, die die Truppler bekommen, kann man dann immer wieder **DIE KISTE angreifen** und schafft so die 15 Runden in Folge
- ➔ Anstatt Thrawn geht es auch mit Vader (da hat man direkt 5 Runden im Sack)
- ➔ **Cave:** greift man die Kiste an ohne dass Ani mit Bruch oder Isolieren belegt ist, wird dies als Kill gewertet und man löst Anakins Spezial aus und die Serie ist dahin!!!

- Angriffsreihe
- Variante 2 (**Dank an Tobi**):



- DR, Vader, Thrawn, Malak, Wat
- 1. Waffen-Tech auf Vader, 2. Dr (3 Fähigkeit auf Padme), 3. Malak: 2 Fähigkeit auf GK), 4. Thrawn: Bruch auf Anakin (bis hier bereits 5 Züge geschafft)
- 5. Vaders Massaker (AOE auf Anakin und dann einmal durch) (11 Züge)
- 6. Alle umhauen (Sollte als Selbstläufer für die 15 reichen)

- Angriffsreihe
- Variante 3 (**Dank an Resco** again):



- Emperor Palp, Vader, Thrawn, Piett, Tarkin
- Thrawn (muss der schnellste sein), dann Vader, Rest Wurst (CAVE: Bonus speed Vader)
- 1. Thrawn: Bruch auf Ani (1), 2. Vader: AOE (2), 3. Vader: Massaker (3), 4. Vader: Basics (4-9), 5. Vader: AOE (10)
- Dann haben alle Verbündeten volle Zugleiste
- Tarkin 2 Angriffe in Folge
- Thrawn TM-Swap
- Nutzt die „Kiste“ um den Kampf nicht zu früh zu beenden

Videolinks zum Bosskampf in Sektor 1:

<https://www.youtube.com/watch?v=e2yElmltj74>

https://www.youtube.com/watch?v=9ecZ_-37SME

<https://www.youtube.com/watch?v=R5rhi1INDYA>

Natürlich könnt ihr euch immer auch an den Datendiskombinationen aus den Videos orientieren!

3.2. Sektor 2:



Team: GAS mit 501
Stärke: R 5

Quests:

- Einfache Tricks:
 - ➔ Gewinne, ohne mehr als 6 Spezialfähigkeiten einzusetzen
 - ➔ Habe ich SLKR genommen, geht aber auch anders (siehe Videos)
- Ungeschützt:
 - ➔ Gewinne den Kampf ohne Tanks in deinem Trupp
 - ➔ Ebenfalls SLKR, aber siehe Videos
- Eingeschränkte Bewegung
 - ➔ Entziehe Gegnern mindestens 700% Zugleiste
 - ➔ Habe ich aktuell noch nicht geschafft (siehe Videovorschläge)

Videolinks zum Bosskampf in Sektor 2:

https://www.youtube.com/watch?v=uQd7B2_g9Tc

https://www.youtube.com/watch?v=dm_mnHJNm8Y

Natürlich könnt ihr euch immer auch an den Datendiskombinationen aus den Videos orientieren!

3.3. Sektor 3:



Team: CLS, C3PO, Chewy, 3PO/Chewy, Han
Stärke: R 6

Quests:

- Keine Alte Republik:
 - ➔ Gewinne, ohne Charaktere der Alten Republik in deinem Trupp einzusetzen
 - ➔ Naja, was soll man dazu noch sagen?!
- Makelloser Sieg:
 - ➔ Gewinne, ohne auch nur eine Einheit zu verlieren
 - ➔ Geht gut mit den richtigen Datendiscs, oder nutzt Legenden
- Glückstreffer:
 - ➔ Erziele mindestens 40 kritische Treffer
 - ➔ CLS Mirror soll gehen (klappt bei mir allerdings noch nicht. Die kippen zu schnell um durch die Datendiscs. Muss mal was entfernen, wenn ich durch bin)
 - ➔ Siehe Videos für Teams

Videolinks zum Bosskampf in Sektor 3:

<https://www.youtube.com/watch?v=p-W3NDg21qc>

<https://www.youtube.com/watch?v=ctC-1teV-to>

Natürlich könnt ihr euch immer auch an den Datendiskkombinationen aus den Videos orientieren!

3.4. Sektor 4:



Team: GL Rey, Hero Poe, Hero Finn, Rey, BB8
Stärke: R 7

Quests:

- Opportunistischer Vorstoß:
 - ➔ **Greife mindestens 30x außerhalb der Runde an**
 - ➔ Mit guten Mods, vollem Stamina und den Angriffsdatendiscs klappt es gut mit CLS, Han, Chewy, 3PO/Chewy, C3PO
 - ➔ Nehmt direkt Rey raus, dann den Rest
 - ➔ Im besten Fall habt ihr am Ende einen Gegner in der Schadensimmunität von Rey und entzieht ihm ständig Zuggleiste, so könnt ihr noch einige Angriffe rausholen
- Keine Unterstützung:
 - ➔ **Gewinne, ohne Unterstützungseinheiten in deinem Trupp einzusetzen**
 - ➔ Selbsterklärend, am Besten Legende (plus passende Angreifer und Tanks)
- Eingeschränkte Bewegung:
 - ➔ **Entziehe Gegnern mindestens 700% Zuggleiste**
 - ➔ Habe ich selbst noch nicht geschafft
 - ➔ Siehe Videos

Videolinks zum Bosskampf in Sektor 4:

<https://www.youtube.com/watch?v=f3I8MFzUT0M>

https://www.youtube.com/watch?v=-r_xiRKHRIM

Natürlich könnt ihr euch immer auch an den Datendiskkombinationen aus den Videos orientieren!

3.5. Sektor 5:



Team: SLKR, Sith Truppler, KRU, Sturmtruppler, Hux
Stärke: R 8

Quests:

- Gesicherter Angriff:
 - ➔ **Schließe den Kampf mit mindestens einem Angreifer in deinem Trupp ab, ohne eine Einheit zu verlieren**
 - ➔ Hierfür habe ich JML (L), GAS, JKL, JKR und Hermit Yoda (oder Wat) genutzt, habe allerdings ein paar Versuche gebraucht
- Regenerationsexperte:
 - ➔ **Regeneriere mindestens 500.000 Punkte Gesundheit**
 - ➔ Hat mit dem Team oben mit Wat beim ersten Versuch geklappt (ich war überrascht)
- Kritische Masse:
 - ➔ **Erziele während der Züge von Verbündeten mindestens 20 kritische Treffer in Folge**
 - ➔ Meiner Meinung nach nicht möglich ohne Kühlsysteme, da der Kylo einfach wahnsinnig schnell ist und nicht betäubt werden kann, etc.
 - ➔ Es gibt zu Sektor 5 aktuell ein Video (siehe unten)

Videolinks zum Bosskampf in Sektor 5:

<https://www.youtube.com/watch?v=fHvGayLnoaw>

Natürlich könnt ihr euch immer auch an den Datendiskkombinationen aus den Videos orientieren!

Ich hoffe, dass euch dieser kurze Guide etwas bei den nächsten Conquests hilft. Natürlich kann sich auch wieder alles ändern durch neue Boss-Gegner, neue Datendiscs, etc.

Über etwas Feedback von euch würde ich mich freuen.

Haut rein und möge die Macht mit euch sein!

EDG Bisch

PS: Rechtschreib- und Zeichensetzungsfehler schenke ich euch ;-P