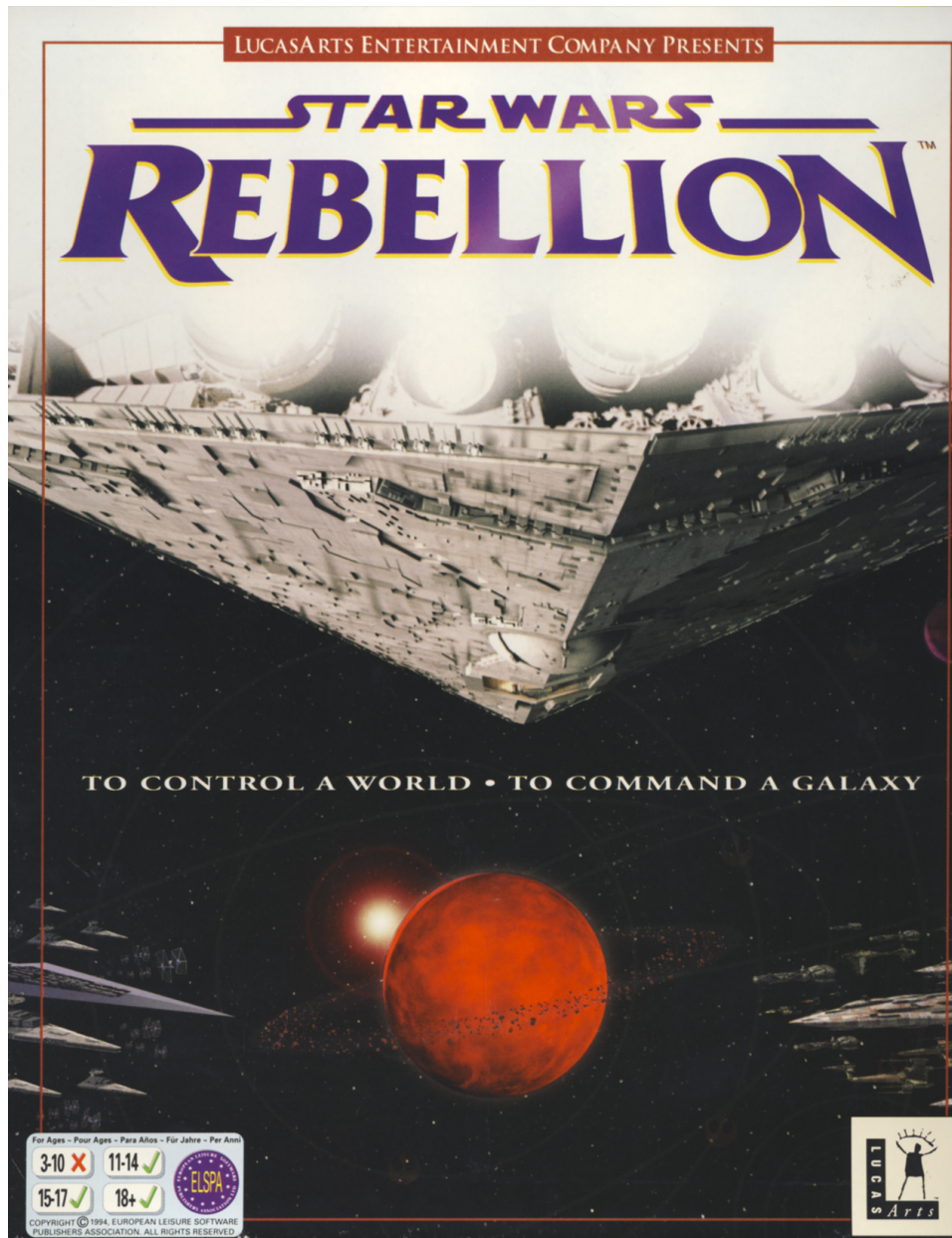


Lastknightniks

Komplettlösung zu



Stand: 26.01.2021

Die Rechte an Star Wars™, Rebellion™ sowie allen verwendeten Charakternamen liegen bei LucasArt Ltd., Lucasfilm Ltd und inzwischen leider Disney © und verbleiben natürlich bei diesen Firmen.

Inhaltsverzeichnis

1. Generelle Hinweise	4
Irrtümer im Internet.....	5
Cheats.....	6
2. Tabellen	6
Charaktere der Allianz.....	7
Charaktere des Imperiums.....	8
Schiffe - Allianz.....	9
Schiffe - Imperium.....	10
Bodentruppen:.....	11
Planetare Abwehr:.....	11
Wie sind diese Werte zu lesen?.....	11
Schiffswerte, Rebellen.....	12
Schiffswerte, Imperium.....	13
3. Charaktere	14
Ausbilden?.....	14
Möge die Macht.....	14
Gefangen, verletzt und tot.....	14
El Commandante!.....	15
Die Spielziel-Charaktere fangen.....	16
Verrat!.....	16
Besondere Charaktere.....	17
Die finale Schlacht.....	19
Die anderen Charaktere der Rebellen.....	20
Die anderen Charaktere des Imperiums.....	25
4. Missionen	32
Diplomatie.....	32
Aufklärung.....	33
Sabotage.....	33
Spionage.....	34
Entführung.....	35
Gefangene befreien.....	35
Jedi-Training.....	35
Aufstand anzetteln.....	36
Aufstand niederschlagen.....	36
Eliminieren.....	37
Todessternsabotage.....	37
Rekrutieren.....	38
Anlagendesign - Truppendesign - Schiffdesign.....	39
5. Grundlegende Spielstrategien	40
Planeteneroberung.....	40
Planeten erobern ohne Mission.....	40
Neutrale (bewohnte) Planeten.....	40
Spionage durch Eroberungen.....	40

Domino-Theorien.....	41
Loyalitäten.....	41
Noch eine Loyalitäten und Domino-Sache.....	41
Sektorflotten.....	41
Planeten verteidigen.....	42
Gefängnisplanet.....	42
Eine Galaxis erobern.....	43
Noch eine Galaxis erobern.....	43
Furcht wird die Systeme gefügig halten.....	43
Des Computers Taktiken.....	43
6. Ein paar Worte zum Droiden.....	44
7. Komplettlösungsvorschlag Imperium.....	45
1. - 10. Tag: Orientierungsphase.....	45
11. - 250. Tag: Aufbauphase.....	46
250. - 1000. Tag: Erste Flottenbewegungen.....	47
ab dem 1000. Tag: Einen Planeten beherrschen, eine Galaxis erobern.....	49
8. Komplettlösungsvorschlag Allianz.....	50
Vor Lukes Reise nach Dagobah (1. bis ca. 500. Tag).....	50
nach Lukes Reise nach Dagobah (ab ca. 500. Tag).....	51

I. GENERELLE HINWEISE

Willkommen zur Komplettlösung zum Retro-Spiel *Star Wars: Rebellion*[™]. Im Gegensatz zu meinen anderen Komplettlösungen ist es bei *Star Wars: Rebellion*[™] praktisch unmöglich, einen exakten Walkthrough anzugeben, da das Spiel bei jedem neuen Start völlig anders aufgebaut ist und sich auch anders verhält. Mal ist der Gegner aggressiver, mal defensiver, mal ist dieser Planet größer und mal jener – jedes "Neue Spiel" ist immer eine individuelle Herausforderung.

Dennoch vereint *Star Wars: Rebellion*[™] in sich eine gewisse Grundkonzeption, die ich Ihnen hier skizzieren werde und der füge ich noch umfangreiche Tabellen bei. Damit sollten Sie es eigentlich schaffen, eine Galaxis zu erobern.

Grundsätzlich haben Sie bei diesem Spiel die Aufgabe, die jeweils andere Seite zu bezwingen indem Sie die Spielziele erfüllen. Das sind im Einzelnen:

Spielziel	Allianz	Imperium
obligatorisch	Couruscant besetzen	Das HQ finden und vernichten
optional	Den Imperator gefangensetzen	Mon Mothma gefangensetzen
optional	Lord Vader gefangensetzen	Luke Skywalker gefangensetzen

Wie Sie sehen müssen Sie in jedem Fall das gegnerische Hauptquartier vernichten bzw. besetzen und optional (also im Standardmodus) Charaktere gefangennehmen. Charaktere zu erwischen ist mitunter recht schwierig weil man nie so ganz vorhersagen kann, wo sie sich aufhalten, es sei denn man hat sie schon... Aber es gibt Möglichkeiten. Dazu aber mehr im Kapitel 3. Als Imperium können Sie dann ein Spiel wegen der Finalen Schlacht nur gewinnen, wenn Sie die Galaxis wirklich restlos erobern.

Rebellen und Imperium haben durchaus unterschiedliche Stärken und Schwächen und spielen sich auch anders. Wo das Imperium die weit mächtigeren Waffen hat, ist die Rebellion diplomatisch stärker und hat auch besser spezialisierte Bodentruppen. Zudem sind die Raumschiffe und Truppen für die Rebellen etwas billiger als die des Imperiums.

Das Imperium (als die finstere, böse Macht) kann untergeordnete Charaktere mittels einer Attentäter-Einheit eliminieren, die Rebellen (also die "Guten") tun das nicht. Die haben dafür eine spezielle Sabotagemission um den Todesstern zu vernichten.

Ja, auch den Todesstern gibt es und der lässt sich auch bauen. Spieltechnisch hat er nur wenig Sinn, denn die Basis der Macht einer Seite ist die Loyalität der Bevölkerung. Setzt das Imperium den Todesstern ein, so sinkt die Loyalität aller Systeme für das Imperium um rund 50%, zumindest wenn Sie ein Kernsystem vernichten. Draußen im galaktischen Rand kann das egal sein, aber wozu einen Planeten vernichten, den man auch wirtschaftlich nutzen kann?

Apropos Wirtschaft: Das Spiel besitzt eine recht rudimentäre Wirtschaft bestehend aus "Rohstoffen" (Von Minen produziert), "Bauteilen" (Von Raffinerien produziert) und "Instandhaltungspunkten" (Ein von Minen und Raffinerien im Zusammenspiel generierter Wert). Mehr ist nicht - aber immer noch komplexer als *Empire at War*™ mit den Credits. Man verbringt kaum Zeit mit der Wirtschaft in der Galaxis, sondern konzentriert sich eher auf den tiefer gehenden strategischen und den taktischen Part.

Strategie und Taktik sind in *Star Wars: Rebellion*™ voneinander getrennt und für die damalige Zeit ziemlich gut umgesetzt. Zwar gibt es keine Bodenkämpfe, aber dafür sind die Raumschlachten tatsächlich dreidimensional (Das wiederum hat dieses Spiel seinem Quasi-Nachfolger *Empire at War*™ voraus...) was manchmal Raum für clevere Taktiken öffnet. Insgesamt war das schon 1998 ein großartiges Spiel und eine derartige taktische Vielfalt gepaart mit einer moderaten strategischen Tiefe gibt es selten zu erleben.

Irrtümer im Internet

Die hier nun vorliegende Komplettlösung ist keine Komplettlösung im eigentlichen Sinne, wie ich ja schon schrieb, sondern dient eher der Spielunterstützung falls Sie mal irgendwo nicht weiterkommen oder sich mit einem Spielkonzept und dessen Lösung befassen möchten.

Außerdem soll sie mit dem Unsinn aufräumen, der sich durch die damals in der PC Games 6/98 und in der PC Action 6/98 erschienenen Komplettlösung von Stefan Schädel im Netz verbreitet hat, hier mal nur ein paar Stichpunkte:

- *Mindestens ein Admiral und mehrere Generäle / Commander führen die Flotte.*
→ Nein, es geht pro Flotte nur ein General und ein Commander.
- *Ein anderer Trick besteht darin, Han Solo zu kidnappen. Wenn dies geschieht, machen sich Leia, Chewie und Luke unverzüglich auf, um ihren Freund zu befreien. Jetzt muss der Empfang nur noch vorbereitet werden - und die Falle kann zuschnappen.*
→ Nein, das funktioniert nicht. Die Drei brechen auf falls Han von Kopfgängern erwischt wird. Das ist aber ein Zufallsereignis.
- *Verteidigung von Planeten: 3 bis 6 Fleet-Regimenter... Am Anfang reichen drei, später sollten es auf wichtigen Planeten mindestens sechs sein. Später, wenn durch Forschung bessere Bodentruppen mit höheren Defense-Werten (Dark Trooper oder Mon Calamari Regimenter) entwickelt wurden, sollten diese statt der normalen Bodentruppen eingesetzt werden.*
→ Auch nicht gut. Das kostet Unmengen von Ressourcen und bringt eigentlich gar nichts.
- *Besetzen Sie möglichst früh Dagobah und Endor*
→ Wie denn? Dagobah ist im Spiel gar nicht vorhanden und Endor hat keine spielrelevante Bedeutung.

Und so weiter. Die Lösung geistert nach wie vor durch diverse Spielhilfeseiten und dem sollte man vielleicht mal ein paar Fakten entgegenhalten.

Cheats

Nein, es gibt **keine** Cheats für *Star Wars: Rebellion*™. Hat es nie gegeben und wird es nie geben. Die Behauptung: "Um mehr Maintenance-Punkte zu bekommen musst Du [Strg][Q][F4] drücken und die linke Maustaste doppelklicken. Für 10 Supersternzerstörer auf Coruscant drücke hintereinander [1][7][9][9] und SUPER" stimmt schlicht nicht. Ist auch gut so.

2. TABELLEN

Als passionierter Rollenspieler bin ich ein großer Fan von Tabellen aller Art. Es gibt kaum eine Möglichkeit, so einfach und übersichtlich Informationen zusammen- und darzustellen.

Daher habe ich so ziemlich an den Anfang der Geschichte die meiner Ansicht nach praktischsten Tabellen gestellt.

Da in *Star Wars: Rebellion*™ eine Menge über Zufallszahlen gesteuert wird, können manche der angegebenen Sachen nur Richtwerte sein; Das gilt insbesondere für die Werte der einzelnen Charaktere.

Das ist auch der Grund, warum ich für Planeten keine Tabellen aufgestellt habe. Erfahrungsgemäß ist beispielsweise im Sesswenna-Sektor Yaga Minor ein Planet mit 13 oder 14 Ausbaufeldern (Das Maximum im Spiel). Ich hatte aber auch schon ein Spiel, bei dem es nur 5 Felder waren.

Die Werte der Schiffe ändern sich allerdings nicht. Daher habe ich bei denen auch Wert auf größtmögliche Übersicht gelegt.



Charaktere der Allianz

Name	Dipl.	Spio.	Kampf	Führ.	A	G	C	SD	TR	AD	Bemerkung
Ackbar	11	1	4	91	X	X	0	X	0	0	Kommandeur
Adar Tallon	10	12	31	94	X	X	X	X	X	X	Kommandeur / Forscher
Afyon	19	96	94	98	X	X	X	0	0	0	Kommandeur
Bren Derlin	27	73	74	93	0	X	X	0	0	0	Kommandeur
Borsk Fey'lya	85	80	70	25	0	0	0	0	0	0	Diplomat
Chewbacca	1	100	90	20	0	0	0	0	0	0	Agent
Carlist Rieekan	1	45	40	90	0	X	0	0	X	0	Kommandeur
Crix Madine	6	83	100	93	0	X	0	0	X	0	Kommandeur / Agent
Garm Bel Ibbis	25	90	87	82	X	X	0	0	0	0	Kommandeur / Agent
Han Solo	10	105	105	92	X	X	X	0	0	0	Agent
Hiram Drayson	71	49	14	94	X	X	0	0	0	0	Kommandeur
Huoba Neva	8	85	87	93	X	X	0	0	0	0	Kommandeur
Jan Dodonna	97	50	48	83	X	X	0	0	0	0	Kommandeur
Kaiya Andrimetrum	18	94	87	99	0	X	0	0	0	0	Kommandeur
Lando Calrissian	83	94	80	85	X	X	X	0	0	X	Diplomat
Leia Organa	120	30	50	73	0	0	0	0	0	0	Diplomat
Luke Skywalker	75	75	130	75	X	X	X	0	0	0	Diplomat
Ma'w'shiye	1	120	120	10	0	0	0	0	0	0	Agent
Mazer Rackus	8	99	95	22	0	0	0	0	0	0	Agent
Mon Mothma	100	10	10	107	0	0	0	0	0	0	Diplomat
Narra	5	73	76	91	0	X	X	0	0	0	Kommandeur
Orrimaarko	5	91	88	8	0	0	0	0	0	0	Agent
Page	20	100	101	12	0	0	0	0	0	0	Agent
Roget Jiriss	0	139	108	86	X	0	X	0	0	0	Agent
Sarin Virgilio	19	97	80	84	X	X	0	0	0	0	Agent
Soro Snunb	28	86	92	98	X	0	0	0	0	0	Agent
Talon Karrde	91	36	17	99	0	0	0	0	0	X	Diplomat
Tura Raftican	19	92	106	23	0	0	0	0	0	0	Agent
Vanden Willard	98	15	10	94	X	X	0	0	0	0	Diplomat
Wedge Antilles	16	86	95	81	X	X	X	X	0	0	Kommandeur / Agent
Spezialeinheiten											
Longprobe Y-Wing	0	40	30	0						Aufklärer	
Infiltratoren					Keine Kommandoränge					Agenten	
Guerillas										Attentäter	
Bothanische Spione	0	70	0	0						Spione	

Abkürzungen:					
Dipl.:	Diplomatiefähigkeit	Rangstufen:		Forschungsfähigkeiten:	
Spio.:	Spionagefähigkeit	A:	Admiral	SD:	Schiffsdesign
Kampf:	Kampffähigkeit	G:	General	TR:	Truppen ausbilden
Führ.:	Führungsfähigkeit	C:	Commander	AD:	Anlagendesign

Die angegebenen Werte sind Mittelwerte. Sie können je nach Spiel um rund 40 Punkte nach oben oder unten variieren.

Charaktere des Imperiums

Name	Dipl.	Spio.	Kampf	Führ.	A	G	C	SD	TR	AD	Bemerkung
Bane Nothos	9	77	100	85	X	X	X	0	0	0	Kommandeur
Bevel Lemelisk	12	1	50	4	0	0	0	X	X	X	reiner Forscher
Bin Essada	78	15	36	100	0	0	0	0	0	0	Diplomat
Brandei	13	89	86	94	X	X	X	0	0	0	Kommandeur
Covell	24	2	12	95	0	X	0	0	X	0	Forscher / Kommandeur
Daala	28	70	80	91	X	X	X	0	0	0	Kommandeur
Dorja	0	87	85	86	X	X	X	0	0	0	Kommandeur
Garindian	15	100	84	15	0	0	0	0	0	0	Agent
Grammel	20	80	76	82	X	X	X	0	0	0	Kommandeur
Griff	7	76	91	90	X	X	0	0	0	0	Kommandeur
Jerjerrod	93	39	48	98	X	X	X	0	0	0	Diplomat
Klev	2	39	8	90	X	X	0	X	0	0	Kommandeur
Labansat	5	81	98	27	0	0	0	0	0	0	Agent
Menndo	10	88	90	0	0	0	0	0	0	0	Agent
Needa	19	75	71	90	X	X	X	0	0	0	Kommandeur
Niles Ferrier	8	81	83	26	0	0	0	0	0	0	Agent
Noval Garaint	4	101	86	30	0	0	0	0	0	0	Agent
Orlok	19	22	22	98	0	X	0	0	0	X	Kommandeur
Ozzel	4	90	97	83	X	X	0	0	0	0	Kommandeur
Palleon	75	12	0	100	X	X	X	0	0	0	Diplomat
Palpatine	105	56	125	104	0	0	0	0	0	0	Diplomat
Piett	75	2	23	81	X	X	X	0	0	0	Diplomat
Pter Thanas	77	25	28	91	X	X	X	0	0	0	Diplomat
Screed	10	100	75	93	X	X	X	0	0	0	Kommandeur / Agent
Shentir Rix	4	96	84	23	0	0	0	0	0	0	Agent
Thrawn	6	21	95	119	X	X	X	X	0	0	Admiral!
Vader	125	110	220	103	X	X	X	0	0	0	Diplomat
Veers	12	45	3	100	0	X	0	0	X	0	Forscher / Kommandeur
Villar	14	86	81	0	0	0	0	0	0	0	Agent
Zuggs	7	75	94	89	X	X	X	0	0	0	Kommandeur
Spezialeinheiten											
Imperiale Sonde										Aufklärer	
Imperiale Kommandos					Keine Kommandoränge					Agenten	
Noghri-Kommandos										Attentäter	
Spionagedroid										Spione	

Abkürzungen:					
Dipl.:	Diplomatiefähigkeit		Rangstufen:		Forschungsfähigkeiten:
Spio.:	Spionagefähigkeit		A:	Admiral	SD: Schiffsdesign
Kampf:	Kampffähigkeit		G:	General	TR: Truppen ausbilden
Führ.:	Führungsfähigkeit		C:	Commander	AD: Anlagendesign

Die angegebenen Werte sind Mittelwerte. Sie können je nach Spiel um rund 40 Punkte nach oben oder unten variieren.

Schiffe - Allianz

Schiff	Instandhaltung	Staffeln	Armee	Lastknightniks Meinung
Y-Flügler Staffel	4	n/a	n/a	Sehr schwache Jägerstaffel, die den imperialen TIE-Fightern praktisch unterlegen ist.
X-Flügler Staffel	4	n/a	n/a	Standardjäger der Allianz, ist allerdings vom Kampfwert her dem TIE-Abfangjäger unterlegen.
Transporter	12	0	2	Kleiner Truppentransporter für schnelle Transporte
Großtransporter	22	0	6	Großer Truppentransporter um größere Armeen zu bewegen
Dreadnought	33	1	2	Mittleres Schlachtschiff, langsam aber recht gut bewaffnet.
Corellianische Korvette	23	0	0	Taugt im Grunde nur zur Jägerabwehr, gegen größere Schiffe völlig hilflos.
Trägerschiff	29	6	0	Ein Träger für Jägerstaffeln
Großkreuzer	30	0	0	Ein langsamer, träger und völlig nutzloser Kreuzer, der als Zielscheibe aber eine gute Figur macht
Nebulon-B-Fregatte	35	2	0	Kleiner Kreuzer, ist eine gute Abschirmeinheit auch gegen Jäger
Mon Calamari Kreuzer MC80	70	3	1	Großes Schlachtschiff, einem ISD nicht ganz aber fast ebenbürtig. Brauchen allerdings ewig zur Reparatur.
A-Flügler Staffel	4	n/a	n/a	Die mit Abstand beste Jägerstaffel der Rebellen
Corellianisches Kanonenboot	23	0	0	Ich persönlich benutze die nie, sollte ich es doch mal tun so höchstens vielleicht zur Jägerabwehr
B-Flügler Staffel	8	n/a	n/a	Eine Jägerstaffel, die gegen Großkampfschiffe eine gute Figur machen kann – jedenfalls wenn diese selbst keine Jäger dabei haben und es sehr viele B-Flügler sind.
CC-7700 Fregatte	37	0	0	Das Pendant zum Abfangkreuzer, schlecht bewaffnet aber unverzichtbar um imperiale Flotten festzuhalten und auszulöschen.
Angriffsfregatte	60	0	1	Ein mittleres Schlachtschiff, das aber kaum eine Rolle spielt. Ein würdiger Gegner für einen ISD, aber ein ISD II wird spielend mit der Fregatte fertig.
Liberator Kreuzer	55	6	3	Mittleres Schlachtschiff, selbst eher schwach bewaffnet und gepanzert aber in der Lage genauso viele Truppen und Staffeln zu transportieren wie ein ISD
CC-9600 Fregatte	53	0	1	Mittleres Schlachtschiff, erstaunlich zäh.
Dauntless-Kreuzer	90	4	2	Schweres Schlachtschiff, Ihre beste Waffe gegen imperiale Sternzerstörer.
Bulwark-Kreuzer	175	10	4	Super schweres Schlachtschiff, das es aber nicht mit einem SSD aufnehmen kann.

Grau unterlegte Einheiten müssen erst erforscht werden!

Schiffe - Imperium

Schiff	Instandhaltung	Staffeln	Armee	Lastknightniks Meinung
TIE-Jäger Staffel	3	n/a	n/a	<i>Billige, aber nutzlose Einheit</i>
Galeone	10	0	2	<i>Ein kleiner, aber nicht sonderlich schneller Truppentransporter</i>
Carrack-Kreuzer	24	0	0	<i>Leichter Kreuzer zur Jägerabwehr, aber auch gut geeignet um Jagd auf kleine Großkampfschiffe der Rebellen zu machen.</i>
Trägerschiff	30	6	0	<i>Schwach bewaffneter Transporter um mehr Jagdstaffeln ins Kampfgebiet zu bringen.</i>
Dreadnought	33	1	2	<i>Mittleres Schlachtschiff, langsam aber recht gut bewaffnet.</i>
Victory Sternzerstörer	44	2	2	<i>Hervorragend für Planetare Bombardements geeignet, aber im Raumkampf den schweren Rebellenschiffen unterlegen.</i>
Imperialer Sternzerstörer	71	6	3	<i>Hervorragendes Schlachtschiff, besonders in der Frühphase des Spiels allem überlegen, was die Rebellen zu bieten haben.</i>
Todesstern	600	24	18	<i>Eine ultimative Waffe, höchstens aber defensiv wirklich nützlich. Die Vernichtung eines Planeten lässt eine galaxisweite Rebellion erst entstehen.</i>
TIE-Bomber Staffel	3	n/a	n/a	<i>Manchmal sind ein paar Staffeln ganz brauchbar, müssen aber gut abgeschirmt werden gegen feindliche Jäger.</i>
Lancer Fregatte	30	0	0	<i>Die beste Abwehr gegen Jäger im Spiel. Aber auch gut geeignet um Jagd auf kleine Großkampfschiffe der Rebellen zu machen.</i>
TIE-Abfangjäger Staffel	3	n/a	n/a	<i>Die beste Art Jäger, die das Imperium zur Verfügung hat.</i>
Sternengaleone	20	0	6	<i>Großer, aber langsamer Truppentransporter</i>
Angriffstransporter	29	0	1	<i>Sehr schneller, aber völlig unbrauchbarer Transporter</i>
Abfangkreuzer	34	0	0	<i>Das wichtigste Schiff im Spiel um Rebellensflotten zu zerschmettern. Gehört in jede größere Flotteneinheit.</i>
Victory Sternzerstörer Typ II	63	2	0	<i>Noch stärker im Bombardement, macht aber auch im Raumkampf eine recht gute Figur.</i>
TIE-Jagdbomber Staffel	7	n/a	n/a	<i>Völlig nutzlose, furchtbar teure Jägerstaffel, die den Rebellen aus irgendeinem Grund haushoch unterlegen ist.</i>
Angriffskreuzer	60	1	0	<i>Fliegende Zielscheibe für große Schiffe und untauglich als Waffe gegen Jäger. Sinnlos.</i>
Imperialer Sternzerstörer Typ II	99	6	3	<i>Schweres Schlachtschiff, Ihre beste Waffe gegen alle Schiffe der Rebellion.</i>
Supersternzerstörer	170	12	9	<i>Super schweres Schlachtschiff, besonders gut als Belagerungseinheit nutzbar, aber auch offensiv sehr stark. Gelingt es einem SSD den Feind zu stellen ist er verloren.</i>

Grau unterlegte Einheiten müssen erst erforscht werden!

Bodentruppen:

Allianz					
Truppenart	Angriff	Verteidigung	Schutz/ Orbit	Spioabwehr	Kosten
Armeeregiment	3	5	5	10	3
Flottenregiment	6	3	5	15	6
Sullustanisches Regiment	1	4	2	35	1
Mon Calamari Regiment	2	8	9	20	4
Wookie Regiment	8	4	4	20	8
Imperium					
Truppenart	Angriff	Verteidigung	Schutz/ Orbit	Spioabwehr	Kosten
Armeeregiment	3	5	5	15	3
Flottenregiment	5	3	2	20	5
Sturmtruppen Regiment	6	6	6	25	6
Dark Trooper Regiment	8	8	6	30	8
Kampfdroiden Regiment	8	2	2	5	8

Planetare Abwehr:

Schilde		
Name	Schutz gegen Angriffe aus dem Orbit	Schildstärke
GenCore I	2	40
GenCore II	3	80
Todessternschild	1	n.a.
Geschütze		
Name	Schutz gegen Angriffe aus dem Orbit	Angriffsstärke
LNR I	4	800
LNR II	3	5000
KDY V-150	5	2000

Grau unterlegte Einheiten müssen erst erforscht werden!

Wie sind diese Werte zu lesen?

Nun ja, nehmen wir zum Beispiel den Victory Sternzerstörer Typ II. Er hat einen Wert in Bombardierung von 5.

Bombardiert nun einer einen Planeten, so geht ein Sullustanisches Regiment sicher drauf, während ein Mon Calamari Regiment wahrscheinlich überlebt. Um zwei GenCore I Schilde zu überwinden müssten 16 oder 17 Victory Sternzerstörer ein Bombardement durchführen, um Schaden zu verursachen. Deswegen genügen pro zu schützendem Planet 2 GenCore II Schilde meistens völlig.

Schiffswerte, Rebellen

Klasse	Instandhaltung	Jäger	Trupp	Hyperraum	Rumpfwert	Reparatur	Schild	Anti-Spion	Bombardierung	Bewaffnung																	
										Laser			Ionenkanonen			Torpedos			Buggeschütze			Heckgeschütze			Steuerbord/Backbordgeschütze		
										T	I	L	T	I	L	T	I	L	T	I	L	T	I	L	T	I	L
Y-Flügler	4	---	---	60	---	---	60	---	2	---	---	60	---	---	36	---	---	96	---	---	---	---	---				
X-Flügler	4	---	---	60	---	---	60	---	1	---	---	96	---	---	0	---	---	48	---	---	---	---	---				
A-Flügler	4	---	---	60	---	---	60	---	0	---	---	60	---	---	0	---	---	0	---	---	---	---	---	---			
B-Flügler	8	---	---	60	---	---	108	---	15	---	---	96	---	---	72	---	---	144	---	---	---	---	---	---			
Transporter	12	0	2	100	360	5	100	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	30			
Großtransporter	22	0	6	90	600	5	200	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			
Corellianische Korvette	23	0	0	80	500	10	200	20	1	0	0	120	0	0	90	0	0	0	0	0	0	0	0	0	120		
Corellianisches Kanonenboot	23	0	0	80	300	20	200	30	0	0	0	90	0	0	90	0	0	0	0	0	0	0	0	0	150		
Trägerschiff	29	6	0	80	900	5	200	10	0	0	0	30	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	60		
Großkreuzer	30	0	0	80	1.200	5	200	10	1	15	0	0	0	0	0	0	0	30	0	0	0	0	0	0	0		
Dreadnought	33	1	2	80	1.200	10	200	10	1	40	0	0	20	0	0	0	70	0	0	0	0	0	0	0	0		
Nebulon-B Fregatte	34	2	0	80	600	20	300	30	1	80	0	60	0	0	60	40	0	30	0	0	0	0	0	0	30		
CC-7700 Fregatte	37	0	0	70	1.400	30	300	10	1	10	0	60	0	0	90	20	0	90	0	0	0	0	0	0	90		
CC-9600 Fregatte	53	0	1	60	1.200	35	600	10	1	60	40	0	40	0	0	120	40	0	0	0	0	0	0	0	0		
Liberator Kreuzer	55	6	3	80	1.840	25	600	10	2	40	40	0	40	0	0	80	80	0	0	0	0	0	0	0	0		
Angriffsfregatte	60	0	0	80	1.400	30	600	15	2	70	50	0	0	0	0	120	40	0	0	0	0	0	0	0	0		
Mon Calamari Kreuzer	70	3	1	60	2.400	50	300	10	2	60	40	0	60	40	0	120	60	0	0	0	0	0	0	0	0		
Dantless Kreuzer	90	4	2	60	2.200	45	800	10	2	120	60	0	60	60	0	200	200	0	0	0	0	0	0	0	0		
Bulwark Kreuzer	175	10	4	60	3.000	40	1.100	10	4	600	200	0	120	80	0	300	150	0	0	0	0	0	0	0	0		

Schiffswerte, Imperium

Klasse	Instandhaltung	Jäger	Trupp	Hyperraum	Rumpfwert	Reparatur	Schuld	Anti-Spion	Bombardierung	Bewaffnung																	
										Laser			Ionenkanonen			Torpedos			Buggeschütze			Heckgeschütze			Steuerbord/Backbordgeschütze		
										T	I	L	T	I	L	T	I	L	T	I	L	T	I	L	T	I	L
TIE-Jäger	3						0	12	0	0	60	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0				
TIE-Abfangjäger	3						0	20	0	0	96	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0				
TIE-Bomber	3						0	12	2	0	60	36	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	96				
TIE-Jagdbomber	7			60			60	25	1	0	120	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	120				
Galeone	10	0	2	80	300	5	100	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0				
Sternengaleone	20	0	3	80	400	5	200	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	30				
Carrack Kreuzer	24	0	0	60	1.000	30	200	20	1	5	0	60	5	0	60	15	0	0	0	0	0	0	90				
Angriffs - Transporter	29	0	1	50	320	10	300	1	0	0	0	150	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	60				
Lancer - Fregatte	30	0	0	80	500	20	300	30	0	0	0	150	0	0	150	0	0	0	0	0	0	0	150				
Trägerschiff	30	6	0	80	1.000	5	200	4	0	0	0	30	0	0	30	0	0	0	0	0	0	0	60				
Dreadnought	33	1	2	80	1.200	10	200	10	1	40	0	0	0	20	0	0	0	0	0	0	0	0	70				
Abfangkreuzer	34	0	0	80	1.200	10	600	30	0	10	0	90	0	0	0	0	0	0	0	0	0	20	10				
Victory Sternzerstörer	44	2	2	60	1.800	20	200	10	4	120	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	100	0	0				
Angriffskreuzer	60	1	0	80	1.600	10	600	10	1	120	60	0	80	0	0	0	0	0	0	0	40	40	0				
Victory II Sternzerstörer	63	2	0	60	1.800	25	600	10	5	120	40	0	80	40	0	80	40	0	0	0	80	40	0				
Imperialer Sternzerstörer	71	6	3	80	2.750	30	300	10	2	100	100	0	40	40	0	60	40	0	0	0	60	40	0				
Imperialer Typ II Sternzerstörer	99	6	3	60	3.000	35	800	10	2	200	200	0	60	20	0	120	80	0	0	0	120	80	0				
Super - Sternzerstörer	170	12	9	80	5.000	20	1.200	5	3	500	200	0	150	100	0	300	200	0	0	0	300	200	0				
Todesstern	600	24	18	80	250.000	60	2.000	5	15	1.400	400	0	1.400	400	0	1.400	400	0	0	0	1.400	400	0				

3. CHARAKTERE

Ihre Charaktere sind maßgeblich für die Stärke Ihrer Seite verantwortlich. Dementsprechend ist es für Sie von Vorteil, wenn Sie feindliche Charaktere gefangennehmen oder sogar töten.

Hauptcharaktere können nicht sterben – das sind allerdings lediglich der Imperator und Lord Vader beim Imperium sowie Luke, Mon Mothma, Leia und Han Solo bei den Rebellen. Ja, Chewbacca oder Lando Calrissian können sterben.

Zu Beginn des Spiels müssen Sie so schnell wie möglich Charaktere rekrutieren. Schauen Sie sich die Figuren gut an, Bevel Lemelisk zum Beispiel ist lediglich als Forscher brauchbar (Setzen Sie ihn im Schiffsdesign ein), ansonsten kann der gar nichts. Mit sehr viel Zeit könnte man ihn mit seiner Kampffähigkeit von rund 50 vielleicht zum Agenten ausbilden.

Ausbilden?

Ja, genau. Ein Charakter, der eine Mission erfolgreich abschließt macht dabei Erfahrungen und langsam steigert sich der Wert dieser Fähigkeit. Daher nehmen die Fähigkeiten Ihrer Agenten und Diplomaten auch überproportional zu.

Möge die Macht...

... mit Ihren Charakteren sein. Vader und später Luke sind in der Lage, Jedi unter den Charakteren zu entdecken und auszubilden. Die Macht wirkt sich positiv besonders auf Spionage- und Sabotagemissionen aus, beeinflusst also die Spionage- und Kampfwerte eines Charakters. Obwohl das Spiel selbstverständlich Zahlen für die Einstufung benutzt, zeigt sie das Spiel nicht an. Eine Orientierung bietet diese Tabelle:

Macht	Stufe
10 – 20	Unerfahren
20 – 79	Novize
80 – 99	Jedi-Schüler
100 – 119	Jedi-Ritter
ab 120	Jedi-Meister

Es dauert also sehr, sehr lange einen Jedi-Ritter zu ziehen. Glücklicherweise steigt die Machteinstufung oftmals sowohl bei gelungenen, als auch verpatzten Missionen sowie bei besonderen Gelegenheiten.

Gefangen, verletzt und tot

Charaktere können gefangen werden. Wenn Sie einen feindlichen Charakter gefangen nehmen, schaffen Sie ihn am besten auf einen abgelegenen Planeten voller Truppen und Abwehrmaßnahmen. Dort kann er in Ruhe schmoren und bricht nicht unbedingt leicht aus. Um feindliche Charaktere bewegen zu können, müssen Sie entweder einen eigenen Charakter oder eine Spezialeinheit mit auf den Weg geben.

Alternativ können Sie alle Knastbrüder auch in ein Schiff laden und das ständig in Bewegung halten – während sie reisen können Charaktere nicht ausbrechen. Allerdings ist das Schiff dann für den nächsten Gefangenen wahrscheinlich unterwegs.

Charaktere können auch verletzt werden. Verletzte Charaktere schicken Sie am besten auf irgendeinen Planeten und lassen sie in Ruhe, dann erholen sie sich. Je mehr diese Charaktere reisen, desto länger dauert die Erholung weswegen sie diese nicht mit Ihrer Hauptflotte mit herumschleppen sollten. Gefangene, verletzte Charaktere heilen übrigens nicht.

Stirbt ein Charakter, so ist er weg. Schluss, aus, das war's. Sie haben keine Möglichkeit, außer dem erneuten Laden des Spielstandes, den Charakter wiederzubekommen.

Charaktere können sowohl bei Missionen, als auch bei Raumgefechten verletzt werden oder sterben. Zwar entkommen sie bei Raumschlachten häufig, aber manchmal auch nicht. Gefangene Charaktere an Bord von Feindschiffen können Sie übrigens so auch versehentlich selbst umbringen statt sie zu befreien.

El Commandante!

Setzen Sie Charaktere als Commander ein, so steigern sie entsprechend ihrer Werte in Führung und Kampf die Kampfkraft ihrer Jägerschwader. Zudem erhöhen Sie so zum Teil dramatisch die Spionageabwehrfähigkeit (Wofür wiederum der Spionagewert eines Charakters entscheidend ist). Generäle verbessern diese Werte bei Armeeeinheiten, Admirale bei Großkampfschiffen in der Flotte.

Die folgende Tabelle gibt ein Best-of der Kommandeure wieder, wobei die Werte ohne den Imperator-Effekt genannt werden.

Kommandeure									
A	G	C	Wert	Allianz	Imperium	Wert	A	G	C
X	X		91	Ackbar	Brandei	94	X	X	X
X	X	X	94	Adar Tallon	Covell	95		X	
X	X	X	98	Afyon	Daala	91	X	X	X
	X	X	93	Bren Derlin	Griff	90	X	X	
	X		97	Carlist Rieekan	Jerjerrod	98	X	X	X
	X		93	Crix Madine	Klev	90	X	X	
X	X	X	92	Han Solo	Needa	90	X	X	X
X	X		94	Hiram Drayson	Orlok	98		X	
X	X		93	Huoba Neva	Palleon	100	X	X	X
	X		99	Kaiya Andrimetrum	Screed	93	X	X	X
	X	X	91	Narra	Thrawn	119	X	X	X
X			98	Soro Snunb	Vader	103	X	X	X
X	X		94	Vanden Willard	Veers	100		X	

Das Imperium hat hier – insbesondere durch die darauf noch folgende Steigerung um 50% durch den Imperator – eindeutig die Nase vorn.

Die Spielziel-Charaktere fangen

Hier haben es die Rebellen ein bisschen leichter als das Imperium. In der Regel hält sich der Imperator nämlich auf Coruscant auf – zumindest in der späteren Phase. Zuvor kann er unterwegs sein um zu rekrutieren.

Vader hingegen ist schwerer zu fassen weil er gerne irgendwo in der Galaxis herumreist. Je nach dem wie stark Sie das Imperium bedrängen können kann es aber sein, dass sich beide auf diplomatischen Missionen befinden. Ich würde kein gezieltes Suchen empfehlen, sondern Sektor für Sektor übernehmen – die gehen Ihnen schon ins Netz.

Das gilt auch für den imperialen Spieler. Sie haben eine gewisse Chance Luke und Mon Mothma auf diplomatischen Missionen zu erwischen aber besonders bei Skywalker sollten Sie vorsichtig sein. Fangen Sie ihn und er gelangt irgendwie zu Vader (Reicht, wenn es die gleiche Flotte ist), dann findet die finale Schlacht statt – und das ist spätestens ab dem 1000. Tag für das Imperium von Nachteil.

Daher müssen Sie als imperialer Spieler tatsächlich den Fokus noch stärker auf Eroberungen legen. Ich hatte mal den schönen Fall, dass ich die gesamte Galaxis bis auf zwei Planeten besetzt hatte. Als ich Skywalker fing fand die Schlacht statt und Vader und der Imperator wurden gefangen. Ich habe dann beide Planeten belagert und besetzt und so gingen mir die alle drei wieder ins Netz.

Verrat!

Nebengeordnete Charaktere können manchmal zu Verrätern werden. Luke Skywalker und Darth Vader sind in der Lage, Verräter aufzuspüren.


Wie passiert das? Nun, hauptsächlich dann wenn Sie dabei sind das Spiel zu verlieren. Verräter haben keine konkrete Auswirkung auf das Spiel, sabotieren aber vielleicht Missionen, bei denen sie mit von der Partie sind. Ansonsten ist das Feature unbenutzt. Verräter geben dem Gegner keine Daten oder dergleichen.

Entweder Sie schmeißen den Dreckskerl raus oder sie lassen ihn auf Ihrem Gefängnisplaneten schmoren. Geht beides.

Übrigens: Wenn der Charakter eine Kommandoposition hat, wird er nicht zum Verräter – befördern schafft Loyalität....



Besondere Charaktere

Die aus den Filmen (den richtigen, ursprünglichen) bekannten Figuren haben fast alle eine mehr oder weniger besondere Fähigkeit – oder sogar mehrere.

Charakter	Bemerkungen	Bild
Han Solo	Millenium Falcon Reist Han nur mit Charakteren, ohne Spezialeinheiten, so ist die ganze Gruppe 50% schneller unterwegs.	
	Kopfgeldjäger Alle 100 Tage kann Han von Kopfgeldjägern angegriffen werden (30% Chance). Scheitern die Kopfgeldjäger, so wird das Imperium über seinen Aufenthaltsort informiert. Gewinnen sie, so wird Han zu Jabbas Palast gebracht.	


Lastknightniks Meinung:

Han ist ein fähiger Kommandeur und Agent. Diese Kopfgängersache ist wirklich lästig, was ihn als planetaren General oder Commander allerdings nutzlos macht. Dafür ist er sehr schnell an allen möglichen Orten in der Galaxis, wenn er nur mit Charakteren reist, womit man ihn zwecks Sabotage sehr gut einsetzen kann.

Charakter	Bemerkungen	Bild
Luke Skywalker	In den ersten 1000 Tagen macht sich Luke nach Dagobah auf. Dort steigert er seine Machterfahrung beträchtlich.	
	Begegnet Luke das erste Mal Darth Vader, so erfährt er von seiner Herkunft. Wird er dabei gefangengenommen, so bringt Vader ihn nach Coruscant und die "finale Schlacht" findet statt. Bei jeder Begegnung mit Vader bei der Luke <i>nicht</i> gefangengenommen wird steigt seine Machteinstufung um 25%	
	Luke kann ab der Stufe Jedi-Ritter andere Jedi unter den Charakteren entdecken und ausbilden.	


Lastknightniks Meinung:

Luke ist kein besonders guter Anführer, kann an seiner Aufgabe aber wachsen. Anfangs ist er als Diplomat sicherlich eine gute Wahl, damit er Vader nicht so leicht in die Hände fällt. Sobald er Jedi-Ritter ist können Sie Luke bedenkenlos als Agent einsetzen, seine Machteinstufung wächst dann stetig und er kann gelassen der finalen Schlacht entgegenblicken

Charakter	Bemerkungen	Bild
Leia Organa	Bei der nächsten Mission mit Luke, nachdem Luke seine Herkunft erfahren hat, wird Leias Machteinstufung auf 10 (unerfahren) gesetzt	
	Jedes Mal wenn Leia Lord Vader begegnet oder einer Gefangennahme entgeht (und von ihrer Herkunft weiß) steigert sich ihre Machteinstufung um 1.	
	Wird Han Solo von Kopfjägern gefangen, so macht sich Leia auf um ihn zu befreien. Scheitert sie, wird sie auch gefangen genommen. Sind Chewie, Han und Luke auch gefangen bringt Jabba sie zu Vader.	


Lastknightniks Meinung:

Leia ist mit die fähigste Diplomatin in Ihrem Corps. Sie kann nicht als Kommandeurin oder zur Forschung eingesetzt werden, sondern bleibt in der diplomatischen Front tätig. Dort erreicht sie allerdings im Verlauf des Spiels Spitzenwerte. Als Agentin ist sie ebenfalls fehl am Platz.

Charakter	Bemerkungen	Bild
Chewbacca	Wird Han Solo von Kopfjägern gefangen, so macht sich Chewie auf um ihn zu befreien. Scheitert er, wird er auch gefangen genommen. Sind Han, Leia und Luke auch gefangen bringt Jabba sie zu Vader.	


Lastknightniks Meinung:

Chewie ist vor allem eines: Ein Agent. Er hat keine besonderen Fähigkeiten, aber ich habe schon erlebt, dass ihm das Spiel die Fähigkeit, die Macht zu nutzen, verliehen hat. Das war natürlich äußerst praktisch. Er kann weder für die Forschung, noch als Kommandeur gebraucht werden. Aber man kann sein Brustfell kraulen.

Charakter	Bemerkungen	Bild
Lord Vader	Begegnet er Luke, so versucht Vader ihn gefangenzunehmen. Liegt Lukes Machteinstufung unter 60 wird er wie ein normaler Gefangener behandelt. Liegt sie über 60 kommt es zur finalen Schlacht.	
	Liegt bei der finalen Schlacht Lukes Machteinstufung über 100, so nimmt Luke Vader und den Imperator gefangen. Liegt sie darunter wird Luke vom Imperium gefangengenommen.	
	Vader kann andere Jedi entdecken und ausbilden.	

Lastknightniks Meinung:

Vader ist im imperialen Spiel der Joker. Er kann sämtliche Ränge einnehmen, ist ein überaus fähiger Kommandeur, Agent, Diplomat und Soldat. Wenn die Rebellen anfangen, wirklich in die Defensive zu geraten, sollte er mobil bleiben, sonst entführen sie ihn gerne. Die größte Schwäche der Figur ist die finale Schlacht – sobald Luke Jedi-Ritter ist, kann Vader die Schlacht nie gewinnen und wird stets gefangen.

Charakter	Bemerkungen	Bild
Imperator Palpatine	Befindet sich der Imperator auf einem imperial kontrollierten Coruscant, so genießen alle imperialen Offiziere einen Führungsbonus von 50%	

Lastknightniks Meinung:

Man sollte den "Thron der Macht" – Effekt nicht unterschätzen: Im direkten Kampf schlagen sich imperiale Führungsoffiziere um Längen besser als ihre Rebellenkollegen. Palpatine kann anfänglich auf Coruscant Charaktere rekrutieren, sollte sich aber nur wenig vom Planeten entfernen. Palpatines größtes Problem ist ebenfalls die finale Schlacht. Er wird sie – sobald Luke ein Jedi-Ritter ist – stets verlieren.

Warum im Übrigen *Lando Calrissian* bei der Befreiung von Han nicht mitspielt wissen aber auch nur die Entwickler...

Mit Ausnahme von Chewbacca kann jeder dieser Charaktere **rekrutieren**...

Entgegen den Angaben, die man vielerorts im Internet findet, kann man Dagobah als Planet nicht finden um Luke dort abzufangen. Ebenso wenig ist Jabbas Palast lokalisierbar.

Die finale Schlacht

Die finale Schlacht ist ein Ereignis, das ziemlich sicher eintreten wird; Nämlich sobald sich Vader und Skywalker auf dem gleichen Planeten befinden. Ist Luke noch kein Jedi-Ritter, so verliert er und wird gefangengenommen und schwer verletzt. Ist er bereits soweit, dann verlieren immer Vader und der Imperator, was dem imperialen Spieler schwer schadet.

Die finale Schlacht kann übrigens auch mehrfach passieren; Immer mit dem gleichen Ergebnis. Daher muss das Imperium, wenn es in den ersten 500 Tagen nicht gleich einen totalen Sieg einführt, die komplette Galaxis erobern. Bis dahin sollte man als imperialer Spieler Skywalker stets entkommen lassen oder nicht mit Vader zusammenbringen.

Als Rebell kann man sich diesen Effekt der Spielmechanik zunutze machen: Man schicke Luke als Jedi-Ritter auf eine Spionagemission nach Coruscant. Die Chance, dort auf Vader zu treffen ist nicht schlecht und im Ergebnis verliert der imperiale Spieler den mächtigen Führungsbonus und seine mächtigste Spielfigur.

Umgekehrt ist es so, dass Luke garantiert verletzt wird, wenn er von seiner Herkunft erfährt. Das spiegelt die seelischen Verletzungen der Figur wider und wird ihn sicherlich für 50-100 Tage außer Gefecht setzen. In der Zeit darf er dem Imperium auf gar keinen Fall in die Hände fallen! Gefangen und verletzt erholt er sich nicht und die finale Schlacht findet auch nicht statt.

Mit ein paar Verrenkungen lässt sich die finale Schlacht vermeiden – für einen Imperialen Spieler keine uninteressante Idee...

Die anderen Charaktere der Allianz

Jede Seite hat insgesamt 30 Charaktere zur Verfügung. Man sollte vorsichtig sein, Charaktere sind durch nichts zu ersetzen. Je mehr Charaktere eine Seite hat, desto mächtiger ist sie auch. Da die Rebellion anfangs mit vier Charakteren rekrutieren können, wächst ihre Seite proportional schneller.

Mon Mothma

Lastknightniks Meinung:

Mon Mothma ist eine ehemalige Senatorin von Chandrila und das Herz der Rebellenallianz. Sie kann Charaktere rekrutieren und ist eines der Spielziele für das Imperium, weswegen sie nicht getötet werden kann. Sie ist eine fähige Diplomatin, militärisch aber ahnungslos, weswegen sie weder als Kommandeur, noch zu Forschungszwecken eingesetzt werden kann.



Admiral Ackbar

Lastknightniks Meinung:

Ackbar ist der führende MonCalamari der Allianz, ihr bester Strategie und Taktiker. Im Spiel ist Ackbar vor allem als Admiral von Nutzen. Man kann ihn auch als General einsetzen. Zudem kann man mit ihm die Forschung "Schiffsdesign" ausführen, wofür es aber auch andere Optionen gibt...



Wedge Antilles

Lastknightniks Meinung:

Wedge ist ein sehr fähiger Pilot, er hat beide Todessterne überlebt und ist der Anführer des Sondergeschwaders bzw. der Sonderstaffel. Wedge kann im Spiel als effizienter Kommandeur genutzt werden (Alle drei Positionen) und ist in der Lage, Schiffsdesign zu erforschen. Da sein Führungstalent nicht die Welt ist, ist er eine weitaus bessere Wahl dafür als Ackbar...



Lando Calrissian

Lastknightniks Meinung:

Schmuggler und Freund von Han, er ist der ursprünglichste Besitzer des *Millennium Falcon*, der sich im Expanded Universe auftreiben lässt. Lando scheint recht unbeliebt bei den Entwicklern zu sein, er hat keine nennenswerten Eigenschaften. Als Agent nicht schlecht kann er vor allem als Diplomat oder Kommandeur benutzt werden. Auch Anlagendesign ist mit ihm möglich.



Jan Dodonna

Lastknightniks Meinung:

Jan Dodonna ist der General, der die Rebellen zum Sieg über den ersten Todesstern führte.

Im Spiel ist Dodonna als Kommandeur oder Diplomat eine gute Wahl, weniger als Agent. Er kann kein Commander werden, wohl aber General oder Admiral. Ich setze ihn gerne als General der Bodentruppen beim HQ ein.



Crix Madine

Lastknightniks Meinung:

General Crix Madine hat ein seltsames Schicksal: Gehörte er zu den Hauptakteuren der Schlacht um Endor, so starb er später als Agent auf dem Darksaber von Durga, dem Hutt.

Im Spiel ist Madine als guter Kommandeur für Truppen geeignet. Er kann ohnehin nur General werden oder als Truppensdesigner arbeiten.



Carlist Rieekan

Lastknightniks Meinung:

Ein fähiger Offizier der zweiten Reihe, der zu den namhaften Verteidigern der Basis auf Hoth gehörte.

Im Spiel ist Rieekan als General recht brauchbar. Sonst aber zu nichts. Naja, er kann noch Truppensdesign beforschen.



Afyon

Lastknightniks Meinung:

Noch so eine Nebenfigur aus dem Expanded Universe; Afyon ist der Captain einer Fregatte, die bei der Schlacht um Sluis Van schwer beschädigt wird.

Im Spiel hat Afyon gute Werte und ist als Kommandeur oder als Agent sehr brauchbar. Lediglich die Diplomatie liegt ihm gar nicht. Aber das sieht man ihm ja auch an.



Hiram Drayson

Lastknightniks Meinung:

Drayson ist eine sehr seltsame Figur: Tritt er zunächst als Admiral mit sehr beschränkter Fantasie auf, so wird er später Chef von Alpha Blue, einer supergeheimen Organisation der neuen Republik die über recht spezielle Sonderbefugnisse verfügt.

Drayson ist als Admiral oder General ein sehr fähiger Kommandeur und bietet sich als Kommandant einer Sektorflotte an.



Borsk Fey'lya

Lastknightniks Meinung:

Ein wichtiger Antagonist der Hauptfiguren im Expanded Universe. Skrupelloser Politiker der letztendlich den Beinahe-Fall der neuen Republik im Vong-Krieg zu verantworten hat.

Im Spiel ist Fey'lya der ideale Diplomat. Als Agent kann man ihn auf Spionagemissionen schicken, aber dafür bringt der Bothan ja die Bothanischen Spione mit in die Allianz...



Tura Raftican

Lastknightniks Meinung:

Diese Figur wurde tatsächlich extra für das Spiel erschaffen; Sie ist eine Reporterin die letztendlich dem Geheimdienst der Allianz unter Airen Cracken diene.

Im Spiel ist sie als Agentin überaus nützlich, sie kann weder zur Forschung, noch als Kommandeur eingesetzt werden.



Bren Derlin

Lastknightniks Meinung:

Colonel Derlin ist für den Sicherheitsdienst im Palast auf Coruscant zuständig, nachdem die Allianz den Planeten erobert hatte.

Im Spiel ist Derlin ein Forscher im Truppensdesign, zudem Ein guter General oder Commander. Man kann Derlin mit einem Team auch gut als Agenten nutzen.



Garm Belllbi

Lastknightniks Meinung:

General Garm Bel Ilbis gehörte als Senator von Corellia der Alten Republik zu den Mitbegründern der Rebellenallianz. Später zog er sich zurück, da er Mon Mothmas Einfluss fürchtete und kehrte erst im Zuge der Thrawn-Krise zur Neuen Republik zurück.

Im Spiel ist Bel Ilbis ein sehr fähiger Admiral oder General, kann aber auch als Agent eine gute Figur machen.



Talon Karrde

Lastknightniks Meinung:

Karrde ist ein unwilliger Rebell: Eigentlich wollte er sich als wahrscheinlich mächtigster Schmuggler nach Jabbas Tod aus dem Bürgerkrieg heraushalten, aber letztendlich wollte es das Schicksal anders.

Im Spiel ist Karrde als Diplomat hervorragend, aber auch sein Führungstalent kann man bei der Bekämpfung von Aufständen nicht unterschätzen. Dennoch ist er nicht als Kommandeur einzusetzen und als Agent unbrauchbar. Dafür beherrscht er das Anlagendesign.



Narra

Lastknightniks Meinung:

Narra gehört zu den nebensächlichsten Figuren des Expanded Universe. Nachdem er bei Yavin überlebte, wurde er Kommandant der Sonderstaffel und starb beim Hinterhalt auf Derra IV.

Im Spiel ist Narra als Commander oder auch als General eine gute, wenn auch nicht erste Wahl.



Huoba Neva

Lastknightniks Meinung:

Eine Figur der *Dunkles Imperium* Comicreihe. Ehrgeizig und als Tochter eines Geschäftsführers von SoroSuub, dessen Firma das Imperium unterstützte, kämpfte sie zunächst für das Imperium, später für die Neue Republik und fiel über Coruscant.

Im Spiel ist sie als Kommandeurin für Flotten oder Armeen einsetzbar.



Page

Lastknightniks Meinung:

Lieutenant Judder Page ist ein Agent der Neuen Republik und sehr wandlungsfähig. Er ist der Führer der *Katarn-Kommandos* und maßgeblich am Aufstieg der neuen Republik beteiligt.

Im Spiel ist er der geborene Agent. Er kann weder als Kommandeur, noch zur Forschung benutzt werden und als Diplomat... ach, lassen wir das.



Syub Snub

Lastknightniks Meinung:

Die Sullustaner und darum auch Snub unterstützten erst das Imperium, bis die Repressalien gegen Nichtmenschen dafür eindeutig zu brutal waren. Er kommandierte eine Fregatte in der Schlacht von Endor.

Im Spiel lässt er sich als Admiral gebrauchen und ist da auch ein recht brauchbarer Flottenkommandeur. Auch den nutze ich gerne für eine Sektorflotte.



Adar Tallon

Lastknightniks Meinung:

Tallon ist ein Stratege der Alten Republik und entwickelte den hyperraumfähigen Z95. Später schloss er sich der Rebellion an.

Tallon ist in jeder Kommandoposition gut einsetzbar und hat überdurchschnittliche Führungsqualitäten. Zudem ist er der Forscher schlechthin und kann in allen Bereichen eingesetzt werden.



Sarin Virgillo

Lastknightniks Meinung:

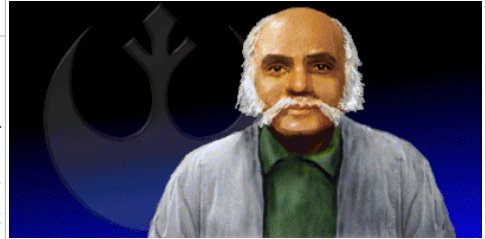
Einer der Anhänger von Fey'lya in der Thrawn-Krise; Er kommandiert eine Fregatte und wendet sich von Fey'lya nach dessen Taten ab. Im Spiel ist er als Kommandeur (Admiral oder General) eine brauchbare Figur in der zweiten Riege. Als Diplomat oder Agent aber nutzlos.



Vanden Willard

Lastknightniks Meinung:

Eine Nebenfigur, die auch in der Episode IV auftaucht. Er ist ein Freund von Jan Dodonna und General der Allianz. Das Bild zeigt aus unerfindlichen Gründen Bob Hudson, der auch in Episode IV auftaucht. Im Spiel ist Willard ein guter Diplomat, kann aber auch als General oder Admiral gebraucht werden. Forschen ist mit ihm aber nicht und als Agent ist er eine völlige Niete.



Roget Jiriss

Lastknightniks Meinung:

Noch so eine für das Spiel entworfene Figur. Sie ist eine Schmugglerin und leidlich fähig. Im Spiel ist sie vor allem als Spionin oder in Aufträgen mit Spionageanteil von Nutzen. Man kann sie als Admiral oder Commander einsetzen, aber als Agentin ist sie wesentlich besser.



Kaiya Andrimetrum

Lastknightniks Meinung:

Charakter mit einem Namen, der länger ist als seine Geschichte. Sie diente verschiedenen Rebelleinheiten, unter anderem unter Lieutenant Page in den katarn-Kommandos. Im Spiel ist sie eine sehr fähige Generälin und Agentin.



Mazer Rackus

Lastknightniks Meinung:

Der Twi'lek dient der Allianz seit ihm einige Rebellen das Leben gerettet haben. Die Figur wurde erstmals für das Spiel entwickelt. Ein guter Agent, der sowohl Spionage-, als auch Sabotagemissionen gut begleiten kann.



Orrimaarko

Lastknightniks Meinung:

Eine Figur, die in Episode VI tatsächlich auftaucht. Der Dressellianer gehörte zu den Planern der Schlacht von Endor. Im Spiel ist auch er ein Agent mit ordentlichen Spionage- und Kampftalenten.



Ma'w'shiye

Lastknightniks Meinung:

Ein Scharfschütze, der für die Rebellion arbeitete. Eigentlich ein M'shentosu'Nikto, wird er hier aus irgendeinem Grund als Kadas'sa'Nikto dargestellt. Das sind Probleme... Im Spiel ist er als Agent überaus nützlich.



Die anderen Charaktere des Imperiums

Das Imperium hat 28 Nebencharaktere zur Verfügung, die auch alle sterben können. Man sollte daher vorsichtig sein, Charaktere sind durch nichts zu ersetzen. Je mehr Charaktere eine Seite hat, desto mächtiger ist sie auch. Das Imperium rekrutiert ein wenig langsamer, aber es hat insgesamt betrachtet unter den Nebenfiguren die stärkeren Offiziere

Jerjerrod

Lastknightniks Meinung:

Tian Jerjerrod war der Moff des zweiten Todessterns. Er stammte von Tinnel IV und starb an Bord der Superwaffe, als Lando Calrissian den Reaktor in die Luft jagte. Im Spiel ist er ein sehr fähiger Offizier, der alle Rangstufen bekleiden kann. Außerdem ist er ein recht brauchbarer Diplomat.



Ozzel

Lastknightniks Meinung:

Admiral Kendal Ozzel ist bereits im republikanischen Militär Offizier gewesen. Nach der Umgestaltung blieb er dem Imperium treu, gehörte zum Tribunal, das Han Solo aus dem Militär warf und wurde schließlich als Flottenadmiral über Hoth von Vader hingerichtet. Im Spiel ist Ozzel ein Kommandeur der zweiten Riege, ein General oder Admiral.



Piett

Lastknightniks Meinung:

Captain Firmus Pielt übernahm nach Ozzels Tod das Kommando über die *Executor* und wurde Admiral. Er starb, als Arvel Crynyd seinen A-Flügler bei Endor in die Brücke der *Executor* stürzte.

Im Spiel ist er ein guter Diplomat, der an seinen Aufgaben wächst, und ein brauchbarer Kommandeur.



Veers

Lastknightniks Meinung:

General Maximilian Veers war einer der besten und gefürchtetsten Offiziere des Imperiums. Er siegte bei Hoth und war später dem Imperium weiter treu ergeben und starb erst in der Schlacht von Balmorra während der *Dunkles Imperium* – Krise.

Im Spiel ist Veers in der Lage Truppen auszubilden und der beste General, den Sie finden werden.



Brandei

Lastknightniks Meinung:

Captain Brandei kommandierte den Sternzerstörer Vollstrecker, zuvor diente er als taktischer Offizier auf der *Executor* (bei ihm beschwert sich Pielt in Episode V über die Kopffjäger).

Im Spiel ist Brandei ein guter Kommandeur.



Covell

Lastknightniks Meinung:

General Freja Covell diente dem Imperium auf der Schimäre unter Großadmiral Thrawn als Kommandeur der Bodentruppen. Er starb als der wahnsinnige Jedi-Klon Joruus C'baoth sein Bewusstsein teilweise durch sein eigenes ersetzte.

Im Spiel macht er als Kommandeur für Bodentruppen eine sehr gute Figur, aber auch als Truppensdesigner.



Dorja

Lastknightniks Meinung:

Captain Dorja kommandierte den Sternzerstörer *Erbarmungslos* während des Thrawn-Feldzuges. Seine umsichtige Art führte zu keinerlei Verlusten in seiner Crew.

Im Spiel ist er ein Kommandeur der zweiten Riege. Nicht schlecht, aber es gibt bessere.



Bin Essada

Lastknightniks Meinung:

Bin Essada war der Gouverneur des Circapous-Systems und damit direkter Vorgesetzter von Grammel. Er taucht im Roman "Skywalkers Rückkehr" auf.

Im Spiel ist er ein brauchbarer Diplomat, kann aber auch zum Niederkämpfen (oder Entfachen) von Aufständen benutzt werden.



Niles Ferrier

Lastknightniks Meinung:

Ferrier war ein Schmuggler und berüchtigter Raumschiffdieb. Er starb, als er die Schmuggler-Koalition unter Talon Karrdre verriet und diese ihn daraufhin zur Strecke brachte.

Im Spiel ist Ferrier ein prima Agent.



Grammel

Lastknightniks Meinung:

Grammel war ein sadistischer und inkompetenter Armeeeoffizier in der Minenkolonie Circapous V. Er starb letztendlich durch Darth Vaders Hand, nachdem er Luke Skywalker und Leia Organa hatte entkommen lassen.

Im Spiel ist er hingegen ein brauchbarer Kommandeur der zweiten Riege.



Griff

Lastknightniks Meinung:

Admiral Amise Griff belagerte das Yavin-System nach der Zerstörung des Todessterns und überwachte den Bau der *Executor*. Er starb an Bord dieses Schiffes über Endor.

Im Spiel ist Griff ein erstklassiger Kommandeur.



Klev

Lastknightniks Meinung:

Titus Klev war der Kommandeur der Weltenvernichter beim Angriff auf Dac unter dem an die dunkle Seite gefallenen Luke Skywalker. Er starb bei dem Angriff.

Im Spiel ist Klev ein ziemlich guter Kommandeur und kann auch für das Schiffsdesign eingesetzt werden.



Needa

Lastknightniks Meinung:

Captain Needa war der geborene Pechvogel. Als Kommandant des Sternzerstörers *Rächer* schaffte er es nicht, Han Solo über Hoth zu fangen und wurde für dieses Versagen von Vader hingerichtet. Im Spiel ist Needa eine gute Wahl für einen Kommandeursposten.



Bane Nothos

Lastknightniks Meinung:

Bane Nothos ist eine Figur, die wohl nur für dieses Spiel kreiert wurde. Er ist im Spiel ein Kommandeur der zweiten Riege.



Orlok

Lastknightniks Meinung:

Orlok war der Kommandant des Imperiums auf Daluuj. Er fiel dort einigen Mon Calamari – Soldaten zum Opfer. Im Spiel ist Orlok ein sehr guter General und zudem in der Lage, Anlagen design zu betreiben.



Palleon

Lastknightniks Meinung:

Gilad Palleon ist der wahrscheinlich interessanteste imperiale Offizier des Expanded Universe. Als Captain der *Schimäre* lernt er viel von Großadmiral Thrawn und ist dessen rechte Hand. Später steigt er letztendlich zum führenden Offizier des Restimperiums auf. Im Spiel ist Palleon ein fähiger Diplomat, kann aber auch als Kommandeur eingesetzt werden. (Wobei da Vorsicht geboten ist: Seine Kampftalente sind ziemlich... unterentwickelt.)



Screed

Lastknightniks Meinung:

Terrinald Screed (toller Vorname, oder?) ist eine Figur, die wohl nur für das Spiel erschaffen wurde. Er ist ein sehr fähiger Kommandeur, ich nutze ihn gerne als Commander auf Coruscant. Alternativ kann man ihn auch als Agenten einsetzen.



Thrawn

Lastknightniks Meinung:

Der Chiss Thrawn ist ohne jeden Zweifel der beste Taktiker und Strategie des galaktischen Imperiums. Als einziger Nichtmensch erringt er den Rang eines Großadmirals. Fünf Jahre nach dem Tod des Imperators übernimmt er das Imperium und bringt die Republik beinahe zu Fall. In der Schlacht von Bilbringi wird er von seinem eigenen Leibwächter ermordet. Im Spiel ist Thrawn der Admiral ihrer Angriffsflotte.



Zuggs

Lastknightniks Meinung:

Zuggs ist ein etwas ällicher Kommandant eines imperialen Angriffskreuzers. Im Spiel kann man ihn als guten Kommandeur bedenkenlos einsetzen.



Daala

Lastknightniks Meinung:

Admiral Natasi Daala ist die einstige Geliebte von Tarkin und die einzige Frau, die in den imperialen Streitkräften diesen Rang erreicht hatte. Ihre taktischen Fähigkeiten waren bemerkenswert und nach einer Reihe von Niederlagen stieg sie letztlich zur Staatschefin der Galaktischen Allianz auf. Im Spiel ist sie eine sehr gute Flottenchefin.



Pter Thanas

Lastknightniks Meinung:

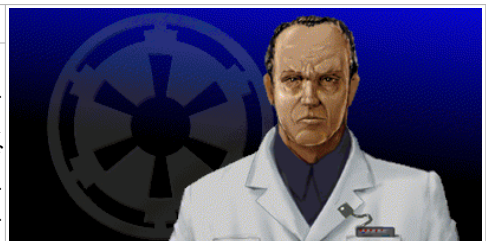
Der imperiale Offizier von Bakura neigte nicht sonderlich zur Gewalt und schloss auf seinem Planeten sogar ein Bündnis mit Rebellen gegen sie Ssi-Ruuk. Er heiratete die Senatorin von Bakura, starb aber bald darauf an einer Krankheit. Im Spiel ist Thanas ein hervorragender Diplomat, aber auch ein starker Kommandeur.



Bevel Lemelisk

Lastknightniks Meinung:

Der Erfinder vieler Superwaffen hatte ein trauriges Schicksal. Wann immer eine Superwaffe scheiterte ließ der Imperator ihn töten und in einem geklonten Körper wieder erwachen. Nach dem Tod des Imperators entwarf er für Durga den Hutt noch den *Darksaber*, einen neuen Todesstern. Nachdem dieser vernichtet wurde, wurde er von der Neuen Republik hingerichtet. Im Spiel ist Lemelisk der Forscher schlechthin. Dafür kann er sonst nichts.



Shentir Rix

Lastknightniks Meinung:

Shentir Rix ist eine ziemlich ruchlose Informationshändlerin, die nur in diesem Spiel auftaucht. Man kann sie als Agentin nutzen, aber man kann keine Fischstäbchen aus ihr machen.



Noval Garaint

Lastknightniks Meinung:

Er war ein Kopfgeldjäger, der möglicherweise hinter Horch, dem Verbrecherkönig von Kheedar steckte. Im Spiel nutzt man ihn als Agenten.



Garindian

Lastknightniks Meinung:

Der Kubaz Garindian ist als Informant schon in Episode IV aufgetreten. Er ist ein Informationshändler, der nach Jabbas Tod von Tatooine verschwand.

Im Spiel ist er als Agent, insbesondere als Spion eine gute Wahl.



Menndo

Lastknightniks Meinung:

Ein rodianischer Kopfgeldjäger; Einer unter vielen. Ist wohl als Charakter nur für das Spiel erschaffen worden. Man benutzt ihn als Agenten, auch wenn er Greedos Klamotten aufträgt.



Labansat

Lastknightniks Meinung:

Der Weequay war ein brutaler Söldner, der sich an den meistbietenden verkaufte. Nach Jabbas Tod suchte er nach neuen Herren.

Im Spiel ist er ein Agent, nicht sehr fähig, aber ein guter Köder.



Villar

Lastknightniks Meinung:

Der Devaronianer ist ein Forscher, der seine Entdeckungsreisen mit dem Verkauf des erlangten Wissens finanziert. Im Spiel nutzt man ihn als Agent.



4. MISSIONEN

Der Hauptnutzen von Charakteren liegt in den Missionen. So können Charaktere einzelne Missionen (Außer Aufklärung) in der Regel besser durchführen als die entsprechenden Spezialeinheiten. Allerdings sollte man die Fähigkeit eines Kommandeurs nicht unterschätzen.

Diplomatie

Diplomatie ist der Schlüssel zum Sieg. Es ist zwar als Rebell theoretisch möglich nur mit Gewalt die Galaxis zu beherrschen (wegen der billigen sullustanischen Regimenter), aber profitabel und sinnvoll ist das nicht. Als Imperium hat man wegen der teureren Armee so ohnehin keine Chance.



Setzen Sie Diplomaten immer nur einzeln ein – in Rudeln verbessern die sich gegenseitig nicht. Ein Köder macht da ohnehin keinen Sinn.

Diplomaten	
Allianz	Imperium
Borsk Fey'lya	Bin Essada
Lando Calrissian	Palleon
Leia Organa	Palpatine
Luke Skywalker	Piett
Mon Mothma	Pter Thanas
Talon Karrdre	Vader
Vanden Willard	

Diplomatie kann von keiner Spezialeinheit durchgeführt werden. Nehmen Sie Ihre Diplomaten mit der Hauptflotte mit und setzen Sie sie direkt nach der Eroberung eines Planeten ein. Auf die Art können Sie beispielsweise als Imperialer (Palpatine sollten Sie auf Coruscant lassen) bis zu fünf Planeten eines Sektor zeitgleich bearbeiten.

Die Erfolgchance berechnet sich nach folgender Formel:



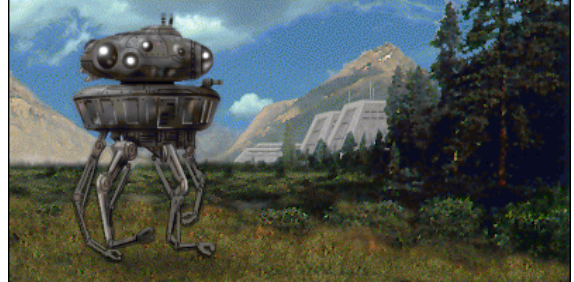
$$(\text{Diplomatiwert des Ausführenden}) - (\text{Loyalität des Planeten für den Gegner}) = \text{Erfolgchance}$$

Aufklärung

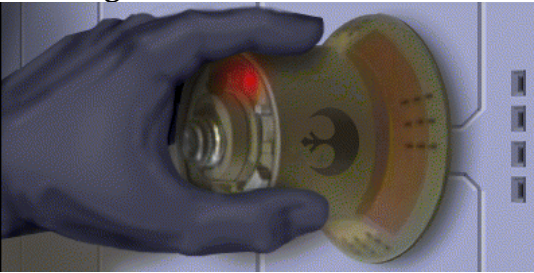


Diese Mission sollten Sie nur von den Spezialeinheiten (Longprobe Y-Flügler oder Imperialer Sondendroid) ausführen lassen. Sie können zwar auch auf bekannten Welten eingesetzt werden, bringen aber bei weitem nicht so viele Informationen wie die Spionagemissionen.

Aufklärung lohnt sich vor allem bei noch nicht erforschten Systemen. Bauen Sie so rund 30 Einheiten und schicken sie sie einzeln in jedes unerforschte System. Das ist zwar langwierig aber bei unbewohnten Planeten erfahren Sie sogar die Zahl der Bauplätze. Bei bewohnten neutralen ebenfalls, bei bewohnten feindlichen allerdings ist es Glückssache wie viel Sie erfahren. Manchmal stößt man so aber auf das HQ der Allianz.

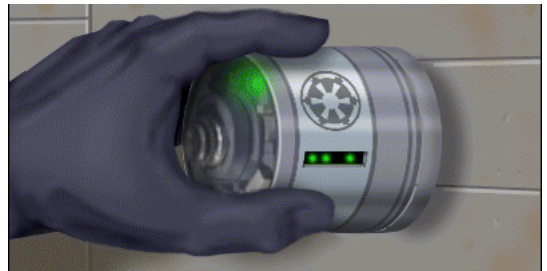


Sabotage



Mit Hilfe von Sabotage können Sie Schiffe, Gebäude und Armeeeinheiten vernichten, ohne das System besitzen zu müssen. Diese Mission ist die grundlegende Voraussetzung um manche Planeten überhaupt zu erobern (Siehe dazu das Kapitel grundsätzliche Spielstrategien).

Auch bei Sabotage können Ihre Charaktere und Spezialeinheiten draufgehen. Führen Sie daher (Im Gegensatz zum Computergegner) Sabotagemissionen nur aus dem Orbit eines Planeten heraus aus. Sie werden gelegentlich Sabotage ertragen müssen. Machen Sie sich nichts draus. Da entstehen nur kleine Verluste auf unbedeutenden Randplaneten, sofern Sie Ihre Hauptplaneten vernünftig gesichert haben. (Siehe Spielstrategien)



Für Sabotage sind die als Agenten gekennzeichneten Charaktere geeignet, zudem stehen dafür Infiltratoren (Allianz) bzw imperiale Kommandos zur Verfügung.

Die Erfolgchance berechnet sich nach folgender Formel:

$$((\text{Kampfwert} + \text{Spionagewert}) / 2 \text{ des Ausführenden}) = \text{Erfolgchance}$$

Spionage



Spionage ist eine sehr gefährliche Sache. Grundsätzlich lohnt es sich, auf potenziellen Zielen zunächst zu spionieren, aber Ihre Charaktere können bei solchen Missionen erwischt, verletzt oder sogar getötet werden. Dafür gibt es Spezialeinheiten, die das ebenso leisten können und die letztendlich billig zu haben sind. Der Verlust eines Droiden tut halt nicht weh.

Grundsätzlich müssen alle als Agenten eingestuft Charaktere gute Spionagewerte haben. Die Tabelle hier soll lediglich eine Best-of Auswahl darstellen

Spione			
Wert	Allianz	Imperium	Wert
96	Afyon	Garindian	100
111	Borsk Fey'lya	Noval Garaint	101
105	Chewbacca	Ozzel	90
90	Garm Bel Ilbis	Screed	100
105	Han Solo	Shentir Rix	96
110	Luke Skywalker	Vader	110
120	Ma'w'shiye		
135	Mazer Rackus		
91	Orrimaarko		
100	Page		
139	Roget Jiriss		
97	Sarn Virgillo		
70	Bothanische Spione	Spionagedroid	60

Die Spionagewerte sind lediglich die Anfangswerte bei Spielstart. Charaktere können ja dazulernen. Aber wie Sie sehen ist die Allianz hier im Vorteil.

Spionage geht übrigens auch auf eigenen Planeten. So entdecken Sie feindliche Missionen und frühzeitig sogar ankommende Flotten des Gegners.

Die Erfolgchance berechnet sich nach folgender Formel:



$$\text{Spionagewert des Ausführenden} = \text{Erfolgchance}$$

Entführung



Einen feindlichen Charakter können Sie – wenn Sie wissen wo er ist – entführen, um ihn gefangenzunehmen. Das macht insbesondere bei Kom-



mandeuren auf gut verteidigten Planeten Sinn um dann erfolgreich eine Sabotagemission durchzuführen. Auch gut geeignet, um dem Gegner die Diplomaten wegzufangen. Diese Mission kann entweder von Charakteren (brauchen hohe Kampffähigkeit) oder von den entsprechenden Spezialeinheiten (Infiltratoren oder Nogri-Kommandos) durchgeführt werden.

Die Erfolgchance berechnet sich nach folgender Formel:

$$(\text{Kampfwert des Ausführenden}) - (\text{Kampfwert des Ziels}) = \text{Erfolgchance}$$

Gefangene befreien



Beide Seiten können versuchen einen gefangenen Charakter zu befreien. Auch dafür können Sie Charaktere oder Spezialeinheiten (Infiltratoren/Noghri-Kommandos) einsetzen.

Ich für meinen Teil habe das

nie gemacht. Die meisten Gefangenen hauen früher oder später mal ab und da der Gegner seine Gefangenen grundsätzlich nur schwach bewacht entkommen die auch meistens.

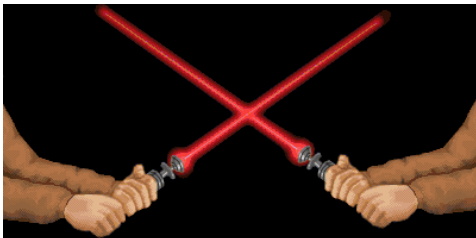


Die Erfolgchance berechnet sich nach folgender Formel:

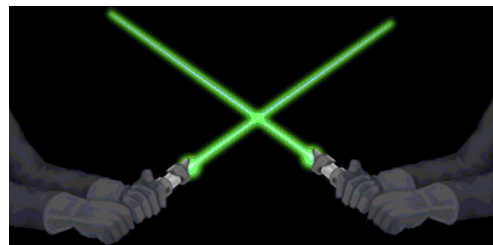
$$((\text{Kampfwert} + \text{Spionagewert}) / 2 \text{ des Ausführenden}) - (\text{Spionageabwehr Gegner}) = \text{Erfolgchance}$$

Jedi-Training

Lord Vader oder Luke Skywalker (Letzterer nachdem er auf Dagobah war) können von ihnen entdeckte Jedi

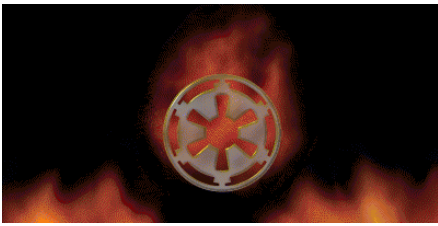


trainieren. Das sollten Sie auch nutzen, insbesondere bei Agenten. Jedes Jedi-Training hebt den

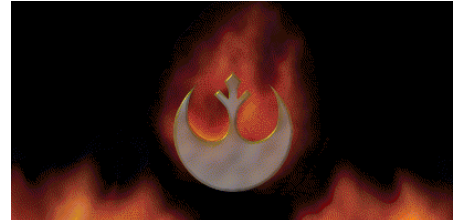


Machtlevel eines Charakters um 1-10 Punkte.

Aufstand anzetteln



Führungsstarke Agenten oder imperiale Kommandos bzw. Guerilla-Einheiten können auf einem Planeten, dessen Loyalität auf der Kippe steht, einen Aufstand anzetteln. Klappt das, gehen dem Feind die wirtschaftliche Ausbeute, möglicherweise sogar Einheiten verloren. Stellen Sie den Planeten



bei der Gelegenheit kurz danach unter Blockade können Sie die Verstärkungstruppen und mitunter sogar einen wichtigen gegnerischen Charakter abfangen. Kann sich also lohnen – mal ganz davon abgesehen, dass Aufstände die Neigung haben, sich zu Flächenbränden im ganzen Sektor zu entwickeln. Die Erfolgchance berechnet sich nach folgender Formel:

$$(Führungsqualität\ des\ Ausführenden) - (Loyalität\ des\ Planeten\ für\ Gegenseite) = Erfolgchance$$

Aufstand niederschlagen



Umgekehrt, wenn bei Ihnen ein Aufstand losbricht, können Sie diesen mit einem führungsstarken Charakter oder den entsprechenden Spezialeinheiten auch niederschlagen. Das klappt aber nur, wenn diese Figuren ausreichend militärische Unterstützung haben. Bei Planeten im Aufstand sind 12, besser 15 Armee-

Einheiten nicht verkehrt. Dann ist auch schnell wieder Ruhe im Karton.



Die Erfolgchance berechnet sich nach folgender Formel:

$$(Führungsqualität\ des\ Ausführenden) - (Loyalität\ des\ Planeten\ für\ Gegenseite) = Erfolgchance$$

Eliminieren

Als imperialer Spieler können Sie sich von der ganz fiesen Seite zeigen und feindliche Charaktere eliminieren. Wobei nur nebeneordnete Charaktere sterben können, Mon Mothma kriegen Sie so nicht aus dem Spiel. Aber sie kann dabei schwer verletzt werden, was zumindest eine gewisse Erholungszeit nötig macht.

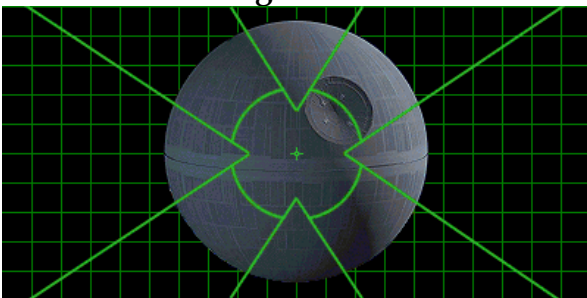


Auch das Attentat können Sie mit No-ghri-Kommandos oder einem Charakter durchführen. Feindliche Charaktere, die Sie gefangen haben, können Sie aber so nicht ausschalten. (Also irgendwo hat das Finsterböse sein auch seine Grenzen...)

Die Erfolgchance berechnet sich nach folgender Formel:

$$(\text{Kampfwert des Ausführenden}) - (\text{Kampfwert des Ziels}) = \text{Erfolgchance}$$

Todessternsabotage



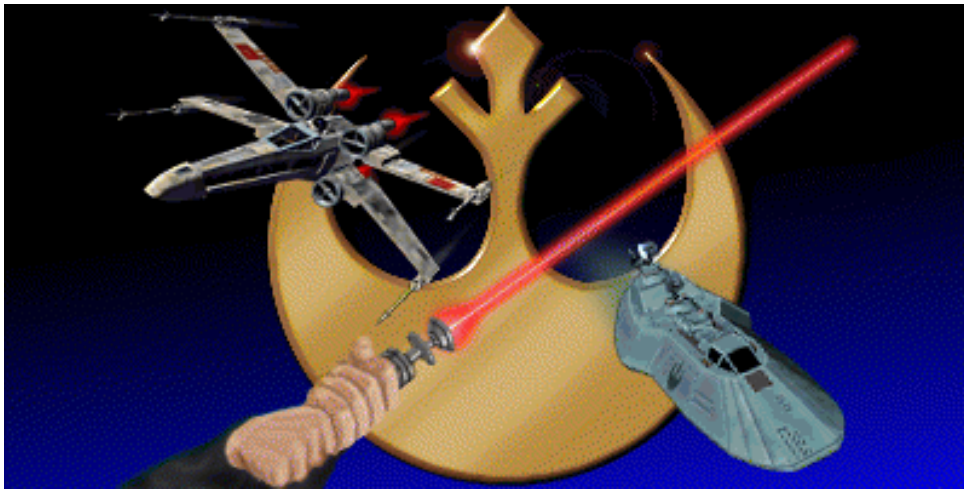
Nur die Rebellen können versuchen mithilfe dieser speziellen Mission den Todesstern zu vernichten. (Macht ja anders auch keinen Sinn). Diese Mission ist schwierig und wird nicht allzu oft klappen. Als imperialer Spieler sollten Sie deswegen auf dem Todesstern entsprechend Truppen zu Spionageabwehr und Kommandeure einsetzen, um sich davor zu schützen.

Der Todessternschild hilft nichts gegen diese Mission!

Die Erfolgchance berechnet sich nach folgender Formel:

$$((\text{Kampfwert} + \text{Spionagewert}) / 2 \text{ des Ausführenden}) - (\text{Spionageabwehr Gegner}) = \text{Erfolgchance}$$

Rekrutieren



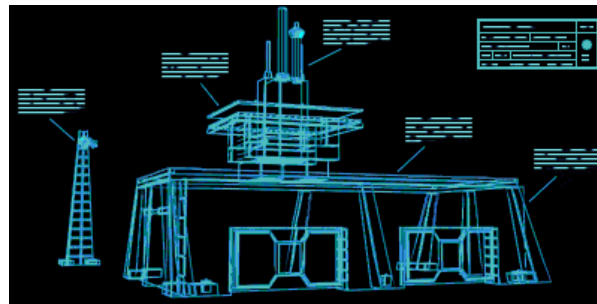
Um weitere untergeordnete Charaktere zu gewinnen können Sie auf Planeten, die zu Ihnen gehören, eine Rekrutierungsmission durchführen.
 Folgende Charaktere können rekrutieren:

Rekrutierungsmissionen	
Allianz	Imperium
Han Solo	Palpatine
Leia Organa	Vader
Luke Skywalker	
Mon Mothma	

Die Erfolgchance berechnet sich nach folgender Formel:

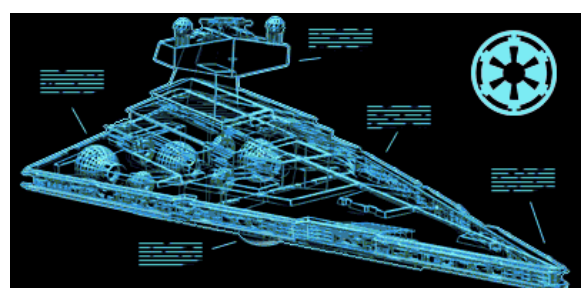
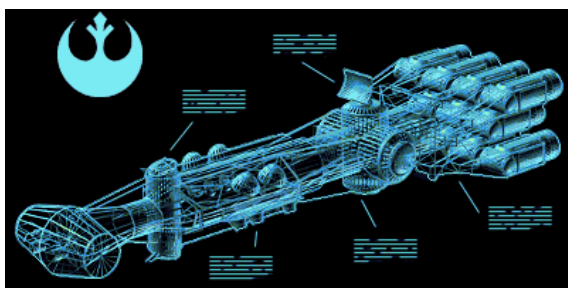
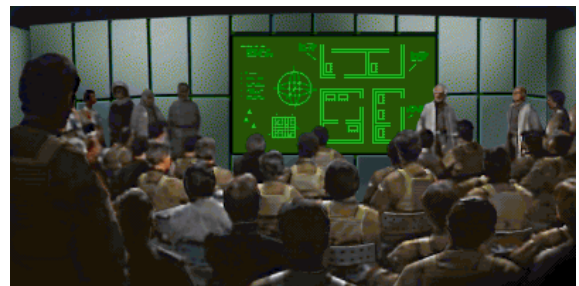
$$(Führungsqualität \text{ des Ausführenden}) - (\text{Loyalität des Planeten für Gegenseite}) = \text{Erfolgchance}$$





Anlagendesign - Truppensdesign - Schiffsdesign

Die Forschungsmissionen dienen dazu, die entsprechenden Forschungsbäume abzuarbeiten. Es bringt nichts, mehrere Charaktere mit einer solchen Mission zu beauftragen, auch ist ein Köder natürlich Unsinn. Ob die Missionen überhaupt notwendig sind – oder ob sich der Baum, also die Forschungen von alleine abarbeiten, ist allerdings eine Frage...



5. GRUNDLEGENDE SPIELSTRATEGIEN

Planeteneroberung

Spätestens nach der Frühphase des Spiels hat die Gegenseite auf nahezu allen Planeten immer Truppen und Schilde sowie Laser stationiert. Wenn Sie eine entsprechend gigantische Flotte haben können Sie Schilde und Truppen per Bombardement überwinden, aber verzichten Sie nie auf Sabotagemissionen. Speichern Sie notfalls vorher ab.

Eine einfache Eroberung geht so: Planet mit der Flotte anfliegen und feindliche Systemabwehr (Schiffe) in einer Raumschlacht vernichten. Der Planet steht nun unter Belagerung.

Nun nehmen Sie eine Gruppe von Agenten (Also Charakteren) und zwar immer sechs oder acht Stück – die Hälfte als Köder. Füllen Sie notfalls mit Spezialeinheiten auf, insbesondere auf der Köderseite. Zerstören Sie mittels Sabotage den/die Bodenassembler und wenigstens einen Schild. Danach vernichten Sie mit der Flotte die Bodentruppen (**Achtung:** Nur *militärisches Bombardement*, sonst gibt's Ärger mit der Bevölkerung!)

Lassen Sie sich nicht auf einen Bodenkrieg ein. Vernichten Sie alle feindlichen Truppen aus dem Orbit und besetzen Sie dann den Planeten. Nun schicken Sie einen Diplomaten runter und lassen Sie ihn die Planetenbevölkerung von ihren friedlichen Absichten überzeugen.

Planeten erobern ohne Mission

Manchmal klappt eine Sabotagemission aber einfach nicht, auch nicht nach mehreren Versuchen. In dem Fall beißen Sie in den sauren Apfel und – entsprechende Flotte vorausgesetzt – speichern ab. Dann bombardieren Sie den Planeten und gucken welches Schiff Sie verloren haben. Im Zweifel neu laden.

Dabei hilft es übrigens, wenn man sich für solche Fälle Bomberflotten aus Victory-Zerstörern baut, die nur mit TIE-Bombern bestückt sind. Auf der Rebellen Seite desgleichen mit einer Flotte aus Y- oder B-Flüglern und MonCalamari- oder Dauntless-Kreuzern

Neutrale (bewohnte) Planeten

Diese niemals erobern, immer per Diplomatie auf die eigene Seite ziehen! Andernfalls verlieren Sie Loyalität im ganzen Sektor.

Spionage durch Eroberungen

Es lohnt sich nach der Eroberung das Flottenfenster anzugucken. Manchmal sehen Sie bedingt durch die Eroberung eine Ankündigung, das weitere Schiffe des Feindes unterwegs sind. Das ist eine wunderbare Gelegenheit um dem Gegner weiteren Schaden zuzufügen. Warten Sie einfach auf die eintreffenden Flotten, die meistens aus Einzelschiffen bestehen.

Das ist auch wichtig um zu verhindern, dass diese Schiffe eine Belagerung – und sei es nur für ein paar Sekunden – errichten, weil sonst nämlich alle Bauprojekte zu diesem Planeten hin abgebrochen oder umgelenkt werden.

Außerdem bombardieren manchmal selbst Korvetten oder Carrack-Kreuzer eine Bodeneinheit weg und je nach dem haben Sie plötzlich einen Aufstand am Hals.

Domino-Theorien

Wenn Sie einen Sektor erobern wollen geht das nur System für System. Aber: Gucken Sie sich vorher mal die Loyalitäten an: Ist da vielleicht ein Planet darunter, der Ihnen gegenüber so halbwegs loyal ist? Schon neutral kann reichen. Befreien Sie zuerst diese Welt, denn das verschiebt die Loyalität im ganzen Sektor zu Ihren Gunsten.

Im besten Fall brechen Aufstände aus oder ganze Systeme erklären sich für neutral. Neutrale Systeme sind ein Fall für Diplomaten. Aufständische Systeme lassen sich mit einem Bombardement schnell für sich gewinnen. Das Spiel wertet das als freiwilligen Anschluss was die Loyalität Ihnen gegenüber im ganzen Sektor weiter verbessert. Auf die Art kann ein ganzer Sektor in wenigen Spielminuten fallen.

Loyalitäten

Um selbst nicht in die Domino-Falle zu tappen und vor allem um Ressourcen zu sparen bringen Sie alle ihre Planeten bzw. Systeme immer auf 100% Loyalität. Damit können Sie sich die Truppen vor Ort sparen und es macht für den Gegner außerdem Spionage-, Sabotage- und Aufklärungsmissionen schwerer.

Ein wichtiger Punkt: Die Vernichtung von zivilen Strukturen kostet fast immer Loyalität. Daher sollten Sie sich normalerweise auf das militärische Bombardement beschränken.

Noch eine Loyalitäten und Domino-Sache

Die fühlenden Lebewesen der Galaxis sind ein bisschen wie wir Menschen hier auf der Erde: Sie stehen auf Sieger. Gewinnen Sie eine wichtige Raumschlacht gegen einen (fast) ebenbürtigen Gegner oder vernichten Sie gleich eine ganze Sektorflotte, so steigert das im ganzen Sektor die Loyalität für Ihre Seite. Manchmal erobern Sie so einen Sektor praktisch ohne einen Planeten erobern zu müssen – einfach, weil Sie die große Feindflotte vernichtet haben.

Sektorflotten

In den Kernsektoren sollten Sie in der späteren Phase des Spiels jeweils eine Flotteneinheit bestehend aus einem Abfangschiff und zehn Schlachtschiffen (Imperiale Sternzerstörer Typ II oder Dauntless-Kreuzer) stationieren. Die brauchen entsprechend Jägerstaffeln aber keine Bodentruppen.

Jede Flotte eines Kernsektors ist dafür da, angegriffene Systeme schnell wieder zurückzuerobern und notfalls die wichtigsten Planeten zu verteidigen. Außerdem hat sie die Aufgabe, die umliegenden Randsektoren ebenfalls zu schützen. Zwar werden Sie damit kaum Eroberungen durch den Feind verhindern können, aber Sie können die Planeten schnell zurückgewinnen, mitunter Gefangene machen und mit einem Katz-und-Maus Spiel die feindliche Flotte stellen und vernichten.

Planeten verteidigen

Stationieren Sie nur auf den allerwichtigsten Planeten Truppen, Schilde und Laser. Reißen Sie bei unwichtigen, reinen Minenplaneten alles andere ab. Bauplatz ist verdammt knapp und im Falle einer Eroberung durch den Feind können Sie die Planeten schnell wieder zurückgewinnen (Sofern die Loyalität zu 100% bei Ihrer Seite liegt).

Bei wichtigen Systemen sollten Sie sich folgendes überlegen:

- a) Bauen Sie stets in jedem Kernsektor eine kleinere Flottenwerft (ca. 10 Werften) und sichern Sie diese mit 2 Schilden, einem Laser, etwa 100 Jägerstaffeln sowie 9 Truppeneinheiten die gut gegen Spionage sind (Sullustaner bzw. Sturmtruppen/Dark Trooper).
- b) In fast jedem Sektor (Kern wie Rand) sollte eine kleine Fabrik stehen (2-3 Fabrikgebäude reichen völlig). Auch die würde ich absichern, muss aber nicht so stark sein, Schilde und ein paar Truppen reichen. Auf die Truppen können Sie eigentlich auch verzichten. Sie brauchen das auch nicht in allen 20 Sektoren (Ist sogar eher lästig), das reicht in fünf oder sechs. Diese Fabriken gehören Ihrem Droiden, damit soll der Minen und Raffinerien bauen.
- c) Sie sollten – als Imperium am besten im Sesswenna-Sektor, als Rebell je nach dem – einen Flottenstützpunkt (14 Werften, keine Verteidigungsgebäude wg. Platz) errichten. Dieser wird nun mit Truppen und Jägerstaffeln verteidigt. Spendieren Sie ruhig 300 Jägerstaffeln, die schlagen selbst Supersternzerstörer in die Flucht. Ein Commander bietet sich hier an.
- d) Sie brauchen eine für sich reservierte Fabrik (10 Stück sollten es sein) und eine Kaserne (auch so 10 Stück drauf). Mehr nicht – reißen Sie alle eroberten Kasernen und Fabriken ab (Das treibt den Gegner übrigens gerne in Verzweiflung...). Sichern Sie diese beiden Planeten mit 2 Schilden, einem Laser, etwa 100 Jägerstaffeln sowie 9 Truppeneinheiten die gut gegen Spionage sind (Sullustaner bzw. Sturmtruppen / Dark Trooper). Ein General und ein Commander sind hier Pflicht.
- e) Alle anderen Planeten erobern Sie lieber wieder zurück statt sie teuer auszustatten.
- f) Sollten Sie es noch nicht gemerkt haben: Bauen Sie als Geschütze immer die LNR-II (sobald verfügbar). Halten Sie sich gar nicht erst mit der KDY Ionenkanone auf.

Gefängnisplanet

Ich habe es im Kapitel Charaktere schon einmal erwähnt, aber hier zur Sicherheit: Nehmen Sie einen Planeten am After der Galaxis und bauen Sie ihn zum Gefängnisplaneten um. Fünf Schilde, drei Laser, auf keinen Fall Minen oder Raffinerien (Das verhindert, dass da Katastrophen geschehen). Wenn Sie auf der Seite des Imperiums spielen, bauen Sie hier einen Todessternschild und eine Flotte bestehend aus Todesstern und Abfangkreuzer hin. Die Flotte muss voll mit Jägern ausgestattet sein und einen Admiral und einen Commander haben.

Am Boden stationieren Sie gut 100 Truppeneinheiten (Am besten Dark Trooper oder Sullustaner), 100-300 Jägerstaffeln sowie einen General. Zwar brechen gefangene Charaktere trotzdem noch manchmal aus, aber die Todessternflotte fängt die dann meistens schon wieder ein. Daher müssen auf der Flotte ein oder zwei Spezialeinheiten stationiert werden um die Gefangenen gleich wieder zurückzubringen.

Eine Galaxis erobern

Randsektorplaneten erobern Sie einfach mit einer darauf stationierten Armeeeinheit, sofern sie unbewohnt sind (Das ist immer so eine Zufallssache). Fliegen sie mit einer Flotte in den Orbit und stationieren sie eine Armeeeinheit dort, fertig. Sobald etwas darauf gebaut wurde und Bewohner da sind, können Sie die Armeeeinheit wieder abziehen. Daher bietet sich eine kleine Truppenflotte schon ziemlich zu Anfang an um schnell Randsektoren zu gewinnen. Schicken Sie einen Diplomaten mit für die bewohnten Planeten.

Noch eine Galaxis erobern

Verzetteln Sie sich nicht mit den Flotten. Der Computergegner baut im Verlauf eines Spiels so um die 2500 Flotten weil er immer nur Einzelschiffe baut. Sie sollten eine Hauptflotte haben um problemlos Sektoren erobern zu können und vielleicht noch eine Eroberungsflotte für die Randsektoren. Dazu die meistens nur herumstehenden Sektorflotten. Ihre Hauptflotte kann dementsprechend auch sehr groß sein – gegen Ende habe ich mit dem Imperium meistens eine Flotte bestehend aus 5 Supersternzerstörern, 20 Sternzerstörern Klasse II, einem Abfangkreuzer und 10-20 Lancer-Fregatten. Daran zerbröseln jede Rebellion.

Furcht wird die Systeme gefügig halten

(Gouverneur Tarkin)

Wenn Sie das Gefühl haben, dass der Computergegner gerade hundert Fronten aufmacht und Sie an zig Stellen angreift, dann schlagen Sie zurück. Grundsätzlich sollten Sie auf "Allgemeine Bombardements" verzichten, aber wenn in einem Sektor die Loyalität eh zu 100% beim Feind liegt können Sie mittels eines Allgemeinen Bombardements einen Sektor System für System in Schutt und Asche legen. Das hat gleich drei Effekte:

1. Der Sektor bricht wirtschaftlich zusammen, vor allem der Verlust an Instandhaltungspunkten kann den Computer bremsen
2. Oft bricht der Computer seine Angriffe ab und versucht Ihre Flotte anzugreifen. Wenn Sie schneller sind schafft er das aber nicht.
3. Erstaunlicher Weise steigt dadurch manchmal die Loyalität für Ihre Seite.

Warum gerade letzteres passiert habe ich nicht so genau verstanden, den Effekt aber recht häufig beobachtet.

Des Computers Taktiken

Der Gegner hat eine den Spieler unglaublich nervende Art, mit spontanen Überfällen mit kleinen Flotten in irgendwelchen Sektoren aufzutauchen. Das läuft dann so, dass eine Feindflotte irgendwo auftaucht, falls sie kann gleich mal bombardiert und gleich wieder wegspringt. So nimmt sie sich den ganzen Sektor vor. Ziemlich genau die oben stehende Taktik.

Wehren Sie sich nicht, indem Sie mit einer Flotte versuchen die gegnerische zu jagen. Schicken Sie Ihre Sektorflotte (mit Abfangkreuzer) stattdessen zum wichtigsten System und warten Sie einfach. Oftmals springt Ihnen der Feind genau in die Arme.

Das gilt allerdings nicht unbedingt, wenn Sie es mit einer Eroberungsflotte zu tun haben. Die haben dann gerne viele Truppen an Bord und sind manchmal gut verteidigt. Hier kann es sich lohnen, die eigene Flotte aufzusplitten, sofern die gesplittete Flotte noch immer überlegen ist. Unterschätzen Sie den Feind bei solchen Aktionen nicht - schafft er es, Ihre Sektorflotte oder auch nur die Hälfte zu vernichten bekommen Sie ein Loyalitätsproblem in dem Sektor.

6. EIN PAAR WORTE ZUM DROIDEN

Etwas nervtötend sind der rote (IMP-22) und der goldene (C-3PO) Strolch ja schon. Etwas sehr sogar. Schalten Sie daher die Ratschläge ab (Geht auch über das Tastaturkommando [Alt] + [R]). Beim kleinen Bruder (SD-7 oder R2D2) sollten Sie die Benachrichtigungen auf das wichtigste beschränken. Das ist blöderweise nicht ganz so einfach, denn ein erfolgreicher Sabotageakt des Feindes ist eine Nachricht aus dem Bereich "Konstruktion". Aber ich schalte diesen Bereich und die "Ressourcen" sowie "Verteidigung" meistens aus. Das schont die Nerven.

Dafür hat der Droide einen wirklich praktischen Zweck: Mit der Schaltfläche "*Produktionen verwalten*" übergeben Sie ihm den Job Minen und Raffinerien zu bauen, sich also um die Wirtschaft zu kümmern damit Sie sich auf den Krieg konzentrieren können. Das ist wirklich praktisch.

Dazu sollte der Droide ein paar Fabriken zur Verfügung haben, sechs oder sieben über die ganze Galaxis verteilt langt. Er baut nun selbsttätig überall da wo Platz ist entsprechend Minen und Raffinerien.

Wollen Sie eine Fabrik für sich nutzen sollten Sie sie mittels rechter Maustaste reservieren. Das geht auch auf dem Gebäudesymbol in der Systemkarte. Sie sollten ihn nicht beauftragen, Anlagen zu bauen sonst haben Sie bald gar keine IP für Schiffe mehr zur Verfügung. Gleiches gilt für den Vorschlag "Garnisonen Verwalten". Der reißt Ihnen nur Ihre Truppen auseinander.

7. KOMPLETTLÖSUNGSVORSCHLAG IMPERIUM

Spielvariante: Standard
 Schwierigkeitsgrad: Mittel
 Galaxisgröße: Groß

Tja, da sitze ich nun – eine Handvoll Schiffe und Systeme in imperialer Hand, die Ordnung in der Galaxis liegt darnieder und der dämliche Roboter nervt. Erster Schritt also: Mit der rechten Maustaste auf den roten Strolch und "Ratschläge" abstellen. Sonst hat man ja gar keine Ruhe. Danach empfehle ich, die Zeit auf "Sehr langsam" zu stellen und sich erst einmal zu orientieren.

1. - 10. Tag: Orientierungsphase

Zunächst einmal sollte man die Planeten/Systeme sichten, die definitiv zu einem gehören. Der einzige, der garantiert immer dabei ist, ist Coruscant. Des Weiteren empfehle ich, alle Schiffe und Charaktere sofort nach Coruscant zu holen; eine Ausnahme kann dabei durchaus der Corellia-Sektor sein, wenn sich Vader zum Beispiel dort befindet. Das ist in der Regel nicht der Fall, aber mal sehen.

Bei mir sieht es Anfangs interessant aus: Ich habe zwar nur Coruscant im Sesswenna – Sektor, aber dafür zwei Systeme im Corellia Sektor. Ich ziehe alle Charaktere nach Coruscant ab. Auch sämtliche Flotten; Bis auf Corellia im Corellia-Sektor. Vergessen Sie anfangs die restlichen Sektoren – die kommen später dran, bis dahin sollen die Rebellen ruhig Kraft und Zeit darauf verwenden, diese zu erobern.

Welche Charaktere habe ich denn? Nun: *Palpatine, Vader, Jerjerrod, Piett, Veers, Ozzel, Neda* (wie immer), sowie als Bonus *Bin Essada, Orlok, Shentir Rix und Covell*.

Das kann bei ihnen anders sein!

Suchen Sie danach in aller Ruhe nach Werften und Fabriken. Ziehen Sie Truppen überall da ab, wo sie gerade nicht gebraucht werden – achten Sie also auf die Regiments-Anforderungen. Wenn Sie da welche abziehen haben Sie es mit Rebellionen zu tun und ganze Sektoren fallen dem Feind in die Hände – und das wäre extrem ungeschickt.

Alle Flotten (Bis auf Corellia) ziehe ich nun ebenfalls ab nach Coruscant. Sie müssen einem potentiellen Feinderstschlag zuvorkommen.

Suchen Sie danach mit Hilfe der Galaxiekarte nach den Werften und Fabriken. Normalerweise sollte sich auf Coruscant eine Fabrik befinden. Leider auch einige Minen und Raffinerien. So, was jetzt kommt tut weh, ich weiß, aber es muss unbedingt sein: Reißen Sie alle Minen und Raffinerien auf Coruscant ab. Bauen Sie 4 Fabriken hier und stellen Sie den Status auf "Reserviert" (Rechte Maustaste). Alle weiteren Felder sind für Verteidigungsanlagen die bei Bedarf sofort verbessert werden müssen! Optimal sind 4 oder 5 Schilde und 3 Turbolaser, haben sie weniger Platz verzichten Sie lieber auf Laser zugunsten von Schilden. Wichtig ist, dass Coruscant mit einer normalen und auch mit einer übergroßen Floteneinheit nicht mehr bezwungen werden kann. Später müssen Sie hier größere Mengen von Truppen stationieren. Egal – der Planet ist der wichtigste des Spiels!

11. - 250. Tag: Aufbauphase

Weiter geht's: Während die Charaktere unterwegs sind sucht der Imperator auf Coruscant nach neuen Charakteren. Haben Sie schon einen Charakter auf Coruscant, der im Anlagendesign fähig ist, soll er sofort seinen Dienst aufnehmen!

Palpatine soll auf Coruscant bleiben – er ist dort ziemlich sicher. Solange es nötig ist, soll er hier nach weiteren Charakteren fahnden. Vader, Bin Essada, Jerjerrod und Piett werden zu den neutralen Planeten auf Diplomatische Mission geschickt.

Ihre wichtigsten Ziele sollten die Planeten Uvena, Yaga Minor und Balmorra sein. Diese haben viele Plätze normalerweise. Ich errichte auf Uvena meine Kasernen, auf Balmorra eine zweite, größere Fabrikanlage und auf Yaga Minor einen Flottenstützpunkt. Alternativ können Sie statt Uvena auch Ghorman für die Kasernen benutzen. Seien Sie aber schnell. Ich weiß nicht sicher warum, aber die dortige Bevölkerung neigt eher zu den Rebellen und manchmal kippt der blöde Planet bevor Ihre Diplomaten ihn erreichen.

Auf Balmorra und Uvena (oder Ghorman) werden drei der vorhandenen Felder für zwei Schilde und einen Turbolaser offengehalten, Yaga Minor (hat bei mir fast immer 13 oder 14 Felder) bekommt nur Werften. So ist eine relativ rasche Produktion gewährleistet. Später braucht der Planet dann ein großes Schutzgeschwader aus Jägern, aber das ist Zukunftsmusik. Alle drei Planeten bekommen eine "Reservierung" (Rechte Maustaste), denn später will ich den Droiden nutzen um meine Produktion zu automatisieren.

Palpatine rekrutierte bei mir nun diverse Charaktere. Sie können selbst entscheiden, welche wo am Besten einzusetzen sind. *Bevel Lemelisk* zum Beispiel ist nur für das Design brauchbar, andere müssen Sie halt erst einmal auf Coruscant parken. *Covell* wird mein örtlicher General. Später werde ich hier noch einen Commander brauchen. Das übernimmt *Screed*, der ist ziemlich fähig.

Wenn Palpatine weitere Diplomaten rekrutiert (*Palleon* oder *Pter Thanas*), so sollten Sie ihn schnellstmöglich einsetzen, um den Sektor zu überzeugen. Sesswenna muss zur Wurzel des Imperiums werden, sonst sind Sie verloren.

Lassen Sie jede diplomatische Mission laufen, bis 100% Loyalität erreicht ist, sonst haben Sie schnell Aufstände an der Backe und das ist tödlich. Sobald der Diplomat wieder verfügbar ist, hat er es geschafft.

Wichtig ist, dass Sie nicht aus den Augen verlieren genügend Instandhaltungspunkte zu produzieren. Jede Kombination aus einer Mine und einer Raffinerie (egal wo in der Galaxis sich die Dinger befinden) generiert 50 Punkte. Die brauchen Sie für jedes Schiff und jede Anlage. Reißen Sie also nicht benötigte Anlagen und Verteidigungen auf allen anderen Planeten ab, sobald diese zu Ihnen übertreten.

Sie werden feststellen, dass eine Reihe von Planeten zum Feind überlaufen oder sich für Neutral erklären. Das macht nichts. Später werden wir all diese kleinen rebellischen Völkchen erobern, versklaven und dann zu glühenden Anhängern des glorreichen Imperiums

machen. Auch werden Sie den einen oder anderen Fall haben, dass einer Ihrer Planeten unter Blockade steht. Tun Sie nichts. Der Planet wird wahrscheinlich nur ausgespäht.

Ihre Forschungsabteilung sollte innerhalb der genannten Zeitspanne wenigstens die erweiterte Kaserne erforscht haben. Bauen Sie gleich solche und verzichten Sie auf normale Kasernen. Desgleichen sollten Sie überall, wo Sie eine Verbesserung erreicht haben, das bessere Element hinbauen. Alte Flottenwerften kommen weg, verbesserte hin usw.

Am Ende der ersten 250 Tage sollten Sie den Sesswenna-Sektor mehr oder weniger kontrollieren

250. - 1000. Tag: Erste Flottenbewegungen

Während Sie noch dabei sind, im Sesswenna-Sektor aufzubauen werden die Rebellen nach und nach wenigstens anderthalb, eher zwei Sektoren unter ihre Kontrolle gebracht haben. Am Tag 312 kommt es bei mir zu Aufständen auf Corellia. Ich habe es geschehen lassen, ich brauche die Truppen gerade woanders. Am Tag 326 ist praktisch der ganze Sektor in der Hand des Feindes – und damit das erste Ziel.

Nun rüsten wir zwei Flotten aus. Das hängt ein bisschen davon ab, wie schlau Sie beim Bau der Fabriken vorgegangen sind: Normalerweise sollten Sie eigentlich über ein System je Bauziel verfügen.

Bauen Sie auf Uvena oder Ghorman 30 Sondendroiden. Schicken Sie diese in die nächsten drei Sektoren – Calaron, Atrivis und Moddell. Der Zweck besteht darin, herauszufinden inwieweit Sie dort Truppen und Diplomaten brauchen werden.

Die Instandhaltung dürfte ein bisschen zum Problem werden. Machen Sie also aus sechs der zehn Systeme im Sesswenna-Sektor Minenplaneten. Bauen Sie im Hintergrund weiter an der überlegenen Flottenwerft und so weiter. Wenn alles gut geht – also Bevel Lemelisk arbeitet – sollte am Tag 426 der TIE-Abfangjäger erforscht sein, Ihre wichtigste Forschung bislang.

Bei mir war Corfai immerhin neutral geblieben – ich schickte also Pter Thanas in den Corellia-Sektor nach Corfai um den Planeten wenigstens wieder für das Imperium zu gewinnen und als Aufmarschgebiet zu behalten. Machen Sie sich nichts daraus, wenn das nicht klappt. Die Rebellen haben mehr und teuflisch gute Diplomaten bei sich.

Sobald Sie es sich leisten können rüsten Sie einen Imperialen Sternzerstörer und 10 Sternengaleonen aus. Bestücken Sie diese mit Truppen (Imperiale Armee-Regimenter sind die billigsten) und sechs Abfangjäger-Staffeln aus und schicken Sie sie zusammen mit Bin Essada in die Grenzsektoren. Fangen Sie mit dem Calaraon-Sektor an.

Jedes System, das unbewohnt ist, bekommt eine Armee-Einheit. Neutrale, bewohnte Systeme werden von *Bin Essada* überzeugt per Diplomatie. Sparen Sie sich Eroberungen von eventuellen Rebellenplaneten. Die folgende Strategie – und das ist die Schlüsselstrategie um das Spiel zu gewinnen – sieht so aus, dass Sie diese Eroberungsflotte nach und nach

Randsysteme übernehmen lassen, jeweils eine Fabrikeinheit im Zentrum errichten (bestehend aus zwei oder drei Erweiterten Fabriken) und dann weiterziehen, während Ihr Droide im Hintergrund Minen und Raffinerien baut. Sie haben so die Kapazitäten frei, sich zunächst auf einige Kernsektoren zu konzentrieren.

Wichtig: Sobald ein Gebäude auf einem Planeten eingetroffen ist (Leicht zu erkennen anhand der nun vorhandenen Loyalitätsanzeige) ziehen Sie die Armeeeinheit wieder ab und schicken Sie sie zurück zur Eroberungsflotte. Sparen Sie sich die Mühe, überall Einheiten zu stationieren, das kostet nur unnötig Ressourcen.

Schicken Sie die Spionagedroiden immer voraus und umgehen Sie Planetensysteme, die bereits in Rebellenhand sind – kümmern Sie sich mit der Hauptflotte drum; Die muss aber erst noch entstehen....

Der Tag 387 war mein erste richtig voller Tag: Die Rebellen haben eine Truppe nach Yaga Minor geschickt, was mich, da ich das ein paar Tage früher bemerkt hatte, dazu veranlassete, die Coruscant-Flotte kurzfristig da hinzuschicken. Rebellen im Hasenpanier....

Parallel ist Corfai wieder dem Imperium beigetreten und ich verfügte endlich über die Ressourcen, auf Yaga Minor 100 Staffeln TIE-Abfangjäger zu installieren. Das kostet schlappe 300 Instandhaltungspunkte (Ab jetzt IP) – aber abgesehen von extrem mächtigen Flotten traut sich da keine mehr ran.

Die nächsten Tage hatte ich es öfter mit Eroberungsversuchen durch die Rebellen zu tun – zigmal eroberten sie einen der Minenplaneten und zogen schnell wieder ab, so dass ich alleine durch die Bombardierung der feindlichen Truppen genug Rückhalt gewann, um niemals ernstlich in Schwierigkeiten zu geraten. Die Rebellenflotte – obwohl überlegen – floh stets vor mir. Hätte ich auch gemacht...

Das Problem tauchte nun sehr oft auf: Feindliche Flotte, aber zu feige zum Kampf. Meistens landeten sie irgendwo Truppen, die ich hinterher wegbomben durfte. Das war zwar gut für meinen Ruf, aber schlecht für meine Ressourcen.

Daher wurde der Abfangkreuzer gebaut sobald er verfügbar war. Nun stellte ich eine Flotteneinheit bestehend aus einem Abfangkreuzer, 10 Sternzerstörern und entsprechend 60 Staffeln TIE-Abfangjägern zusammen. Das kostete 710 IP für die ISDs, 180 IP für die Jäger und immerhin noch 34 IP für den Kreuzer. Der Bau dauerte außerdem ewig. Zwischenzeitlich eroberte ich einen Randsektor nach dem nächsten und wies meinen Droiden an, selbsttätig die Minen und Raffinerien zu verwalten. Um zu verhindern, dass ich auf den Bildschirm schieße, schalte ich kurz die Lautsprecher aus während der rote Strolch seine Meldung "Ihr ergebener Diener wird versuchen die Erträge der Minen und Raffinerien zu maximieren" plapperte.

Nach fast 300 Tagen Bauzeit war die Flotte fertig. Ich gab Ihr 30 Armeeeregimenter mit, setzte *Thrawn* als Admiral, *Veers* als General und *Needa* als Commander ein. Auf dem zweiten Sternzerstörer platzierte ich alle Diplomaten. Der Dritte wurde mit meinen Agenten bestückt, der vierte bekam noch 10 imperiale Kommandos. Dann ging es in den Corellia-Sektor.

Nach bewährtem Rezept eroberte ich Corellia, Commenor, Drall und Selonia und setzte

Diplomaten ein. Auf Vagran kam es dann zur Schlacht mit einer großen Rebellenflotte. Dabei ging mir sogar Han Solo ins Netz. Zwar waren meine Sternzerstörer teilweise arg lädiert (einer konnte sogar nicht mehr in den Hyperraum) aber ich beauftragte einfach den Bau einer 10 Gebäude großen Werftanlage auf Corellia. Das Schiff ohne Hyperraumantrieb setzte ich in eine neue Flotte und ließ es auf Vagran, mit dem Rest verursachte ich bei den verbliebenen Rebellenplaneten Aufstände durch Bombardements, was den Diplomaten die Aufgabe doch sehr erleichterte. Nach kurzer Zeit war der Sektor fest in imperialer Hand.

Nun riss ich alle Fabriken und Kasernen ab und behielt nur die Flottenwerft auf Corellia. Dorthin schickte ich meine Flotte um sie schneller zu reparieren, nachzurüsten und um die Werft sicher zu verteidigen. Sobald das Schiff auf Vagran seinen Hyperantrieb wieder halbwegs fit hatte flog es ebenfalls nach Corellia um die Reparaturarbeiten abzuschließen und sich wieder mit der Flotte zu vereinigen.

Insgesamt habe ich nun den Sesswenna-Sektor, den Corellia-Sektor sowie alle umliegenden Randsektoren unter imperialer Kontrolle

ab dem 1000. Tag: Einen Planeten beherrschen, eine Galaxis erobern

Tja... ab jetzt geht das eigentlich immer so weiter. Sobald die Schiffsforschung beendet ist setze ich die bisher eingesetzten Schiffe als eine Sektorflotte ein und baue – weil inzwischen reichlich IP da sind – eine komplett neue Flotte: Auf Yaga Minor werden 5 Supersternzerstörer gebaut, Corellia liefert 10 ISD II dazu, Mon Calamari ebenfalls und ein vierter, kleinerer Stützpunkt auf Kessel baut 10 Lancer-Fregatten. Ist Yaga Minor fertig werden entsprechend ein Abfangkreuzer und dann TIE-Abfangjägerstaffeln konstruiert, parallel baut die Kaserne auf Uvena Armeeeinheiten für die Flotte.

Derweil wird ein Gefängnisplanet errichtet (Ich nehme aus Canon-Gründen gern Akrit'tar oder Kessel) und dort dann auch irgendwann ein Todesstern hingestellt.

Nun wird System um System, Sektor um Sektor der galaktische Kern erobert während meine Truppenflotte den Rand annektiert und Rebellenplaneten umgeht. Dadurch verliere ich mitunter einige der Randsysteme wieder, weil die Rebellen nach Ersatz suchen für ihre Verluste, aber ich kriege eine sehr genaue Vorstellung davon, wie sich die Allianz ausbreitet.

Um mir den Spaß nicht zu verderben spare ich die vier Sektoren im galaktischen Südosten aus und mache diese ganz zum Schluss. Entdecke ich das HQ der Allianz lasse ich den Planeten aus bis ich von dort eine Informanten-Meldung bekomme (Das bedeutet, dass das Hauptquartier verlegt wurde). Lustiger Weise verstecken sich die Rebellen am Schluss auf Yavin.

Zwar dauerte die Runde sehr lange, machte aber Spaß. Nach 9.862 Tagen hatte ich Yavin erobert – den letzten nicht imperialen Planeten der Galaxis. Mit einer Reserve von 12.000 IP, sechs Sektorflotten, einer Hauptflotte sowie einer Todessternflotte war das Imperium unter meiner Herrschaft tatsächlich ein Imperium geworden.

8. KOMPLETTLÖSUNGSVORSCHLAG ALLIANZ

Das Spiel der Allianz gegen das Imperium gliedert sich erstaunlicher Weise in nur zwei Phasen. Wenn Sie die erste Phase gut hinter sich bringen ist die zweite ein Klacks.

Spielvariante: Standard

Schwierigkeitsgrad: Mittel

Galaxisgröße: Groß

Vor Lukes Reise nach Dagobah (1. bis ca. 500. Tag)



Tja – gleiche Situation. Eine Handvoll Planeten und Charaktere. Zuerst wird das HQ der Allianz gesucht nachdem man C-3PO zum Schweigen gebracht hat. (Bitte nichts auf den Bildschirm werfen!)

Sämtliche Charaktere müssen nun von Yavin zum HQ verlegt werden, die Diplomaten kann man auch gleich in den galaktischen Kern schicken. Einer der Sektoren "Mon Calamari", "Farfin" oder "Sluis" sollte wenigstens einen oder zwei Alliantreue Planeten und wenige bis gar keine imperialen haben.

Setzen Sie daher hier verstärkt Diplomaten ein. Bauen Sie so schnell es geht ein paar Großtransporter und Truppen (Derzeit sind Armee-Regimenter am billigsten) sowie Aufklärer, die sich in den Randsektoren umsehen sollen. Stellen Sie eine Flotte mit einem Diplomaten und Truppentransportern zusammen und beginnen Sie, den Rand zu besiedeln. Mon Mothma sollte übrigens rekrutieren, ebenso wie Han Solo (da der ja in der Diplomatie nicht zu gebrauchen ist).

Parallel bauen Sie sich einen Flottenstützpunkt (14 Werften sind Pflicht), eine Kaserne (Da reichen 10 plus Schilde/Laser) und eine große Fabrik (auch 10 plus Schilde/Laser) auf – am liebsten am Rand. Das Imperium konzentriert sich in dieser Spielphase eher auf den Kern.

Ihr Diplomaten sollten sich schicken – wenn alles klappt kriegen Sie in dieser Phase zwei Kernsektoren unter Ihre Kontrolle. Es macht nix, wenn dazwischen ein paar imperiale Sys-

teme sind – da können Sie gleich mal die Guerillas und Aufstände ausprobieren...

Der Trick ist nun der, dass Sie nun in jedem Randsektor eine kleine Fabrik bauen und die Ihren Droiden verwalten lassen. Somit klappt der Ressourcennachschub perfekt und Sie können Ihr HQ einbunkern und anfangen eine Flotte aufzustellen.

Sobald Sie eine Flotte haben die halbwegs etwas taugt (Vielleicht ein paar Mon Calamari Kreuzer und etwas Kruppzeug drum herum) schicken Sie sie zu einem Ihrer Systeme in den Kern. Dort wäre eine kleine Reparatur- und Jägerwerft (so 10 Werften vielleicht) ganz praktisch.

Erobern Sie weiterhin so schnell es geht Randplaneten und setzen Sie in jeden Sektor eine Fabrik (mit drei Gebäuden). Sobald verfügbar bauen Sie nur noch sullustanische Regimente und entlassen alle anderen Truppen.

Manchmal macht das Imperium den Sesswenna-Sektor als letztes bei deren Diplomatiephase. Lassen Sie trotzdem die Finger davon. Sobald Sie Coruscant zu nahe kommen beginnen die Imps damit, die zweite Phase einzuläuten und das sollten Sie so lange es geht hinauszögern...

nach Lukes Reise nach Dagobah (ab ca. 500. Tag)



Sobald alle Welten im Kern der einen oder anderen Seite angehören eröffnen die Imperialen den Krieg. Wenn Sie sich bis dahin gut vorbereitet haben und viele Ressourcen im Rücken Ihr Eigen nennen, können Sie aber entsprechend zurückschlagen.

Schließen Sie als erstes die Lücken – also erobern Sie die vereinzelt imperialen Planeten in Ihren Kern- und Randsektoren. Vergessen Sie nicht, weiterhin den Rand zu besiedeln – das ist Ihr Rückgrat.

Luke sollte, wenn er von Dagobah zurückkehrt, noch kein Jedi-Ritter sein. Setzen Sie ihn für ein paar Sabotagemissionen ein, damit er dazulernt. Sobald er Jedi-Ritter ist können Sie Begegnungen mit Vader gelassen entgegenblicken. Haben Sie den Imperator gefangen, sind die imperialen Kommandeure nurmehr halb so gut.

Als Allianz sind Sie strategisch im Nachteil, weil die Imperialen erheblich aggressiver vor-

gehen. Daher müssen Sie vernünftige Sektorflotten zusammenstellen um Ihre Systeme zu verteidigen und um dem Imperium das Leben schwer zu machen. Verteidigen Sie unbedingt das HQ mit einer starken Flotte, irgendwann tauchen die Imps da nämlich auf. Wenn Sie es verlegen wollen schalten Sie vorher die Produktionsverwaltung des Droiden ab, bereiten Sie erst einen Planeten vor (Schilde, Laser, Truppen, Jäger) und verlegen Sie dann das HQ. Auf dem entsprechenden Planeten sollten keine Minen oder Raffinerien sein.

Reißen Sie bei dem Planeten, von dem das HQ abgezogen ist, unbedingt alles ab und lassen Sie auch nichts Wertvolles da – das Imperium guckt kurz darauf meistens vorbei – und schalten Sie Ihren Droiden wieder ein.

Nachdem Sie halbwegs eingerichtet sind sollten Sie sich eine große Angriffsflotte zusammenstellen, inklusive Admiral, General und Commander. Sobald die Flotte bereit ist (Den Kern sollten Dauntless-Kreuzer ausmachen weil die den Sternzerstörern standhalten können) beginnen Sie Ihrerseits einen Angriff auf einen imperialen Kernsektor. Corellia bietet sich an um eine strategisch günstige Position zu erlangen. Haben Sie viele IP übrig sollten Sie gelegentlich mit einer Korvette oder dem Großkreuzer vom Spielbeginn (die Schiffe sind eh überflüssig) Coruscant angreifen – das bindet imperiale Kräfte dort.

Versuchen Sie durch Spionage herauszufinden, wo die Imps Ihre Werften und Kasernen haben. Ist das im Sesswenna-Sektor pfeifen Sie auf die Öffentliche Meinung und vernichten Sie sie. Alliantypisch können Sie das auch über Sabotage probieren. Setzen Sie da aber Luke erst ein, wenn er auch wirklich Jedi-Ritter ist, sonst geht das schief.

Haben Sie den Kern unter Kontrolle mit Ausnahme des Sesswenna-Sektors haben Sie nun die Wahl: Entweder Sie erobern Coruscant und den Sektor, oder Sie schneiden die Imps vom Nachschub ab indem Sie den Rand komplett erobern. Sollten Sie sich für die zweite Strategie entschieden achten Sie darauf, keine Sektoren ohne eine entsprechende Flotte zu lassen, sonst geht das schnell nach hinten los.

Erobern Sie Coruscant und versuchen Sie vorher, Luke und Vader aufeinandertreffen zu lassen – durch die Gefangennahme des Imperators verliert das Imperiale Personal massiv an Führungsqualität.

Mit massiven Truppeneinsatz und einer großen Flotte ist das Imperium durchaus zu schlagen. Achten Sie nur darauf, stets die Diplomaten ihre Arbeit machen zu lassen.

Ist Coruscant gefallen ist das Imperium im Grunde fertig. Sollten Sie beide Hauptgegner gefangen haben freuen Sie sich auf den Abspann der Ihnen die Vernichtung eines Supers-ternzerstörers zeigt.