

## Inhalt

<b>Conquest</b> .....	1
Generelle Tipps:.....	2
Schwer oder normal?.....	2
Welchen Weg wählen:.....	2
Jawa Shops .....	2
Bufs und Verbrauchsgüter: .....	2
Kämpfe verlassen.....	3
Die Wichtigsten Datadisks:.....	3
Böse Gegner-Teams.....	4
Boss Feats.....	4
Traya Sektor 1:.....	4
Beskar Mando Sektor 2:.....	5
Darth Revan Sektor 3: .....	5
Sith Eternal Emperor Sektor 4: .....	6
Grand Master Luke Sektor 5:.....	7
Sektor Feats:.....	7
Sektor 1: .....	7
Sektor 3: .....	7
Sektor 4 .....	9
Sektor 5 .....	9
Video-Guide Sammlung: .....	9

## Conquest

Der neue, 2 wöchig-rotierende Spielmodus bringt gute Belohnungen bei überschaubarem Aufwand. Damit wir alle davon profitieren, hier eine kleine Anleitung zu den diversen Dingen die zu beachten sind bzw. Tipps für die einzelnen Kämpfe.

Für eine kurze Erklärung:

Jeder Kampf bringt Tickets, Ziel ist es genügend Tickets für die nächsthöhere/die höchste Kiste zu sammeln. Wird ein Kampf ohne Verluste abgewickelt gibt es die volle Zahl an Tickets.

Zusätzlich gibt es Event Feats, Sektor Feats und Boss Kampf Feats. Event Feats kann man beinahe getrost ignorieren, die erledigt man meistens ohne es zu merken einfach so mit.

Für Sektor und Bosskampf Feats gibt es unten eine Erklärung.

## Generelle Tipps:

### Schwer oder normal?

Wer schwer starten kann (4. Mio GP Mindestvoraussetzung) sollte dies auch tun. Die Belohnungen für Kiste 1 im schweren Modus entspricht der letzten Kiste auf normal. Es geht also nur bergauf.

### Welchen Weg wählen:

Wählt euren Weg vorausschauend, es gibt ein paar ekligere Teams (GAS/Padme mit den Dornen/Schaden-Zurückwerfen Buffs) und ein paar leichtere (Ewoks, Nightsisters), abhängig von eurem Inventar. Verbaut euch nichts und achtet darauf welche Disks ihr auswählen könnt. Man kann nicht zurückgehen also ist Planung essentiell, um das maximale aus dem Conquest herauszuholen.

### Jawa Shops

Ignoriert nicht die Jawa-Shops, welche Buffs beinhalten. Es gibt exklusive Buffs (die viereckigen Kisten), welche nur bei den Jawas gekauft werden können. Der rotierende Ticket Shop im Shop Menü bietet lediglich Spritzen und Medpacs an. Lieber mal auf eine mittelmäßige Disk verzichten, die man eh nicht benutzen würde oder die man bereits hat und einen Jawa Shop anwählen.

Besonders stark ist meines Erachtens der Buff, welcher die Gegner zu Beginn des Kampfes 2 Runden lang mit Fähigkeitenblockade belegt. Dieser buff speziell ist vor allem für die sehr harten Kämpfe wie der Bosskampf in Sektor 5 oder Sektor 3 nützlich, so kann einen der liebe Luke und seine Sippe nicht sofort wegpusten.



### Bufs und Verbrauchsgüter:

Für schwierige Kämpfe sind Buffs sehr nützlich wenn die Champs erschöpft sind oder man ein gewisses Feat schaffen möchte. Extra Protection, extra HP, extra Speed etc. Anzumerken ist hierbei, dass diese Buffs mehrere Kämpfe halten. Ist absehbar, dass man das Feat/den Kampf nicht schafft, kann man den Kampf einfach verlassen, der Buff bleibt hierbei erhalten (!). Wenn man einen anderen Buff in den selben Slot aktivieren möchte, so geht der vorige Buff verloren, beachtet dies!




## Kämpfe verlassen

Wenn ein Kampf wohl schlecht ausgehen wird oder man ein Feat nicht schafft ist es wie im vorigen Absatz bereits erwähnt ratsam einen Kampf zu verlassen. Die Energie geht verloren, jedoch wird keine Ausdauer und aktive Buffs verbraucht.



## Die Wichtigsten Datadisks:

Für Conquest hat sich eine Kombination aus bestimmten Disks als Allgemein-Lösung für beinahe alle Kämpfe herauskristallisiert. Versucht diese unbedingt zu bekommen, ohne die ist ein Erreichen der höheren Schwierigkeitsstufen sonst vermutlich exorbitant schwer oder gar unmöglich, wenn man keine GLs hat.

Die wichtigste Disk ist die Cooldown-Disk. Wenn eine Einheit einen Buff erhält, hat sie eine gewisse Chance ihre Cooldowns zu senken:

	<b>Deployable Cooling Systems</b> Whenever an allied unit gains a buff there's a 8% chance that their cooldowns will be reduced by 1.
	<b>Deployable Cooling Systems</b> Whenever an allied unit gains a buff there's a 10% chance that their cooldowns will be reduced by 1.
	<b>Deployable Cooling Systems</b> Whenever an allied unit gains a buff there's a 15% chance that their cooldowns will be reduced by 1.

Des Weiteren gibt es Disks, welche einem Champ zu Beginn seines Zuges offensive, bzw. defensive Buffs gibt – dies synergisiert mit der Cooldown-Disk.

	<b>Defensive Buffs</b> Allied units gain Critical Hit Immunity, Tenacity Up, and Defense Up for 1 turn at the start of their turn.
	<b>Offensive Buffs</b> Allied units gain Offense Up, Critical Damage Up, and Critical Chance Up for 1 turn at the start of their turn.

Dies ermöglicht mit unter zwei der bekanntesten Charakteren, einen Kampf komplett solo zu gewinnen: Großmeister Yoda und der gute Vader.

Yoda erhält mit seinem AoE Angriff die Buffs des Gegners bzw. kann er seinem Team und sich Buffs geben und kann so unendlich oft angreifen. Seine Cooldowns werden im Regelfall durchgehend zurückgesetzt. Für Yoda reicht bereits nur die Cooldown-Disk aus.

Vader braucht beide oben beschriebenen Disks (einmal Cooldown, eine der beiden Buff-Disks), hat er die, kann er die Gegner in einem permanenten Merciless-Massacre-Loop halten, da jeder einzelne Angriff von Merciless als eigener Zug zählt und er somit jedes mal durch die Buff-Disk Buffs bekommt und so abwechselnd sein AoE, Culling Blade und Merciless Massacre spammen kann. Solange man die Gegner nicht aus dem Loop lässt und versehentlich ein Ziel angreift, das kein Merciless Massacre-Symbol über dem Kopf hat, ist das wie Fahrradfahren mit Stützrädern!

Um einen der beiden Loops zu erreichen ist es ratsam die Champs auf so viel Speed wie möglich zu modden, auch wenn es nur für den einen Kampf ist. Schaden etc. spielt meist eine untergeordnete Rolle.

## Böse Gegner-Teams

Es ist ratsam bestimmte Teams zu umgehen. Hier ist vor allem die *Galaktische Republik* zu erwähnen, diese haben eine spezielle Fähigkeit die Schaden auf die eigenen Champs zurückwirft. Hier kann es zu Problemen kommen, da sich Vader zBsp selbst töten kann. Sollten diese Teams nicht zu umgehen sein oder man muss durch sie durch um die richtige Disk zu bekommen, so rate ich persönlich zu Yoda, in Kombination mit der „regeneriere HP, wenn du Buffs bekommst“ bzw den +% Lebensraub-Disks.

	<b>Health Recovery</b> Whenever an ally gains a buff, they also recover 7% Health.
	<b>Insatiable</b> Allied units gain 8.5% Health Steal and 8.5% Defense Penetration.
	<b>Insatiable</b> Allied units gain 11% Health Steal and 11% Defense Penetration.
	<b>Insatiable</b> Allied units gain 14% Health Steal and 14% Defense Penetration.

Bei zBsp *Old Republic Teams* sollte man, anders als in normalen Kämpfen erstmal Canderous umhauen. Durch die Mechanics / zusätzlichen Fähigkeiten, die diese Teams in Conquest haben, greift dieser zum Beispiel oft 6-8 mal in Folge an und zerreißt einen, ohne, dass man groß etwas dagegen tun kann.

## Boss Feats


### Traya Sektor 1:

- 1) 10/15 Angriffe in Folge: Mit Vader /Yoda Loop ganz einfach.


- 2) 2) 100.000/200.000 Damage mit einem hit: Auf normal recht leicht, auf hard sollte ein schönes Vader-Culling Blade ausreichen.
- 3) 3) 3/4 Gegner in einem Zug besiegen: Gegner nacheinander runterhauen und dann den stärksten AoE benutzen, bedarf keiner großen Erklärung.

## Beskar Mando Sektor 2:




- 1) Gewinne mit 10/6 oder weniger Spezial Fähigkeiten: Hier eignen sich Teams wie Imperial Troopers, oder CLS Rebellen, welche sich mit basic Attacks gegenseitig unterstützen. Ansonsten gibt es folgende Disk, welche dem Leader den Effekt verleiht, dass Verbündete ihn einmal pro Zug mit einem Swarm unterstützen.

	<p><b>Booming Voice</b> When an allied unit in the Leader slot uses an ability during their turn, all other allies are called to assist.</p>
---	--

Weiters gibt es noch diese Disk mit ähnlichem Effekt:

	<p><b>Perseverance</b> Allied units call themselves to assist whenever they use an ability during their turn, but all damage they deal is reduced by 30% (limit once per turn).</p>
--	---

- 2) Gewinne den Kampf ohne Tank im Team: Bedarf keiner Erklärung.
- 3) Entferne 500%/700% Zuggleiste der Gegner: Die hier kann etwas schwierig sein, wenn man nicht die passenden Champs hat. Moff Gideon sowie Jedi Training Rey funktionieren mit ihren Spezialfähigkeiten. Mit Vaders Leadership könnte es theoretisch funktionieren. Ansonsten kann es mit folgender Disk funktionieren, gegebenenfalls auch mehrere davon stacken.

	<p><b>Decay: Turn Meter</b> Whenever an ally deals damage to an enemy, that enemy loses 5% Turn Meter.</p>
	<p><b>Decay: Turn Meter</b> Whenever an ally deals damage to an enemy, that enemy loses 6.5% Turn Meter.</p>
	<p><b>Decay: Turn Meter</b> Whenever an ally deals damage to an enemy, that enemy loses 8% Turn Meter.</p>

## Darth Revan Sektor 3:




- 1) Gewinne ohne eine Einheit zu verlieren: Jedis unter Bastilla Lead für zusätzlichen Schild. Hier kann man auch eine Kombination aus verschiedenen Tanks mit Vader probieren, Geo Brood Alpha mit Zeta spawnt den Brute der die ersten Schläge wegtankt (das kann man übriggens

bei sehr vielen Kämpfen nutzen). Kreativ sein und gegebenenfalls ein paar Tickets für einen Buff nutzen!



- 2) 30/40 kritische Schläge erzielen: Benötigt keine Erklärung.
- 3) Gewinne ohne Alte Republik Charaktere zu nutzen: Wieder selbsterklärend, auch hier ist Vader wie fast immer eine Antwort.

## Sith Eternal Emperor Sektor 4:

- 1) Entferne 500%/700% Zugleiste der Gegner: Die hier kann etwas schwierig sein, wenn man nicht die passenden Champs hat. Moff Gideon sowie Jedi Training Rey funktionieren mit ihren Spezialfähigkeiten. Mit Vaders Leadership könnte es theoretisch funktionieren. Ansonsten kann es mit folgender Disk funktionieren, gegebenenfalls auch mehrere davon stacken.

	<b>Decay: Turn Meter</b> Whenever an ally deals damage to an enemy, that enemy loses 5% Turn Meter.
	<b>Decay: Turn Meter</b> Whenever an ally deals damage to an enemy, that enemy loses 6.5% Turn Meter.
	<b>Decay: Turn Meter</b> Whenever an ally deals damage to an enemy, that enemy loses 8% Turn Meter.

- 2) 20/30 mal out of turn angreifen: Vergleiche Beskar Mando Feat Nr 1: Imperial Troopers, CLS, Han, Chewy Lineups oder die beiden Disks welche das Team zum Assist rufen sind hier Gold wert und machen das Feat zum Spaziergang.

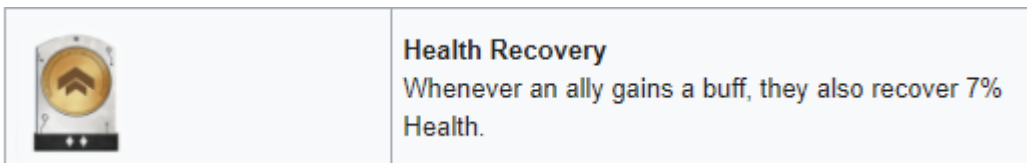
	<b>Booming Voice</b> When an allied unit in the Leader slot uses an ability during their turn, all other allies are called to assist.
	<b>Perseverance</b> Allied units call themselves to assist whenever they use an ability during their turn, but all damage they deal is reduced by 30% (limit once per turn).

- 3) Gewinne ohne Support-Champs: Selbsterklärend.

## Grand Master Luke Sektor 5:

Dieser Kampf ist wohl der schwerste in ganz Conquest, die Gegner haben mit den beiden Lukes und General Anakin einen enormen Burst. Um den Kampf überhaupt zu schaffen hier ein Tipp: Dies ist wohl die beste Gelegenheit um den oben angesprochenen Buff zu aktivieren bei dem Gegner zu Beginn des Kampfes mit Ability Block belegt werden. Dies sollte einem ausgeruhten Team (100% Stamina ist für diesen Kamp zu empfehlen) genug Gelegenheit geben, damit Yoda/Vader zum Zug kommen. Auch hier sei angemerkt: Wenn ihr den Kampf trotz Buff verliert kann man den Kampf verlassen, ohne, dass die Buffs aufgebraucht werden. Der Ability Block Buff ist äußerst selten und man sollte ihn mit Bedacht aktivieren. Bei erfolgreichem Abschluss eventuell auch gleich den nächstschwersten Kampf angehen, da der Buff 2 Kämpfe hält!

- 1) Erziele 10/20 kritische Treffer in Folge während deiner Züge: Selbsterklärend.
- 2) Gewinne ohne einen Angreifer zu verlieren: Selbsterklärend.
- 3) Regeneriere 300.000/500.000 Lebenspunkte: Durch verschiedene Heiler zu erreichen, ansonsten noch ein kleiner Trick: Die allseits beliebte und bekannte Cooldown-Disk kann mit der Disk kombiniert werden, welche Lebenspunkte bei Buff-Gain herstellt. Mit dem lieben Yoda einfach durchgehend Buffs verbreiten und regenerieren, was das Zeug hält.



## Sektor Feats:

Hier gehe ich der Übersicht halber nur auf die Feats ein, welche man nicht automatisch schafft (Besiege XX Gegner).

### Sektor 1:

- Erhalte 20/40 mal Vorteil: First Order, oder mit Yoda gegen First Order, ihre Buffs klauen und ans eigene Team weiterreichen.

### Sektor 3:

- Platziere 50/100 Thermal Detonatoren auf Gegnern:  
Dieses Feat klingt auf den ersten Blick sehr schwierig, ist es aber tatsächlich ganz und gar nicht mit dem passenden Team, siehe die Screenshots anbei. Es gibt eine handvoll Champs,

welche Thermaldetonatoren im Kit haben, dies sind Kopfgeldjäger und Jawas.  
Screenshot vom lieben AdmiralAckbar:



Kylo Unmasked fungiert hier gemeinsam mit Bossk als Taunt, der das Team beschützt (Eine Cooldown-Disk setze ich für Conquest voraus). Spamt einfach die Thermaldetonatoren Fähigkeiten, dieses Feat sollte in 2-4 Kämpfen zu schaffen sein. Bossk beschützt die meist schwächer gegarteten anderen Bounties und saugt alles was an Schaden kommt. WICHTIG: Auch bei Niederlagen werden die Detonatoren gezählt.




Wer Dengar oder Zam Wessel nicht hat, der kann kreativ werden, ich habe das Feat folgend geschafft (Ist normal, aber ändert nichts vom Prinzip):



Sucht euch ein einfaches Team wie zum Beispiel Nightsisters, die wenig AoE haben. Nutzt



Bosk Taunt und beschützt Greedo. Ich habe zusätzlich Yoda genutzt und immer Weitsicht gespammt, damit Greedo überlebt. Geo Brood Alpha als zusätzlicher Taunt falls Bosk wie am Screenshot mal seine Buffs verliert. Mein Greedo hat 5 Sterne ist Gear 8 und hatte keinen einzigen Mod drauf, 8k hp und 7k Schutz. Ergänzend habe ich folgende Disk genutzt, der Stack-Effekt ist sicherlich von Vorteil, sollte aber auch ohne funktionieren. Dann braucht man eventuell nur mehr Versuche:

	<b>Potency Calibration</b> Whenever an enemy resists a debuff all allies gain 17% Potency.
	<b>Potency Calibration</b> Whenever an enemy resists a debuff all allies gain 22% Potency.
	<b>Potency Calibration</b> Whenever an enemy resists a debuff all allies gain 27% Potency.

## Sektor 4

- Gewinne 5 Kämpfe ohne Angreifer: Yoda hat das Tag Unterstützung und nicht Angreifer. Ansonsten haben die 3 Imperial Troopers Veers, Piet und Starck auch alle kein Angreifer-Tag. Einfach kreativ sein.
- Markiere 20/40 Gegner: Dies ist meines Wissens nach nur mit Jedi Revan zu schaffen.

## Sektor 5

- Weiche 50/100 Attacken aus: Wer Yoda benutzt sollte das Feat nebenbei schaffen.

## Video-Guide Sammlung:

Die bisher beschriebenen Lösungswege sind von mir und anderen im Discord erprobt. Anbei noch weitere Video-Erklärungen von Skelturix zu den Boss-Fight Feats, der ist ja bekannt für seine in-depth Analysen zu Galaktischen Challenges etc.:

### Sektor 1

[\(3\) SECTOR 1 BOSS HARD CONQUEST GUIDE - ALL FEATS WITH A SINGLE TEAM | Star Wars: Galaxy of Heroes - YouTube](#)

### Sektor 2

[\(3\) SECTOR 2 BOSS HARD CONQUEST GUIDE - ALL FEATS WITH A SINGLE TEAM | Star Wars: Galaxy of Heroes - YouTube](#)

Sektor 3

[\(3\) SECTOR 3 BOSS HARD CONQUEST GUIDE - ALL FEATS WITH A SINGLE TEAM | Star Wars: Galaxy of Heroes - YouTube](#)

Sektor 4 SEE

[\(3\) SECTOR 4 BOSS HARD CONQUEST GUIDE - ALL FEATS - NO GL NEEDED | Star Wars: Galaxy of Heroes - YouTube](#)

Sektor 5 Luke

[\(3\) SECTOR 5 BOSS HARD CONQUEST GUIDE - ALL FEATS WITH ONE TEAM - NO GL | Star Wars: Galaxy of Heroes - YouTube](#)