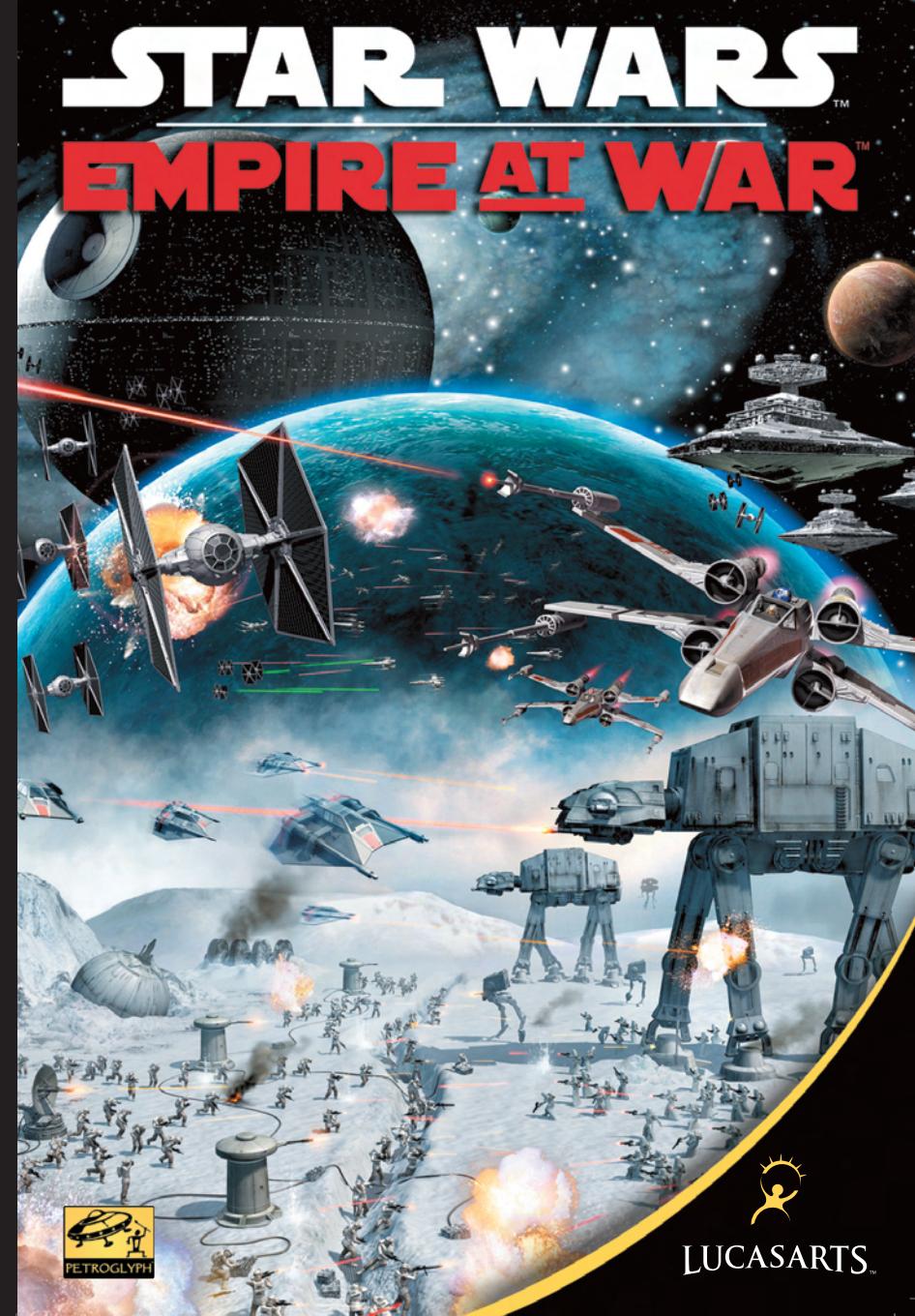


STANDARDSTEUERUNG (KANN UNTER 'OPTIONEN' GEÄNDERT WERDEN)	
EINHEITEN	AM BODEN
Gruppe erstellen [Ctrl] 1 bis [0]	Schlag der Macht [Ctrl] C
Gruppe 1 wählen [1]	Machtstoß [Ctrl] F
Gruppe 2 wählen [2]	Machtblitz [Ctrl] L
Gruppe 3 wählen [3]	Machtverderben [Ctrl] R
Gruppe 4 wählen [4]	Machtheilung [H]
Gruppe 5 wählen [5]	Machtschutz [Ctrl] P
Gruppe 6 wählen [6]	Einsetzen/Zurückziehen [Ctrl] D
Gruppe 7 wählen [7]	Deckung [Ctrl] Z
Gruppe 8 wählen [8]	Flammenwerfer [Ctrl] T
Gruppe 9 wählen [9]	Jetpack [Ctrl] J
Gruppe 0 wählen [0]	Fahrzeug übernehmen [Ctrl] V
Alle auswählen [Ctrl] A	Aussteigen [Ctrl] E
Gleiche auswählen [Ctrl] Q	Thermaldetonator [K]
Nächste Einheit [F]	Thermaldetonator werfen [Ctrl] K
Vorherige Einheit [D]	EMP-Schlag [Ctrl] S
Bewachen [G]	Raketenwaffe [Ctrl] G
Angreifen [A]	Kabelangriff [Q]
Stopp [S]	Sensor-Ping [Ctrl] O
Bewegen [M]	Turmkontroll [Ctrl] Y
Wegpunkt [W]	Fahrzeugreparatur [Ctrl] U
Rückzug [E]	Waffenenergie stärken [Ctrl] B
Verstärken [R]	Selbsterstörung [Ctrl] X
Signal platzieren [B]	Sturmtruppen absetzen [Ctrl] H
Superwaffe [Ctrl] W	Maximale Feuerkraft [Ctrl] M
	Sprinten [Ctrl] N
WELTRAUM	INTERFACE
Schildenergie-Schub [Shift] O	Spieloptionen [Esc]
Gegner schwächen [Shift] K	Chat [Enter]
Schwerkraftgenerator [Shift] G	Nach [+]/[+]/[+]/[+] scrollen [+]/[+]/[+]/[+]
Flächenbeschuss [Shift] B	Kamera zurücksetzen [End]
Gegner jagen [Shift] H	Kamera zentrieren [Page Up]
Antriebschub [Shift] E	Kameraansicht Standard [Home]
Gegn. Jäger locken [Shift] L	Kameraansicht größer [Ctrl]
Raketenstörfeld [Shift] M	Kameraansicht kleiner [MITTLE MAUSTASTE]
Flügel einrasten [Shift] W	Taktische Übersicht [Insert]
Fangstrahl [Shift] T	Verfolgerkamera [Scroll Lock]
Protonenstrahl [Shift] P	Filmmodus [Spacebar]
Flügelmann rufen [Shift] C	Filmkameramodus [C]
Glückstreffer [Shift] S	Screen Shot [F12]
Feuer konzentrieren [Shift] R	Schnellspeichern [F6]
Ionenschlag [Shift] I	Schnellladen [F5]
Seismische Ladung [Shift] X	Einsatz-Holocron [Tab]
Unverwundbarkeit [Shift] Z	Planeteninformationen [Caps Lock]
Planeten zerstören [Shift] D	Reizen 1 / 2 / 3 / 4 [ZENTFASTE] [1] / [2] / [3] / [4]
	Credits geben (Mehrspielerpartie) [Shift] + [Y]
CD KEY	Interface ein/aus [I]
	Droidenberater ein/aus [-]
	Spielerliste ein/aus [P]

Activision Deutschland GmbH, Brunnfeld 2-6, 93133 Burglengenfeld
 LucasArts und das LucasArts-Logo sind Warenzeichen von Lucasfilm Ltd. © 2006 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. oder Lucasfilm Ltd. & TM wie verwendet. Alle Rechte vorbehalten.

41137.260.GM



LUCASARTS™

WARNUNG

BITTE LESEN SIE DIESE HINWEISE, BEVOR SIE DIE SOFTWARE INSTALLIEREN ODÉR BENUTZEN

PHOTOSENSITIVE ANFÄLLE

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Computerspielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder mit Epilepsie zusammenhängende Symptome aufgetreten sind, wenden Sie sich an Ihren Arzt, bevor Sie dieses Spiel installieren oder benutzen. Diese Symptome können auch bei Personen auftreten, in deren Krankengeschichte keine Anzeichen für Epilepsie oder Ähnliches vorhanden sind, bei denen jedoch eine nicht diagnostizierte medizinische Ursache vorliegt, die diese so genannten "photosensitiven epileptischen Anfälle" während des Spielens von Computerspielen hervorrufen kann. Derartige Anfälle können mit verschiedenen Symptomen einhergehen, z. B. Schwindel, Veränderungen in der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Übelkeit, Kopfschmerzen, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehender Bewusstseinverlust.

Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, MÜSSEN SIE DAS SPIEL SOFORT ABBRECHEN UND ÄRZTLICHE HILFE ANFORDERN. Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle beim Spielen von Computerspielen auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen.

INTERNETANSCHLUSS UND SYSTEMANFORDERUNGEN FÜR DAS ONLINE-SPIEL

Sie benötigen einen Internetanschluss (auf einem Computer, der die Minimum-Systemanforderungen erfüllt), um diese Software online zu spielen. Wenn Sie keinen Internetanschluss benutzen, können Sie das Spiel nicht online spielen. Ein Internetanschluss kann mit Zusatzkosten verbunden sein. Alle anfallenden Internetkosten sind vom Spieler zu tragen.

HINWEIS ZUM HANDBUCH

Einige der Informationen in diesem Handbuch können sich bis zur Veröffentlichung des Spiels noch geändert haben. Wenn eine Information, die Sie suchen, nicht korrekt zu sein scheint, schauen Sie bitte in die Readme-Datei, die Sie über das Startmenü aufrufen können.

STAR WARS EMPIRE AT WAR**INHALT****KAPITEL 1 INSTALLATION**

Systemanforderungen	2
Installation des Spiels	3

KAPITEL 2 EINLEITUNG

Was ist Empire at War?	4
Wie spielt man <i>Star Wars: Empire at War?</i>	5
Spielstart	6

KAPITEL 3 DAS SPIEL

Die Galaxiskarte	8
Zoomen auf einen Planeten	12
Produktion von Einheiten	13
Die galaktische Wirtschaft	13
Gebäude im Weltraum errichten	13
Gebäude am Boden errichten	13
Einheiten im Weltraum errichten	14
Einheiten am Boden erstellen	14
Einheiten auf der Galaxiskarte kontrollieren	14
Die taktische Schlacht	15
Angriff kontra Verteidigung	15
Taktischer Weltraum- kontra	
Bodenkampf	16
Taktischer Schlachtbildschirm	16
Spezialbefehle	18
Einheitenbefehle	19
Einheiten in der taktischen Ansicht kontrollieren	20
Wirtschaft im taktischen Gefecht	21
Einsatz von Bauplätzen	21
Besonderheiten im Kampf	22
Der Raumkampf	22
Der Bodenkampf	23
Anmerkungen zu Gefechten	25
Spielstände laden und speichern	25
KAPITEL 4 DIE TECHNOLOGIESTUFEN	
Die Verbesserung der Technologiestufen	26

KAPITEL 5 EINHEITEN UND GEBÄUDE

Einheiten und ihre Strategien	27
Die Sonderfähigkeiten der Einheiten	27
Einheiten der Rebellenallianz	28
Einheiten des Galaktischen Imperiums	33
Sondereinheiten	38
Lebensformen	40
Die Piratenstreitkräfte	40
Einheimische Streitkräfte	40

KAPITEL 6 PLANETENMERKMALE

Der Weltraum	41
Der Boden	41
Der Planetenbonus	41

KAPITEL 7 OPTIONEN

Soundoptionen	42
Grafikoptionen	42
Netzwerkoptionen	42
Tastaturoptionen	42
Spieldoptionen	43

KAPITEL 8 MEHRSPIELER

Die Spielmodi	44
Mehrspieler-Optionen	45
Online spielen	46

Anhang (Tabellen)	47
Garnisonseinheiten	47
Aufrüstungsmöglichkeiten der Rebellen	48
Aufrüstungsmöglichkeiten des Imperiums	50
Der Planetenbonus	52
Einheimische und Planeten	55
Credits	56
Kundendienst	59
Lizenzvereinbarung	60
Die Standardsteuerung	(Rückseite)



KAPITEL 1

INSTALLATION



SYSTEMANFORDERUNGEN

Vergewissere dich bitte, dass dein PC die Minimum-Systemanforderungen von *STAR WARS® : EMPIRE AT WAR* erfüllt, bevor du das Spiel installierst. Zusätzliche Informationen findest du in der Readme-Datei und im Leitfaden zur Fehlerbehebung auf der Spiel-DVD.

MINIMUM - SYSTEMANFORDERUNGEN:

Computer: 100% kompatibel zu DirectX 9.0c.

Prozessor: Intel Pentium III 1,0 GHz oder AMD Athlon 1,0 GHz

Betriebssystem: Windows 2000, Windows XP®

Arbeitsspeicher: 256 MB

Grafikkarte: 32 MB 3D-Grafikkarte mit Hardware Transform and Lighting (T&L)

Soundkarte: PCI-, USB- oder Onboard-Soundkarte, 100% kompatibel zu DirectX 9.0c.

Internet: 56 kbps oder schnellere Internetverbindung für den Mehrspieler-Modus

ZUSÄTZLICH WERDEN BENÖTIGT:

Tastatur und Maus

Monitor mit einer Auflösung von 1024 x 768

Festplattenspeicher: 2,5 GB. Zusätzlich werden nach der Installation 200 MB für Auslagerungsdateien und zusätzliche Patches benötigt.

STAR WARS EMPIRE AT WAR

DirectX: Microsoft DirectX 9.0c ist auf der DVD enthalten. **HINWEIS:** DirectX benötigt die neuesten Treiber für die Hardware. Dazu gehören die neuesten Treiber für das Motherboard sowie für die Sound- und Grafikkarte.

INSTALLATION DES SPIELS

Für die Installation von **STAR WARS: EMPIRE AT WAR** bitte die DVD in das DVD-ROM-Laufwerk deines Computers. Wenn die Autoplay-Funktion deines Betriebssystems eingeschaltet ist, erscheint das Startprogramm automatisch. Klicke auf 'Installieren', um das Spiel auf deinem Computer zu installieren.

Ist die Autoplay-Funktion deaktiviert, öffne den Arbeitsplatz mit einem Doppelklick, dann das DVD-ROM-Laufwerk mit dem Symbol von Empire at War. Ein weiterer Doppelklick auf das Programmsymbol öffnet das Startprogramm.

ACHTUNG: Vor der Installation sollten alle Anwendungen im Hintergrund und eventuelle Virensanner geschlossen werden.

Während der Installation helfen dir eine Reihe von Anweisungen auf dem Bildschirm. Wenn du Probleme bei der Installation hast, klicke auf das Hilfemenü des Startprogramms und lies den Leitfaden zur Fehlerbehebung für weitere Informationen.



KAPITEL 2: EINLEITUNG

WAS IST STAR WARS: EMPIRE AT WAR?

Vom Dreck der Schlachtfelder bis hin zu den Tiefen des Alls legt *STAR WARS: EMPIRE AT WAR* den epischen Kampf um die Herrschaft der Galaxis in deine Hand. Du übernimmst entweder den Befehl über die aufkeimende Rebellenallianz oder den über das tyrannische Galaktische Imperium. Als der oberste Galaktische Befehlshaber musst du deine Armee aufbauen und sie strategisch einsetzen, um jeden einzelnen Planeten zu erobern, der von deinen Feinden kontrolliert wird; ein Kampf auf Planeten und im Weltraum.

Entscheidungen und Ergebnisse haben in *STAR WARS: EMPIRE AT WAR* anhaltende Folgen, was bedeutet, dass strategische Entscheidungen und taktische Ergebnisse die Galaxis beeinflussen. Deine Streitkräfte im Orbit eines Planeten können in der Hitze eines Gefechts deine Flotte verstärken oder die Bodentruppen unterstützen. Du kannst dich aus jedem Kampf zurückziehen, um deine Streitkräfte neu zu formieren und besser ausgerüstet zu einem späteren Zeitpunkt zurückzukehren.

STAR WARS: EMPIRE AT WAR kannst du auf drei verschiedene Arten spielen, und jede besitzt eine andere Möglichkeit, Planeten einzunehmen, und bietet so eine einzigartige Spielerfahrung.

DIE KAMPAGNE

Spiel das Imperium, um die Galaxis zu erobern, oder die Rebellen, um sie zu befreien. Die Wahl liegt bei dir, und es wartet eine ganze Reihe von Einsätzen auf Planeten und im Weltraum auf dich, die durch eine packende Hintergrundgeschichte miteinander verbunden sind. Deine Streitkräfte sind am Anfang gering, aber durch anhaltende Erfolge gewinnst du im Laufe der Kampagne immer mehr Kontrolle über die Galaxis, einschließlich neuer Planeten, Technologien und Helden. Wenn du auf Seiten des Imperiums oder der Rebellen die aufregenden Geschehnisse erleben möchtest, die zu *Star Wars: Episode IV* führen, dann ist das genau das Richtige für dich.

DIE GALAKTISCHE EROBERUNG

Erobere die Galaxis auf deine Art! Unter verschiedenen Startszenarien mit Galaxien unterschiedlicher Größe, verschiedenen Technologiestufen und Startcredits wählst du einfach eines aus. Die Galaktische Eroberung ist ein Spiel mit offenem Ende, die sämtliche Elemente der Kampagne enthält; du kannst aber dennoch eigene außergewöhnliche Szenarien erstellen, bei denen du den Weg zum Sieg alleine festlegst. Du kannst sowohl gegen den Computer als auch gegen einen anderen Spieler antreten.

DIE GEFECHTE

Erobere ein einzelnes Schlachtfeld in einer heftigen Schlacht! Gefechte finden entweder auf Planetenoberflächen oder im Weltraum statt und spielen sich immer zwischen zwei Teams ab. Das Sammeln von Ressourcen und der Aufbau finden nur auf dem Schlachtfeld statt, da es hier keine Galaxiekarte gibt. Du kannst gegen einen einzelnen Spieler antreten oder gegen eine Kombination von bis zu sieben Spielern und/oder Computergegnern. Spieler innerhalb eines Teams arbeiten zusammen, um sich den Sieg zu sichern. Die Gefechte bieten den vertrauten Spielspaß klassischer Echtzeit-Strategiespiele, aber mit einem Schwerpunkt auf schneller Action.

STAR WARS EMPIRE AT WAR**WIE SPIELT MAN
STAR WARS: EMPIRE AT WAR?**

Die Kampagne und die Galaktische Eroberung werden in drei verschiedenen, aber zusammenhängenden Ansichten des Schlachtfelds gespielt:

DIE GALAXISKARTE

Auf der Galaxiskarte kontrollierst du deine Flotten, Armeen und Planeten. Das ist der wichtigste Teil des Spiels, wo Gebäude, Armeen und Flotten aufgebaut werden, wo du die Einnahmen sammelst und deine grundsätzliche Strategie planst. Du bewegst deine Streitkräfte zu anderen Planeten, indem du sie anklickst und zu einem freien Platz des anderen Planeten ziehst. Wenn deine Armee auf einen vom Feind beherrschten Planeten trifft, findet ein taktischer Kampf auf dem Planeten oder im All statt. Der Angreifer muss sowohl die Oberfläche eines Planeten als auch den Weltraum darüber erobern, um ein System zu kontrollieren. Dadurch erhält er sofort Credits und kommt der Herrschaft über die Galaxis wieder ein Stück näher.

**TAKTISCHER WELTRAUMKAMPF**

Wenn deine Flotten im Orbit eines Planeten auf den Feind treffen, findet ein taktischer Weltraumkampf statt. Dabei muss der Angreifer die Raumstation des Verteidigers zerstören (sofern vorhanden) und dessen gesamte Flotte. Denke bitte daran, dass du während eines taktischen Kampfes keine neuen Einheiten bauen kannst. Du musst dich auf die Schiffe verlassen, die du auf der Galaxiskarte gebaut hast, sowie auf die Garrisonseinheiten, die von deinen Raumstationen und Zerstörern produziert wurden. Ein siegreicher Angreifer bekommt die Kontrolle über den Orbit des Planeten. Er kann dann einen Angriff auf der Planetenoberfläche durchführen.

TAKTISCHER BODENKAMPF

In einem taktischen Bodenkampf muss der Angreifer die gegnerischen Gebäude und Einheiten vernichten. Dafür muss Verstärkung aus dem Orbit innerhalb eines kontrollierten Verstärkungspunktes landen. Wie im Weltraum solltest du daran denken, dass du während eines taktischen Kampfes keine neuen Einheiten bauen kannst. Der Angreifer kann nur mit Einheiten verstärkt werden, die zuvor auf der Galaxiskarte gebaut oder ausgebildet wurden. Militärische Gebäude erlauben dem Verteidiger den Kauf von Boni für seine Einheiten und versorgen ihn mit einem stetigen Nachschub durch die Stationsbesatzung, um seinen Stützpunkt zu verteidigen. Bei der Erforschung des Planeten finden deine Einheiten eventuell wertvolle Gebäude, die sie erobern können.



EINE ANMERKUNG ZU DEN GEFECHTEN: Gefechte sind ein einziger taktischer Kampf und haben keine Galaxiskarte. Im Gegensatz zur Kampagne und zur Galaktischen Eroberung findet bei Gefechten der Bau und die Ausbildung von Einheiten in den auf der Karte bereits vorhandenen Gebäuden statt. Jeder Spieler erhält einen langsamen, aber stetigen Nachschub an Credits, den er vergrößern kann, indem er strategische Positionen auf der Landkarte erobert.

SPIELSTART

DAS TUTORIAL

Das Tutorial ist eine gute Basis, um in das Spiel einzusteigen, selbst für erfahrene Spieler. Wenn du noch nie ein Strategiespiel gespielt hast, solltest du mit dem Tutorial 1 anfangen. Wenn du schon mal Strategiespiele gespielt hast, kannst du gerne zu den erweiterten Tutorials übergehen. Dort findest du die innovativen Elemente von *STAR WARS: EMPIRE AT WAR*, die das Spiel von anderen Strategiespielen abheben.

DIE GRUNDLEGENDE SPIELSTEUERUNG

Du kannst das ganze Spiel mit der Maus spielen. Mit einem einfachen Linksklick trifftst du eine Auswahl. Du kannst Einheiten anklicken und sie zu freien Positionen auf der Galaxiskarte ziehen oder in einem Gefecht einen Auswahlrahmen um mehrere Einheiten ziehen. In einem Gefecht kannst du ausgewählten Einheiten mit einem Rechtsklick einen Befehl geben oder eine besondere Fähigkeit einer Einheit einsetzen. Mit dem Mausrad kannst du auf der Galaxiskarte die Ansicht eines Planeten vergrößern oder deine Perspektive während eines Gefechts ändern. Wenn du mehr über die Schaltflächen oder besonderen Einheiten erfahren möchtest, positioniere einfach den Mauszeiger darüber. Dadurch öffnet sich ein Hinweisfenster mit mehr Informationen, ein sogenannter "Tooltripp".

Ein vollständige Übersicht der Spielsteuerung findest du auf der Rückseite des Handbuchs. Bitte denke daran, dass du in den Spieloptionen die Steuerung deinen Bedürfnissen anpassen kannst.



STAR WARS EMPIRE AT WAR**TOOLTIPSS**

Diese Hinweisfenster versorgen dich auf einen Blick mit nützlichen Informationen.

TOOLTIPSS**Einheiten**

BEVÖLKERUNGSKOSTEN
NAME
BESONDERE FÄHIGKEITEN
BESCHREIBUNG
STÄRKEN DER EINHEIT
SCHWÄCHEN DER EINHEIT

Planeten

BEVÖLKERUNGSBONUS
KONTROLLIERENDE SEITE
NAME
TÄGLICHE CREDITEINNAHMEN
WETTERVERHÄLTNISSE
BESCHREIBUNG
AUSBAUSTUFE DER RAUMSTATION
FREIE BAUPLÄTZE AUF DEM PLANETEN

**DER DROIDENBERATER**

Der Droidenberater ist deine Quelle für Tipps und Informationen aus einer Hand. Weitere Informationen dazu findest du auf Seite 9.

DIE AUSWAHL DER SEITE

Die Rebellenallianz und das Imperium verwenden in ihrem Streben nach der Herrschaft über die Galaxis unterschiedliche Taktiken. Einige dieser einzigartigen, strategischen Faktoren solltest du bei der Wahl der Seite berücksichtigen.

Das Galaktische Imperium

- BAUT GROÙE ARMEEN MIT SCHWERPUNKT AUF FAHRZEUGEN.
- ERFORSCHT MEHRERE NEUE TECHNOLOGIEN GLEICHZETIG.
- LÄSST VON STERNENZERSTÖRERN UNUNTERBROCHEN NEUE TIE-FIGHTER UND TIE-BOMBER STARTEN.
- VERNICHTET MIT DEM TODESSTERN GANZE PLANETOBERFLÄCHEN

Die Rebellenallianz

- BAUT GEMISCHTE FLOTEN MIT VERSCHIEDENEN EINHEITEN UND UNTERSTÜZUNGSMÖGLICHKEITEN.
- STIEHT EINE TECHNOLOGIEAUFÜRSUNG NACH DER ANDEREN VOM IMPERIUM.
- BAUT DIE VIELSEITIG EINSETZBAREN X-WINGS VOR BEGINN EINER SCHLACHT.
- KANN PLANETEN MIT KLEINEN STREITKRÄFTEN ÜBERFALLEN, OHNE VON DER BLOCKADE DES IMPERIUMS AUFGEHALTEN ZU WERDEN.



KAPITEL 3: DAS SPIEL

DIE GALAXISKARTE

Auf der Galaxiskarte kannst du deine Armeen ausbilden und bewegen sowie deine Wirtschaft und deine Technologie bestimmen. Übernimm die Kontrolle über Planeten, um dein Einkommen zu erhöhen und neues Gelände zu gewinnen, auf dem du Gebäude errichten kannst.

DER BILDSCHIRM MIT DER GALAXISKARTE



1 BEFEHLSFELD

2 MINIKARTE

3 FILTER DER GALAXISKARTE

4 HAUPTMENÜ

5 FILMKAMERA

6 RAUMPRODUKTION

7 BODENPRODUKTION

8 PRODUKTIONSLISTE

9 BAULISTE (WARTESCHLANGE)

10 HELDEN

11 TOOLTIPS

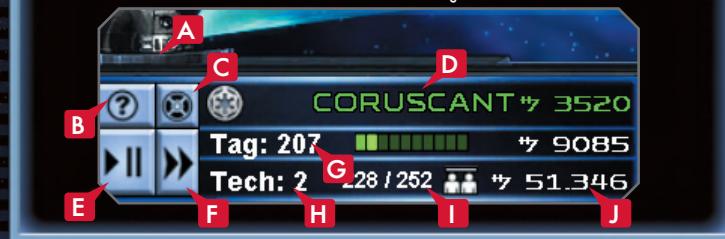
STAR WARS EMPIRE AT WAR**1 DAS BEFEHLSFELD**

Das Befehlsfeld versorgt dich auf einen Blick mit den wichtigsten Informationen über die Galaxis.

- A. **Der Droidenberater:** Er gibt Tipps und Hinweise, projiziert holografische Darstellungen der Einsatzzelle und versorgt dich mit Informationen, wenn du den Mauszeiger über ein Objekt bewegst.
- B. **Das Droiden-Log:** Klick auf diese Schaltfläche, um Zugriff auf vier wichtige Spielinformationen zu erhalten, die in Registerkarten angeordnet sind.
 - **Das Logbuch:** Hier werden alle Hinweise des Droidenberaters eingetragen, und es enthält eine Legende aller Symbole der Galaxiskarte.
 - **Die Geschichte:** Hier werden Tabellen abgebildet, die deinen Fortschritt gegenüber der Gegenseite zeigen. Dabei kannst du zwischen Wirtschaft, Militär und Planetenkontrolle wählen.
 - **Der Technologiebaum:** Hier findest du den Technologiebaum deiner Seite.
 - **Gesamtüberblick:** Hier kannst du dir deine kontrollierten Planeten und die Ausbildung ihrer Einheiten ansehen und dir

den Überblick über den Standort und den Status aller Einheiten sowie den wirtschaftlichen Status aller Planeten verschaffen. Dabei kannst du die Informationen sortieren, indem du auf den Namen einer Spalte klickst.

- C. **Das Einsatzholocron:** Klicke hier, um dir einen Überblick über aktive und bereits abgeschlossene Einsätze zu verschaffen. Dein Droidenberater wird dich benachrichtigen, wenn neue Einsätze anstehen, und das Holocron leuchtet dann auf.
- D. **Planeteneinformation:** Wenn ein Planet auf der Karte ausgewählt wird, erscheinen hier die Seite, die den Planeten kontrolliert, sein Name und wie viele Credits der Planet täglich erwirtschaftet.
- E. **Spielen/Pause:** Hiermit kannst du das Spiel anhalten oder wieder aufnehmen. Wenn das Spiel angehalten wird, läuft die galaktische Zeit nicht weiter, damit du deine Strategie in Ruhe planen kannst, ohne dass du es riskierst, angegriffen zu werden. Du kannst während der Pause Einheiten und Gebäude kaufen. Allerdings beginnt die Ausbildung und der Bau erst, wenn du das Spiel wieder aufnimmst. Während einer Pause können keine Einheiten bewegt werden. **HINWEIS:** In Mehrspielerpartien kann das Spiel nicht angehalten werden.



- F. **Zeitbeschleunigung:** Hiermit lässt du die Zeit in der Galaxis schneller verstreichen. Nochmaliges Anklicken bringt dich wieder zur normalen Geschwindigkeit..
- G. **Zeit:** Der grüne Balken zeigt den Verlauf der Zeit an. Wenn er vollständig gefüllt ist, ist ein Tag in der Galaxis vergangen und du erhältst die Credits, die deine Planeten erwirtschaftet haben. Hier kannst du den aktuellen Tag, den Verlauf der Zeit und die Menge an Credits sehen, die du am Ende des Tages bekommst.
- H. **Die Technologiestufe:** Die Technologiestufe bestimmt, welche Einheiten du ausbilden und welche Gebäude du bauen kannst. Auf der Seite 26 erfährst du mehr darüber, wie du deine Technologiestufe ausbauen kannst.
- I. **Einheitenobergrenze:** Die Zahl der Einheiten, die du in der Galaxis befehligen kannst, wird durch die Planeten und Raumstationen unter deiner Kontrolle begrenzt. Wenn du diese Obergrenze erreicht hast, können keine weiteren Einheiten mehr ausgebildet werden. Die aktuelle Bevölkerungszahl steht links und das Maximum rechts. HINWEIS: Die

Obergrenze der Bevölkerungszahl im taktischen Kampf unterscheidet sich von der Einheitenobergrenze auf der Galaxiskarte.

- J. **Gesamtcredits:** Hier stehen deine aktuellen Credits. Am Ende eines jeden Tages kommen mehr Credits dazu.

2 DIE MINIKARTE DER GALAXISKARTE

Die farbigen Punkte stellen Planeten dar. Von dir kontrollierte Planeten sind grün, die der Gegenseite rot, Piratenwelten sind gelb und unerforschte grau. Schauplätze von Gefechten leuchten rot auf. Wenn du den Mauszeiger über einen Planeten führst, gibt dir der Droidenberater weitere Informationen. Wenn du auf einen Planeten klickst, zentriert sich die Ansicht auf ihn und er wird blau hervorgehoben. Ein Klick auf die Lupe unten links auf der Minikarte zoomt auf den gewählten Planeten.

HINWEIS: In den meisten Szenarien kontrollieren Piraten einen Teil der Galaxis. Piraten sind nicht so gut ausgerüstet wie die beiden Hauptkontrahenten, was sie gerade zu Beginn einer Kampagne zu verlockenden Zielen macht.



STAR WARS EMPIRE AT WAR**3 DIE FILTER DER GALAXISKARTE**

Über diese Buttons erhältst du weitere Informationen auf der Galaxiskarte. Die Filter sind standardmäßig aus.

A. Planetencredits: Zeigt die täglichen Einnahmen eines Planeten..



B. Gebäude: Zeigt die Technologiestufe jeder Raumstation eines jeden Planeten und mögliche freie Plätze für Gebäude.



C. Planetare Effekte: Zeigt das Wetter des Planeten und die besonderen Vorteile, die einem die Kontrolle über den Planeten bietet.



D. Helden zeigen: Stellt die Helden in jeder Flotte nach oben, damit du auf einen Blick sehen kannst, wo deine Helden sind.

**4 DAS HAUPTMENÜ**

Ein Klick auf diese Schaltfläche bringt dich in das Hauptmenü, wo du auf folgende Optionen zugreifen kannst: 'Spiel speichern', 'Spiel laden', 'Sound-', 'Grafik-', 'Tastatur-' und 'Spielloptionen' sowie 'Spiel verlassen'. Dieses Menü kannst du auch mit der Esc-Taste öffnen.

5 DIE FILMKAMERA

Ein Klick auf die Filmkamera führt zu einem Kamerablick über die Galaxis. Mit der Leertaste kannst du zwischen verschiedenen Kamerawinkeln wechseln. Bewege die Maus, um diesen Modus wieder zu verlassen.

6 DIE RAUMPRODUKTION

Ein Klick auf diesen Button zeigt alle Einheiten und Gebäude an, die derzeit im Weltraum ausgebildet und gebaut werden können.

7 DIE BODENPRODUKTION

Ein Klick auf diesen Button zeigt alle Einheiten und Gebäude an, die derzeit auf

WAS BEEINFLUSST DIE EINHEITENOBERGRENZE?

- Jeder von dir kontrollierte Planet trägt zur Gesamtzahl der Einheiten bei, die du befehligen kannst. Erobere mehr Planeten, um diese Zahl zu erhöhen.
- Der Bau oder die Aufrüstung einer Raumstation über dem von dir kontrollierten Planeten erhöht diese Zahl nochmals.
- Einige Einheiten nehmen mehr Punkte in Anspruch als andere. Bewege den Mauszeiger über eine Einheit und die Bevölkerungskosten erscheinen in der oberen, linken Ecke.
- Weitere Informationen über die Bevölkerungszahl im taktischen Kampf findest du auf Seite 23.

einem Planeten ausgebildet und gebaut werden können.

8 DIE PRODUKTIONSLISTE

Hier werden Einheiten angezeigt, die gebaut werden können. Unter jedem Symbol steht eine Zahl, die den Preis in Credits wiedergibt. Mit einem Klick auf so ein Symbol wird die entsprechende Einheit, das entsprechende Gebäude oder die entsprechende Aufrüstung gekauft.

9 DIE BAULISTE

Alle Einheiten oder Gebäude, die sich gegenwärtig im Bau befinden, werden hier als Hologramm angezeigt. Es gibt in Prozent an, wie weit die Ausbildung oder der Bau fortgeschritten ist.

Raumproduktionen werden blau und Bodenproduktionen grün dargestellt. Mit einem Rechtsklick auf ein Hologramm kannst du den Auftrag stornieren.

10 DIE HELDEN

Hier sind alle anwesenden Helden abgebildet. Ein Klick auf ein Portrait zentriert die Ansicht auf den Helden.

11 TOOLTIPSS

Schwebe mit der Maustaste länger über einem Objekt, und dein Droidenberater zeigt nützliche Informationen dazu an!



ZOOMEN AUF EINEN PLANETEN

Wenn du eine detailliertere Ansicht eines ausgewählten Planeten wünschst, klickst du entweder auf das Zoom-Symbol auf der Galaxiskarte und scrollst das Mausrad nach oben oder du klickst den gewünschten Planeten doppelt an. In dieser Ansicht hast du Zugriff auf:

- Die drei großen Bereiche für die Organisation von Raumfloßen. Sie korrespondieren mit den drei Feldern, die in der verkleinerten Ansicht erscheinen. Die Größe der Raumfloßen ist unbeschränkt und sie dürfen sowohl Raum- als auch Bodeneinheiten enthalten.
- Die verfügbaren Felder für Bodeneinheiten: Dabei gilt jederzeit ein Limit von zehn Bodeneinheiten pro Planet.
- Die Gebäudefelder (die Anzahl hängt vom jeweiligen Planeten ab).
- Raumstationen und andere Raumgebäude.
- Informationen über den Planeten.

Klicke in dieser Ansicht auf das Symbol für die Planeteninfo, wenn du weitere Informationen über den Planeten wünschst, wie z.B. Auskünfte über Vorteile, Geschichte, Wetterbedingungen, eingeborene Lebensformen und Bodenverhältnisse.

Aufgrund dieser detaillierten Informationen ist die vergrößerte Ansicht wie geschaffen für Truppenbewegungen zwischen Weltraum und Boden, die Zusammenlegung von Flotten oder den Baubeginn auf einem Planeten.



1 FLOTTEBEREICH

2 BODENTRUPPENBEREICH

3 GEBÄUDEBEREICH

4 RAUMSTATION

5 WELTRAUMGEBÄUDE

6 PLANETENINFORMATIONEN

STAR WARS EMPIRE AT WAR**PRODUKTION VON EINHEITEN****DIE GALAKTISCHE WIRTSCHAFT****WIE KANN ICH MEINE FINANZLAGE VERBESSERN?**

- *Bau auf deinen Planeten weitere Minen, um deine Tageseinnahmen erheblich zu steigern.*
- *Gewinne taktische Schlachten, um Planeten zu erobern. Dadurch erhältst du einen Sofortbonus und du erschließt eine neue Tageseinnahmequelle.*
- *Erobere Planeten, die durch Handelsrouten verbunden sind, um deine Profite zu erhöhen.*
- *Übernimm bevorzugt Einsätze mit einem Geldbonus.*
- *Setze einen Schmuggler ein, der auf einem gegnerischen Planeten Geld stiehlt.*
- *Verkaufe nicht gebrauchte Einheiten oder Gebäude per Rechtsklick auf das jeweilige Symbol in der Zoom-Ansicht.*

Die Ausbildung von Einheiten und die Errichtung von Gebäuden kosten Credits. Diese Credits werden am Ende eines galaktischen Tages auf allen Planeten, die du kontrollierst, eingesammelt.

HINWEIS: Du kannst für jeden Planeten unter deiner Kontrolle nur bis zu 10.000 Credits ansammeln. Du kannst nicht mehr Geld verdienen, als deine Planeten lagern können.

GEBAUDE IM WELTRAUM ERRICHTEN

Entscheide dich zunächst für einen Planeten und wähle dann die Option 'Raumproduktion'. Raumstationen sind das Erste, was du im Weltraum bauen kannst. Du kannst immer nur eine Raumstation pro Planeten bauen, doch die meisten Planeten erlauben eine Aufrüstung dieser Station, wenn du deine Technologiestufe erhöhest.

Wechsle in die Zoom-Ansicht oder verwende die Gebäudefilter auf der Galaxiskarte, um zu überprüfen, auf welche Stufe du deine Raumstation auf diesem Planeten maximal aufrüsten darfst. Neben der Raumstation erscheinen im Raum noch zwei weitere Gebäudefelder. Diese können mit Langstreckenscannern versehen werden, um Planeten nach möglichen Feindbewegungen abzusuchen, oder mit Schwerkraftgeneratoren, um den Rückzug der Gegner zu unterbinden.

Ist der Bau einer Raumstation abgeschlossen, wird sie automatisch im Orbit über dem Planeten platziert.

HINWEIS: Pro Planeten kannst du bis zu fünf Boden- und fünf Raumgebäude in eine Bauliste aufnehmen. Die Kosten pro Einheit oder Gebäude werden dir in Rechnung gestellt, sobald du die Einheit/das Gebäude dieser Liste hinzufügst. Solange sich ein Bauauftrag noch in der Warteschlange befindet, kann er jederzeit rückgängig gemacht werden. Klicke ihn einfach mit der rechten Maustaste an und du erhältst den Kaufbetrag zurück.

GEBAUDE AM BODEN ERRICHTEN

Wähle zunächst einen Planeten und dann die Option 'Bodenproduktion'. Jeder Planet verfügt über zwei bis acht Bodenfelder, auf die du die Gebäude deiner Wahl stellen kannst. Jedes errichtete Gebäude belegt ein Feld.

HINWEIS: Manche Planeten wie Bespin und die Vergesso-Asteroiden besitzen überhaupt keine Bodenfelder. Auch auf Planeten, die der Todestern vernichtet hat, können keine Bodengebäude mehr errichtet werden. Bei einigen Gebäuden müssen erst bestimmte Voraussetzungen erfüllt sein, um sie bauen zu können. Informiere dich im Technologiebaum des Droidenberaters über weitere Voraussetzungen beim Bau von Gebäuden.

Denke daran, dass ein über die Galaxiskarte auf dem Planeten errichtetes Gebäude automatisch auf einem strategischen Standort in der Nähe deiner Basis platziert wird. Gebäude können nicht mehr verschoben werden, wenn sie erst einmal errichtet wurden. Ist der Bau abgeschlossen, hast du Zugriff auf alle Vorteile, die dieses Gebäude bietet. Um das Gebäude später wieder zu verkaufen, klicke es mit der rechten Maustaste an, während du den Planeten herangezoomt hast.

EINHEITEN IM WELTRAUM ERRICHTEN

Wähle zunächst einen Planeten und dann die Option 'Raumproduktion'. Die Aufrüstungsstufe der Station entscheidet darüber, welche Einheiten du bauen darfst. Ist der Bau abgeschlossen, werden die Raumeinheiten automatisch einem der drei großen Flottenfelder über dem Planeten hinzugefügt.



WAS BIETEN RAUMSTATIONEN?

- Die Fähigkeit, Raumschiffe zu bauen. Erhöhe die Tech-Stufe der Station, um bessere Raumschiffe produzieren zu können.
- Verteidigungswaffen, um angreifende gegnerische Flotten abzuwehren.
- Aufrüstung der Verteidigungstechnologie, die während einer Schlacht erworben werden kann.
- Erhöhung der maximalen Einheitenzahl.
- Während einer Schlacht produziert eine Raumstation Garnisonsjäger.

EINHEITEN AM BODEN ERSTELLEN

Wähle zunächst einen Planeten und dann die Option 'Bodenproduktion'. Die Einheitentypen, die du bauen kannst, hängen von deiner Technologiestufe und der Art der Gebäude ab, die du auf dem Planeten errichtet hast. Ist eine Einheit erstellt, wird sie einem der zehn Verstärkungsfelder hinzugefügt, die es auf dem Planeten gibt. Verfügt ein Planet bereits über 10 Bodeneinheiten, werden alle weiteren Einheiten in einer Raumflotte platziert.

EINHEITEN AUF DER GALAXISKARTE KONTROLIEREN

SYMBOLE

Im Galaxismodus erscheinen Einheiten als Symbole auf oder über dem Planeten. Ein Symbol, das mehrere Einheiten darstellt, erscheint als Stapel mit der jeweils stärksten Einheit an der Spitze. Alle Einheiten im Orbit über einem Planeten werden als Flotte bezeichnet. Je mächtiger die Flotte, desto größer der Symbolstapel.

EINHEITEN BEWEGEN

Klicke auf eine Einheit und ziehe sie mit der Maus auf die gewünschte Position. Einheiten können nur dann auf andere Planeten verlegt werden, wenn sich der Zielplanet in orbitaler Reichweite des aktuellen Planeten befindet - er erscheint immer als grüner Ring, wenn der Planet gewählt ist. Flotten können über mehrere verbündete Planeten springen, um einen Zielort zu erreichen. Bei weit abgelegenen Planeten empfiehlt sich die Benutzung einer Hyperraum-Handelsroute. Einheiten belegen Felder, die durch Ovale auf oder in der Nähe von Planeten gekennzeichnet sind. Ziehe eine Einheit einfach auf das Feld, das du belegen willst.

KAMPF

Zum Kampf kommt es immer dann, wenn eine Flotte sich in den Orbit einer gegnerischen Flotte bewegt oder auf der Oberfläche eines vom Feind besetzten Planeten landet. Zu Beginn der Kampfhandlungen hast du die Wahl, ob du in den Taktikmodus wechseln oder dem Spiel erlauben möchtest, den Konflikt für dich automatisch zu lösen. Der Sieger kontrolliert danach den Weltraum über dem Planeten oder die Planetenoberfläche. Wenn beide Bereiche erobert sind, erhält der Sieger alle Vorteile, die dieser Planet zu bieten hat.

HINWEIS: Das automatische Entscheiden der Schlacht ist in der Story-Kampagne nicht verfügbar - nur bei der Galaktischen Eroberung. Die automatische Lösung führt in der Regel zu weit größeren Verlusten als eine selbst geführte taktische Schlacht.

HANDELSROUTEN

Planeten mit festgelegten Handelsrouten sind durch eine Linie miteinander verbunden. Über Handelsrouten erreichst du auch entfernte Planeten, die sonst außer Reichweite liegen. Wenn du eine Handelsroute durch die Eroberung der miteinander verbundenen Planeten kontrollierst, erhältst du zu deinem Crediteinkommen einen Bonus.

EINHEITEN KOMBINIEREN

Du kannst verschiedene Einheiten zusammenfassen, indem du zwei verbündete Symbole übereinander ziehest. Vereinte Flotten etwa sind größer und mächtiger. Über die Zoom-Ansicht lassen sich Flotten aber auch aufteilen:

STAR WARS EMPIRE AT WAR

Ziehe dazu eine oder mehrere Einheiten auf eines der beiden Flottenfelder über dem Planeten.

HINWEIS: Du kannst in deinen Raumflotten auch Boden- und Raumtruppen zusammenfassen. Auf der Oberfläche eines Planeten sind aber nur die Bodeneinheiten einsetzbar. Bodeneinheiten sind in einer Raumflotte immer an Bord leicht gepanzerter Transportschiffe, die gegenüber Angriffen sehr anfällig sind und nichts zur eigentlichen Schlacht selbst beitragen können.

DIE SONDERFÄHIGKEITEN

Manche Einheiten verfügen über besondere Fähigkeiten, mit denen sie spezielle Aktionen gegen feindliche Planeten durchführen können. Ein Beispiel: Schmuggler können gegnerischen Planeten Credits stehlen, wenn du sie in das Stehlen-Feld führst, das es auf jedem Planeten gibt. Kopfgeldjäger neutralisieren feindliche Helden, ohne sie in einer taktischen Schlacht anzugreifen.

ÜBERFALLKOMMANDO

Eine Rebellenflotte, die aus vier oder weniger Bodeneinheiten sowie einer beliebigen Zahl von Helden besteht und über keine Raumeinheiten verfügt, nennt man Überfallkommando. Überfallkommandos können auf einen Raumkampf verzichten, indem sie feindliche Flotten im Orbit umgehen und direkt auf einem Planeten landen. Nur die Rebellenallianz kann Überfallkommandos einsetzen.



GETARnte FLOTTEN

Getarnte Flotten kannst du zu einem gegnerischen Planeten fliegen, ohne eine taktische Raumschlacht auszulösen. Getarnte Einheiten können gegnerische Welten ausspionieren, manche können auch Credits oder Technologien stehlen.



DIE TAKTISCHE SCHLACHT

Eine taktische Schlacht in Echtzeit findet immer dann statt, wenn du Boden- oder Raumterritorien betrittst, die vom Gegner kontrolliert werden.

ANGRIFF KONTRA VERTEIDIGUNG

Bei taktischen Schlachten ist der Verteidiger zunächst im Vorteil. Der Verteidiger kann während des Gefechts seine Truppen in verbündeten Gebäuden aufrüsten und Verteidigungsanlagen verwenden, um den Gegner auf Distanz zu halten. Wenn der Verteidiger auf dem Planeten militärische Anlagen errichtet hat, wird er aus diesen Gebäuden mit Garnisonstruppen belohnt, die ihm bei der Verteidigung helfen können.

Der Angreifer muss also dafür sorgen, dass er die richtigen Einheiten in die Schlacht wirft. Er kann das Blatt zu seinen Gunsten wenden, wenn er auf der Karte Sekundärgebäude findet, die aufgerüstet werden können, den Kriegsnebel* entfernen oder ihn mit verbündeten einheimischen Truppen versorgen. Besitzt er Bomber in der Umlaufbahn, kann er ein Bombardement anfordern, um entscheidende Gebäude auszuschalten.

Weder Angreifer noch Verteidiger können während einer taktischen Schlacht neue Einheiten oder zusätzliche Gebäude bauen. Beide Parteien müssen das Beste aus dem machen, was sie zuvor auf der Galaxiakarte gebaut haben.

* Der so genannte "Kriegsnebel" behindert deine Sicht. Du kannst normalerweise nur die Teile des Schlachtfeldes sehen, die durch deine Truppen aufgeklärt sind. Bestimmte Aktionen, Anlagen oder Einheiten können die Sichtverhältnisse zu Deinen Gunsten verändern.



TAKTISCHER WELTRAUM- KONTRA BODENKAMPF

Obwohl die Prinzipien bei beiden Modi die gleichen sind, gibt es einige wichtige Punkte, in denen sie sich unterscheiden.

Taktischer Raumkampf

- BEVÖLKERUNGSLIMIT LIEGT BEI 20.
- VERSTÄRKUNGEN KÖNNEN IM OFFENEN WELTRAUM INS GEFECHT EINGREIFEN.
- DIE RAUMSTATION IST DAS PRIMARBAUWERK, DAS VERTEIDIGT ODER ZERSTÖRT WERDEN MUSS.
- SCHLACHTSCHIFFE UND RAUMSTATIONEN VERFÜGEN ÜBER KOMPONENTEN, DIE INDIVIDUELL ZERSTÖRT WERDEN KÖNNEN, UM DAS ZIEL KAMPFUFÄHIG ZU MACHEN.
- UMWELTGEFAHREN SIND VOR ALLEM NEBEL UND ASTEROÏDEN.

Taktischer Bodenkampf

- BEVÖLKERUNGSLIMIT DES ANGREIFERS HÄNGT VON DER ZAHL DER VERSTÄRKUNGSPUNKTE AB, DIE DU KONTROLIERST.
- BEVÖLKERUNGSLIMIT DES VERTEIDIGERS BETRAGT IMMER 10.
- VERSTÄRKUNGEN KÖNNEN VOM WELTRAUM AUS AN EINEM VERSTÄRKUNGSPUNKT ABGESETZT WERDEN.
- DER SPIELER MUSS UNTER UMSTÄNDEN MEHRERE, ÜBER DIE KARTE VERSTREUTE GEBÄUDE EINER BASIS VERTEIDIGEN ODER ZERSTÖREN.
- UMWELTGEFAHREN SIND VOR ALLEM WETTERBEDINGUNGEN UND EINHEIMISCHE LEBENSFORMEN.
- BEIDE SEITEN KÖNNEN AUF BAUPLÄTZEN OFFENSIVE ODER DEFENSIVE ANLAGEN BAUEN.

TAKTISCHER SCHLACHTBILDSCHIRM



1 BEFEHLSFELD

2 MINIKARTE

3 SONDERBEFEHLE

4 HAUPTMENÜ

5 FILMKAMERA

6 BEFEHLE FÜR EINHEITEN

7 STEUERLEISTE

8 BAULISTE

(WARTESCHLANGE)

STAR WARS EMPIRE AT WAR**1 Das Befehlsfeld**

Weitere Informationen über die Funktionen des Befehlsfeldes findest du auf Seite 9. Das taktische Befehlsfeld unterscheidet sich in folgenden Punkten:

Planeteninformationen: Während einer taktischen Schlacht wird lediglich der Name des Planeten angezeigt.

Zeit: Bei taktischen Schlachten wird die galaktische Zeit eingefroren. Während des Kampfes erscheinen keine Zeit- oder Einkommensangaben.

Bevölkerungslimit: Das Bevölkerungslimit in der taktischen Schlacht unterscheidet sich vom galaktischen Einheitenlimit:

- Raum:** Im taktischen Raumkampf wird das Bevölkerungslimit festgesetzt, sobald du in das Gefecht eingreifst. Die verschiedenen Schiffe haben unterschiedliche Einflüsse auf deine Bevölkerung. Ein Sternenzerstörer zum Beispiel kostet dich mehr Bevölkerungspunkte als ein TIE-Scout. Wenn du mehrere deiner großen Schiffe gleichzeitig in die Schlacht wirfst, erreichst du relativ schnell das Bevölkerungslimit.

- Boden:** In taktischen Bodenkämpfen hängt das Bevölkerungslimit des Angreifers von den Verstärkungspunkten ab, die er kontrolliert. Jeder Verstärkungspunkt bringt dir einen Bevölkerungsbonus. Diese Punkte musst du erobern bzw. verteidigen, um die Zahl der einsetzbaren Einheiten zu erhöhen. Das Bevölkerungslimit des Verteidigers liegt immer bei 10. Es hängt nicht mit den Verstärkungspunkten zusammen. Weitere Informationen zu den Verstärkungen findest du auf Seite 18.

2 DIE MINIKARTE IN DER TAKTISCHEN SCHLACHT

Verbündete Einheiten erscheinen in Grün, feindliche in Rot und Piraten in Gelb. Das gleiche Farbschema gilt auch für Gebäude, die als Rechtecke auf der Karte erscheinen. Graue Dreiecke sind Verstärkungspunkte, die vom Kriegsnebel verborgen werden, verbündete Verstärkungspunkte sind als grüne und feindliche Punkte als rote Dreiecke gekennzeichnet. Der Schauplatz des Kampfes leuchtet rot auf. Vom Kriegsnebel verhüllte Bereiche sind abgedunkelt, und nur der Bereich, den deine Einheiten einsehen können, ist hell.



In den Gefechtsmodi stehen noch weitere Symbole zur Verfügung. Ein großes Geldsymbol zeigt eine Minenschachtstelle an; ein kleines Geldsymbol kennzeichnet ein Rohstofflager. Ein Stern auf der Karte bedeutet ein Gebäude, das dir neue Einheiten oder Fähigkeiten bescheren könnte.

3 DIE SPEZIALBEFEHLE



A. SPEZIALANGRIFF Bombardement (nur am Boden)

Bei einem Bodenkampf kannst du Y-Wings oder TIE-Bomber aus dem Orbit einsetzen und ein Bombardement anfordern.



Ionenkanone (Rebellen/nur im Weltraum)

Die Ionenkanone wird auf der Oberfläche eines Planeten errichtet und kann mit ihren Geschossen ein Schlachtschiff im Weltraum ausschalten.



Hyper-V-Geschütz (Imperium/nur im Weltraum)

Das Hyper-V-Geschütz wird auf der Oberfläche eines Planeten errichtet und feuert mächtige Geschosse gegen feindliche Schlachtschiffe. Das Hyper-V-Geschütz durchdringt die meisten Schilder.

B. SIGNAL PLATZIEREN



Platziert ein Signal auf der Karte, welches von anderen menschlichen Spielern auf der Karte gesehen werden kann.

C. VERSTÄRKUNGEN



Klicke auf diesen Button, um die Verstärkungsliste zu öffnen. Verfügbare Einheiten erscheinen in einem kleinen Fenster links oben auf dem Bildschirm. Ziehe die Einheiten von der Liste auf die Karte, um sie abzusetzen.

- Raum Einheiten können überall im offenen Weltraum abgesetzt werden.



DER EINSATZ VON VERSTÄRKUNGEN

- Meistens werden nicht gleich all deine Truppen auf dem Schlachtfeld sein, wenn der Kampf beginnt.
- Egal, ob du im Raum kämpfst oder am Boden, du musst alle Verstärkungen von deinen Flotten heranziehen.
- Es ist eine gute Idee, einige Truppen erst einmal in Reserve zu halten, wo sie sicher sind, bis sie gebraucht werden.
- Im Gefechtsmodus musst du ebenfalls Verstärkungen von der Flotte heranziehen, auch wenn sie während der Schlacht gebaut werden.

- Boden Einheiten können nur in einem bestimmten Radius um einen verbündeten Verstärkungspunkt abgesetzt werden.

HINWEIS: Wenn du dein Bevölkerungslimit erreicht hast oder versuchst, eine Einheit in die Schlacht zu werfen, mit der du dieses Limit überschreitest, kannst du keine Verstärkungen mehr absetzen.

D. RÜCKZUG



Manchmal ist es ratsam, sich aus einer Schlacht zurückzuziehen, um weitere Verluste zu vermeiden. Klicke auf das Rückzug-Symbol neben der Steuerleiste, um einen Rückzug einzuleiten. Sobald das geschehen ist, beginnt eine Uhr rückwärts zu zählen. Sie gibt die Zeit an, in der deine Truppen noch anfällig für Angriffe sind. Ist die Zeit abgelaufen, gilt der Rückzug als abgeschlossen. Die überlebenden Einheiten sammeln sich auf einem nahe gelegenen verbündeten Planeten neu. In einigen Fällen aber ist ein Rückzug nicht möglich, beispielsweise, wenn die Schlacht gerade erst begonnen hat oder ein Schwerkraftgenerator im Einsatz ist.

5 DIE FILMKAMERA



Klicke auf diesen Button, um dir die Auswirkungen deiner Strategie aus einigen spektakulären Kameraperspektiven in Echtzeit anzusehen. Hast du deinen Angriffsplan einmal

STAR WARS EMPIRE AT WAR

festgelegt, kannst du die Kamera laufen lassen und die Show genießen.

6 EINHEITENBEFEHLE

Mit den einzelnen Buttons erteilst du den ausgewählten Einheiten einen bestimmten Befehl:



ANGREIFEN: Klicke zunächst auf diesen Button und dann mit der rechten Maustaste auf ein Ziel. Damit gibst du deinen Truppen den Befehl, das anvisierte Ziel anzugreifen.



VORKÄMPFEN: Klicke zunächst auf diesen Button und dann mit der rechten Maustaste auf eine Position auf dem Schlachtfeld oder der Minikarte. Daraufhin werden sich deine Truppen zu der angegebenen Position bewegen und unterwegs alle Gegner in Reichweite angreifen.



BEWEGEN: Klicke zunächst auf diesen Button und dann mit der rechten Maustaste auf eine gewünschte Position auf dem Schlachtfeld oder der Minikarte. Daraufhin werden sich deine Truppen dorthin bewegen und alle Feinde unterwegs ignorieren.



WEGPUNKT: Klicke zunächst auf diesen Button und dann mit der rechten Maustaste auf eine gewünschte Position auf dem Schlachtfeld oder der Minikarte, um Wegpunkte zu erzeugen, die deine Einheiten ansteuern sollen. Klicke mehrmals mit der rechten Maustaste, um deine Truppen aufzufordern, von einem Wegpunkt zum anderen zu gehen.



STOPP: Klicke auf diesen Button, um alle zuvor erteilten Befehle abzubrechen und deine Truppen zum Stillstand zu bringen. Nach dem Stop-Befehl greifen sie dennoch alle Gegner in Reichweite an.



Bewachen: Klicke zunächst auf diesen Button und danach auf eine verbündete Einheit. Damit erteilst du deinen Truppen den Befehl, dem angegebenen Ziel zu folgen und es zu schützen. Einheiten im Wachdienst verfolgen Gegner nur ein kurzes Stück weit und nehmen dann ihre Position neben der Zieleinheit wieder ein.

7 DIE STEUERLEISTE

Alle ausgewählten Einheiten werden hier als Symbole dargestellt. Du kannst einzelne Einheiten einer Gruppe auswählen, indem du ihr jeweiliges Symbol anklickst. Außerdem lassen sich Sonderfähigkeiten aktivieren, wenn du auf das jeweilige Fähigkeitsymbol klickst, das sich immer genau über dem Einheitensymbol befindet.

8 DIE BAULISTE (WARTESCHLANGE)

Hier erscheint alles, was sich gerade im Bau befindet, als Hologramm. Eine Prozentangabe zeigt dir, wie weit die Produktion fortgeschritten ist. Aufrüstungen erscheinen hier in blau, Einheiten in orange. Mit einem Rechtsklick auf das Hologramm kannst du die jeweilige Produktion abbrechen.

9 DIE HELDEN

Hier erscheinen alle Helden, die dir zur Verfügung stehen. Klicke auf ein Portrait, um die Ansicht auf den entsprechenden Helden zu zentrieren. Helden, die einen allgemeinen Bonus geben, sind durch ein leuchtendes Portrait gekennzeichnet.

10 MISSIONSZIELE

Die Primär- und Sekundärziele der Schlachten sind in der unteren rechten Ecke des Bildschirms zu finden. Nur die Primärziele müssen zum Gewinnen der Mission erfüllt werden.



EINHEITEN IN DER TAKTISCHEN ANSICHT KONTROLIEREN

ÄNDERN DER ANSICHT

Im taktischen Kampf kannst du das Mausrad benutzen, um den Blickwinkel auf das Schlachtfeld zu ändern. Für eine etwas größere Übersicht über das Geschehen in der Vogelperspektive drückst du die TAB-Taste. Eine zweites Betätigen der TAB-Taste sorgt für eine noch größere Übersicht. Mit einem dritten Druck auf die TAB-Taste kommst du zurück in die normale Spielansicht. Du kannst die Darstellung auch mit dem Mausrad verkleinern, bis die Kamera stehen bleibt. Danach zoomst du noch ein wenig weiter hinaus in die Vogelperspektive.

DIE AUSWAHL VON EINHEITEN

Jede Einheit gehört entweder zur Infanterie, zu den Fahrzeugen, zu den Raumschiffen oder den Helden.

- ▶ Du wählst eine Einheit mit einem Linksklick aus.
- ▶ Um mehrere Einheiten auszuwählen, hältst du die linke Maustaste gedrückt und ziehst einen Rahmen um sie.
- ▶ Mit einem Doppelklick auf eine Einheit (oder wenn du beim Anklicken die STRG-Taste gedrückt hältst) werden alle sichtbaren Einheiten dieses Typs ausgewählt. (So wählt z. B. die STRG-Taste und ein linker Mausklick auf eine Einheit Sturmtruppen alle sichtbaren Sturmtruppen aus.)
- ▶ Wenn du die Feststelltaste gedrückt hältst, während du Einheiten anklickst oder mit einem Auswahlrahmen markierst, kannst du weitere Einheiten einer bestehenden Kampfgruppe hinzufügen.
- ▶ In Räumgefechten wählst du einzelne Geschwader durch einen Klick auf das Geschwadersymbol aus.
- ▶ Ausgewählte Einheiten erscheinen mit ihren Portraitsymbolen im Befehlsfeld. Mit einem Linksklick auf ein einzelnes Symbol kannst du eine Einheit aus der Gruppe auswählen.

KAMPFGRUPPEN

- ▶ Wenn du mehrere Einheiten ausgewählt hast, kannst du sie mit der STRG-Taste und einer Zahlentaste zu einer Kampfgruppe machen. Neben jedem Mitglied der Kampfgruppe erscheint eine Zahl, die dir zeigt, zu welcher Kampfgruppe sie gehört. Danach kannst du mit einem erneuten Drücken der Zahlentaste sofort diese Kampfgruppe auswählen. Dadurch kannst du viele Gruppen kommandieren und organisieren, ohne sie jedes Mal anklicken zu müssen.

DIE BEWEGUNG VON EINHEITEN

- ▶ Ein Rechtsklick auf dem Schlachtfeld oder der Minikarte bewegt alle ausgewählten Einheiten zur angegebenen Position.
- ▶ Bei einem einfachen Rechtsklick werden deine Einheiten in eine Formation gezwungen und sie bewegen sich mit der Geschwindigkeit der langsamsten Einheit vorwärts; bei einem doppelten Rechtsklick bewegt sich jede Einheit mit ihrer eigenen Geschwindigkeit, ohne dass eine Formation gebildet wird.
- ▶ Bei gedrückter ALT-Taste und einem Rechtsklick kannst du Wegpunkte erstellen, auf die sich deine Truppen zu bewegen. Bei gedrückter ALT-Taste und mehreren Rechtsklicken bewegen sich die Einheiten nacheinander zu den einzelnen Wegpunkten (nach Reihenfolge ihrer Erstellung).

ANGRIFFE

- ▶ Mit einem Rechtsklick auf den Feind wird er von den ausgewählten Einheiten angegriffen. Sie werden jede andere Bedrohung ignorieren, bis das Ziel vernichtet wurde.

STAR WARS EMPIRE AT WAR

- ▶ In Raumgefechten haben die feindlichen Jäger rote Staffelsymbole, über die sie angegriffen werden können. Ein Rechtsklick auf die feindlichen Jäger zwingt deine Einheiten, die ganze Staffel zu bekämpfen.
- ▶ Vorkämpfen: Ein Rechtsklick bei gedrückter STRG-Taste auf das Schlachtfeld befiehlt deinen Einheiten, sich auf das Ziel zu zu bewegen, bei Feindberührung aber anzuhalten und zu kämpfen.

DIE WIRTSCHAFT IM TAKTISCHEN GEFECHT

Bei der Kampagne und der Galaktischen Eroberung stehen dir bei einem taktischen Gefecht alle Credits zur Verfügung, die du auf der Galaxiskarte hastest. Die galaktische Zeit läuft während eines taktischen Gefechts nicht weiter, daher bekommst du während des taktischen Gefechts keine Credits dazu. Du wirst Gelegenheiten haben, während eines Kampfes Credits auszugeben, daher ist es in deinem eigenen Interesse, immer ein paar Credits für den Fall in Reserve zu haben, dass du angegriffen wirst.

CREDITS VERDIENEN

Während eines Kampfes erhältst du Credits, indem du:

- ▶ Eine Einkommensquelle erobert.
- ▶ Zusatzaufgaben erfüllst.
- ▶ Gebäude oder Erweiterungen verkauft (Rechtsklick).

**DER KAUF VON AUFRÜSTUNGEN**

Der Verteidiger kann bei seinen Gebäuden offensive und defensive Aufrüstungen für seine Einheiten kaufen. Dazu klickst du auf das Gebäude und wählst dann eine Aufrüstung in der Produktionsleiste. Diese Aufrüstung bleibt bestehen. Wenn du also in einem Gefecht eine Aufrüstung kaufst und dann in einer anderen Schlacht noch mal angegriffen wirst, bleibt der Bonus erhalten.

Wenn es dem Angreifer gelingt, auf der Karte einen Söldnerausrüster zu finden, kann er auch Aufrüstungen für seine Einheiten kaufen.

**EINSATZ VON BAUPLÄTZEN**

Bauplätze eröffnen vielseitig verwendbare Baumöglichkeiten für die Seite, die sie kontrolliert. Klicke auf einen Bauplatz nahe deiner Einheiten, um eines von sechs möglichen Gebäuden zu kaufen.

Fahrzeug-Abwehrturm: bekämpft feindliche Einheiten automatisch, sehr effektiv gegen Fahrzeuge.

Infanterie-Abwehrturm: bekämpft feindliche Einheiten automatisch, sehr effektiv gegen Infanterie.

Flugabwehrturm: bekämpft feindliche Einheiten automatisch, sehr effektiv gegen Luftfahrzeuge.

Bacta-Heilstation: heilt eigene Infanterie in einem bestimmten Radius.

Werkstatt: repariert eigene Fahrzeuge in einem bestimmten Radius.

Sensorknoten: hebt in weitem Umkreis den Kriegsnebel auf und verbessert dadurch deine Übersicht.

HINWEIS: Zusätzlich zu ihrer Hauptfunktion zählen alle Gebäude auf Bauplätzen unter deiner Kontrolle als deine Einheit, so dass sie in ihrer unmittelbaren Umgebung den Kriegsnebel aufheben. Sie zählen aber nicht bei der Obergrenze der Bevölkerung mit, was sie ideal dafür macht, zusätzliche Feuerkraft und Unterstützung zu gewinnen, ohne deine Armee zu vergrößern.



BESONDERHEITEN IM KAMPF

ZUSATZAUFGABEN

Im taktischen Gefecht ist es dein Ziel, den Gegner zu besiegen. Es gibt aber in vielen Situationen Zusatzaufgaben, deren Erfüllung sich als sehr lohnend herausstellen kann. Wann immer möglich solltest du die Erledigung der Zusatzaufgaben in deine Strategie mit einbauen, um den größtmöglichen Gewinn aus einem taktischen Gefecht zu ziehen.

DER RAUMKAMPF

VERSTÄRKUNGEN

Verstärkungen können aus der Reserve in Bereiche gezogen werden, wo deine Einheiten den Kriegsnebel bereits aufgehoben haben. Verstärkungen können nicht in Asteroidenfeldern, Nebeln, Ionenstürmen oder in der Nähe feindlicher Stützpunkte platziert werden.

SCHILDE

Die meisten Schiffe haben zusätzlich zu ihrer Rumpfpanzerung Schilde. Schilde werden als blauer Balken direkt über dem Gesundheitsbalken dargestellt. Schilde regenerieren sich mit der Zeit. Bestimmte Waffen können sie allerdings durchdringen und können den Rumpf direkt beschädigen.

RAUMSCHIFFKOMPONENTEN

Die größeren Schiffe und Bauwerke im All bestehen aus einzelnen Komponenten, die auf sogenannten Montagepunkten befestigt sind. Diese Montagepunkte können als Ziel anvisiert werden. Das können Waffen, Schilde oder Triebwerke sein. Die Zerstörung eines solchen Teils sorgt dafür, dass die entsprechende Komponente nicht mehr funktioniert.

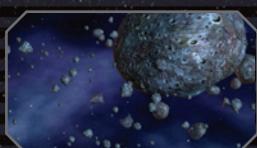
WELTRAUM-GEFAHREN

ASTEROIDENFELDER

Asteroidenfelder beschädigen größere Einheiten mit der Zeit. Nur kleine Schiffe können den Asteroiden schnell genug ausweichen, um Schäden zu vermeiden.

NEBEL

Jedes Schiff, das in einen Nebel oder einen Ionensturm fliegt, kann seine besonderen Fähigkeiten nicht mehr einsetzen. Zudem funktionieren die Schilde nicht.



STAR WARS EMPIRE AT WAR**DER TODESSTERN**

Wenn das Imperium den Todesstern in einem Raumkampf ins Spiel bringt, erscheint ein Countdown, bis der Todesstern sein Ziel erreicht hat. Während der Todesstern auf sein Ziel zufliegt, befindet sich das Imperium in einem taktischen Raumgefecht. Sobald der Todesstern sein Ziel erreicht, kann er nach Belieben feuern und die Planetenoberfläche vollständig zerstören. Wenn ein Planet zerstört wird, wird dessen Karte für den taktischen Bodenkampf aus der Galaxiskarte entfernt. Seine Karte für den taktischen Raumkampf bleibt jedoch als Asteroidenfeld erhalten.

Die Rebellen können den Todesstern nur aufhalten, wenn sie einen taktischen Raumkampf gegen ihn gewinnen, während das Rote Geschwader in ihrer Flotte ist.

DER BODENKAMPF**VERSTÄRKUNGSPUNKTE**

Verstärkungspunkte sind taktische Positionen, die dem jeweiligen Besitzer die Landung von Verstärkung erlauben und die die Obergrenze der Bevölkerung anheben. Du musst alle feindlichen Einheiten in der Nähe vernichten und mindestens eine Infanterieeinheit neben dem Verstärkungspunkt-Hologramm stehen lassen, bis es sich grün färbt. Nur Infanterie kann Verstärkungspunkte erobern. Wenn du erst einmal die Kontrolle erlangt hast, kannst du Einheiten aus der Einsatzreserve überall in die Nähe des Verstärkungspunktes ziehen. Der Radius, in dem das möglich ist, wird durch einen grünen Kreis um den Verstärkungspunkt dargestellt.

**INFANTERIEEINHEITEN**

Infanterie wird für die Eroberung von Verstärkungspunkten benötigt. Sie kann auch natürliche Deckung im Gelände zu ihrem Vorteil nutzen und so ihre Angriffs- und Verteidigungsfähigkeiten verbessern. Die meisten Infanterieeinheiten können Abwehrwaffen gegen Fahrzeuge ausweichen und so zu Zielen gelangen, die für deine Fahrzeuge schwer zu erreichen wären.

DAS WETTER

Deine Truppen werden sich mit dem Wetter der Planeten auseinandersetzen müssen. Das Wetter hat folgende einschränkende Effekte:



Aschenregen
Geringere Sicht der Infanterie



Schneesturm
Geringere Sicht der Fahrzeuge



Schwerer Regen
Geringere Zielgenauigkeit der Laser



Orkan/Sandsturm
Geringere Zielgenauigkeit der Raketen

Der Verteidiger kann die Ausrüstung 'Überlebenstraining' in seiner Kaserne kaufen, um die Wirkung des Wetters auf seine Einheiten auszugleichen.



HINDERNISSE IM GELÄNDE

Einige Geländearten wie Bäume, Wasser und Klippen können von den meisten Einheiten nicht betreten werden. Schwebende Einheiten können sich allerdings über Wasser bewegen, fliegende über jedes Gelände.

VORTEILHAFTES GELÄNDE

Infanterie-Einheiten können einen Nutzen aus strategischen Verteidigungsbereichen auf der Karte ziehen, indem sie ihre Fähigkeit 'Deckung' einsetzen. Einheiten, die Ihre Position auf diese Art verbessert haben, erscheinen in grün und bekommen einen Bonus auf ihre offensiven und defensiven Fähigkeiten.



EINGEBORENE LEBENSFORMEN

Viele Planeten bieten einheimischen Lebensformen einen Lebensraum. Einige der intelligenten Lebensformen werden deiner Seite freundlich gegenüberstehen, so dass du sie übernehmen und kontrollieren kannst. Andere können deinem Feind freundlich gesonnen sein oder sich feindselig gegenüber beiden Seiten verhalten. Weitere Informationen findest du unter 'Einheimische Streitkräfte' auf Seite 55.

GARNISONEINHEITEN

In Kampagnen und Szenarien erzeugen viele Gebäude und Raumstationen automatisch neue Garnisonseinheiten. Das sind Bonuseinheiten, die bei der Bevölkerungsbergrenze nicht mitgezählt werden. Sobald eine Garnisonseinheit vernichtet wird, stellt das entsprechende Gebäude automatisch eine Ersatzeinheit her. In Gefechtsspielen werden keine Garnisonseinheiten gebaut. (Siehe auch die Übersicht der Garnisonseinheiten im Anhang auf Seite 47.)

BESONDERE GEBÄUDE

Auf vielen Planeten gibt es Gebäude, die beide Seiten erobern können. Die Kontrolle über diese Gebäude kann der Schlüssel zur Kontrolle über die ganze Karte sein. So hebt sich beispielsweise der ganze Kriegsnebel, sobald du eine Sensoranlage findest, und du kannst alle Bewegungen des Feindes verfolgen. Mit einem Turbolaser-Turm wiederum kannst du gegnerische Fahrzeuge aus großer Entfernung vernichten.

STAR WARS EMPIRE AT WAR**ANMERKUNGEN ZU GEFECHTEN****DIE WIRTSCHAFT**

In Gefechten bekommst du einen langsamen, aber stetigen Zufluss von Credits. Du kannst ihn beschleunigen, indem du Minen und Rohstofflager eroberst.

DER BAU VON EINHEITEN

Im Gegensatz zu Kampagnen oder der Galaktischen Eroberung baust du im Gefechtsmodus deine Einheiten während der taktischen Gefechte. Um eine Einheit zu bauen, wähle ein Gebäude aus und klicke auf eine der Einheiten in der Bauleiste. Sobald die Produktion abgeschlossen ist, erscheint die neue Einheit in der Liste der Verstärkungen, der Einsatzreserve. Um eine neue Einheit in die Schlacht zu schicken, wähle sie in der Einsatzreserve aus wie jede andere Verstärkungseinheit auch.

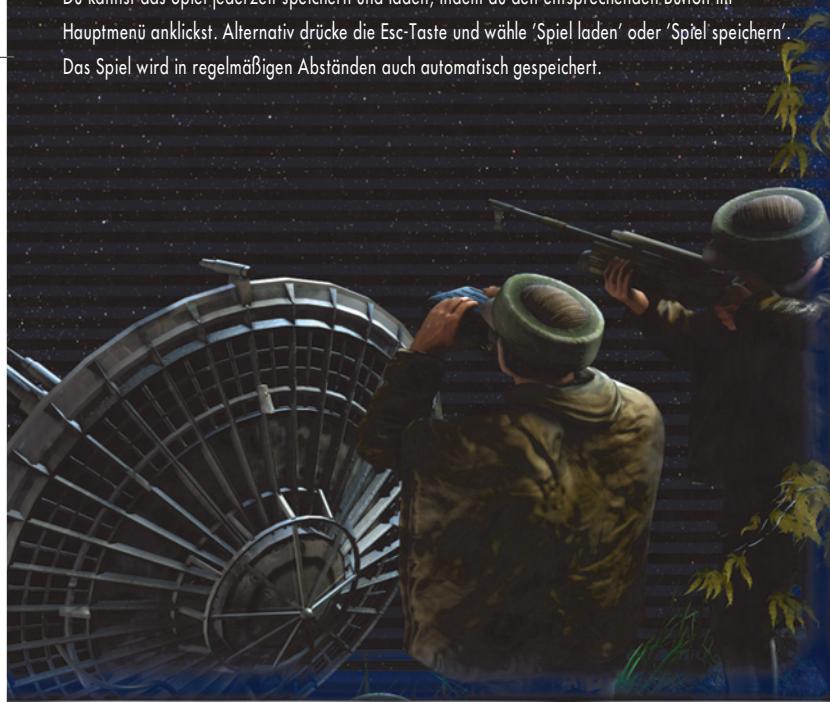
DIE TECHNOLOGIESTUFEN

Um deine Technologiestufe in Gefechten zu erhöhen, klicke dein Befehlszentrum an und wähle die Aufrüstung der Tech-Stufe. Das gilt sowohl für das Imperium als auch für die Rebellen. Wenn deine Technologiestufe steigt, kannst du mit deinen Gebäuden neue Einheiten und Gebäude bauen.

SPIELSTÄNDE LADEN UND SPEICHERN

Du kannst das Spiel jederzeit speichern und laden, indem du den entsprechenden Button im Hauptmenü anklickst. Alternativ drücke die Esc-Taste und wähle 'Spiel laden' oder 'Spiel speichern'.

Das Spiel wird in regelmäßigen Abständen auch automatisch gespeichert.



KAPITEL 4

DIE TECHNOLOGIESTUFEN

Wenn deine Technologiestufe steigt, kannst du neue Einheiten und Gebäude bauen. Genaue Informationen über die Technologie deiner Seite erhältst du, wenn du auf den Droidenberater und dort auf das Stichwort 'Technologiebaum' klickst.

DIE AUFRÜSTUNG VON RAUMSTATIONEN

Wenn deine Technologiestufe steigt, kannst du auch deine Raumstationen aufrüsten. Dadurch kannst du nicht nur neue Raumschiffe bauen, auch die maximale Einheitenzahl steigt. Außerdem können aufgerüstete Raumstationen deine Planeten viel besser verteidigen.

DIE ANWERBUNG NEUER HELDEN

Eine höhere Technologiestufe lockt möglicherweise auch neue Helden einheiten auf deine Seite. Welche Helden sich deiner Seite anschließen, kommt auf das Szenario an. Schau also nach einem Stufenaufstieg auf die Helden-Symbole auf der Galaxiskarte, um mögliche Neuzugänge zu entdecken.

DIE VERBESSERUNG DER TECHNOLOGIESTUFEN

Imperium - Erforscht neue Technologien auf seinen Planeten

- Errichte eine Forschungseinrichtung
- Wenn die Einrichtung fertig ist, wähle erst den Planeten, auf dem sie steht, und dann 'Imperiale Technologie aufrüsten' aus dem Produktionsmenü.
- Wenn die Aufrüstung abgeschlossen ist, steht dir eine neue Technologie zur Verfügung.
- Du kannst auf diesem Planeten erneut forschen, um deine Technologiestufe weiter zu steigern.

Rebellen - Stehlen dem Imperium Technologien

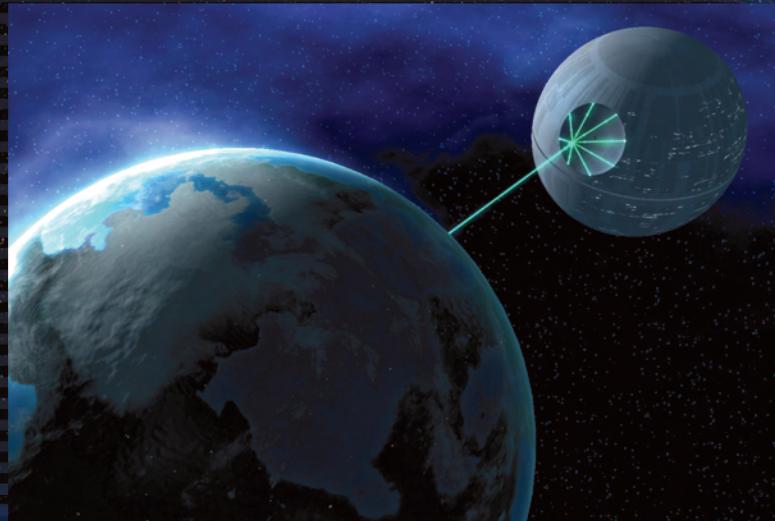
- Wähle die Helden-Einheit 'R2-D2 und C-3PO' auf der Galaxiskarte.
- Ziehe sie auf die 'Diebstahl'-Position eines nahegelegenen imperialen Planeten.
- Wähle aus dem Menü eine Technologie aus, die du stehlen willst.
- Wenn die Rebellen alle Technologien der momentanen Liste erbeutet haben, kommen sie auf die nächste Tech-Stufe.

KAPITEL 5
EINHEITEN UND GEBÄUDE**EINHEITEN UND
IHR STRATEGIEN**

Alle Einheiten haben Stärken und Schwächen, die du einkalkulieren musst, wenn du deine Strategien festlegst. Als kleine Hilfe enthält das Spiel eine Übersicht über die taktischen Fähigkeiten der Einheiten bei Land- und Bodenkämpfen. Außerdem bekommst du zusätzliche Informationen, wenn du den Mauszeiger einfach über eine Einheit hältst, die dir bei der strategischen Planung helfen können. Diese Tipps zeigen an, bei welchen feindlichen Einheiten deine Einheit ihre Stärken und bei welchen sie ihre Schwächen hat. Eine Referenzkarte mit detaillierteren Informationen liegt dem Spiel bei. Diese Infos und die auf dem Planeten herrschenden Wetterverhältnisse geben dir die entscheidenden Hinweise für die strategische Planung.

**DIE SONDERFÄHIGKEITEN
DER EINHEITEN**

Die meisten Einheiten besitzen eine oder mehrere Sonderfähigkeiten, die sich entweder in der Steuerleiste durch einen Mausklick auf das Symbol der jeweiligen Fähigkeit oder - während eines Boden- bzw. Raumgefechts - durch einen Rechtsklick auf die entsprechende Einheit aktivieren lassen. Einige dieser Fähigkeiten müssen sich nach Gebrauch erst wieder aufladen, in diesem Fall leuchtet das Symbol während des Ladevorgangs. Ist das Symbol wieder im Normalzustand, kannst du die Fähigkeit erneut einsetzen. Platziere den Mauszeiger über das Fähigkeitsymbol in der Steuerleiste, wenn du weitere Informationen benötigst.



EINHEITEN DER REBELLENALLIANZ

RAUMEINHEITEN

Z-95 HEADHUNTER

Der Z-95 Headhunter ist ein leicht gepanzerter Kämpfer, der optimal dazu geeignet ist, das Schlachtfeld zu erkunden und Feinde zu lokalisieren. Im direkten Kampf schlägt er sich nicht sonderlich gut.

SONDERFÄHIGKEIT: GEGNER JAGEN - GEGNER AUTOMATISCH SUCHEN UND ZERSTÖREN.



X-WING (T-65 X-wing)

Der X-Wing ist ein vielseitiger Jäger, der sich gut gegen die TIE-Fighter-Staffeln des Imperiums schlagen kann. Er besitzt eine gute Kombination aus Durchsetzungskraft und Geschwindigkeit, mit der er auch entfernte Orte vor dem Gegner erreichen kann.

SONDERFÄHIGKEIT: FLÜGEL EINKLAPPEN - ERHÖHT DIE GESCHWINDIGKEIT, REDUZIERT ABER DIE FEUERKRAFT.



Y-WING

Die Y-Wings sind die Bomber der Rebellenflotte. Sie vernichten Schilder, schalten gegnerische Schiffe aus und sorgen bei Bodenkämpfen für Luftunterstützung. Sie sind unbezahlbar, wenn Raumstationen und Hauptschiffe angegriffen werden.

SONDERFÄHIGKEIT: IONENSCHLAG - VERRINGERT DIE SCHILDE UND KANN GEGNERISCHE SCHIFFE ZEITWEISE AUFER GEFECHT SETZEN.
AKTIVIERT BOMBARDEMENTS VON PLANETEN.



A-WING

Der A-Wing ist ein schneller Jäger, ausgestattet mit Störsendern, die für eine Ablenkung sorgen und so feindliche Schiffe in die Irre führen.

SONDERFÄHIGKEIT: GEGNERISCHE JÄGER LOCKEN - VERSTÄRKT DIE VERTEIDIGUNG UND ZWINGT FEINDLICHE JÄGER, DEN A-WING ANZUGREIFEN.



CORELLIANISCHE KORVETTE

Die Corellianische Korvette ist schneller und manövrierfähiger als die Schlachtschiffe des Imperiums, so dass sie auch durch Blockaden brechen und ihre Ziele erreichen kann. Sie kann sich im Kampf gegen kleinere Schlachtschiffe verteidigen.

SONDERFÄHIGKEIT: ANTRIEBSSCHUB - ERHÖHT DIE GESCHWINDIGKEIT AUF KOSTEN DER FEUERKRAFT.



CORELLIANISCHES KANONENBOOT

Das schnelle und tödliche Kanonenboot kann imperiale Zerstörer ausmanövriren und ihre Schilder mit seiner mächtigen Waffe durchdringen.

SONDERFÄHIGKEIT: ANTRIEBSSCHUB - ERHÖHT DIE GESCHWINDIGKEIT AUF KOSTEN DER FEUERKRAFT.



STAR WARS EMPIRE AT WAR**MARAUER-RAKETENKREUZER**

Der Marauder-Raketenkreuzer ist eine Raum-Artillerieeinheit, die ein ganzes Gebiet mit Raketen belegen kann und dabei große Verwüstungen verursacht.

SONDERFÄHIGKEIT: FLÄCHENBESCHÜSS

**REBELLENKREUZER (Nebulon-B-Fregatte)**

Nebulon-B-Fregatten sind mit Laserkanonen und Turbolaserbatterien ausgestattet und sind auf den Kampf gegen Patrouillenkreuzer spezialisiert.

SONDERFÄHIGKEIT: SCHILDENERGIE-SCHUB - ERHÖHT DIE STÄRKE DER SCHILDE ZU LASTEN VON GESCHWINDIGKEIT UND FEUERKRAFT.

**ALLIANZ-STURMFREGATTE (Sturmfregatte MK. II)**

Mit ihren Laserkanonen und Turbolaserbatterien kann es die Sturmfregatte der Allianz leicht mit den Kreuzern und Zerstörern des Imperiums aufnehmen.

SONDERFÄHIGKEIT: SCHILDENERGIE-SCHUB - ERHÖHT DIE STÄRKE DER SCHILDE ZU LASTEN VON GESCHWINDIGKEIT UND FEUERKRAFT.

**MON-CALAMARI-KREUZER (Mon Cal MC80 Sternenkreuzer)**

Mon-Calamari-Kreuzer sind schwer bewaffnete und gut gepanzerte Schiffe, die es mit den imperialen Sternenzerstörern aufnehmen können. HINWEIS: Kann nur gebaut werden, wenn der Spieler Sullust, Fondor, Kuat oder Mon Calamari kontrolliert.

SONDERFÄHIGKEIT: SCHILDENERGIE-SCHUB - ERHÖHT DIE STÄRKE DER SCHILDE ZU LASTEN VON GESCHWINDIGKEIT UND FEUERKRAFT.

**BODENEINHEITEN****REBELLENSOLDATEN (Spezialtruppen-Infanteriekompanie)**

Rebellsoldaten sind wichtig, um die Stellung in einem Bodenkampf zu halten. Sie sind klein genug, um Fahrzeugabwehrwaffen aus dem Weg zu gehen und wurden in der strategischen Deckung trainiert. Sie können sich gegen imperiale Infanterie selbst verteidigen.

SONDERFÄHIGKEIT: DECKUNG - VERRINGERT DEN ERLITTENEN SCHADEN, ABER AUCH DIE BEWEGUNGSGESCHWINDIGKEIT. DIE INFANERIE KANN AUF DER KARTE DECKUNGSMÖGLICHKEITEN MIT ZUSATZBONI NUTZEN.

**PLEX-RAKETENSOLDATEN****(Spezialtruppen PLX Raketenoldatenkompanie)**

Soldaten führen PLX 2M-Raketenwerfer mit sich, die an Fahrzeugen massive Schäden verursachen.

SPECIAL: SONDERFÄHIGKEIT: DECKUNG - VERRINGERT DEN ERLITTENEN SCHADEN, ABER AUCH DIE BEWEGUNGSGESCHWINDIGKEIT. DIE INFANERIE KANN AUF DER KARTE DECKUNGSMÖGLICHKEITEN MIT ZUSATZBONI NUTZEN.



INFILTRATOREN**(Spezialtruppen-Infiltratoren)**

Infiltratoren sind Meister der Tarnung. Die Infanterieeinheiten sind mit Scharfschützengewehren bewaffnet und können hinter die feindlichen Linien gelangen, ohne entdeckt zu werden, um dann dort Gebäude und Fahrzeuge zu sabotieren.

SONDERFÄHIGKEIT: THERMALDETONATOR - PLATZIERT EINE BOMBE, DIE NACH KURZER ZEIT EXPLODIERT.

**REPULSORPANZER T2-B**

Der Repulsorpanzer T2-B ist eine bewegliche Aufklärungseinheit, die über Land und Wasser fahren kann. Sie ist gut geeignet gegen feindliche Infanterie und leichte Kampffahrzeuge.

SONDERFÄHIGKEIT: GEGNER JAGEN - GEGNER AUTOMATISCH SUCHEN UND ZERSTÖREN.

**SCHWERER PANZER T4-B**

Diese Panzer haben die Wahl zwischen Blasterfeuer gegen Fahrzeuge oder Raketenfeuer gegen Infanterie und Gebäude.

SONDERFÄHIGKEIT: RAKETENANGRIFF - MAXIMALE REICHWEITE UND SCHÄDEN AN GEBÄUDEN WERDEN ERHÖHT, DIE ZIELGENAUIGKEIT ABER LÄsst NACH.

**T-47 GEFECHTSGLEITER**

Gefechtsgleiter erreichen jeden beliebigen Punkt auf der Karte schneller als jede andere Einheit. Sie sind die perfekte Waffe gegen die klobigen AT-ATs des Imperiums.

SONDERFÄHIGKEIT: SCHLEPPKABELANGRIFF - EINEN AT-AT MIT EINEM SCHLEPPKABEL ANGREIFEN.

**MPTL-2A-ARTILLERIE**

Die MPTL-2a kann nach ihrem Einsatz Torpedos über größere Distanzen feuern, die beträchtlichen Schaden an Gebäuden, Geschützen und anderen gepanzerten Zielen anrichten. Die MPTL benötigt eine Ortungseinheit für eine maximale Präzision.

SONDERFÄHIGKEIT: EINSETZEN/ZURÜCKZIEHEN - MIT AUSGEFÄHRTEN STÜTZEN FEUERN DIE EINHEITEN ARTILLERIEGESCHOSSE AUF GROSSE ENTFERNUNGEN AB, KÖNNEN SICH DAFÜR ABER NICHT BEWEGEN.

**HELDEN****MON MOTHMA**

Mon Mothma ist das ruhige Gewissen und die zentrale Figur der Rebellenallianz. Ihre starke Präsenz treibt ihre Truppen zum Sieg. Sie nutzt ihren politischen Einfluss, um für die Rebellenallianz bessere Preise herauszuschlagen.

SONDERFÄHIGKEIT: SONDERFÄHIGKEIT: DEFENSIVKAMPFKRAFT VERSTÄRKEN - ERHÖHT DIE

VERTEIDIGUNG ALLER ALLIERTEN SCHIFFE.

Die Produktionskosten sind an ihrem Standort um 25% reduziert.



STAR WARS EMPIRE AT WAR**KYLE KATARN**

Kyle Katarn erkannte das wahre Gesicht des Imperiums, als er erfuhr, wer für den Tod seiner Familie verantwortlich war. Seine militärischen Kenntnisse stellt er nun der Rebellion zur Verfügung.

SONDERFÄHIGKEIT: SONDERFÄHIGKEIT: THERMALDETONATOR - PLATZIERT EINE BOMBE, DIE NACH KURZER ZEIT EXPLODIERT.

SPRINTEN - ERHÖHT DIE BEWEGUNGSGESCHWINDIGKEIT.

**CAPTAIN RAYMUS ANTILLES**

Antilles ist besonnen, diplomatisch geschult und ein fähiger Pilot. Sein Schiff, die *Sundered Heart*, wurde mit der Fähigkeit aufgerüstet, die Wirkung feindlicher Waffen abzuschwächen.

SONDERFÄHIGKEIT: GEGNER SCHWÄCHEN - GEGNER ERLEIDEN EINE MERKLICHE REDUZIERUNG IHRER ANGRIFFSKRAFT.

ANTRIEBSSCHUB - ERHÖHT DIE GECHSCHWINDIGKEIT AUF KOSTEN DER FEUERKRAFT.

**R2-D2/C-3PO**

R2-D2 und C-3PO sind ein Droiden-Duo mit der fatalen Eigenschaft, stets zur rechten Zeit am falschen Ort zu sein. Diese Droiden stehlen dem Imperium entscheidende Technologien und erhöhen somit die Technologiestufe der Rebellen. Special: Control Turret - Take control of an enemy turret.

SONDERFÄHIGKEIT: TURMKONTROLLE - ÜBERNIMMT DIE KONTROLLE ÜBER EINEN GEGNERISCHEN TURM.

FAHRZEUGREPARATUR - REPARIERT EIN VERBUNDENES FAHRZEUG.

TECHNOLOGIE STEHEN (NUR GALAXIKARTE) - STIEHT DEM IMPERIUM WICHTIGE TECHNOLOGIEN.

**ACKBAR**

Ackbar befehligt sein persönliches Flaggschiff, die *Home One*. Er kann seine Flotte rasch sammeln, um selbst die mächtigsten Gegner anzugreifen.

SONDERFÄHIGKEIT: FEUER KONZENTRIEREN - ALLE REBELLENSCHIFFE IN REICHWEITE DES ZIELS KONZENTRIEREN IHR FEUER UND VERURSACHEN SOMIT ZUSÄTZLICHEN SCHADEN.

SCHILDENERGIE-SCHÜB - ERHÖHT DIE STÄRKE DER SCHILDE ZU LASTEN VON GECHSNDIGKEIT UND FEUERKRAFT.

**HAN/CHEWIE (Han Solo/Chewbacca)**

Han Solo ist ein junger Draufgänger, der den legendären *Rasenden Falken* steuert. Chewbacca ist Solos erster Offizier. Die beiden haben die Gabe, sich immer wieder in Schwierigkeiten zu bringen. Allerdings kommen sie da auch immer wieder heraus.

HANS SONDERFÄHIGKEIT: EMP-SCHLAG - DEAKTIVIERT FÜR KURZE ZEIT ALLE MASCHINEN IN DER NÄHE. SPRINTEN - ERHÖHT DIE BEWEGUNGSGESCHWINDIGKEIT.

CHEWBACCA SONDERFÄHIGKEIT: FAHRZEUGDIEBSTAHL - ÜBERNIMMT DIE KONTROLLE ÜBER EIN GEGNERISCHES FAHRZEUG.

SPRINTEN - ERHÖHT DIE BEWEGUNGSGESCHWINDIGKEIT.

SONDERFÄHIGKEIT DES RASENDEN FALKEN (WELTRAUM): UNWIRKUNGSBARKEIT - MACHT DAS SCHIFF VORÜBERGEHEND UNWIRKUNGSBAR.



OBI-WAN (Obi-Wan Kenobi)

Obi-Wan Kenobi ist einer der letzten Jedi-Ritter. Im Kampf vertraut Obi-Wan auf die Macht und heilt seine Verbündeten.



SONDERFÄHIGKEIT: MACHTSCHUTZ - ERICHTET VORÜBERGEHEND EINE SCHÄDEN REDUZIERENDE BARRIERE.

MACHTHEILUNG - HEILT ALLE ORGANISCHEN EINHEITEN IN DER UMGEBUNG

ROTES GESCHWADER

Diese Piloten sind für ihre waghalsigen Manöver und Strategien bekannt. Das Rote Geschwader ist die einzige Einheit, die den Todesstern besiegen kann.



GLÜCKSTREFFER - FEUERT EINEN VERHEERENDEN GLÜCKSTREFFER AB, DER ERHEBlich MEHR SCHÄDEN ANRICHTET ALS NORMAL.

SONDERFÄHIGKEIT: FLÜGEL EINKLAPPEN - ERHÖHT DIE GECHSINDIGKEIT, REDUZIERT ABER DIE FEUERKRAFT UM DIE HÄLFTE.

GEBAUDE DER REBELLEN

RAUMSTATION DER ALLIANZ

Die Raumstation der Allianz dient als Verteidigungsplattform eines Sternensystems im Orbit und organisiert den Schiffsbau. Während eines Kampfes verteidigt sich die Raumstation selbst, indem sie X-Wing-Jäger produziert und Turbolaser, Ionenkanonen und Protonentpedos auf den Gegner abfeuert.

KASERNE DER ALLIANZ (Delvin-Mobilbau Modell MilKas F-221)

Die Truppenkaserne der Allianz bildet Infanteriekompanien und PLEX-Soldaten aus.

LEICHE FAHRZEUGFABRIK DER ALLIANZ (Delvin-Mobilbau Modell Fab L-83)

Über dieses Gebäude werden der T2-B-Panzer und der Gefechtsgleiter produziert.

SCHWERE FAHRZEUGFABRIK DER ALLIANZ (Delvin-Mobilbau Modell Fab S-65)

Diese Fabrik produziert T4-B-Panzer und die MPTL-2a-Artillerie.

OFFIZIERSAKADEMIE DER ALLIANZ (Delvin-Mobilbau Modell Edu A-46)

Hier bilden die Rebellen Field Commander und Flottenkommandeur aus.

INFILTRATOR-TRAININGSLAGER (Delvin-Mobilbau Modell Edu I-73)

In dieser Anlage können Elite-Infiltratoreneinheiten ausgebildet werden.

IONENKANONE (Planetare Ionenkanone)

Eine auf der Oberfläche eines Planeten errichtete Energiewaffe, mit der die Rebellen vom Boden aus in einen Raumkampf eingreifen können, um gegnerische Schiffe auszuschalten. Obwohl ihre Geschosse in den Weltraum vordringen, ist die Ionenkanone auf dem Boden stationiert und kann nur bei einem taktischen Bodenkampf zerstört werden.

BEFEHLSZENTRUM DER ALLIANZ (Delvin-Mobilbau Modell Com C-52)

Dieses Gebäude dient als Operationsbasis bei Außenposten der Rebellen. Bei Gefechten können über ein solches Befehlszentrum Helden rekrutiert und neue Technologien entwickelt werden.

STAR WARS EMPIRE AT WAR**GALACTIC EINHEITEN DES GALAKTISCHEN IMPERIUMS****RAUMEINHEITEN****SUCHDROIDE (nur Galaxiskarte)**

Diese Droiden lassen sich diskret auf dem Spionage-Feld eines gegnerischen Planeten absetzen. Sie verschaffen dem Imperium auf der Galaxiskarte einen Überblick über die feindlichen Verteidigungsanlagen.

**TIE-FIGHTER**

Die auf Masse produzierten TIE-Fighter sind jederzeit verfügbare Einheiten, die sich gut für den Kampf gegen kleine Raumjäger der Rebellen eignen. Sie besiegen ihre Gegner allein durch ihre erdrückende Überzahl.

SONDERFÄHIGKEIT: GEGNER JAGEN - GEGNER AUTOMATISCH SUCHEN UND ZERSTÖREN.

**TIE-BOMBER**

Diese Bomber können ein Gebiet am Boden mit Bomben belegen oder mit Hilfe ihrer präzisen Zielcomputer lebenswichtige Bereiche von Schlachtschiffen lahm legen, wie z. B. Schildgeneratoren und Antriebe.

SONDERFÄHIGKEIT: AKTIVIERT BOMBARDEMENTS AUF DER OBERFLÄCHE EINES PLANETEN.

**TIE-SCOUT**

TIE-Scouts erkunden entlegene Gebiete, lüften den Kriegsnebel und enthüllen somit gegnerische Positionen und Verteidigungsstellungen.

SONDERFÄHIGKEIT: SENSOR-PING - LEGT VORÜBERGEHEND EINEN BEREICH AUF DER KARTE FREI.

**TARTAN-PATROUILLENKREUZER****(Patrouillenkreuzer der Tartan-Klasse)**

Tartan-Patrouillenkreuzer sind schnelle, gut bewaffnete Schiffe, die sich im Kampf gegen Fregatten und Korvetten der Rebellen gut behaupten können.

SONDERFÄHIGKEIT: WAFFENENERGIE STÄRKEN - ERHÖHT DIE FEUERKRAFT AUF KOSTEN VON GESCHWINDIGKEIT UND SCHILDERENERGIE.

**KREUZER DER BROADSIDE-KLASSE KDB-1****(Raketrägerschiff)**

Mit ihrem tödlichen Raketenfeuer können Broadside-Kreuzer ein ganzes Gebiet aus sicherer Entfernung beschließen. Das macht sie zu einer Raumartillerie deiner Flotte.

SONDERFÄHIGKEIT: FLÄCHENBESCHUSS - FEUERT EINEN RAKETENHAGEL AUF EIN ZUVOR ANVIESIERTES ZIELGEBIET.

**ACCLAMATOR (Angriffsenschiff der Acclamator-Klasse)**

Die Standardversion des imperialen Kreuzers produziert während des Kampfes TIE-Fighter und TIE-Bomber. Sie hat mehr als genug Feuerkraft, um es mit kleinen Rebellenjägern, Kreuzern und leicht gepanzerter Raumstationen aufzunehmen.

SONDERFÄHIGKEIT: WAFFENENERGIE STÄRKEN - ERHÖHT DIE FEUERKRAFT AUF KOSTEN VON GESCHWINDIGKEIT UND SCHILDERENERGIE.



VICTORY-STERNENZERSTÖRER

Diese Schiffe beherbergen TIE-Fighter und TIE-Bomber. Sie sind extrem wirkungsvoll gegen Korvetten und Fregatten der Rebellen.

SONDERFÄHIGKEIT: WAFFENENERGIE STÄRKEN - ERHÖHT DIE FEUERKRAFT AUF KOSTEN VON GESCHWINDIGKEIT UND SCHILDENERGIE.

**INTERDICITOR-KREUZER (Immobilizer 418-Kreuzer)**

Interdictor-Kreuzer sind mächtige Schiffe, die jede Strategie der Rebellen durchkreuzen können, indem sie den Rückzug unterbinden oder die Zielsuche stören.

SONDERFÄHIGKEIT: SCHWERKRAFTGENERATOR - HINDERT DEN GEGNER AM RÜCKZUG UND DEN INTERDICITOR DARAN, SICH GLEICHZEITIG ZU BEWEGEN.

RAKETENSTÖRFELD - SORGT DAFÜR, DASS DIE MEISTEN GEGNERISCHEN RAKETEN IHR ZIEL VERFEHLEN, VERHINDERT ABER, DASS DER INTERDICITOR SICH GLEICHZEITIG BEWEGEN KANN.

**IMPERIALER STERNENZERSTÖRER (Imperial-Klasse-Zerstörer)**

Diese riesigen Kriegsschiffe machen selbst mit den stärksten Rebellen Schiffen kurzen Prozess. Während des Kampfes produzieren sie TIE-Fighter- und TIE-Bomber-Geschwader und legen mit ihrem Fangstrahl hilflose Rebellen-Schiffe lahm. HINWEIS: Kann nur gebaut werden, wenn der Spieler Sullust, Fondor, Kuat oder Mon Calamari kontrolliert.

SONDERFÄHIGKEIT: FANGSTRÄHL - VERLANGSAMT ODER STOPPT EIN ANVISIERTES SCHIFF.

**TODESSTERN**

Der Todesstern ist die ultimative Waffe des Imperiums. Er ist mit einem Superlaser ausgerüstet, der ganze Planeten auslöschen kann.

SONDERFÄHIGKEIT: SUPERLASER - VERNICHTET EINEN PLANETEN VOLLSTÄNDIG.

**BODENEINHEITEN****STURMTRUPPENKOMPANIEN**

Sturmtruppen wurden trainiert, den Widerstand der Rebellen auszulöschen. Sie können die Vorteile der strategischen Deckung ausnutzen, um so noch tödlicher zu sein. Diese Einheiten sind entscheidend, um im Kampf die Stellung zu halten.

SONDERFÄHIGKEIT: DECKUNG - VERRINGERT DEN ERLEITENEN SCHÄDEN, ABER AUCH DIE BEWEGUNGSGESCHWINDIGKEIT. DIE INFANTERIE KANN AUF DER KARTE DECKUNGSMÖGLICHKEITEN MIT ZUSATZBONI NUTZEN.

**KUNDSCHAFTER (Schlitten)**

Kundschafter vertrauen auf ihre leicht gepanzerten Schlitten, wenn sie Ziele auf dem Schlachtfeld möglichst rasch erledigen wollen. Mit ihren Thermaldetonatoren können sie ganze Trupps feindlicher Infanterieeinheiten ausschalten.

SONDERFÄHIGKEIT: THERMALDETONATOR - PLATZIERT EINE BOMBE, DIE NACH KURZER ZEIT EXPLODIERT.

**TIE-MAULER (Imperialer TIE ap-I)**

Der TIE-Mauler opfert Panzerung zugunsten von Geschwindigkeit und Manövrierefähigkeit. Er ist mit Schnellfeuer-Laserkanonen bewaffnet und überrennt feindliche Infanterie mit seinen Panzerketten. Gibt es für ihn keinen Ausweg mehr, kann er sich selbst zerstören und so noch einmal großen Schaden anrichten.

SONDERFÄHIGKEIT: SELBSTZERSTÖRUNG - BRINGT DEN MAULER ZUR EXPLOSION UND RICHTET DAMIT GRÖßEN SCHÄDEN AUF. WILLST DU DIE DETONATION ABBRECHEN, BEFEHLE DEM MAULER ANZUGREIFEN ODER SICH ZU BEWEGEN.



STAR WARS EMPIRE AT WAR**REPULSOR-PANZER 2-M**

Repulsort-Panzer 2-M sind mit Schilden ausgerüstet und ausgesprochen beweglich. Mit ihnen kannst du selbst entfernte Gebiete auf dem Schlachtfeld schnell erreichen und auf dem Weg dorthin gegnerische Infanterie ausschalten.

SONDERFÄHIGKEIT: WAFFENENERGIE STÄRKEN - ERHÖHT DIE FEUERKRAFT AUF KOSTEN VON GECHSWINDIGKEIT UND SCHILDENERGIE.

**AT-ST (All Terrain Scout Transport)**

Der AT-ST ist ein leicht gepanzertes Kundschafterfahrzeug, das mit seinen mächtigen Lasern Bodentruppen Deckung gibt oder ein ganzes Gebiet mit Feuer bestreicht. Besonders effektiv gegen feindliche Infanterie und Türme.

SONDERFÄHIGKEIT: FLÄCHENBESCHUSS - FEUERT EINEN LASERHAGEL AUF EIN ANVIESERTES ZIEL.

**SPMA-T (Self-Propelled Medium Artillery Turbolaser)**

SPMA-Ts sind mobile Artillerie-Einheiten, die erst Rückstoßstützen ausfahren müssen, bevor sie mit ihrem Hauptkanonen feuern können. Sie brauchen Beobachterdrohnen, die für sie die Ziele markieren. Ihre Laser richten verheerende Schäden bei allen Zielen an, die sie treffen.

SONDERFÄHIGKEIT: EINSETZEN/ZURÜCKZIEHEN - MIT AUSGEFAHRENEN STÜTZEN FEUERN DIE EINHEITEN ARTILLERIEGESCHOSSE AUF GROSSE ENTFERNUNGEN AB, KONNEN SICH DAFÜR ABER NICHT BEWEGEN.

**AT-AA (All Terrain Anti-Aircraft)**

Auf dem laufenden Panzer des AT-AA ist eine Flak montiert. Er ist in der Lage, sich auf dem Schlachtfeld über verschiedene Geländeformationen hinweg in Position zu bringen und dann Angriffe aus der Luft abzuwehren.

SONDERFÄHIGKEIT: RAKETENSTÖRFELD - SORGT DAFÜR, DASS DIE MEISTEN GEGNERISCHEN RAKETEN IHR ZIEL VERFEHLEN, MACHT JEDOCH DEN AT-AA BEWEGUNGSUNFÄHIG.

**AT-AT (All Terrain armoured Transport)**

Ein AT-AT ist mit vier auf dem Kopf montierten Laserkanonen bestückt, während die Füße gegnerische Infanterie und Fahrzeuge zerrollen können. Der Bauch des Fahrzeugs nimmt Sturmtruppen auf, die über Seilvorrichtungen abgesetzt werden können.

SONDERFÄHIGKEIT: STURMTRUPPEN ABSETZEN - SETZT EINE KOMPANIEN STURMTRUPPEN ZU FÜßen DES AT-AT AB.

**HELDEN****IMPERATOR PALPATINE**

Im Kampf vertraut Palpatine auf die Macht, um seine Widersacher mit tödlichen Blitzen innerlich auszudören oder seinem Willen zu unterwerfen. Auf Planeten, die Palpatine erobert, werden alle Einheiten und Gebäude effizienter produziert.

SONDERFÄHIGKEIT: MACHTLBLITZ - BESCHÄDIGT INFANTERIEEINHEITEN

MACHTERDEN - VERWANDELT GEGNERISCHE EINHEITEN IN VERBUNDENE DES IMPERIUMS. AN SEINEM STANDORT REDUZIEREN SICH DIE PRODUKTIONSKOSTEN UM 25 %.



MARA JADE

Mara Jade vertraut auf Tarnung und List und sät Verwirrung unter den Rebellen. Sie kann Gegner dazu bringen, sich ihrem Willen zu unterwerfen, und schleicht sich hinter feindliche Linien, um ihre tödlichen Sprengsätze anzubringen.

SONDERFÄHIGKEIT: THERMALDETONATOR - PLATZIERT EINE BOMBE, DIE NACH KURZER ZEIT EXPLODIERT.
MACHTVERDERBEN - VERWANDELT GEGNERISCHE INFANERIE IN VERBUNDENE DES IMPERIUMS.

**CAPTAIN PIETT**

Piett ist Captain der *Accuser*, eines Sternenzerstörers der Imperial-Klasse. Die *Accuser* wurde zusätzlich mit einem Protonenstrahl ausgerüstet, der bei anderen Schiffen enorme Schäden anrichten kann.

SONDERFÄHIGKEIT: FANGSTRahl - VERLANGSAMT ODER STOPPT EIN ANVISEDEN SCHIFF.
PROTONENSTRahl - FEUERT EINEN FORTLAUFENDEN STRAHL AUF EINEN ANVISEDEN WAFFENTRAGER.

**COLONEL VEERS**

Colonel Maximilian Veers steuert seinen eigenen verbesserten AT-AT-Prototypen namens Blizzard 1 und will eine Streitmacht dieser mächtigen Giganten zusammenstellen, wenn die Produktion erst einmal auf vollen Touren läuft. Sein AT-AT ist immun gegen die Schleppkabelangriffe der feindlichen Gleiter.

SONDERFÄHIGKEIT: STURMTRUPPEN ABSETZEN - SETZT EINE KOMPANIEN STURMTRUPPEN ZU FÜßen DES AT-AT AB.
MAXIMALE FEUERKRAFT - VERLEIHT DEN KANONEN EINE FÜRCHTERLICHE FEUERKRAFT.

**GOUVERNEUR TARKIN**

Tarkin ist ein Kommandeur, für den Rückzug einfach nicht in Frage kommt. Flotten unter seinem Kommando sind daher nicht in der Lage, sich aus einem Raumkampf zurückzuziehen.

SONDERFÄHIGKEIT: EFFEKTIVITÄTSSCHUB BEI KÄMPFENDEN FLOTTERN
VERRINGERT AN SEINER STANDORT DIE KOSTEN DER FORSCHUNGSINNICHUNGEN.

**BOBA FETT**

Boba Fett ist ein wandelndes Waffenarsenal: Blaster am Handgelenk, ein Flammenwerfer und ein Jetpack. Sein Schiff *S/ave 1* ist aufgerüstet mit Deflektorschirmen und seismischen Bomben.

SONDERFÄHIGKEIT: JETPACK - UNTER UMGEHUNG VON HINDERNISSEN DIREKT ZUM ANGEGEBENEN ZIELORT FLIEGEN.
FLAMMENWERFER - EIN GANZES GEBIET IN BRAND SETZEN.

SEISMISCHE BOMBE (RAUM) - EINE BOMBE ABWERFEN, DIE NACH KURZER VERZÖGERUNG EXPLODIERT.

**DARTH VADER**

Als Dunkler Lord der Sith vertraut Darth Vader auf die Macht, um seine Gegner zu vernichten. Im Weltraum steuert Vader ein eigens für ihn entworfenes Schiff, den TIE Advanced X1-Raumjäger, und wird von einem Geschwader loyaler Flügelmänner geschützt.

MACHTSOß - LÖST EINE TÖDLICHE SCHOCKWELLE UM DARTH VADER AUS, DIE ÄUßERST EFFEKTIV GEGEN INFANERIE IST.

SCHLAG DER MACHT - VERURSACHT IM VERLAUF DER ZEIT ENORME SCHÄDEN AN EINHEITEN, FAHRZEUGEN UND GEBÄUEN.

FLÜGELMANN RUFEN (RAUM) - GLEICHT VERLUSTE IN VADERS GESCHWADER MIT NEUEN FLÜGELMÄNNERN WIEDER AUF.



IMPERIALE GEBÄUDE

IMPERIALE RAUMSTATION

Die Imperiale Raumstation dient als Verteidigungsplattform eines Sternensystems im Orbit und organisiert den Schiffsbau. Während eines Kampfes verteidigt sich die Raumstation selbst, indem sie TIE-Fighter produziert und Turbolaser, Ionenkanonen und Protonentorpedos auf den Gegner abfeuert.

SCHWERKRAFTGENERATOR

Dieses Weltraumgebäude verhindert den taktischen Rückzug von Rebellenflotten nach Beginn eines Raumkampfes. So kann das Imperium die gesamte Flotte vernichten.

MAGNETPULSGESCHÜTZ

(Kuat Drive Yards KDY m-68 Planetares Magnetpulsgeschütz)

Dieses Geschütz feuert Plasmageschosse auf feindliche Fahrzeuge, die für erhebliche Störungen in der Steuerelektronik führen und das Ziel vorübergehend außer Gefecht setzen.



FORSCHUNGSEINRICHTUNG (Technologiezentrum Corporate-Sektor Res-a)

Diese Forschungseinrichtung wird vom Imperium genutzt, um neue Kriegstechnologien zu entwickeln.

IMPERIALE KASERNE (Delvin-Mobilbau Modell MilKas C-427)

Die Imperiale Kaserne beherbergt mehrere Sturmtruppen- und Kundschafterkompanien.

IMPERIALE (Delvin-Mobilbau Modell Edu-A-34)

Hier werden die neuen Boden- und Raum-Offiziere ausgebildet, bevor sie an die Front abkommandiert werden, um dort die kämpfenden Truppen zu führen.

IMPERIALE LEICHE FAHRZEUGFABRIK (Delvin-Mobilbau Modell Fab L-113)

Diese Fabriken stellen zunächst AT-STs her, können aber auch auf die Produktion von Repulsor-Panzern 2-M und TIE-Maulern umgestellt werden.

IMPERIALE SCHWERE FAHRZEUGFABRIK (Delvin-Mobilbau Modell Fab S-121)

Die Schwere Fabrik wurde entwickelt, um Kampfläufer von mittlerer Reichweite zu produzieren, zu denen auch der SPMA-T und der AT-AA zählen.

IMPERIALE VERBESSERTE FABRIK (Delvin-Mobilbau Modell A-Fab 333)

Die Verbesserte Fabrik des Imperiums produziert AT-AT-Kampfläufer und SPMA-T-Artillerie.

IMPERIALES BEFEHLSZENTRUM (DELVIN-MOBILBAU MODELL COM C-38)

Imperiale Offiziere arbeiten an einem zentralen Standort, von wo aus sie alle Operationen auf einem Planeten leiten. In Gefechten kann das Befehlszentrum genutzt werden, um Helden zu rekrutieren und neue Technologien zu entwickeln.



HYPERR-V-GESCHÜTZ (Imperiale Militärforschungsabteilung/Taim & Bak HVs-2 Hyper-V-Geschütz)

Eine planetengestützte Verteidigungswaffe, die mit hoher Geschwindigkeit Metallkugeln in den Orbit feuert. Obwohl seine Geschosse in den Weltraum vordringen, ist das Hyper-V-Geschütz auf dem Boden stationiert und kann nur durch einen taktischen Bodenkampf zerstört werden.

SONDEREINHEITEN

Diese Sondereinheiten stehen sowohl dem Imperium als auch der Rebellion zur Verfügung.

FLOTTENKOMMANDEUR

Die Flottenkommandeure verbessern die Gesundheit der Truppen im Kampf und erhöhen die Sichtweite aller Raumeinheiten unter ihrem Kommando.

FIELD COMMANDER

Die Field Commander verbessern die Gesundheit im Kampf und erhöhen die Sichtweite aller Bodeneinheiten unter ihrem Kommando.

KOPFGELDJÄGER

Gegen entsprechendes Honorar jagen Kopfgeldjäger Flüchtlinge und besiegen Helden, ohne ein taktisches Gefecht auszulösen. Auf der Galaxiskarte ziehst du den Kopfgeldjäger auf den Attentatsplatz neben einem Planeten und zahlst die geforderte Summe, um seine Dienste in Anspruch zu nehmen.

SMUGGLER

Wenn du Credits von einem Planeten deines Gegners stehlen willst, ziehst du auf der Galaxiskarte einen Schmuggler auf den Platz für 'Credits stehlen' neben dem Planeten. Am Ende jedes Galaktischen Tages bekommst du Credits von dem Schmuggler auf dem Feindplaneten.

SUMPFGLEITER (Infanterie-Unterstützungsgleiter)

Der Sumpfgleiter ist ein Repulsorlift-Fahrzeug, dass sich über Wasser bewegen kann. Mit seinen Sensoren kann er Einheiten jagen, egal wo sie sich auf der Karte befinden.

BARKASSENGESCHWADER

Diese schnellen Fahrzeuge machen kurzen Prozess mit feindlichen Infanterieeinheiten und können zur Unterstützung der eigenen Kundschafter eingesetzt werden.

AT-AP-KAMPFLÄUFER (All Terrain Attack Pod, AT-AP)

Der AT-AP ist ein leichter Aufklärer mit einem einzelnen Lasergeschütz, das feindliche Infanterie ausschaltet.

IPV (IPV 1 Imperiales Patrouillenschiff)

Diese leicht gepanzerten Piratenkreuzer können ihre Feuerkraft aufrüsten, um feindliche Jäger abzuwehren.

PIRATEN-STURMJÄGER

Diese gut geschützten Jäger sind ideal für das Neutralisieren feindlicher Bomber geeignet, besitzen jedoch nicht die nötige Feuerkraft, um es mit größeren Schiffen aufzunehmen.

INTERCEPTOR-FREGATTE DER PIRATEN

Ergänze deine Flotte um diese Schiffe, um es mit feindlichen Korvetten und Jägern aufzunehmen. Steigere ihre Feuerkraft, um den maximalen Schaden an feindlichen Schiffen anzurichten.

STAR WARS EMPIRE AT WAR**SONDERGEBÄUDE**

Diese besonderen Gebäude werden vom Imperium und der Rebellion verwendet.

ENERGIEGENERATOR

Energiegeneratoren versorgen Sende anlagen, Stützpunktschilde, Turbolaser-Türme und Minen mit der notwendigen Energie und werden automatisch in deinem Stützpunkt gebaut.

SCHILDGEBÄUDE (CoMar-Waffentechnik SLD-14)

Schildgeneratoren schützen vor Bombardements aus dem Orbit und vor Energieangriffen, die gegen den von ihnen geschützten Stützpunkt gerichtet sind. Sie können aber Feinde nicht vom Eindringen in den Stützpunkt abhalten. Schildgeneratoren benötigen zum Betrieb einen Energiegenerator.

MINE (CMT-22 Minenschachtanlage)

Die Mine kann fast jede wertvolle Ressource als Rohstoff abbauen. Diese Gebäude bedeuten einen enormen Einnahmeschub an Credits.

TURBOLASER-TURM (Taim & Bak XX-10)

Der XX-10 ist eine Oberflächenwaffe, die automatisch feindliche Einheiten angreift. Sie ist besonders effektiv gegen Fahrzeuge, jedoch eher unpräzise beim Feuern auf kleinere Infanterieeinheiten.

SENDEANLAGE (MicroThrust Processors-Sende anlage)

Die Sende anlage übermittelt Gefechtsinformationen und Radarmessungen an die Truppen und gibt damit mehr Informationen auf der Minikarte preis.

ORBITALER LANGSTRECKENSCANNER (Loronar Corporation OLR Scanner)

Der Langstrecken scanner entdeckt über eine Entfernung von vielen Lichtjahren Raumschiffe im Hyperraum und kann so vor der Ankunft gegnerischer Flotten warnen.

CANTINA

Schmuggler und Söldner halten sich oft in einer Cantina auf. Sie können nur auf Abregado Rae, Atzerri, Corellia, Nal Hutta, Ryloth und Tatooine gebaut werden.

HUTTENPALAST

Hier gibt es die Kopfgeldjäger. Der Palast zeigt die Anwesenheit von Commandern über dem Planeten an. Huttentäler können nur auf Atzerri, Nal Hutta, Ryloth und Tatooine gebaut werden.

BACTA-HEILSTATION (Zaltin Bacta Corporation Feld-Bactatank)

Bacta ist eine synthetische Chemikalie, entwickelt aus einem alten Heilmittel. Es heilt alles bis auf die schwersten Wunden und wird automatisch an eigene Einheiten in der Nähe verteilt..

WERKSTATT (Automatischer Reparaturdroide von Loratus Werkzeugtechnik)

Der automatische Reparaturdroide kann alle eigenen Fahrzeuge im seinem Bereich reparieren.

SENSORKNOTEN (MicroThrust Processors X2-a-Reihe)

Sensorknoten können auf dem ganzen Gefechtsfeld gebaut werden, um strategische Positionen auf alle möglichen Aktivitäten hin zu überwachen.

SÖLDNERAUSRÜSTER

Field Commander, die einen Vorteil brauchen, können hier jede Aufrüstung kaufen, die erhältlich ist.

RAKETENABWEHRSATELLIT (Corporate Sector Authority Md-12 Satellitenplattform)

Der Raketenabwehersatellit ist mit Raketenabschussrampen ausgerüstet, die mittelgroße Schiffe ins Visier nehmen und einen beachtlichen Schaden anrichten können.



LASERABWEHRSATELLIT (Corporate Sector Authority Ld-12 Satellitenplattform)

Der Laserabwehersatellit ist mit Lasergeschützen bewaffnet, die kleinere Schiffe und Jäger aufspüren und unter Beschuss nehmen.

ASTEROIDENMINE (Corellia Minentechnik CMT-A14 Minenanlage)

Diese Anlagen in Asteroidenfeldern erhöhen das Einkommen beträchtlich.

HANDELSRAUMDOCK

Während eines Gefechtes können auf diesen kleinen Orbitalstationen besondere Raumeinheiten gekauft werden.

ROHSTOFFLAGER (Corellia Minentechnik CMT-RP05 Depotsystem)

Sowohl die Rebellion als auch das Imperium benutzen Rohstofflager, um schnell Rohstoffe abzubauen, mit deren Verkauf sie Credits verdienen. Diese Lager sind nicht so ergiebig wie vollwertige Minen.

VERLASSENE SCHWERE FABRIK

Wenn du dieses Gebäude einnimmst, kannst du schwere Einheiten für deine Seite produzieren.

VERLASSENE SENSORANLAGE

Wenn du eine Sensoranlage einnimmst, erhältst du ausführliche Informationen über die Minikarte, u.a. die Feindpositionen.

LEBENSFORMEN

Die Galaxis ist voller Leben, sowohl freundlichem als auch feindseligem. Deine Truppen können auf Geschöpfe wie Wampas, den Sarlacc, Rancors, Banthas, Tauntauns und andere Wesen treffen. Denke immer an die einheimischen Geschöpfe, damit du nicht ein Bataillon deiner Streitkräfte an einen hungrigen Rancor verlierst, während du auf den gegnerischen Stützpunkt zustürmst.

DIE PIRATENSTREITKRÄFTE

Piraten trifft man häufig an. Sie fliegen und benutzen eine große Vielfalt an Raumschiffen und Fahrzeugen wie Fregatten, Jäger und Barkassen, und sie kämpfen auch als Fußtruppen. Hin und wieder übernehmen sie die Kontrolle über einen Planeten und bauen Stützpunkte auf diesen und auf Asteroiden. Obwohl sie nicht so gut bewaffnet sind wie das Imperium oder die Rebellen, sind die Piraten entschlossene Kämpfer, die gelernt beide Seiten um die Kontrolle eines Planeten in den Kampf ziehen. Du kannst durch die Erledigung einiger Einsätze Kontrolle über die Piratentechnologie bekommen oder während eines Gefechtes Einheiten in einem Piratengebäude kaufen.

EINHEIMISCHE STREITKRÄFTE

Viele Planeten in der Galaxis sind bewohnt. Die Einheimischen entscheiden sich vielleicht, deinen Streitkräften im Kampf beizustehen. Du kannst dann die einheimischen Streitkräfte und deine eigenen kontrollieren. Einheimische Streitkräfte zählen nicht gegen die Bevölkerungsobergrenze. Sie sind ausgezeichnete Späher und können eine gute Vorhut bilden, und auch für Ablenkungsmanöver sind sie gut geeignet. Weitere Informationen findest du auf Seite 55.

GEBÄUDE EINHEIMISCHER STREITKRÄFTE

Einheimische Gebäude erschaffen jedes Mal automatisch neue Truppen, wenn eine Gruppe vernichtet wurde. Truppen werden so lange automatisch erschaffen, bis das Gebäude zerstört wird.

STAR WARS EMPIRE AT WAR**KAPITEL 6**
PLANETENMERKMALE

Jeder Planet weist eine bestimmte Anzahl von Merkmalen im Weltraum und auf dem Boden auf, die seinen Wert in deinem strategischen Vorgehen beeinflussen. Du kannst auf einen Planeten von der Galaxiskarte aus zoomen oder die Kartenfilter für weitere Informationen benutzen.

DER WELTRAUM

- ▶ Alle Planeten haben eine taktische Karte für den Weltraum, wo Gefechte stattfinden können.
- ▶ Taktische Weltraumkarten haben unsichere Gebiete wie Asteroidenfelder, Nebel und Ionenstürme.
- ▶ Über jedem Planeten kann eine Raumstation errichtet werden.
- ▶ Die verschiedenen Planeten haben unterschiedliche Aufrüstungsmöglichkeiten für ihre Raumstation.
- ▶ Alle Planeten haben zwei Gebiete, wo Raumgebäude gebaut werden können.
- ▶ All Planeten haben drei Gebiete, in denen sich eine nicht begrenzte Anzahl von Einheiten aufhalten kann.

**DER BODEN**

- ▶ Die meisten Planeten haben eine taktische Karte, wo Bodenkämpfe stattfinden können.
- ▶ Die verschiedenen Planeten haben unterschiedlich große taktische Karten mit unterschiedlichem Gelände.
- ▶ Jeder Planet hat seine eigenen Wettereffekte, die sich nachteilig auf einige Einheiten auswirken.
- ▶ Viele Planeten haben einheimische Streitkräfte, die sich freundlich, feindselig oder neutral verhalten [siehe Tabelle auf Seite 55].
- ▶ Planeten mit einer taktischen Landkarte können zehn Standardeinheiten auf der Oberfläche beherbergen.
- ▶ Planeten mit einer taktischen Landkarte haben zwei bis acht Bauplätze für Gebäude auf der Oberfläche.

**DER PLANETENBONUS**

Planeten geben der sie kontrollierenden Seite besondere Boni. Einige Planeten gewähren diese Vorteile aber nur einer bestimmten Seite.

KAPITEL 7

OPTIONS

Du kannst **EMPIRE AT WAR** deinen Vorstellungen im Optionsmenü anpassen. Du kommst beim Start des Spiels über das Hauptmenü hierhin oder wenn du während des Spiels die Esc-Taste drückst.

Viele Optionen haben eine Standardeinstellung, die du jederzeit mit einem Klick auf 'Standard' im jeweiligen Menü wiederherstellen kannst.

SOUNDOPTIONEN

Verändere die Lautstärke für Effekte, Musik und Dialoge nach deinen Wünschen. Du kannst auch zwischen verschiedenen Arten der Soundwiedergabe wählen und die Untertitel ein- oder ausschalten.

GRAFIKOPTIONEN

In diesem Menü findest du viele Möglichkeiten, wie du das Aussehen des Spiels verbessern oder die Spielgeschwindigkeit erhöhen kannst. Mit 'Automatisch' werden die empfohlenen Einstellungen für dein System automatisch vorgenommen. Mit einem Klick auf 'Erweitert' kannst du weitere Einstellungen vornehmen. Die Schaltfläche 'Automatisch' steht auch bei den erweiterten Einstellungen zur Verfügung.

Wenn du einen 16:9-Monitor benutzt, kannst du die Einstellung dafür in diesem Menü vornehmen.

NETZWERKOPTIONEN

Es gibt einige Netzwerkeinstellungen, die du vornehmen kannst, damit Mehrspielerpartien reibungslos ablaufen.

HINWEIS: Bitte sieh im Leitfaden zur Fehlerbehebung im Startprogramm nach, wenn du bei den Einstellungen der Sound-, Grafik- und Netzwerkeinstellungen auf Schwierigkeiten stößt.

TASTATUROPTIONEN

Du kannst die Tastenbelegung des Spiels so umstellen, dass sie für deine Art des Spielens ideal geeignet ist. Es gibt getrennte Tasten für Einheiten, Boden, Weltraum und für das Interface. Eine vollständige Liste der Standardtastenbelegung findest auf der Rückseite dieses Handbuchs.

STAR WARS EMPIRE AT WAR**SPIELOPTIONEN**

Es gibt eine Vielzahl von Spieloptionen, die du deiner Spielweise anpassen kannst:

SPIELGESCHWINDIGKEIT

Du kannst die Geschwindigkeit, mit der die Zeit vergeht, und die Geschwindigkeit, mit der sich die Einheiten auf der Galaxiskarte oder der taktischen Karte bewegen, erhöhen oder senken, bis du ein Spieltempo gefunden hast, das dir zusagt.

SCROLLGESCHWINDIGKEIT

Hier veränderst du die Geschwindigkeit, mit der der Bildschirm scrollt. Du kannst sie erhöhen, um schneller entfernte Gebiete zu erreichen, oder sie verlangsamen, damit du mehr von der Karte mitbekommst, während du scrollst.

AUTOMATISCH

Wenn du diese Option wählst, wird der Kampf für dich automatisch vom Computer durchgeführt, damit du dich auf deine galaktische Strategie konzentrieren kannst und mit dem taktischen Kampf nichts zu tun hast. Das wird aber nur erfahrenen Spielern empfohlen. Der automatische Kampf ist nie so wirkungsvoll, als würdest du deine Truppen und Raumschiffe selbst führen.

VERZÖGERTES AUFTAUCHEN DER ENZYKLOPÄDIE

Wenn diese Option ausgewählt wird, erscheinen die Hinweisfenster erst mit einer Verzögerung auf dem Bildschirm.

REINES MAUSSCROLLEN

Verkürzt die Zeit, in der gescrollt wird, wenn der Mauszeiger den Bildschirmrand erreicht. Dadurch hast du mehr Kontrolle, wenn du über die Karte scrollst.

ALTERNATIVE MAUSSTEUERUNG

Schaltet die Funktionen der linken und rechten Maustaste auf eine andere Tastenbelegung um. Durch das Linksklicken werden Einheiten gewählt und Befehle erteilt, durch das Rechtsklicken die Auswahl von Einheiten wieder aufgehoben. Wenn du die rechte Maustaste gedrückt hältst und die Maus bewegst, verschiebst du die Karte.

SCROLLEN MIT DER RECHTEN MAUSTASTE

Mit dieser Option wählst du, ob du die rechte Maustaste beim Scrollen gedrückt halten musst oder nicht.



KAPITEL 8

MEHRSPIELER

DIE SPIELMODI

Es gibt vier verschiedene Spielmodi im Mehrspieler-Modus:

KAMPAGNE

Zwei Spieler treten auf einer Zufallskarte der Galaxis gegeneinander an, übernehmen die Kontrolle von Planeten und wetteleiern um die Herrschaft über die Galaxis. Du kannst das Spiel gewinnen, indem du alle Planeten eroberst oder den Anführer des Feindes tötest (Mon Mothma oder Imperator Palpatine). Je nach der gewählten Galaxisgröße ist das Spiel kurz und heftig oder es hat wahrhaft epische Ausmaße. Du kannst deine Mehrspieler-Kampagne speichern und laden, so dass du sie so lange spielen kannst, wie es dir gefällt.

BODENGEFECHTE

Die Gefechte am Boden haben alle Merkmale der Einzelspielergefechte, allerdings mit vier Spielern für das Imperium und vier Spielern für die Rebellen (Spieler oder KI). Die zwei Teams kämpfen gegeneinander, um zu sehen, wer als erster den Feind und seinen Stützpunkt von der Karte fegt.

WELTRAUMGERECHT

Im Gefecht im Weltraum treten vier Spieler für das Imperium und vier Spieler für die Rebellen (Spieler oder KI) gegeneinander an, um die Raumstation und Flotten des Feindes zu vernichten. In Asteroidenfeldern gibt es Ressourcen und Piratenstützpunkte, die das Schlachtenglück wenden können. Arbeite mit deinen Team-Kameraden zusammen, um die dominante Raumflotte zu werden.

BODEN BESETZEN

Boden besetzen ist wie ein Gefecht am Boden, nur dass du an Stelle der Vernichtung des feindlichen Stützpunktes und der gegnerischen Einheiten alle Verstärkungspunkte kontrollieren musst, um zu gewinnen. Zwei Teams mit bis zu vier Spielern kämpfen um die Kontrolle der Karte, bis sich alle Verstärkungspunkte in der Hand eines Teams befinden.

STAR WARS EMPIRE AT WAR**MEHRSPIELER-OPTIONEN****KAMPAGNENOPTIONEN****CREDITS BEIM START**

Legt die Menge an Credits fest, mit der jede Seite das Spiel beginnt.

TECH-STUFE BEIM START

Legt die Tech-Stufe fest, mit der jede Seite das Spiel beginnt.

MÄXIMALE TECH-STUFE

Legt die höchste Technologiestufe fest, die in dem Spiel erreicht werden kann.

AUTOM. ENTSCHEIDEN

Legt die Umstände fest, unter denen eine Schlacht automatisch vom Computer durchgeführt wird. Du kannst wählen zwischen 'Nachfragen' oder 'Immer'. HINWEIS: Die Option, Schlachten automatisch zu entscheiden, steht nur bei einer Kampagne zur Verfügung.

ZUFALLSEREIGNISSE ZULASSEN

Hier kannst du die Zufallsergebnisse abschalten, wenn du dich nur um deinen Gegner kümmern und keine Einsatzaufträge von Figuren im Spiel bekommen möchtest.

GEFECHTSOPTIONEN**HELDEN ZULASSEN**

Du kannst wählen, ob Helden in dem Spiel zugelassen sind.

GRATISEINH. BEIM START

Du kannst wählen, ob das Spiel mit Gratiseinheiten beginnt.

SUPERWAFFEN ZULASSEN

Damit kannst du Superwaffen wie die Ionenkanone, das Hyper-V-Geschütz und Bombardements von dem Spiel ausschließen.

STÜTZPUNKT BEIM START

Du kannst wählen, ob du das Spiel mit einem Stützpunkt beginnst.

CREDITS BEIM START

Legt die Menge an Credits fest, mit der jede Seite das Spiel beginnt.

SIEGBEDINGUNGEN

Du kannst wählen, welche Umstände zu einem Sieg führen.



ONLINE SPIELEN

EMPIRE AT WAR kann über das Internet oder im lokalen Netzwerk gespielt werden.

INTERNET

Mit dieser Option kannst du gegen andere Spieler im Internet mit Hilfe von GameSpy oder vergleichbaren Diensten antreten. Wenn du diese Option wählst, wirst du gefragt, ob du dich bei GameSpy einloggen oder ein neues GameSpy-Konto erstellen möchtest. Für die Erstellung eines Kontos musst du einen GameSpy-Spitznamen, eine gültige E-Mail-Adresse (zu der dein Passwort gesendet wird, wenn du es vergessen hast) und ein Passwort angeben. Du kannst auch einige oder alle dieser Informationen hier abspeichern, so dass das Einloggen schneller geschieht. Sobald du eingeloggt bist, kannst du in der Spieliste nach Spielen suchen, mit 'Sofortspiel' ein Spiel automatisch finden (1 gegen 1 bei beliebigem Spieltyp) oder dein eigenes erstellen, wenn du auf 'Host' klickst.

LOKALES NETZWERK (LAN)

Mit dieser Option kannst du mit anderen Leuten spielen, die mit deinem Computer über ein lokales Netzwerk verbunden sind. Alle möglichen Spiele erscheinen in der Liste, zusammen mit den anderen Spielern und den Karteneinstellungen. Du kannst auch dein eigenes Spiel erstellen, wenn du auf 'Host' klickst.

OPTIONEN

Hier kannst du die Netzwerkeinstellungen vornehmen. Du kannst zudem den Spieltyp bestimmen, nach dem das Programm suchen soll, wenn du ein Sofortspiel im Internet spielen möchtest.

Weitere Informationen über verbesserte Netzwerkeinstellungen oder Firewalls, Proxy-Server oder Antivirus-Software findest du im Leitfaden zur Fehlerbehebung im Startprogramm.

STAR WARS EMPIRE AT WAR

APPENDIX (CHARTS)

GARNISONS-EINHEIT

Gebäude	Garnisons-Einheit 1	Garnisons-Einheit 2	Garnisons-Einheit 3	Garnisons-Einheit 4
REBELLEN - WELTRAUM				
Raumstation Stufe 1	X-Wing-Geschwader	Y-Wing-Geschwader		
Raumstation Stufe 2	X-Wing-Geschwader	Y-Wing-Geschwader	Corellianische Korvette	
Raumstation Stufe 3	X-Wing-Geschwader	Y-Wing-Geschwader	Corellianische Korvette x2	
Raumstation Stufe 4	X-Wing-Geschwader	Y-Wing-Geschwader	Corellianische Korvette x2	Nebulon-B-Fregatte
Raumstation Stufe 5	X-Wing-Geschwader	Y-Wing-Geschwader	Corellianische Korvette x2	Nebulon-B-Fregatte x2
REBELLEN - BODEN				
Kaserne	Soldatentrupp	PLEX-Trupp		
Leichte Fabrik	Panzer T2-B			
Schwere Fabrik	MPTL + Beobachterdrohne			
Infiltrator-Trainingslager	Infiltrator			
IMPERIUM - WELTRAUM				
Raumstation Stufe 1	TIE-Fighter-Geschwader	TIE-Bomber-Geschwader		
Raumstation Stufe 2	TIE-Fighter-Geschwader	TIE-Bomber-Geschwader	Tartan-Kreuzer	
Raumstation Stufe 3	TIE-Fighter-Geschwader	TIE-Bomber-Geschwader	Tartan-Kreuzer x2	
Raumstation Stufe 4	TIE-Fighter-Geschwader	TIE-Bomber-Geschwader	Tartan-Kreuzer x2	Acclamator
Raumstation Stufe 5	TIE-Fighter-Geschwader	TIE-Bomber-Geschwader	Tartan-Kreuzer x2	Acclamator x2
IMPERIUM - BODEN				
Kaserne	Sturmtruppen	Kundschafter-Trupp		
Leichte Fabrik	AT-ST			
Schwere Fabrik	SPMA-T			
Verbesserte Fabrik	Panzer 2-M			



AUFRÜSTUNGSMÖGLICHKEITEN DER REBELLEN

Im Gefechtmodus kannst du deine Truppen auffüllen, indem du ein Gebäude anklickst und in der Steuerleiste auf das entsprechende Auffüllungssymbol klickst. Je mächtiger die aufgerüstete Version, desto mehr Credits kostet sie auch.

AUFRÜSTUNG REBELLEN: (BODEN)

Kampfpanzerung: Stufe 1	Infanterie erleidet 25 % weniger Schaden.	Kaserne
Kampfpanzerung: Stufe 2	Plex-Soldaten erleiden 25 % weniger Schaden.	Kaserne
Überlebenstraining	Gleicht Wettereffekte bei den eigenen Einheiten aus	Kaserne
Leichte Panzerung: Stufe 1	Leichte Fahrzeuge erleiden 25 % weniger Schaden..	Leichte Fahrzeugfabrik
Leichte Panzerung: Stufe 2	Leichte Fahrzeuge erleiden 50 % weniger Schaden..	Leichte Fahrzeugfabrik
Verbesserte Repulsoren: Stufe 1	Leichte Fahrzeuge: +15 % Geschwindigkeit	Leichte Fahrzeugfabrik
Verbesserte Repulsoren: Stufe 2	Leichte Fahrzeuge: +30 % Geschwindigkeit	Leichte Fahrzeugfabrik
Schwere Rüstung: Stufe 1	Schwere Fahrzeuge erleiden 25 % weniger Schaden..	Schwere Fahrzeugfabrik
Schwere Rüstung: Stufe 2	Schwere Fahrzeuge erleiden 50 % weniger Schaden..	Schwere Fahrzeugfabrik
Verbesserte Ketten: Stufe 1	Schwere Fahrzeuge: +15 % Geschwindigkeit	Schwere Fahrzeugfabrik
Verbesserte Ketten: Stufe 2	Schwere Fahrzeuge +30 % Geschwindigkeit	Schwere Fahrzeugfabrik
Erhöhter T4-B-Schaden: Stufe 1	AngriffsSchaden schwerer Panzer T4-B: +25 %	Schwere Fahrzeugfabrik
Erhöhter T4-B-Schaden: Stufe 2	AngriffsSchaden schwerer Panzer T4-B: +50 %	Schwere Fahrzeugfabrik
Gesteigerte Produktion: Stufe 1	Mine produziert +20 % Credits.	Mine
Gesteigerte Produktion: Stufe 2	Mine produziert +40 % Credits.	Mine
Verstärkte Gebäude	Gebäude erleidet 25 % weniger Schaden.	Forschungseinrichtung
Verbesserte Turm-Feuerkraft: Stufe 1	Schaden Infant. Abwehrturm: +25 %	Forschungseinrichtung
Verbesserte Turm-Feuerkraft: Stufe 2	Schaden Fahrzeug- und Flugabwehrturm: +25 %	Forschungseinrichtung
Verstärkte Stützpunktschilder	Gegnerische Geschosse können Schild nicht durchdringen.	Forschungseinrichtung

STAR WARS EMPIRE AT WAR**AUFRÜSTUNG REBELLEN: (WEITRAUM)****BESCHREIBUNG:**

GEBAUDE:
Verbesserter Nachschub: Stufe 1
Verbesserter Nachschub: Stufe 2
Verstärkte Schilder: Stufe 1
Verbesserte Waffen: Stufe 1
Raumstation Stufe 2
Raumstation Stufe 3
Verbesserte Waffen: Stufe 2
Verbesserte Abwehr: Stufe 1
Verstärkte Schilder: Stufe 2
Raumstation Stufe 4
Verbesserte Abwehr: Stufe 2
Raumstation Stufe 5
Verstärkte Schilder: Stufe 3
Verbesserte Abwehr: Stufe 3
Verbesserte Waffen: Stufe 3
Versorgungsdock produziert +20 % Credits.
Versorgungsdock produziert +40 % Credits.
Jäger +25 % Schilde
AngriffsSchaden Jäger +25 %
Rüstet Raumstation auf Stufe 2 auf.
Rüstet Raumstation auf Stufe 3 auf.
AngriffsSchaden Fregatte +25 %
Schaden von Montagepunkt Laser, Ionenkanone und Rakete +15 %
Rebellenfregatten +25 % Schilde
Rüstet Raumstation auf Stufe 4 auf.
Schaden von Montagepunkt Laser, Ionenkanone und Rakete +30 %
Rüstet Raumstation auf Stufe 5 auf.
Schlachtschiffe Rebellen +25 % Schilde
Schaden von Montagepunkt Laser, Ionenkanone und Rakete +50 %
AngriffsSchaden Schlachtschiffe +25 %

AsteroideMinne

AsteroideMinne

Raumstation der Rebellen



AUFRÜSTUNGSMÖGLICHKEITEN DES IMPERIUMS

Im Gefechtsmodus kannst du deine Truppen aufrüsten, indem du ein Gebäude anklickst und in der Steuereiste auf das entsprechende Aufrüstungssymbol klickst. Je mächtiger die aufgerüstete Version, desto mehr Credits kostet sie auch.

AUFRÜSTUNG IMPERIUM (BODEN)

BESCHREIBUNG

Verbesserte Mobilität

Überlebenstraining

Ausdauerübung

Leichte Reflexpanzerung Stufe 1

Leichte Reflexpanzerung Stufe 2

Verbesserte Reaktoren Stufe 1

Verbesserte Reaktoren Stufe 2

Schwere Reflexpanzerung Stufe 1

Schwere Reflexpanzerung Stufe 2

Verbesserte AT-AT-Reaktoren Stufe 1

Verbesserte AT-AT-Reaktoren Stufe 2

Gesteigerte Produktion Stufe 1

Gesteigerte Produktion Stufe 2

Verstärkte Gebäude

Verbesserte Turm-Feuerkraft Stufe 1

Verbesserte Turm-Feuerkraft Stufe 2

Verstärkte Stützpunktschilde

GEBAUDE

Kaserne

Kaserne

Kaserne

Sturmtruppen +30 % Geschwindigkeit

Gleicht Weitereffekte bei den eigenen Einheiten aus

Sturmtruppen +35 % Gesundheit

Leichte Einheiten reflektieren 15 % des Laserfeuers in zufällige Richtungen, was zu Treffern beim Gegner führen kann.

Leichte Einheiten reflektieren 30 % des Laserfeuers in zufällige Richtungen, was zu Treffern beim Gegner führen kann.

Leichte Einheiten +15 % Geschwindigkeit

Leichte Einheiten +30 % Geschwindigkeit

Schwere Einheiten reflektieren 15 % des Laserfeuers in zufällige Richtungen, was zu Treffern beim Gegner führen kann.

Schwere Einheiten reflektieren 30 % des Laserfeuers in zufällige Richtungen, was zu Treffern beim Gegner führen kann.

AT-ATs +25 % Geschwindigkeit

AT-AT-AngriffsSchaden +10 %

Mine produziert +20 % Credits.

Mine produziert +40 % Credits.

Gebäude erleidet 25 % weniger Schaden

Schaden Infanterie-Abwehrturm +25 %

Schaden Fahrzeug- und Flugabwehrturm +25 %

Gegnerische Geschosse können Schild nicht durchdringen.

Forschungseinrichtung

Forschungseinrichtung

Forschungseinrichtung

Forschungseinrichtung

Forschungseinrichtung

Forschungseinrichtung

Forschungseinrichtung

Forschungseinrichtung

STAR WARS EMPIRE AT WAR

AUFRÜSTUNG IMPERIUM (RAUM)	BESCHREIBUNG	GEBAUDE
Verbesserter Nachschub Stufe 1	Versorgungsdock produziert +20 % Credits.	Asteroidenmine
Verbesserter Nachschub Stufe 2	Versorgungsdock produziert +40 % Credits. Jäger +25 % Geschwindigkeit	Asteroidenmine
Verbesserte Reaktoren Stufe 1	Korvetten erleiden 25 % weniger Schaden.	Raumstation des Imperiums
Verstärkte Panzerung Stufe 1	Rüstet Raumstation auf Stufe 2 auf.	Raumstation des Imperiums
Raumstation Stufe 2	Angriffsschaden Jäger +25 %	Raumstation des Imperiums
Verbesserte Waffen Stufe 1	Rüstet Raumstation auf Stufe 3 auf.	Raumstation des Imperiums
Raumstation Stufe 3	Angriffsschaden Korvette +25 %	Raumstation des Imperiums
Verbesserte Waffen Stufe 2	Fregatten erleiden 25 % weniger Schaden.	Raumstation des Imperiums
Verstärkte Panzerung Stufe 2	Schaden von Montagepunkt Laser, Ionikanone und Rakete +15 %	Raumstation des Imperiums
Verbesserte Abwehr Stufe 1	Fregatten +25 % Geschwindigkeit	Raumstation des Imperiums
Verbesserte Reaktoren Stufe 2	Rüstet Raumstation auf Stufe 4 auf.	Raumstation des Imperiums
Raumstation Stufe 4	Schaden von Montagepunkt Laser, Ionikanone und Rakete +30 %	Raumstation des Imperiums
Verbesserte Abwehr Stufe 2	Rüstet Raumstation auf Stufe 5 auf.	Raumstation des Imperiums
Raumstation Stufe 5	Schachtschiffe +25 % Geschwindigkeit	Raumstation des Imperiums
Verbesserte Reaktoren Stufe 3	Schadschiffe +25 % Geschwindigkeit	Raumstation des Imperiums
Verbesserte Abwehr Stufe 3	Schachtschiffe erleiden 25 % weniger Schaden.	Raumstation des Imperiums
Verstärkte Panzerung Stufe 3	Angriffsschaden Schlachtschiffe +25 %	Raumstation des Imperiums
Verbesserte Waffen Stufe 3		Raumstation des Imperiums



DER PLANETENBONUS

PLANETEN	VORTEL	AUSWIRKUNG	REICHWEITE DER VORTEL AUSWIRKUNG		ENHEMISCHE BEVÖLKERUNG GESINNUNG	
			GALAXIS	IMPERIUM	NUR DER PLANET	BEIDE SEITEN
Abrogado-Roe	Produktionschub: AT-ST	20% Preisnachlass	Galaxis	Imperium	Menschen	Rebellen
Aetern II	Hohes Einkommen (Credits)	Der Planet erwirtschaftet mehr Credits und gibt einen Bonus für Minen	Nur der Planet	Beide Seiten		
Alderaan	Kampfpanzerung	50% Schadensreduzierung für Soldaten der Rebellen	Galaxis	Rebellen		
Alzoc III	Anoxes	Produktionschub: Victory-Kreuzer (Sternenzerstörer)	20% Preisnachlass	Galaxis	Imperium	Menschen
Atterri	Schwarzmarkteinflüsse	Das tägliche Einkommen schwankt von sehr niedrig bis sehr hoch.	Nur der Planet	Beide Seiten	Menschen	Piraten
Bespin	Hohes Einkommen (Credits)	Der Planet erwirtschaftet mehr Credits und gibt einen Bonus für Minen.	Nur der Planet	Beide Seiten		
Bestline	Produktionschub: Acclamator (Kreuzer)	20% Preisnachlass	Galaxis	Imperium	Menschen	Rebellen
Bonadon	Hohes Einkommen (Credits)	Der Planet erwirtschaftet mehr Credits und gibt einen Bonus für Minen.	Nur der Planet	Beide Seiten		
Bohallowi	Spionageernetzwerk	Taktische Informationen über Systeme in der Nähe von Bohallowi.	Planeten	Beide Seiten	Bothaner	Rebellen
Byss	Verbesserte AT-AT-Reaktoren	AT-ATs erhalten eine um 20% erhöhte Geschwindigkeit und Feuerkraft.	Galaxis	Imperium	Menschen	Imperium
Cardia	Produktionschub: Infanterie	20% Preisnachlass	Galaxis	Beide Seiten	Menschen	Imperium
Corallia	Produktionschub: Corallianische Konvette	20% Preisnachlass	Galaxis	Rebellen	Menschen	Rebellen
Conlog	Produktionschub: Infanterie	20% Preisnachlass	Galaxis	Beide Seiten	Menschen	Imperium
Conusant	Hohes Einkommen (Credits)	Der Planet erwirtschaftet mehr Credits und gibt einen Bonus für Minen.	Nur der Planet	Beide Seiten	Menschen	Imperium

STAR WARS EMPIRE AT WAR

Dagobah	Bodenartung	Stützpunkte können vom Feind erst entdeckt werden, wenn er auf dem Planeten gelandet ist.	Nur der Planet	Beide Seiten	Rebelien
Dantooine	Bodenartung	Stützpunkte können vom Feind erst entdeckt werden, wenn er auf dem Planeten	Nur der Planet	Beide Seiten	Menschen
Endor	Leichte Reflektorenzierung	TIE-Mauler, AT-ST und AT-AAA lenken zu 15% Blasterbeschuss ab.	Galaxis	Imperium	Ewoks
Eriadu	Produktionsclub: T4-b-Panzer	20% Preisnachlass	Galaxis	Rebelien	Menschen
Fondor	Produktionsclub: Sturmfragatte der Allianz; Schlachtschiffherstellung	20% Preisnachlass	Galaxis	Rebelien	Menschen
Fresia	Produktionsclub: A-Wing-Staffel	20% Preisnachlass	Galaxis	Rebelien	Menschen
Geonosis	Produktionsclub: MFTL	20% Preisnachlass	Galaxis	Rebelien	Geonosianer
Hoth	Bodenartung	Stützpunkte können vom Feind erst entdeckt werden, wenn er auf dem Planeten gelandet ist.	Nur der Planet	Beide Seiten	Rebelien
Ilum	Produktionsclub: SPWA-T	20% Preisnachlass	Galaxis	Imperium	
Jabim	Einheitenbegrenzung: Repulsorlift-Fahrzeuge	2-M-Panzer, T2-B-Panzer, Kundschafter und Gefechtsgleiter können auf diesem Planeten nicht eingesetzt werden.	Nur der Planet	Keinen	Menschen
Kashyyyk	Bodenartung	Stützpunkte können vom Feind erst entdeckt werden, wenn er auf dem Planeten gelandet ist.	Nur der Planet	Beide Seiten	Wookiees
Kessel	Hohes Einkommen (Credits)	Der Planet erwirtschaftet mehr Credits und gibt einen Bonus für Minen.	Nur der Planet	Beide Seiten	Rebelien
Korriban	Produktionsclub: Panzer 2M	20% Preisnachlass	Galaxis	Imperium	
Kuat	Produktionsclub: Imperialer Sternenzerstörer; Schlachtschiffherstellung	20% Preisnachlass	Galaxis	Imperium	Menschen



PLANETEN	VORTEIL	AUSWIRKUNG	REICHWEITE DER AUSWIRKUNG	VORTEIL GILT FÜR	EINHEIMISCHE BEVÖLKERUNG	EINHEIMISCHE GENNUNNG
Manaan	Taktische autom. Heilung: Infanterie	Die Infanterie heilt während taktischer Gefechte automatisch in einer gewissen Zeit.	Nur der Planet und Beide Seiten nur der Verteidiger	Galaxis	Rebellen	Mon Calamari Rebellen
Mon Calamari	Produktionsschub: Mon Calamari-Kreuzer; Schlachschiffherstellung	20% Preisnachlass	T4-B-Panzer verursachen einen um 25% erhöhten Schaden.	Galaxis	Rebellen	Menschen \ Gangoner
Naboo	T4-B-Aufrüstung Erhöhter Schaden		Das tägliche Einkommen schwankt von sehr niedrig bis sehr hoch.	Nur der Planet	Beide Seiten	Hutten Piraten
Nal Hutta	Schwarzmarkteinflüsse		Der Planet erwirtschaftet mehr Credits und gibt einen Bonus für Minen.	Nur der Planet	Beide Seiten	
Polus	Hohes Einkommen (Credits)		Sturmtruppen bekommen zusätzlich 35% auf ihre Gesundheit.	Galaxis	Imperium	Twileks
Ryloth	Ausdauerhub		Jedweide Infanterie erleidet in taktischen Gefechten mit der Zeit automatisch Schaden.	Nur der Planet	Keinen	Piraten
Shola	Automatischer Schaden: Infanterie		20% Preisnachlass	Galaxis	Imperium	Sullustaner
Sullust	Produktionsschub: Taron-Patrouillenkreuzer; Schlachschiffherstellung		T2-B-Panzer und Gefechtsgleiter erhalten eine um 25% verbesserte Panzerung	Galaxis	Rebellen	Rebellen
Taris	Produktionsschub: T2B-Panzer	20% Preisnachlass	Die Infanterie heilt während taktischer Gefechte automatisch in einer gewissen Zeit.	Galaxis	Rebellen	Menschen Imperium
Tatooine	Aufrüstung Leichte Panzerung		X-Wing, Y-Wing, A-Wing und Z-95-Schlafzellen verursachen 25% mehr Schaden.	Nur der Planet und Beide Seiten nur der Verteidiger	Jowas/ Menschen	Rebellen
Thyferra	Taktische autom. Heilung: Infanterie		Verbesserte Waffen Stufe 1	Galaxis	Rebellen	
Vergesso-Asteroiden			Verbesserte Ketten			
Wayland			Verstärkte Schilde Stufe 1	Galaxis	Rebellen	Menschen Piraten
Yavin				Galaxis	Rebellen	Menschen Rebellen

STAR WARS EMPIRE AT WAR

EINHEIMISCHE UND PLANETEN

Planet	Spezies 1	Gesinnung	Spezies 2	Gesinnung
Anaxes	Menschen	Imperium		
Byss	Menschen	Imperium		
Carida	Menschen	Imperium		
Corulag	Menschen	Imperium		
Coruscant	Menschen	Imperium	Imperiale Garde	Imperium
Eriadu	Menschen	Imperium		
Fresia	Menschen	Imperium		
Korriban	Menschen	Imperium		
Kuat	Menschen	Imperium		
Taris	Menschen	Imperium		
Abregado Rae	Menschen	Rebellen		
Bestine	Menschen	Rebellen		
Bothawui	Bothaner	Rebellen		
Corellia	Menschen	Rebellen		
Dantooine	Menschen	Rebellen		
Endor	Ewoks	Rebellen		
Fondor	Menschen	Rebellen		
Geonosis	Geonosianer	Rebellen		
Jabiim	Menschen	Rebellen		
Kashyyyk	Wookiees	Rebellen		
Mon Calamari	Mon Calamari	Rebellen		
Naboo	Menschen	Rebellen	Gunganer	Rebellen
Sullust	Sullustaner	Rebellen		
Tatooine	Jawas/Menschen	Rebellen	Sandleute	Feindlich
Yavin	Menschen	Rebellen		
Atzerri	Menschen	Piraten		
Nal Hutta	Hutten	Piraten		
Ryloth	Tw'i'leks	Piraten		
Wayland	Menschen	Piraten		



CREDITS

PETROGLYPH

DEVELOPMENT TEAM

PRODUCER

Chuck Kroegel

DEVELOPMENT DIRECTOR

Ted Morris

DESIGN DIRECTOR

Joe Bostic

ART DIRECTOR

Gary Cox

AUDIO DIRECTOR

Frank Klepacik

TECHNICAL DIRECTOR

Steve Tall

LEAD PROGRAMMER

Michael Legg

LEAD GRAPHICS

PROGRAMMER

Greg Hjelstrom

LEAD AI PROGRAMMER

Bret Ambrose

PROGRAMMERS

Brian Hayes

Oksana Kubushyna

James Richmond

Jason Currie

James Yarrow

Andre Arsenault

Yang Li Hector Yee

Eric Yiskis

SENIOR ARTISTS

Elie Arabian

Eric Kearns

ARTISTS

Michael Amerson

Adam Pitts

UI ARTIST

Herb Ellwood

DESIGNERS

Patrick Pannullo

Dan Eter

Christopher Rubyor

Rich Donnelly

Joe Gernert

AI DESIGNER

Steve Copeland

CAMPAIGN DESIGNER,

WRITER

Adam Isgreen

LINE PRODUCER,

ADDITIONAL DESIGN

Michael Fetterman

OPERATIONS MANAGER

Cristy Huender

ADDITIONAL

PROGRAMMING

Mike Lytle

Chris Brooks

Justin Ficarrotta

Maria Teruel

Colt McAnlis

ADDITIONAL ART

Nick Teasdale

Charlie Howell

CONCEPT ARTIST

Daniel Miller

IT SUPPORT

Curtis Shellman

COMMUNITY MANAGER

Christopher Rubyor

GENERAL MANAGER

Chuck Kroegel

STUDIO DIRECTORS

Steve Tall

Joe Bostic

PRESIDENT

Michael Legg

LUCASARTS

ASSISTANT PRODUCER

David "Rogue"

Silverstein

PRODUCTION ASSISTANT

Bertrand Reyes

Estrellado

SUPERVISING PRODUCER

Chris Williams

ASSOCIATE PRODUCERS

Matt Fillbrandt

Chuck McFadden

ASSOCIATE

PRODUCER, WRITER

Justin Lambros

PRODUCTION ASSISTANT

James Morris

LOCALIZATION PRODUCER

Hiromi Okamoto

TECHNICAL DIRECTION

Jonathan Williams

Julian James

LEAD TESTERS

Nick Eberle

Mark Montuya

ASSISTANT LEAD TESTERS

Brandon Hutt

Eric Brummel

Michael Blair

ADDITIONAL

PROGRAMMING

Will Beckman

ASSISTANT VOICE

DIRECTOR

Jennifer Sloan

SENIOR VOICE EDITOR

Cindy Wong

ASSISTANT VOICE EDITOR

G.W. Childs

ORIGINAL STAR WARS

SOUND EFFECTS

Ben Buffet

ORIGINAL STAR WARS

MUSIC COMPOSED BY

John Williams

© & © Lucasfilm Ltd. &

TM. All rights reserved.

Used under authorization.

Published by Bantha Music

(BMI). Administered

and/or co-published with

Warner-Tamerlane Music

Publishing Corp. (BMI)

TECHNICIAN

Dan Martinez

INTERNATIONAL

PRODUCTION

ASSISTANT, LEAD

Philip Berry

INTERNATIONAL

PRODUCTION ASSISTANT

Ken Balough

INTERNATIONAL

LEAD TESTER

Jason Pimentel

QA TESTERS

Aaron Sarver

Jeff Manners

John Edmond

Jonathan Craig

Julian James

Michael Ward

Ken Barnes

Kip Bunyea

Nellie Johnson

Nick Dengler

Russ Ogilvie

Serge Tcherniavskii

Seth Benton

ADDITIONAL

PROGRAMMING

Tom "Toom" Drake

Zak Huntwork

ADDITIONAL

PROGRAMMING

Mathieu Belair

Jason Webb

ADDITIONAL

PROGRAMMING

COMPATIBILITY

SUPERVISOR, AND LEAD

TECHNICAL WRITER

Lynn Taylor

ADDITIONAL

PROGRAMMING

TECHNICIAN

Dan Martinez

ADDITIONAL

PROGRAMMING

ENZYME LABS

MANAGEMENT

Carollio Maher

Nicolas Liorzou

ADDITIONAL

PROGRAMMING

Christine Baxter

Darren Keenan

ADDITIONAL

PROGRAMMING

Aki Halopainen

Dominic Norman

Frédéric Blanchette

James Snyder

Joey Lockie

Maxime Turgeon

Philippe Masse

Yan Ouellet

Eric Bissonnette

Stefan Stanczykowski

ADDITIONAL

PROGRAMMING

INTERNATIONAL TESTERS

Félix Gauthier

Iain Williamson

Luc Cruz

Norbert Landertshamer

Paul-André Renaud

Philippe St-Amant

ADDITIONAL

PROGRAMMING

Jean-François Gagné

Philippe Emond

ADDITIONAL

PROGRAMMING

PRODUCTION CONSULTANT

Noah Falstein

ADDITIONAL

PROGRAMMING

Ken Melville

MANAGER OF

QUALITY SERVICES

Paul Purdy

ADDITIONAL

PROGRAMMING

SENIOR LEAD TESTER

Chane Doc Hollander

QUALITY SERVICES

COMPUTER TECHNICIAN

John Carsey

AUDIO AND

INTERNATIONAL

DEPARTMENT MANAGER

Darragh O'Farrell

PRESIDENT

Jim Ward

VICE PRESIDENT OF

PRODUCT DEVELOPMENT

Peter Hirschmann

VICE PRESIDENT

OF FINANCE

Kevin Weston

VICE PRESIDENT OF GLOBAL

MARKETING

AND SALES

John Geoghegan

SENIOR DIRECTOR OF

PRODUCTION SERVICES

Atsuko Matsumoto

DIRECTOR OF

GLOBAL MARKETING

Kevin Kurtz

DIRECTOR OF

GLOBAL SALES

Kevin Kebodeaux

DIRECTOR OF STUDIO

OPERATIONS

Matt White

ASSOCIATE PRODUCT

MANAGER

Matt Shell

MARKETING

COORDINATOR

Yelena Kozlova

DIRECTOR OF

PUBLIC RELATIONS

Anne Marie Stein

PUBLIC RELATIONS

MANAGER

Jason Andersen

STUDIO PUBLICIST

Chris Baker

STAR WARS EMPIRE AT WAR

MEDIA AND EVENTS PUBLICISTS	MANUAL WRITERS	Wes Anderson	• Karla Moran-	Senior Localisation Manager
Alexis Mervin	MATT KEAST	McFADDEN	Karyn Harrison	Tamsin Lucas
Hadley Fitzgerald	James Morris	ANNE MARIE HAWKINS	Kathy Hsieh	Localisation Project Manager
SALES AND CHANNEL MARKETING	MANUAL DESIGNER	JANNETT SHIRLEY-PAUL	Kellie Walker	Charlie Harris
Kristina Landies	MASTERING	JOHN GARRETT	Lourdes Isidro Reyes	Creative Services Manager
Mike Maguire	LAB/PRODUCT SUPPORT	MARK BARBOLAK	Matt Omernick	Jackie Sutton
OPERATIONS	SUPERVISOR	SETH STEINBERG	Moornie	PR Manager UK/ROE
Evelyn Bolling	JAY GERACI	LUCAS LICENSING	Mr. Cure-B	Suzanne Panter
Scott Fry	MASTERING LAB	CHRIS GOLLAHER	Nick Peck	European Operations Manager
Carlos Bustillo	ERIC RAUCH	KRISTI KAUFMAN	Herr MN	Heather Clarke
FINANCE	JAY TYE	LELAND CHEE	Adrianna, Paul, Rui and Vanda	Production Planners
Dan Nystrom	SCOTT TAYLOR	STACY CHEREGOTIS	Rumpole	Lynne Moss
Karen Downey	ADDITIONAL ART	STACY ARNOLD	Sam Saliba	Bernadette Cowan
Mary Beth Ratto	GREGORY HARSH	SPECIAL THANKS	Susan Schneider	ACTIVISION GERMANY
Melissa Galicia	GREG KNIGHT	ANANDA AND HANS SELK	Tcherniavskii Family	Marketing Manager
Neena Bonetti	IT SUPPORT	ANDRÉS PINTO	Terri Dome	Stefan Lüdges
Rita Flores	AKIRA HIYAMA	BRYAN SIAT	Tim Moore	PR-Manager
INTERNET DIRECTOR	BRENDAN LLOYD	CAESER	TRISH VISITA	Bernd Reinartz
Paul Ens	CHAD WILLIAMS	CAMERON SUEY	WINNIE, VALERIE, and VIRNA VILLAS	Senior VP
INTERNET PRODUCTION	DARYLL JACOBSON	CATALINA EDMOND	• VERY SPECIAL THANKS	Tricia Bertero
Nicole Lowe	DINESH KATARIA	CHESTER AT VILLAGE	George Lucas	PR-Executive
Christopher Inclenrock	DYLAN COATES	CHRIS SUSEN	ACTIVISION UK	Martin Pitzl
Scott Barrett	FISHER KEY	COLIN CARLEY	General Manager, European Business	Brand Manager
Dennis VonGalle	GREG MILLIES	CYNTHIA MARTINEZ	Sarah Ewing	Markus Neumann
SENIOR MANAGER OF STRATEGIC MARKETING	JIM CARPENTER	DAVID ZEMKE	Head of Publishing Services	IT & Web Manager
Sean Denny	JODY MADDEN	DINO McBARBER	Nathalie Ranson	Thorsten Hübschmann
CONSUMER INSIGHTS	JOE SHUM	DON MESA	Senior Brand Manager	German Translation
STRATEGIC MARKETING SPECIALIST	JOHN DOAK	ELINA SHCOP	Manager, UK & ROE	Text Cologne
Melissa Blegen	JOHN OF EICHORN	ERIC ANTANAVICH	Keely Brenner	German Localisation and Linguistic QA
ASSISTANT TO THE VP OF PRODUCT DEVELOPMENT	LEE MEHELIS	GARY CHEW	Effective Media GmbH	Effective Media GmbH
Mette Adams	MATT GALLAHER	GREG ROBLES		
STUDIO COORDINATOR	MELANIE JACOBSON	HEATHER DESURIVRE, BEHAVIORISTICS, INC.		
Peggy Ary	MIKE ETHRIDGE	JASON ALEXANDER		
	RICH MURILLO	JIM DIAZ		
	ROBERT SANTOS	JOANIE AND AIDEN DEKNYS		
	SEAN TISDALE	JOSE ESTRELLADO, SR.		
	SEAN WHITACRE	Julie Morretti		
	THOMAS CHAN			
	VICTOR TANCREDI-BALLUGERA			

CAST	Edmund Dehn	Lex Lang	Steve Blum
Brian Basle	COMMANDER ACKBAR	SCOUT TROOPER, T-4 B TANK COMMANDER, ADDITIONAL VOICES	EMPIRE HU, STORMTROOPER, ADDITIONAL VOICES
KYLE KATARN, REBEL PILOT, REBEL TROOPER, ADDITIONAL VOICES	GARY MARTIN	LLOYD FLOYD	Stephen Stanton
Carolyn Seymour	INTERDICTOR CRUISER, TIE MAULER COMMANDER, ADDITIONAL VOICES	LUKE SKYWALKER	CAPTAIN ANTILES, OBI-WAN KENOBI, ADDITIONAL VOICES
MON MOTHMA	GRANT ALBRECHT	NICK JAMESON	Temuera Morrison
Chris Cox	IMPERIAL OFFICER 1, REBEL FIELD COMMANDER, ADDITIONAL VOICES	EMPEROR PALPATINE, A-WING PILOT, RED LEADER	BOBA FETT
REBEL TROOPER, X-WING PILOT, ADDITIONAL VOICES	JAMIE GLOVER	PAUL DARROW	Timothy Watson
Corey Burton	COLONEL VEERS, ADDITIONAL VOICES	RUPERT DEGAS	AT-AT COMMANDER, IMPERIAL OFFICER, ADDITIONAL VOICES
TIE FIGHTER PILOT, V-WING PILOT, ADDITIONAL VOICES	JOHN ARMSTRONG	CAPTAIN PIETT, IMPERIAL OFFICER 2, ADDITIONAL VOICES	Tom Kane
Denny Delk	HAN SOLO	SCOTT LAWRENCE	C-3PO, ADDITIONAL VOICES
NARRATOR	KATH SOUTIE	DARTH VADER	Wayne Grace
	MARA JADE, REBEL HU		ALLIANCE SHUTTLE, GALLOFREE TRANSPORT



This product contains software technology licensed from GameSpy Industries, Inc. ©1999-2006 GameSpy Industries GameSpy Industries, Inc. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved.



zlib.h — interface of the 'zlib' general purpose compression library version 1.2.1, November 17th, 2003
Copyright ©1995-2003 Jean-loup Gailly and Mark Adler

expat -XML Parser Toolkit Copyright © 1998, 1999, 2000 Thai Open Source Software centre Ltd.

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of expat -XML Parser Toolkit, and associated documentation files (exclusive of any documentation files or copies of expat -XML Parser Toolkit that may be associated with or part of *Star Wars: Empire at War*) to deal in the expat -XML Parser Toolkit without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the expat -XML Parser Toolkit and to permit persons to whom the expat -XML Parser Toolkit is furnished to do so, subject to the following conditions: The above copyright notice and this permission notice located at the website www.jclark.com/xml/copying.txt shall be included in all copies or substantial portions of the expat -XML Parser Toolkit.

libpng versions 1.0.7, July 1, 2000, through 1.2.5, October 3, 2002, © 2000-2002 Glenn Randers-Pehrson

Lua programming language Copyright © 1994-2004 Tecgraf, PUC-Rio.

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of Lua programming language and associated documentation files (exclusive of any documentation files or copies of Lua programming language that may be associated with or part of *Star Wars: Empire at War*), to deal in the Lua programming language without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Lua programming language, and to permit persons to whom the Lua programming language is furnished to do so, subject to the following conditions: The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Lua programming language.

Uses Bink Video Technology. Copyright © 1997-2006 by RAD Game Tools, Inc.

Uses Miles Sound System. Copyright © 1991 – 2006 by RAD Game Tools, Inc.

MPEG Layer-3 playback supplied with the Miles Sound System from RAD Game Tools, Inc. MPEG Layer-3 audio compression technology licensed by Fraunhofer IIS and THOMSON multimedia.

STAR WARS EMPIRE AT WAR**KUNDENDIENST FÜR DEUTSCHLAND, ÖSTERREICH UND DIE DEUTSCHSPRACHIGE SCHWEIZ**

Unsere Technische Supporthotline ist Montags-Samstags von 11 – 22 Uhr für Ihre technischen Fragen zum Spiel da. Bitte halten Sie bei Problemen mit dem Spiel oder seiner Installation auf Ihrem Gerät auf jeden Fall alle wichtigen Informationen parat, vor allem bei PC-Problemen ist eine Analyse nur mit genauen Informationen Ihres PCs möglich, da es hunderte verschiedener Konfigurationen gibt.

Helfen Sie uns daher bitte vor Ihrem Anruf!

Sie werden von unseren Mitarbeitern nach diversen Systemkomponenten gefragt, die sie am einfachsten im Überblick haben, wenn Sie folgendes machen:

Im "Start"-Menü gehen Sie auf den Menüpunkt "Ausführen".

Im nun erscheinenden Fenster tippen Sie "dxdiag" (ohne die Anführungszeichen) ein.

Es öffnet sich nun das Diagnoseprogramm von Direct X. In diesem Fenster klicken Sie nachdem der Prüfungsprozess (blauer Balken rechts unten) ganz abgeschlossen ist auf "Alle Informationen speichern..." (3. Button von links). Es wird eine Textdatei generiert, die alle wichtigen System- und Treiberinformationen enthält.

Speichern Sie diese am besten auf Ihrem Desktop ab, damit sie während des Gesprächs alle Informationen für unsere Servicemitarbeiter parat haben.

Für Kunden aus DEUTSCHLAND:**TECHNISCHE FRAGEN**

01805 – 22 51 55 (€ 0,12 pro Minute*)

für technische Fragen Mo.-Sa. von 11:00 – 20:00 Uhr

SPIELETIPPS

09001 – 51 00 55 (€ 1,24 pro Minute*) für spielerische Fragen

Mo.-Sa. von 11:00 – 20:00 Uhr

Für Kunden aus ÖSTERREICH:**TECHNISCHE FRAGEN**

+49-1805 – 22 51 55

(Die Kosten entsprechen einem Auslandsgespräch nach Deutschland)

Mo.-Sa. von 11 – 20 Uhr

SPIELETIPPS

0900 – 400 724 (€ 1,55 pro Minute) für spielerische Fragen Mo.-Sa. von 11 – 20 Uhr

Für Kunden aus der SCHWEIZ:**TECHNISCHE FRAGEN**

+49-1805 – 22 51 55

(Die Kosten entsprechen einem Auslandsgespräch nach Deutschland)

für technische Fragen Mo.-Sa. von 11- 20 Uhr

SPIELETIPPS

0900 – 98 00 98 (CHF 2,13 pro Minute) Mo.-Sa. von 11 – 20 Uhr

Online-Support

Auf unserer Webseite finden Sie auch ein Supportformular, mit dem Sie unseren Support kontaktieren können!

Dort finden Sie auch Spieleinformationen und Neuigkeiten: www.activision.de

*Ihre genauen Kosten können Sie über Ihren Telekommunikationsanbieter erhalten, unser Beispiel zeigt die Kosten der Deutschen Telekom AG.



LIZENZVEREINBARUNG

BITTE LESEN SIE DIESE LIZENZVEREINBARUNG SORGFÄLTIG, BEVOR SIE DIE SOFTWARE INSTALLIEREN ODER ANDERWEITIG VERWENDEN. DURCH DIE INSTALLATION ODER ANDERWEITIGE VERWENDUNG DER SOFTWARE ERKLÄREN SIE SICH MIT DEN BEDINGUNGEN DIESER VEREINBARUNG EINVERSTANDEN. WENN SIE DEN BEDINGUNGEN DIESER SOFTWARE-LIZENZVEREINBARUNG NICHT ZUSTIMMEN, SIND SIE NICHT BERECHTIGT, DIE SOFTWARE ZU INSTALLIEREN ODER ZU NUTZEN. ENTFERNEN SIE DANN DIE SOFTWARE MIT ALLEN ZUGEHÖRIGEN DATEIEN VON IHREM SYSTEM UND TAUSCHEN SIE DIE SOFTWARE BEI IHREM FACHHÄNDLER (SOFERN DIES MÖGLICH IST).

Das Computerprogramm, Grafiken, Musik, Druckmaterialien, Online- oder elektronische Dokumentation und alle anderen Komponenten, die in diesem Produkt enthalten sind, und alle Kopien dieses Materials, die überarbeitet und aktualisiert werden können (im Folgenden "Software" genannt), sind urheberrechtlich geschütztes Eigentum von Activision und/oder den zugehörigen Unternehmen oder Abteilungen und den Lizenzgebern (im Folgenden "Activision" genannt). Diese Software wird von Ihnen unter nicht-exklusiver Lizenz verwendet und wurde nicht käuflich erworben. Alle Urheberrechte, Handels-, Patent- und anderen Rechte an der Software liegen bei Activision und/oder den Lizenzgebern. Activision kann jederzeit Verbesserungen oder Aktualisierungen der Software ohne vorherige Ankündigung vornehmen. Diese Aktualisierungen und Verbesserungen können das Gameplay verändern, das diese Software mit sich bringt.

Gemäß den Bedingungen dieser Vereinbarung dürfen Sie die Software nur für private Zwecke verwenden, indem Sie sie auf einem einzigen Computer installieren und sie dann gemäß den Bedingungen dieser Vereinbarung verwenden. Sie dürfen keine technologischen Maßnahmen der Software umgehen, die das Kopieren oder den unerlaubten Zugriff auf diese Software verhindern sollen, und auch keinen diesbezüglichen Versuch unternehmen.

Alle Rechte, die in dieser Vereinbarung nicht explizit eingeräumt werden, werden von Activision sowie, sofern zutreffend, den Lizenzgebern vorbehalten. Es ist Ihnen nicht gestattet: (1) außer in Verbindung mit der Installation und dem Gameplay dieser Software eine Kopie der Software anzufertigen oder sie vollständig auf eine Festplatte oder ein anderes Speichermedium zu kopieren; Sie müssen die Software außerdem von der enthaltenen DVD- oder CD-ROM starten; (2) die Software ganz oder teilweise zu vertreiben, vermieten, verleihen oder lizenziieren; (3) die Software ganz oder teilweise zu modifizieren oder ähnliche Produkte anhand der Software zu erstellen, sofern dies nicht explizit durch diese Vereinbarung erlaubt wird; (4) die Software ganz oder teilweise in einem Netzwerk, per Telefon oder auf anderem elektronischen Wege zu verbreiten oder die Verwendung der Software in einem Netzwerk, einer Mehrbenutzerumgebung oder einem Fernzugriffssystem zu gestatten, mit der Ausnahme von Netzwerk-Mehrspielerspielen in autorisierten Netzwerken gemäß der Dokumentation; (5) sich an Mehrspielerspielen in nicht-autorisierten Netzwerken zu beteiligen; (6) nicht autorisierte Level zu entwerfen oder zu verbreiten; (7) die Software zurückzuentwickeln, den Sourcecode zu extrahieren oder auf eine andere Art und Weise einen Versuch zu unternehmen, an den zugrundeliegenden Sourcecode, die Ideen, Algorithmen, Dateiformate, Programmierung oder das interoperable Interface der Software zu gelangen oder diese zu rekonstruieren, sofern dies nicht ausdrücklich durch ein Gesetz gestattet ist (und dann nur in dessen Rahmen); Sie dürfen auch in diesem Falle erst dann einen solchen Versuch unternehmen, wenn Sie Activision zuvor schriftlich über die geplanten Absichten informiert haben; (8) Eigentumshinweise und -label auf und innerhalb der Software zu entfernen, auszublenden oder zu umgehen; (9) die Software oder eine Kopie oder Adaption von ihr unter Verletzung geltender Rechte oder Regeln zu exportieren oder reexportieren oder (10) die Software kommerziell zu nutzen, vor allem in einem Cyber-Café, Computerspiel-Center oder in einer anderen öffentlich zugänglichen Stätte, sofern Sie nicht zuvor eine separate Lizenz von

STAR WARS EMPIRE AT WAR

Activision und/oder den Lizenzgebern erworben haben (die Activision und/oder die Lizenzgeber nach eigenem Ermessen vergeben können); Activision und/oder die Lizenzgeber können für eine solche separate Lizenz eine zusätzliche Gebühr verlangen.

Es ist Ihnen gestattet, die Software unter der Bedingung übertragen, dass der Empfänger den Bedingungen dieser Lizenzvereinbarung zustimmt und diese weiterhin beachtet. Wenn Sie die Software übertragen, sind Sie dazu verpflichtet, alle ihre Komponenten samt der Dokumentation zu übertragen und alle Kopien von Ihrem Computer zu entfernen. Bei einer Übertragung der Software erlischt Ihre Lizenz automatisch.

Activision gewährleistet, dass während eines Zeitraums von 90 Tagen nach dem Kauf der Software der oder die Datenträger, auf dem das Programm gespeichert ist, frei von Material- und Verarbeitungsängeln ist. Bei inhaltlichen Mängeln der Software ist Activision, sofern der Käufer das Programm unter Beifügung der Rechnung zurückgibt, zur (a) kostenlosen Ersatzlieferung verpflichtet, wenn das Medium innerhalb des Zeitraums von 90 Tagen nach dem Kauf defekt ist, oder (b) zur Ersatzlieferung gegen eine Bearbeitungsgebühr von £9,00 (alle Beträge in dieser Vereinbarung beziehen sich auf Pfund Sterling) pro Digital Versatile Disc (DVD) oder £6,00 pro Compact Disc (CD), wenn das Medium nach dem Garantiezeitraum von 90 Tagen defekt ist, sofern die Reklamation innerhalb einer überschaubaren Zeit nach dem Kauf eingereicht wird und Activision die Produkt-DVD oder -CD noch immer kommerziell vermarktet. Bitte senden Sie nur die defekte DVD oder CD bzw. die DVDs und CDs samt Kaufbeleg, einer Beschreibung des Fehlers und Ihrem Namen und Adresse mit ausreichendem Rückporto an Activision, um eine Ersatzlieferung zu erhalten. Bei Mängeln, die nach dem Garantiezeitraum auftreten, sind außerdem ein Scheck über £9,00 pro DVD oder £6,00 pro CD, zahlbar an Activision, beizulegen. Activision wird Ihnen dann eine Ersatzlieferung zusenden. Für den Fall, dass die Software nicht mehr länger erhältlich ist, behält sich Activision das Recht vor, ein ähnliches Produkt mit gleichem oder höherem Wert als Ersatz zu liefern. Diese Garantie findet keine Anwendung und ist ungültig, wenn der Defekt durch falschen Einsatz, falsche Behandlung, Vernachlässigung oder durch normalen Verschleiß eingetreten ist. Activision und/oder die Lizenzgeber haben keine Verpflichtung, Support, Wartung, Upgrades, Modifikationen oder neue Veröffentlichungen gemäß dieser Vereinbarung anzubieten.

Sie erklären sich damit einverstanden, dass die Verwendung dieser Software auf eigene Gefahr erfolgt. Außer für den oben beschriebenen Garantie-Zeitraum von 90 Tagen sind die Software und alle zugehörige Dokumentation samt Materialien in der vorliegenden Form übergeben und berechtigen unter keinen Umständen zu Schadensersatzansprüchen jedweder Art. ACTIVISION UND DIE LIZENZGEBER SCHLIESSEN AUSDRÜCKLICH JEDEN GARANTIE BEZÜGLICH DES PROGRAMMS UND ALLER BEGLEITENDEN SCHRIFTLICHEN UNTERLAGEN, EINSCHLIESSLICH STILLSCHWEIGENDER GARANTEN BEZÜGLICH HINREICHENDER ART UND GÜTE UND BEZÜGLICH DER EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK, AUS. ACTIVISION UND DIE LIZENZGEBER GARANTIEREN NICHT, DASS DIE IN DER SOFTWARE ENTHALTENEN FUNKTIONEN IHREN ANSPRÜCHEN ENTSPRECHEN, DASS DIE VERWENDUNG DER SOFTWARE UNTERBRECHUNGS- UND FEHLERFREI ERFOLGT ODER DASS FEHLER IN DER SOFTWARE KORRIGIERT WERDEN. DAS GESAMTE NUTZUNGSRISIKO DER SOFTWARE LIEGT BEI IHNEN UND ACTIVISION UND DIE LIZENZGEBER KÖNNEN KEINESFALLS FÜR WARTUNG, REPARATUR UND/ODER KORREKTUREN HAFTBAR GEMACHT WERDEN. ACTIVISION UND DIE LIZENZGEBER SIND ZUDER NICHT VERANTWORTLICH FÜR JEGLICHE VERZÖGERUNGEN, SYSTEMFEHLER UND ANDERE SYSTEMAUSFÄLLE, DIE VON ZEIT ZU ZEIT AUSWIRKUNGEN AUF DAS ONLINE-SPIEL UND DEN ZUGANG ZUM ONLINE-SPIEL HABEN KÖNNEN. IN EINIGEN LÄNDERN SIND BESCHRÄNKUNGEN VON STILLSCHWEIGENDEN GEWÄHRLEISTUNGEN NICHT ZULÄSSIG, SO DASS DIE OBEN AUFGEFÜHRUNGEN BESCHRÄNKUNGEN KEINE ANWENDUNG FINDEN.



ACTIVISION, SEINE DIREKTOREN, LEITENDEN ANGESTELLTEN, MITARBEITER, LIZENZGEBER, LIZENZNEHMER ODER BEAUFTRAGTEN ÜBERNEHMEN AUCH BEI FAHRLÄSSIGKEIT KEINE HAFTUNG FÜR ZUFÄLLIGE, INDIREKTE, SPEZIELLE ODER FOLGESCHÄDEN, DIE SICH AUS DEM BESITZ, DEM GEBRAUCH ODER DER FEHLFUNKTION DES PRODUKTS ERGEBEN. DIES GILT INSbesondere FÜR SCHÄDEN AUS GESCHÄFTSVERLUSTEN, AUS BETRIEBSUNTERBRECHUNGEN, AUS VERLUSTEN VON UNTERNEHMENSINFORMATIONEN ODER IRGENDNEINM ANDEREN VERMÖGENSSCHÄDEN AUS DER BENUTZUNG ODER AUS DEFEKten DIESER SOFTWARE SOWIE SACHSCHÄDEN; IN GESETZLICH VORGSEHENEM RAHMEN GILT DIES AUCH FÜR PERSONENSCHÄDEN, SELBST WENN ACTIVISION ODER EIN ACTIVISION-VERANTWORTLICHER VON DER MÖGLICHKEIT SOLCHER SCHÄDEN KENNTNIS HATTE. IN EINIGEN GESETZGEBUNGEN SIND DERARTIGE BESCHRÄNKUNGEN BZW. DIE BEGRENZUNG VON ZUFÄLLIGEN ODER FOLGESCHÄDEN NICHT ZULÄSSIG, SO DASS DIE OBEN AUFGEFÜHRten BESCHRÄNKUNGEN BZW. EINE HAFTUNGSBEGRENZUNG ODER EIN HAFTUNGSAUSSCHLUSS UNTER UMSTÄNDEN KEINE ANWENDUNG FINDEN.

ACTIVISION UND DIE LIZENZGEBER SIND MAXIMAL IN HÖHE DES BETRAGS HAFTBAR, DER FÜR DIE LIZENZ ZUR VERWENDUNG DER SOFTWARE GEZAHLT WURDE. SIE ERKENNEN AN, AUF JEDES BILLIGKEITSRECHT INKLUSIVE, OHNE EINSCHRÄNKUNG, JEDe VERFÜGUNG, ZU VERZICHten, UM DIESe BEDINGUNGEN DURCHZUSETZEN. DIE BEIDEN PARTEIEN ERKENNEN DIESe EINSCHRÄNKUNG DER HAFTUNG AN DIESER STELLE SOWIE IN ANDEREN BEREICHEN DIESER VEREINBARUNG AN; DIE VERTeILUNG DES RISIKOS, WIE SIE VON DIESER VEREINBARUNG GEREGLT WIRD, IST EIN WESENTLICHER BESTANDTEIL DER VEREINBARUNG ZWISCHEN DEN BEIDEN PARTEIEN, OHNE DIE ACTIVISION DIESe VEREINBARUNG NICHT EINGEGANGEN WÄRE. ACTIVISIONS PREISFESTSETZUNG SPIEGELT DIE VERTeILUNG DES RISIKOS SOWIE DIE BESCHRÄNKUNG DER HAFTUNG WIDER.

DURCH DIESe LIZENZVEREINBARUNG ERHALTEN SIE BESTIMMTE RECHTE. AUSSERDEM HABEN SIE MÖGLICHERWEISE, ABHÄNGIG VON DEN IN IHREM LAND GELTENDEN GESETZEN, WEITERE RECHTE.

Regeln bezüglich neuer Level: Activision hat keine Verpflichtung, Programmfunctionen in der Software anzubieten, mit denen Sie Neue Level erstellen können. Falls sich Activision nach eigenem Ermessen entscheiden sollte, derartige Funktionen anzubieten, gelten die nachfolgenden Bestimmungen: "Neue Level" sind Daten, welche die in der Software enthaltenen Daten modifizieren, erweitern oder ersetzen (z. B. von Activision mitgelieferte Level in der Software). Unter Umständen können auch gespeicherte Spielstände und Szenarios Neue Level darstellen, die die Funktionen dieser Software nutzen. Neue Level können nachträglich geliefert oder über ein elektronisches Update zugänglich gemacht werden. Die Neuen Level können durch Activision gestaltet werden, sofern Sie den folgenden zusätzlichen Lizenzbeschränkungen bei der Erstellung von Neuen Leveln zustimmen:

- (1) Neue Level dürfen nur dann erstellt werden, wenn sie ausschließlich mit der Verkaufsversion des Programms und nicht für Demo- oder OEM-Versionen (Original Equipment Manufacturer) verwendet werden können. Neue Level dürfen nicht alleine ohne das Produkt lauffähig sein.
- (2) Neue Level dürfen keine Veränderungen an Dateien mit den Endungen COM, EXE oder DLL oder anderen ausführbaren Programmdateien enthalten.
- (3) Neue Level dürfen weder illegales, skandalöses, anstößiges oder diffamierendes Material enthalten (wobei Activision als einzige Instanz über Zulässigkeit der Inhalte entscheidet), noch Material, das Warenzeichen, urheberrechtlich geschützte Bestandteile oder andere Eigentumsrechte Dritter oder Rechte von Activision selbst verletzt.
- (4) Neue Level dürfen keine (auch nicht auszugsweise) Soundeffekte oder Musiken von Activision oder den Lizenzgebern enthalten.
- (5) Neue Level müssen unter folgenden Angaben in jeder Dokumentationsdatei, Online-Dokumentation, Readme-Datei und durch Hinweise im Code der neuen Level (wenn neuer Code vorhanden ist) erkennbar sein: (a) Name, Adresse und E-Mail-Adresse des Schöpfers des Neuen Level und (b) die Worte "THIS LEVEL IS NOT MADE, DISTRIBUTED, OR SUPPORTED BY ACTIVISION OR ITS LICENSORS. ELEMENTS TM & (C)

STAR WARS EMPIRE AT WAR

LUCASARTS, A DIVISION OF LUCASFILM ENTERTAINMENT COMPANY LTD. (DIESER LEVEL WURDE NICHT VON ACTIVISION ODER DEN LIZENZGEBERN ERSTELLT, VERBREIET ODER UNTERSTÜTZT. PROGRAMMBESTANDTEILE TM & (C) LUCASARTS, EIN UNTERNEHMEN DER LUCASFILM ENTERTAINMENT COMPANY LTD).

(6) Neue Level dürfen nicht verkauft, getäuscht oder mit einem anderen Produkt zusammen vertrieben werden, für das eine Gebühr verlangt wird (von den normalen Kosten für den Aufenthalt im Internet einmal abgesehen), sondern müssen jederzeit kostenfrei erhältlich bleiben.

(7) Durch die Verbreitung oder das Zulassen der Verbreitung von Neuen Leveln garantieren die Schöpfer und auch die Eigentümer von Warenzeichen, Urheberrechten, anderen Rechten, Titeln oder Interessen (a) Activision oder den Lizenzgebern das unwiderrufliche, dauerhafte, gebührenfreie, lizenzierbare Recht, Neue Level auf jede Art und Weise und über jedes bekannte und zukünftige Medium zu verbreiten und Folgeprodukte zu entwickeln und kommerziell zu verbreiten ohne jedwede (finanzielle) Verpflichtung gegenüber den Urhebern der Neuen Level; (b) auf alle moralischen Rechte (einschließlich, ohne Einschränkung, Herkunftsrechte, Zuordnung, Integrität und Beteiligung) in allen Foren zu verzichten und diese nicht geltend zu machen und Activision oder die Lizenzgeber zu ermächtigen, die Neuen Level (inklusive jeglichen Teilen und Ableitungen derselben) nach eigenem Ermessen zu veröffentlichen und auszuwerten, ohne Ihnen etwas der voranstehenden Punkte zuzuschreiben oder Sie mit diesen in Verbindung zu bringen.

(8) Activision kann Ihr Recht, Neue Level zu nutzen, zu verbreiten oder zu erstellen, jederzeit und nach eigenem Ermessen widerrufen.

NEUE LEVEL UND ALLE ZUGEHÖRIGEN DOKUMENTATIONEN WERDEN WIE VORLIEGEND ÜBERGEBEN. ACTIVISION BIETET KEINEN TECHNISCHEN KUNDENDIENST ODER KUNDENDIENST FÜR NEUE LEVEL AN.

LucasArts und das LucasArts-Logo sind Warenzeichen von Lucasfilm Ltd. © 2006 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. oder Lucasfilm Ltd. & TM wie verwendet. Alle Rechte vorbehalten.

Das Spiel und sein Handbuch sind rein fiktiv. Alle in diesem Spiel beschriebenen Charaktere, Ereignisse, Orte, Logos und Wesen sind frei erfunden. Jegliche Ähnlichkeit mit realen lebenden oder verstorbenen Persönlichkeiten oder tatsächlichen Begebenheiten ist rein zufällig.

Das Online-Spiel unterliegt den Bedingungen, die Sie gegebenenfalls unter www.lucasarts.com oder einer anderen von LucasArts angegebenen Website nachlesen können.

Activision Deutschland GmbH
Service und Support
Brunnfeld 2-6
D-93133 Burglengenfeld



ALLE STAR WARS GALAXIES-SPIELE IN EINER BOX!

STAR WARS™ GALAXIES™
DAS KOMPLETTE ONLINE-ABENTEUER

WERDE SELBST EIN STAR WARS™-HELD AB DEM 17. NOVEMBER

AN EMPIRE DIVIDED™ JUMP TO LIGHTSPEED™ RACE TO WOOKIEES™ TRIALS OF OBI-WAN™

BEGLEITE
Tausende von Star Wars-Fans online, wann immer du willst, bei einem Erlebnis, bei dem der Spielspaß nie endet!

KÄMPFE
in epischen Raumschlachten und schieße dir deinen Weg durch die Galaxis im Cockpit deines eigenen, selbst gestalteten Raumschiffs.

ENTDECKE
die Geheimnisse exotischer Welten aus dem Film Star Wars: Episode III Die Rache der Sith™, zum Beispiel von Kashyyyk, der Heimatwelt der Wookiees.

ERFORSCHE
den gefürchteten Lavaplaneten Mustafar, wo alte Helden und neue Schurken dich erwarten.

EXKLUSIVES BONUSOBJEKT IM SPIEL: DEIN PERSÖNLICHER AT-RT!

www.starwarsgalaxies.com
41151.260.GM

LUCASARTS™

Dieses Spiel erfordert eine Internetverbindung. Eine gültige Kreditkarte oder eine Prepaid-Spieltarife (sofern vorhanden) wird benötigt. Es fallen zum Spielen zusätzliche Gebühren an.

LucasArts und das LucasArts-Logo sind Warenzeichen von Lucasfilm Ltd. © 2006 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. oder Lucasfilm Ltd. und TM wie verwendet. Alle Rechte vorbehalten.

STAR WARS™ EMPIRE AT WAR™: FORCES OF CORRUPTION™-CODE:

STAR WARS™
EMPIRE AT WAR™
FORCES OF CORRUPTION™
ERWEITERUNG

The cover art depicts a chaotic space battle with numerous ships, including X-Wings and Tie Fighters, against a backdrop of a large, rocky planet and a massive, tentacle-like alien head.

PETROGLYPH

LUCASARTS™

WARNUNG

BITTE LESEN SIE DIESE HINWEISE, BEVOR SIE DIE SOFTWARE INSTALLIEREN ODER BENUTZEN

PHOTOSENSITIVE ANFÄLLE

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Computerspielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder mit Epilepsie zusammenhängende Symptome aufgetreten sind, wenden Sie sich an Ihren Arzt, bevor Sie dieses Spiel installieren oder benutzen. Diese Symptome können auch bei Personen auftreten, in deren Krankengeschichte keine Anzeichen für Epilepsie oder Ähnliches vorhanden sind, bei denen jedoch eine nicht diagnostizierte medizinische Ursache vorliegt, die diese so genannten "photosensitiven epileptischen Anfälle" während des Spielens von Computerspielen hervorrufen kann. Derartige Anfälle können mit verschiedenen Symptomen einhergehen, z. B. Schwindel, Veränderungen in der Leistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Übelkeit, Kopfschmerzen, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehender Bewusstseinsverlust.

Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, MÜSSEN SIE DAS SPIEL SOFORT ABBRECHEN UND ÄRZTLICHE HILFE ANFORDERN. Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle beim Spielen von Computerspielen auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen.

INTERNETANSCHLUSS UND SYSTEMANFORDERUNGEN FÜR DAS ONLINE-SPIEL

Sie benötigen einen Internetanschluss (auf einem Computer, der die Minimum-Systemanforderungen erfüllt), um diese Software online zu spielen. Wenn Sie keinen Internetanschluss benutzen, können Sie das Spiel nicht online spielen. Ein Internetanschluss kann mit Zusatzkosten verbunden sein. Alle anfallenden Internetkosten sind vom Spieler zu tragen.

Hinweis zum Handbuch 54.826

Einige der Informationen in diesem Handbuch können sich bis zur Veröffentlichung des Spiels noch geändert haben. Wenn eine Information, die Sie suchen, nicht korrekt zu sein scheint, schauen Sie bitte in die Readme-Datei, die Sie über das Startmenü aufrufen können.

Star Wars™ Empire at War™ muss installiert sein, damit du Star Wars™ Empire at War™: Forces of Corruption™ spielen kannst.

DIE STANDARDSTEUERUNG

(DIE TASTENBELEGUNG KANN IM OPTIONSMENÜ GEÄNDERT WERDEN)

EINHEITEN

Gruppe erstellen	Strg+1-10
Gruppe 1 auswählen	1
Gruppe 2 auswählen	2
Gruppe 3 auswählen	3
Gruppe 4 auswählen	4
Gruppe 5 auswählen	5
Gruppe 6 auswählen	6
Gruppe 7 auswählen	7
Gruppe 8 auswählen	8
Gruppe 9 auswählen	9
Gruppe 2 auswählen	0
Gleiche auswählen	Strg+A
Ähnliche auswählen	Strg+Q
Nächste Einheit	F
Vorherige Einheit	D
Bewachen	G
Angreifen	A
Stopp	S
Bewegen	M
Wegpunkt	W
Rückzug	E
Verstärken	R
Signal platzieren	B
Superwaffe	Strg+W

BODEN

Einsetzen/Zurückziehen	Strg+D
Deckung	Strg+Z
Jetpack	Strg+J
Thermaldetonator	K
Thermaldetonator werfen	Strg+K
Raketenwaffe	Strg+G
Kabelangriff	Strg+F
Sensor-Ping	Strg+O
Waffenenergie stärken	Strg+B
Selbstzerstörung	Strg+X
Sturmtruppen absetzen	Strg+H
Maximale Feuerkraft	Strg+M
Sprinten	Strg+N
Systemkontrolle	Strg+C
Sprengladung mit Fernzünder	Strg+E
Fernzünder aktivieren	Strg+R
Geschütz abfeuern	Strg+U
Abwehr-Lasersystem	Strg+L
Stim-pack	Strg+S
Waffentausch	Strg+I
Geringer Lebensentzug	Strg+T
Annäherungsmine	Strg+P

RAUM

Schildenergie-Schub	Umschalten+D
Fangstrahl	Umschalten+T
Schwerkraftgen- erator	Umschalten+G
Flächenbeschuss	Umschalten+B
Gegner jagen	Umschalten+H
Antriebschub	Umschalten+E
Gegnerische Jäger locken	Umschalten+L
Raketenstörfeld	Umschalten+M
Flügel einklappen	Umschalten+W
Ionenschlag	Umschalten+I
Planeten zerstören	Umschalten+D
Sensorstörung	Umschalten+U
Tarnung	Umschalten+C
Sauschilde	Umschalten+N
Buzz-Droiden	Umschalten+Z
Verbesserte Zielcomputer	Umschalten+A
Splitterbombe	Umschalten+K
Laserschutzsysteme	Umschalten+P
Selbstzerstörung	Umschalten+S
Volle Salve	Umschalten+F
Geschwader einsetzen	Umschalten+Q

INTERFACE

Droidenberater ein/aus	Zahlenblock - Chat beginnen
Nach scrollen oben/unten/ links/rechts	□/□/□/□
Kamera zurücksetzen	Ende
Kamera zentrieren	Bild auf
Kamera-Voreinstellung	Pos 1
Taktische Übersicht	Einf
Verfolgerkamera	Rollen
BATTLECAM™	Space
Einheitenvorschau	C
Screenshot	□
Schnellspeichern	H
Schnellladen	R
Missionsholocron	Tab
Reisen Eins/Zwei/ Drei	NUM PAD □/□/□
(MSI) Credits geben	Shift+Y
Taktisches Interface ein/aus	I
Spielerliste umschalten	P

HELD

Glückstreffer	Alt+K
Flügelmann rufen	Alt+W
Schlag der Macht	Alt+H
Machtstoß	Alt+P
Machtblitz	Alt+L
Machtverderben	Alt+O
Machtschutz	Alt+Z
Fahrzeugdiebstahl	Alt+V
Fahrzeug verlassen	Alt+Y
Protonenstrahl	Alt+X
Seismische Bombe	Alt+M
Gegner schwächen	Alt+L
Unwundbarkeit	Alt+P
EMP-Schlag	Alt+T
Turmkontrolle	Alt+C
Fahrzeugreparatur	Alt+Q
Flammenwerfer	Alt+J
Feuer konzentrieren	Alt+G
Schwertwurf	Alt+T
Tarnung	Alt+C
Macht-Verwirrung	Alt+U
Macht-Sicht	Alt+S
Macht-Angriff	Alt+E
Radioaktive Kontamination	Alt+C

STAR WARS™

EMPIRE AT WAR™

FORCES OF CORRUPTION™

ERWEITERUNG

INHALT

ABSCHNITT 1 – Einleitung und

Installation

Einleitung	2
Die Installation des Spiels	2
Spielstart	3

ABSCHNITT 2 – Neue Spielelemente

und Änderungen

Das Zann-Konsortium	4
Die Korruption	4
Der Schwarzmarkt	7
Mehrspieler-Updates	9
Neue und verbesserte Karten	9
Neue Einheiten	9
Sonstige Updates	9
Updates für bekannte Einheiten und Gebäude	11

ABSCHNITT 3 – Neue Helden, Einheiten und Gebäude

Konsortium	12
Rebellen	20
Galaktisches Imperium	22

ABSCHNITT 4 – Mehrspieler

Der Mehrspielermodus	26
Das Zann-Konsortium im Mehrspieler-Kampagnenmodus	26

Anhang (Übersichtskarten)

Übersicht: Planetenboni	27
Übersicht: Konsortium-Aufrüstungen	28
Übersicht: Planetare Korruption	30
Übersicht: Unterschiede zwischen den Seiten	32
Übersicht: Taktischer Vergleich	32
Credits	36
Kundendienst	39
Lizenzvereinbarung	41
Die Standardsteuerung	45





EINLEITUNG

In *Star Wars Empire at War* hast du einen kompletten Bürgerkrieg in der *Star Wars*-Galaxis geführt, entweder auf Seiten der Rebellenallianz oder für das Galaktische Imperium. In *Star Wars Empire at War: Forces of Corruption* musst du nun mit deinem Verbrechersyndikat beide Seiten bekämpfen. Im Expansion Pack erlebst du eine völlig neue, einzigartige Sichtweise des galaktischen Bürgerkriegs. Zum ersten Mal kannst du in die Rolle von Tyber Zann schlüpfen, einem aufstrebenden kriminellen Genie. Korruption und Verbrechen liegen dir im Blut und treiben dich an, der berüchtigteste Verbrecherfürst der Galaxis zu werden.

DIE INSTALLATION DES SPIELS

Star Wars Empire at War muss auf deiner Festplatte installiert sein, bevor du *Star Wars Empire at War: Forces of Corruption* installieren kannst. Lege die Spiel-CD mit der "Forces of Corruption"-Erweiterung in das CD-ROM- oder DVD-ROM-Laufwerk deines Computers ein. Wenn die Autoplay-Funktion deines Betriebssystems aktiviert ist, erscheint der Titelbildschirm automatisch. Klicke auf 'Installieren' und folge den Anweisungen auf dem Bildschirm, um das Spiel auf deinem Computer zu installieren.

Ist die Autoplay-Funktion nicht aktiviert, öffne den Arbeitsplatz mit einem Doppelklick, dann das CD-ROM- oder DVD-ROM-Laufwerk mit dem Symbol von Forces of Corruption. Ein weiterer Doppelklick auf das Symbol öffnet den Titelbildschirm.

ACHTUNG: Vor der Installation sollten alle Anwendungen im Hintergrund und die Virenscanner geschlossen werden. Wenn du Probleme bei der Installation hast, klicke auf das Hilfemenü des Titelbildschirms und lies den Leitfaden zur Fehlerbehebung für weitere Informationen.

SPIELSTART

Die Tutorials

Selbst wenn du schon weißt, wie man *Star Wars Empire at War* spielt, empfehlen wir dringend, das Tutorial 8 durchzuspielen. Denn dabei lernst du nicht nur die neuen Spielemente kennen, du wirst auch direkt in die Rivalitäten zwischen Tyber Zann und Jabba the Hutt verwickelt.



EINLEITUNG UND INSTALLATION

3



Die Kampagne

Erlebe Tyber Zanns Aufstieg zum mächtigen galaktischen Verbrecherfürsten in einer Reihe von Einsätzen hautnah mit, während du die Korruption verbreitest und Schlachten am Boden und im Weltraum austrägst. Führe das Zann-Konsortium aus dem Nichts zum unvermeidlichen Showdown und beschaffe dir unterwegs verbotene Technologie, lerne neue Helden und fremde Planeten kennen.

Die galaktische Eroberung

Wähle eines der vielen verschiedenen Szenarios aus. Sie unterscheiden sich durch die Größe der Galaxis, die Technologiestufen und die Menge an Credits, die dir zu Beginn zur Verfügung steht. In diesem Spielmodus kannst du die Galaxis so erobern, wie du es für richtig hältst, ohne an eine Hintergrundgeschichte gebunden zu sein.

Die Gefechte

Wähle eine der zahlreichen Raum- oder Bodenkarten, um darauf deinen Kampf zu führen. In diesem Spielmodus kannst du einzelne Schlachten schlagen, ohne gleich die ganze Star Wars-Galaxis erobern zu müssen.

WENN DU HILFE BRAUCHST

Hilfe im Spiel

Wenn du nicht mit *Star Wars Empire at War*: vertraut bist oder noch nie ein Strategiespiel gespielt hast, sind die Tutorials der beste Startpunkt für dich. Weitere Spieltipps und Ratschläge bekommst du während des Spiels vom Droidenberater.

LucasArts-Community-Foren

Die Foren der LucasArts-Community sind die Anlaufstelle für Diskussionen und technische Hilfe zu LucasArts-Computerspielen. Diskussionen über *Star Wars Empire at War: Forces of Corruption* und das dazugehörige Originalspiel findest du unter <http://forums.lucasarts.com>.

Kundendienst

Auf Seite 39 hinten im Handbuch findest du Informationen darüber, wie du Kontrakt mit unserem Kundendienst aufnehmen kannst.



NEUE SPIELELEMENTE UND ÄNDERUNGEN

Das Zann-Konsortium (Underworld)

Das Konsortium ist ein Zentrum der Bosheit und des Abschaums. Es lügt, trickst, besticht, entführt, erpresst, stiehlt und kämpft, um sich durchzusetzen. Das von Tyber Zann geführte Konsortium will die gesamte Galaxis nicht erobern, sondern besitzen. Es verwendet Schiffe und Fahrzeuge, die im Star Wars-Universum bisher völlig unbekannt waren. Mit seinen illegalen Schwarzmarkt-Technologien breitet das Konsortium sein Netz der Korruption über die Galaxis aus.



Die Kampagne

Forces of Corruption bietet eine neue Story-basierte Kampagne, die den Taten des kriminellen Genies Tyber Zann und seinem Aufstieg zum gefürchtetsten Verbrecher der Galaxis folgt.

Die Korruption

Korruption ist eine brandneue Spielweise, die dem Spieler eine Reihe einzigartiger Optionen bietet, um die gesamte Galaxis unter seinen kriminellen Einfluss zu bringen.

Für die Verbreitung der Korruption sorgen die Verderber. Verderber können auf jedem beliebigen, vom Konsortium kontrollierten Planeten in einem Konsortiumspalast rekrutiert werden. Wenn du einen Verderber auf die 'Korruption verbreiten'-Position eines feindlichen Planeten bewegst, startest du den Korruptionsprozess.



Insgesamt gibt es acht Korruptionsoptionen, unter denen du je nach Planeten und jeweiligen Voraussetzungen wählen kannst. Um über die drei grundlegenden Optionen Einschüchterung, Piraterie und Entführung zu verfügen, musst du im Gegensatz zu den übrigen erst eine taktische Mission erfüllen. Folgende acht Optionen stehen zur Auswahl:



Einschüchterung

Für diese Option benötigst du einen speziellen Bodenkampfeinsatz, bei dem das Konsortium auf einem Planeten landet, um einen offiziellen Amtsträger einzuschüchtern.

Anforderungen: Credits und ein Konsortium-Held

Vorteile: Entfernt dauerhaft die Sonderfähigkeiten des betreffenden Planeten.

Schaltet die Option 'Organisierte Kriminalität' frei.

NEUE SPIELELEMENTE UND ÄNDERUNGEN



Piraterie

Für Piraterie benötigst du einen speziellen Raumkampfeinsatz, in dessen Verlauf das Konsortium eine Reihe gegnerischer Raumtruppen eliminiert, um die Piraterie auf einem Planeten zu etablieren.

Anforderungen: Credits und ein Konsortium-Held

Vorteile: Dem Konsortium steht ein neuer Schiffstyp zur Verfügung, den es bauen und für Kampfeinsätze nutzen kann.

Schaltet die Optionen 'Schwarzmarkt' und 'Sklaverei' frei.



Entführung

Für diese Option benötigst du einen speziellen taktischen Einsatz, in dessen Verlauf du ein Ziel gefangen nehmen musst.

Anforderungen: Credits und ein Konsortium-Held.

Vorteile: Das Konsortium erhält eine große Menge Credits.

Schaltet die Option 'Bestechung' frei.



Organisierte Kriminalität

Ist die Option freigeschaltet, kann das Konsortium auf einem Planeten ein Erpressungssystem errichten und so sicherstellen, dass bei allen kampfbezogenen Aktionen die richtigen Leute ihren Anteil erhalten.

Anforderungen: Mindestens ein abgeschlossener Einschüchterungseinsatz. Sturmsöldner-Trupps verfügbar, um Operationen durchzuführen und Credits einzusammeln.

Vorteile: Das Konsortium erhält größere Creditzuflüsse als üblich.



Bestechung

Ist die Option freigeschaltet, kann das Konsortium auf einem Planeten ein Netzwerk aus bestochenen Amtsträgern aufbauen, die ihm besondere Gefallen erweisen und Informationen liefern.

Anforderungen: Credits und mindestens ein abgeschlossener Entführungseinsatz.

Vorteile: Feindliche Stützpunkte produzieren während des Kampfs keine Garnisonstruppen mehr.

Das Konsortium wird über feindliche Flottenbewegungen auf dem korrupten Planeten und in nahe gelegenen Systemen informiert. Schaltet die Option 'Korrupte Miliz' frei.



Korrupte Miliz

Ist diese Option freigeschaltet, kann das Zann-Konsortium eine Rekrutierungskampagne unter den Milizen des Planeten starten. Das bringt die einheimischen Streitkräfte dazu, für das Zann-Konsortium zu kämpfen.

Anforderungen: Credits und mindestens ein abgeschlossener Bestechungseinsatz.

Vorteile: Bei einem Kampf auf diesem Planeten verbünden sich die einheimischen Kräfte mit dem Konsortium.

Sollte die Korruption von der Welt entfernt werden, revoltiert der Planet und wird neutral.



Schwarzmarkt

Ist die Option freigeschaltet, kann das Konsortium auf einem Planeten einen Schwarzmarkt errichten, auf dem alle möglichen illegalen Technologien zum Kauf angeboten werden.

Anforderungen: Credits und mindestens ein abgeschlossener Piraterieeinsatz.

Vorteile: Das Konsortium kann illegale Technologien kaufen, um sie als Sonderfähigkeiten von Kampfeinheiten zu verwenden.



Sklaverei

Ist die Option freigeschaltet, kann das Konsortium die einheimische Bevölkerung eines versklavten Planeten dazu zwingen, überall in der Galaxis als Kampfeinheiten des Konsortiums aufzutreten.

Anforderungen: Credits und mindestens ein abgeschlossener Piraterieeinsatz.

Vorteile: Die einheimische Bevölkerung eines der Macht verpflichteten Planeten lässt sich als Kampfeinheit für das Konsortium einsetzen.

Hinweise zur Korruption

Das Imperium und die Rebellion sind in der Lage, die Korruption des Konsortiums zu erkennen und zu entfernen. Trotzdem ziehen beide Vorteile aus der Korruption: die Produktion wird billiger, die Produktionszeiten verkürzen sich und Schmuggler stellen nicht plötzlich die Arbeit ein, wenn sie auf korrupten Welten Credits abzweigen.

Die Korruption entfernen

Einige Helden des Imperiums und der Rebellen können auf Galaxisebene die Korruption auf betroffenen Planeten entfernen. Dafür genügt es, wenn du im Galaxismodus spielst und sie auf einen korrupten Planeten ziehst.

Der Schwarzmarkt

Das Konsortium nutzt den Schwarzmarkt, um dort illegale Technologien einzukaufen und diese im Kampf als Sonderfähigkeiten oder Einheitenmodi einzusetzen. Die verfügbare Technologie ist bei Imperium und Rebellion unterschiedlich. Das Konsortium sollte daher auf den Welten beider Seiten Schwarzmärkte errichten.



Um auf einen Schwarzmarkt zuzugreifen, schicke Tyber Zann, Urai Fen oder Silri auf die 'Kaufen'-Position eines Schwarzmarktplaneten und lasse sie neue Technologien einkaufen. Daraufhin öffnet sich das Schwarzmarktfenster, das die Angebotspalette der dort verfügbaren Technologien auflistet. Auch noch nicht verfügbare oder bereits gekaufte Technologien erscheinen dort.

HINWEIS – Die Preise der Schwarzmarkt-Technologien sind abhängig von den Tech-Stufen der Rebellen bzw. des Imperiums. Außerdem ist es ratsam, immer mehr als nur einen Schwarzmarkt zu unterhalten, um sich eine größere Bandbreite verschiedener Technologien zu sichern. Eine Liste der Planeten, auf denen Schwarzmärkte möglich sind, findest du auf Seite 30 in Übersicht der planetaren Korruption.

Erweiterter Stützpunktaufbau

Aufgrund des erweiterten Stützpunktaufbaus auf dem Bildschirm ist der Spieler nun in der Lage, Truppen und Gebäude zu organisieren, indem er sie auf verschiedene taktische Positionen auf dem Schlachtfeld versetzt. Das Öffnen dieses Bildschirms ist kein Muss, die Organisation von Truppen und Gebäuden eröffnet aber größere Chancen bei Verteidigung und Strategie.



Um dir den erweiterten Stützpunktaufbau anzusehen, klicke auf 'Stützpunktaufbau' über den Feldern der Bodeneinheiten, während du im Galaxismodus einen Planeten heranzoomst.

Mit dem erweiterten Stützpunktaufbau einen Planeten verteidigen

Um Truppen oder Gebäude zu bewegen, klicke einfach mit der linken Maustaste auf das entsprechende Einheitensymbol, halte die Maustaste gedrückt und ziehe es auf die gewünschte Position.

Mit dem erweiterten Stützpunktaufbau feindliche Stützpunkte ausspionieren

Du kannst diese Funktion auch dazu nutzen, dich über den Standort feindlicher Truppen und Gebäude zu informieren. Das funktioniert allerdings nur auf korrupten Planeten. Um einen gegnerischen Stützpunkt auszuspionieren, klicke auf 'Stützpunktaufbau' über den Feldern der Bodeneinheiten, während du einen korrupten Planeten heranzoomst.

HINWEIS – Die Rebellen und das Imperium können ebenfalls auf den erweiterten Stützpunktaufbau für Verteidigungs- und Spionagezwecke zurückgreifen. Um damit zu spionieren, muss das Imperium einen Suchdroiden und die Rebellion C-3PO und R2-D2 auf den feindlichen Planeten schicken.

Außenposten

Im Gefechtsmodus können Spieler auch Bauplätze von Außenposten erobern. Ist ein Außenposten erobert, verfügt er über drei Bauoptionen. Zwei dieser Optionen sind für alle Seiten gleich, die dritte hingegen variiert, je nachdem, welcher Seite der Spieler angehört. Folgende Optionen sind verfügbar:



Mine – Sorgt für ein schnelles Einkommen. Der Creditzufluss lässt sich bei verbesserten Minen, anders als bei Rohstofflagern, sogar noch weiter steigern.

Huttenpalast – Erlaubt die Rekrutierung verschiedener Söldnereinheiten, die sonst auf keiner Seite verfügbar sind. Hierbei handelt es sich um Sumpfgleiter, leichte Kampfläufer und Barkassen.

Repulsorlift-Störer (Konsortium) – Stört den Betrieb feindlicher Repulsorlift-Fahrzeuge, indem er sie wirkungsvoll am Boden hält. Repulsorlift-Einheiten des Konsortiums sind davon nicht betroffen.

Uplinkstation (Rebellion) – Erlaubt den Rebellen, Sensoren auf einem beliebigen Gebiet der Karte anzupielen, um für kurze Zeit den Kriegsnebel zu entfernen.

Magnetpulsgeschütz (Imperium) – Ein Geschütz, das Plasmageschosse auf feindliche Fahrzeuge feuert und sie für kurze Zeit außer Gefecht setzt. Imperiale Einheiten sind nicht betroffen.

HINWEIS – Minen und Huttenpaläste sind keine freistehenden Gebäude mehr wie in Star Wars Empire at War und wurden als universale Bauoptionen in die Außenposten verlagert.



Orbital-Bombardement

Spieler können nun bei Bodenkämpfen ein Orbital-Bombardement anfordern, wenn sie im Orbit über dem Planeten Schlachtschiffe haben. Im Bodengefechtsmodus müssen diese Bombardements auf dem Stützpunkt des Spielers gekauft werden. Auf der Taktikkarte findest du einen großen roten Button in der Steuerleiste. Wenn du ihn anklickst, kannst du auf der Karte einen großen Ziel-Mauszeiger platzieren. Wähle ein Ziel aus und das Bombardement kann beginnen. Auf deine eigenen Einheiten hat das Orbital-Bombardement keinen Einfluss.

Spiel-Aufzeichnungen

Aufzeichnungsdateien können nur nach Mehrspielergefechten abgespeichert werden. Du findest den Button 'Aufzeichnen' in der Zusammenfassung nach Ende eines Gefechts. Willst du dir ein aufgezeichnetes Spiel ansehen, dann gehst du zum Menü Spiel laden, klickst dort das Kästchen 'Aufzeichnungen abspielen' an, wählst die gewünschte Datei und klickst dann auf 'Laden'.

Mehrspieler-Updates

Spieler können jetzt alle drei Seiten gegeneinander antreten lassen oder ihre Fähigkeiten unter Beweis stellen, indem sie im Spiegelmodus gegen die eigene Seite kämpfen. Wer Mitglied eines Clans ist, kann nun auch für seinen Clan streiten, um in einer neuen Clan-Rangliste die oberste Position zu erreichen! Weitere Details hierzu findest du auf Seite 26.

Neue und verbesserte Karten

Es gibt eine ganze Reihe neuer Gefechtskarten für Raum- und Bodenkämpfe. Viele alte Karten aus *Star Wars Empire at War* wurden verbessert und sind nun Teil dieser Erweiterung. Die neuen Gefechtskarten findest du im Menü Gefechtsoptionen und im Hosten-Bildschirm für Mehrspieler.

Außerdem bietet *Forces of Corruption 6* neue, einzigartige Galaxiskampagnen. Sie befinden sich auf dem Optionsbildschirm für die Galaxiseroberung und im Hosten-Bildschirm für Mehrspieler.

Neue Einheiten

Neben den speziellen Einheiten des Konsortiums bietet das Spiel auch neue Einheiten für das Imperium und die Rebellen. Eine vollständige Liste findest du auf Seite 12.

SONSTIGE UPDATES

Technologieentwicklung des Konsortiums

Im Galaxiseroberungsmodus erhält das Konsortium Zugang zu allen Schiffen, Fahrzeugen und Einheiten durch die Aufrüstung seiner Raumstationen und den Besitz entsprechender Gebäude auf Planeten. Im Gegensatz zum Imperium und den Rebellen verfügen die Einheiten des Konsortiums zunächst über keine Sonderfähigkeiten, bis sie mit der entsprechenden Schwarzmarkt-Technologie aufgerüstet werden. Im Gefechtsmodus rüstet das Konsortium zum Spielstärke-Ausgleich seine Einheiten genauso auf wie Imperium und Rebellion.

Das Vorauskommando-Feld

Das Vorauskommando-Feld ist ein goldenes Kästchen in der obersten linken Ecke eines Flottenfeldes. Die Einheit, die dort erscheint, eröffnet den taktischen Kampf. Alle übrigen Truppen müssen als Verstärkung in die Schlacht geworfen werden.



Mobile Verteidigungseinheit (MVE)

Mobile Verteidigungseinheiten sind Bodenfahrzeuge, die mit einer mobilen Plattform ausgestattet sind und über die Eigenschaften eines Bauplatzes verfügen. Sie können überall auf dem Schlachtfeld abgesetzt werden und bieten drei einzigartige Bauoptionen für jede Seite. Um eine MVE zu benutzen, musst du sie auswählen und dann auf das 'Einsetzen'-Symbol in ihrer Steuerleiste klicken. Ist das geschehen, bewegst du den Mauszeiger über die MVE und wählst eine der Bauoptionen. Willst du die MVE wieder mobil machen, musst du die Bauoption verkaufen, die MVE auswählen und schließlich auf das 'Zurückziehen'-Symbol in der Steuerleiste klicken.



Bunker

Bunker verschaffen dir auf dem Schlachtfeld bessere taktische Möglichkeiten, weil du mit ihnen wichtige Schlüsselbereiche auf der Karte halten und befestigen kannst. Nur Infanterie-Einheiten und Helden können Bunker besetzen. Um Einheiten in einem Bunker zu platzieren, wählst du maximal fünf Infanterie-Einheiten aus und bewegst dann den Mauszeiger über den Bunker. Als Zeichen, dass der Bunker besetzt werden kann, verwandelt sich der Mauszeiger in einen nach unten gerichteten Pfeil. Mit einem Rechtsklick schickst du nun die ausgewählten Einheiten in den Bunker. Über jedem Bunker erscheinen rote Punkte. Sie zeigen an, wie viele Einheiten sich in seinem Inneren befinden. Die Punkte sind allerdings auch für deine Feinde sichtbar. Wenn du einen Bunker auswählst, erscheint in der Steuerleiste eine Liste der Einheiten, die ihn gerade besetzen. Klickst du auf das Einheitensymbol in der Steuerleiste, verlässt die betreffende Einheit den Bunker. Sollen alle Einheiten den Bunker gleichzeitig verlassen, wählst du den Bunker aus und klickst ihn dann mit der rechten Maustaste an. Werden Bunker zerstört, können alle Einheiten im Inneren den Bunker zwar verlassen, sind aber beschädigt.



Truppentransporter

Truppentransporter verschaffen jeder Seite größere Mobilität bei Truppenbewegungen übers Schlachtfeld. Fahrzeuge, die Truppen transportieren können, sind der F9-TZ Tarntransporter des Konsortiums, der Juggernaut-Transporter HAVt B5 des Imperiums und der Schwere Gallofree-Transporter der Rebellen. Die Besetzung bzw. der Abzug von Truppen erfolgt auf die gleiche Art und Weise wie bei Bunkern. Die roten Punkte sind auch für deinen Gegner sichtbar.



Fähigkeiten automatisch einsetzen

Spieler haben nun die Möglichkeit, die Sonderfähigkeiten ihrer Einheiten automatisch abzurufen. Diese Einstellung ist optional und kann entweder im Spieloptionen-Bildschirm oder durch einen Rechtsklick auf die jeweilige Sonderfähigkeit einer bestimmten Einheit in deren Steuerleiste aktiviert bzw. deaktiviert werden.



Reparaturstationen-Montagepunkte

Wurde ein Montagepunkt einer Raumstation beschädigt, kannst du ihn vollständig reparieren. Wenn du den Mauszeiger über der beschädigten Stelle platzierst, verwandelt er sich in einen Schraubenschlüssel. Mit einem Mausklick auf die betreffende Stelle beginnt der Reparaturvorgang, der nach einer gewissen Zeit abgeschlossen ist.

Verbessertes Gelände

Es gibt verschiedene Geländeformen, die deinen Einheiten im taktischen Bodenkampf nutzen oder schaden können. Bei ausgewählten Einheiten, die von den folgenden Geländeformen beeinflusst werden, erscheint ein Symbol, das deren Zustand anzeigt.

-  **Nur Infanterie** – Hier handelt es sich um Gebiete, die nur von Infanterie durchquert werden können, wie z. B. Wälder oder dickes Gebüsch. Bodenfahrzeuge kommen bei dieser Geländeform nicht vorwärts.
-  **Wasser** – Einheiten, die Wasser durchqueren müssen, bewegen sich langsamer als üblich.
-  **Lava** – Einheiten, die Lava ausgesetzt sind, erleiden nach und nach Schaden.
-  **Höhenbonus** – Einheiten auf höher gelegenen Standorten verfügen über eine leicht erhöhte Sicht- und Feuerreichweite.

UPDATES FÜR BEKANNTES EINHEITEN UND GEBÄUDE

Updates beim Imperium

Kopfgeldjäger – Die Neutralisierung von Helden über korrupten Welten kostet weniger.

Allgemeine Änderungen

Field Commander – Diese Kampfeinheiten verfügen während eines Gefechts nun über zusätzliche Boni, sie können z. B. getarnte Einheiten entdecken und haben einen Genauigkeitsbonus bei schlechten Wetterbedingungen.

Raumstationen – Die Sendeaanlagen der Rebellen und des Imperiums sind mit dem Hyper-V-Geschütz und der Ionenkanone verbunden. Wird eine Sendeanlage zerstört, kannst du diese Waffen im taktischen Raumkampf nicht mehr einsetzen.

Schmuggler – Schmuggler können auf korrupten Welten nicht auslaufen.

Cantina – Wenn auf korrupten Welten Einheiten über eine Cantina gekauft werden, ist der Preis erheblich geringer.

Söldnerausrüster – Der Söldnerausrüster bietet einige Schlachtfeld-Aufrüstungen, die es nur bei diesem Gebäude gibt. Wird das Gebäude zerstört, stehen die folgenden Aufrüstungen allerdings nicht mehr zur Verfügung:



Gebäudeschilde – Gebäude verfügen über eine 30%-Chance, abgefeuerte Lasergeschosse zurückzuwerfen.



Sicherheitsbereich – Du brauchst 20% weniger Zeit, um einen Verstärkungspunkt einzunehmen.

KONSORTIUM

HELDEN:

Tyber Zann (*Merciless*)

SDer selbsternannte Anführer des Zann-Konsortiums, einer Unterwelt-Organisation. Tyber Zann ist kalt, methodisch und rücksichtslos bis ins Mark. Tyber kommandiert sein persönliches Flaggschiff, die *Merciless*.



SONDERFÄHIGKEIT:

- BESTECHEN (BODEN) – FEINDLICHE EINHEITEN BESTECHEN, UM SIE FÜR DAS KONSORTIUM KÄMPFEN ZU LASSEN.
- FEUERSTOSS (RAUM) – WIRD DIE FÄHIGKEIT AKTIVIERT, LADEN SICH DIE WAFFENSYSTEME DER MERCILESS AUF UND GEBEN ZWEI SEHR STARKE FEUERSTÖSSE AB.
- TARNUNG (RAUM UND BODEN) – TYBER ODER DIE MERCILESS WERDEN FÜR DEN FEIND UNSICHTBAR.
- SCHWARZMARKT-TECHNOLOGIE KAUFEN (GALAXIS) – DU KANNST TYBER EINSETZEN, UM AUF DEM SCHWARZMARKT NEUE TECHNOLOGIEN ZU KAUFEN.

Urai Fen

Der zweite Mann in Tyber Zanns Hierarchie. Urai Fen ist ein kluger und altgedienter Krieger, der den Nahkampf bevorzugt.



SONDERFÄHIGKEIT:

- LÄHMSCHLAG (BODEN) – URAI SENDET KREISFÖRMIG ABSTRAHLENDE SCHALLWELLEN AUS, DIE ALLE INFANERIEEINHEITEN IN SEINEM RADIUS BETÄUBEN.
- FEUERSTOSS (RAUM) – WIRD DIE FÄHIGKEIT AKTIVIERT, LADEN SICH DIE WAFFENSYSTEME DER MERCILESS AUF UND GEBEN ZWEI SEHR STARKE FEUERSTÖSSE AB.
- TARNUNG (RAUM UND BODEN) – TYBER ODER DIE MERCILESS WERDEN FÜR DEN FEIND UNSICHTBAR.
- SCHWARZMARKT-TECHNOLOGIE KAUFEN (GALAXIS) – DU KANNST TYBER EINSETZEN, UM AUF DEM SCHWARZMARKT NEUE TECHNOLOGIEN ZU KAUFEN.

Silri

Doppelzüngig, gerissen und gefährlich. Silri ist eine Macht ausübende Schwester der Nacht in Tyber Zanns Diensten.



SONDERFÄHIGKEIT:

- LÄHMSCHLAG (BODEN) – URAI SENDET KREISFÖRMIG ABSTRAHLENDE SCHALLWELLEN AUS, DIE ALLE INFANERIEEINHEITEN IN SEINEM RADIUS BETÄUBEN.
- TARNUNG (BODEN) – URAI WIRD FÜR SEINEN FEIND AUF DEM SCHLACHTFELD UNSICHTBAR.
- SCHWARZMARKT-TECHNOLOGIE KAUFEN (GALAXIS) – DU KANNST URAI EINSETZEN, UM AUF DEM SCHWARZMARKT NEUE TECHNOLOGIEN ZU KAUFEN.

IG-88 (IG-2000)

Ein Attentäter-Droide, einer der gefürchtetsten und versiertesten Kopfgeldjäger der Galaxis. IG-88 steuert das Schiff. *IG-2000*.

**SONDERFÄHIGKEIT:**

- INFektION VERBREiten (BODEN) – DAS DURCH EIN SCHaRSCHÜTZENGEWEHR ABGEFEUerte GAS INFIZIERT ALLE EINHEITEN, DIE SICH IN SEINER REICHWEITE AUFHALTEN, BREITET SICH VON EINER EINHEIT ZUR NÄCHSTEN AUS UND RICHTET SO GROSSEN SCHaDEN AN.
- RADIoAKTIVE KONTAMINATION (BODEN) – VERSEUCHT DIE GEBIEDE DER UMGEbung UND MACHT SIE ZUR TÖDLICHEN FALLE FÜR INFANERIE.
- KORRUPTe SYSTEME (RAUM) – DIESE FÄHIGKEIT SETZT ANVIsIERTE FEINDLICHE SCHIFFE AUSSER GEFECHT, LÄSST SIE UNGENAU FEUERN, VERRINGERT DIE LEISTUNG DER SCHILDE UND DEAKTIVIERT FÄHIGKEITEN.
- TODESSTERN HACKEN (GALAXIS) – DU KANNST IG-88 EINSETZEN, UM DICH IN DEN TODESSTERN EINZUHACKEN UND ALLES IM ORBIT UM EINEN PLANETEN ZU ZERSTÖREN. ENFERNT IG-88 DAUERHAFT AUS DEM SPIEL.

Bossk (Hound's Tooth)

Ein hartnäckiger und gieriger Trandoshaner-Kopfgeldjäger, dem Credits über alles gehen. Bossk steuert das Schiff *Hound's Tooth*.

**SONDERFÄHIGKEIT:**

- FLAMMENWERFER (BODEN) BOSSKS FLAMMENWERFER VERURSACHT ERHEBLICHEN SCHaDEN UND VERFÜGT ÜBER EINE GROSSE REICHWEITE.
- WAFFENTAUSCH (BODEN) – BOSSK KANN ZWISCHEN SEINEM GEWEHR UND EINEM GRANATWERFER HIN UND HER WECHSELN. GRANATEN ERZEUGEN EINEN RIESIGEN EXPLOSIONSRADIUS, DER EINIGE SEKUNDEN ANHALT. EINHEITEN, DIE DAS BETROFFENE GEBIET DURCHQUEREN, NEHMEN SCHaDEN.
- SENSORSTÖRUNG (RAUM) – VERBIRGT EINHEITEN VOR FEINDLICHEM RADAR.

RAUMEINHEITEN:**RZ-52 Dekard Transportschiff**

Diese Fähre ist äußerst beweglich und gut gepanzert, besitzt aber keine offensiven Fähigkeiten. Sie wird hauptsächlich als Transportmittel für Bodentruppen verwendet.

**SONDERFÄHIGKEIT:**

KEINE.

StarViper-Jäger

Ein mächtiger und vielseitiger Jäger. Er ist extrem beweglich, besitzt eine beeindruckende Feuerreichweite und kann Buzz-Droiden aufnehmen, die nach Absetzung auf feindlichen Schiffen große Verwüstungen anrichten können.

**SONDERFÄHIGKEIT:**

- BUZZ-DROIDEN – DROIDEN, DIE SCHIFFE VON AUSSen AUSEINANDERNEHMEN.

ABSCHNITT 3

Skipray-Sturmschiff

Die schwere Einheit war einst ein bevorzugtes Modell des Imperiums, wurde aber später ausgemustert und ersetzt. Doch Tyber Zann machte das Schiff zum Bomber, indem er den Frachtraum umbaute und Sensorstöranlagen installierte.



SONDERFÄHIGKEIT:

- SENSORSTÖRUNG – VERBIRGT EINHEITEN VOR FEINDLICHEM RADAR.

Korvette der *Crusader*-Klasse

Dieses gut bewaffnete, nach den Kreuzrittern der mandorianischen Vergangenheit benannte Kanonenboot ist mit hochpräzisen Laserabwehrgeschützen ausgestattet, die anfliegende feindliche Raketen zerstören und gegnerische Jäger zuverlässig eliminieren können.



SONDERFÄHIGKEIT:

- LASERABWEHRSYSTEM – EIN EINIGARTIGES ABWEHRSYSTEM, DAS ANFLIEGENDE FEINDLICHE RAKETEN (PROTONENTORPEDOS UND RAKETEN) ANVIEWSRT UND ZERSTÖRT.

Interceptor IV-Fregatte

Die mit besseren Antrieben und Schilden nachgerüstete Fregatte besitzt vor allem erheblich mehr Feuerkraft als ihre Vorgängermodelle. Die Interceptor IV hat sich zum Arbeitstier der Konsortium-Flotte entwickelt.



SONDERFÄHIGKEIT:

- VOLLE SALVE – FEUERT EINE KONSTANTE SALVE VON ERSCHÜTTUNGSRAKETEN AUF DAS ZIEL.

Fregatte der *Vengeance*-Klasse

Eine einzigartige Fregattenklasse mit Massentreibergeschützen, die Schilder umgehen und am Rumpf des anvisierten Ziels direkten Schaden anrichten. Das Schiff verfügt selbst über keine Schilder, ist aber mit einem Tarngenerator ausgerüstet, der es auf den Radarschirmen und für die Sichtweite von Einheiten unsichtbar werden lässt.



SONDERFÄHIGKEIT:

- TARNUNG – DAS SCHIFF WIRD FÜR DEN FEIND AUF DEM SCHLACHTFELD UND DEM RADAR UNSICHTBAR.



Schlachtschiff der *Keldabe*-Klasse

Ein eindrucksvolles neues Schlachtschiff. Es ist mit einer Waffe ausgerüstet, welche die Schilder eines anvisierten Ziels absaugt und mit der gestohlenen Energie die eigenen Waffensysteme antreibt.

SONDERFÄHIGKEIT:

- SCHILDAUGTECHNOLOGIE – DIE ABGEZOGENE SCHILDERENERGIE WIRD AUF DIE WAFFENSYSTEME DER KEDALBE UMGELEITET.

Zerstörer der *Aggressor*-Klasse

Ein Schlachtschiff des Konsortiums von einzigartiger Bauart. Der Zerstörer der Aggressor-Klasse ist um ein Doppelgeschütz herum gebaut, das zwei Salven nacheinander abfeuern und bei seinem Ziel schweren Schaden verursachen kann.



SONDERFÄHIGKEIT:

- SELBSTERSTÖRUNG – DIE AGGRESSOR LASST SICH AUF SELBSTERSTÖRUNG EINSTELLEN, WAS BEI ALLEN SCHIFFEN IN DER NÄHE GROSSE SCHÄDEN ANRICHTET.

BODENEINHEITEN:

Sturmsöldner-Trupp

Die Standardeinheit von Tyber Zanns Bodentruppen. Sie tragen modifizierte Disruptorgewehre, die sofort von Disruptor- auf Standard-Blastermunition umschalten können.



SONDERFÄHIGKEIT:

- STIM-PACK – ERHÖHT KURZFRISTIG DIE MARSCHGESCHWINDIGKEIT UND DEN BEIM FEIND ANGERICHTETEN SCHADEN, VERLETZT ABER AUCH DEN GRENADIERTRUPP.

Grenadier

Der Grenadiertrupp ist eine Infanterie-Hilfseinheit. Grenadiere tragen Granatwerfer, die mit Standard-Erschütterungsgranaten bestückt sind. Kaum haben sie die Sprengreichweite erreicht, können sie auch schon enorme Schäden anrichten.



SONDERFÄHIGKEIT:

- ANNAHERUNGSMINEN – KLEINE SPRENGKÖRPER, DIE MAN ÜBERALL FALLEN LASSEN KANN UND DIE ERHEBlichen SCHÄDEN VERURSACHEN, WENN DER FEIND AUF SIE TRITT.
- STIM-PACK – ERHÖHT KURZFRISTIG DIE MARSCHGESCHWINDIGKEIT UND DEN BEIM FEIND ANGERICHTETEN SCHADEN, VERLETZT ABER AUCH DEN GRENADIERTRUPP.

Zerstörerdroide Mk II

Dieser mit Durastahl gepanzerte Kampfdroide hat sein Furcht erregendes, insektenhaftes Design aus der Ära der Klonkriege behalten. Solange er sich bewegt, ist er verwundbar, im stationären Zustand aber entfaltet er sich und baut seine Schilde auf. Er wurde modifiziert, um Ionenkanonen aufzunehmen, die eine verheerende Wirkung auf gegnerische Schilde haben.



SONDERFÄHIGKEIT:

- ANGRIFF REKONFIGURIEREN – STELLT DIE GESCHÜTZLAFETTEN VON IONENKANONE AUF BLASTERKANONE UM ODER UMGEGEHT. IONENKANONEN DEAKTIVIEREN FEINDLICHE FAHRZEUGE, DROIDEN UND SCHILDE; BLASTER VERURSACHEN ERHEBliche SCHÄDEN.

ABSCHNITT 3

F9-TZ Tarntransporter

Der F9-TZ-Transporter nimmt Infanterie-Einheiten auf. Seine Tarnfähigkeit lässt ihn auf dem Radar und aus der Sicht des Feindes verschwinden. Der Transporter verwendet Repulsor-Technologie, um Wasserflächen zu überqueren.



SONDERFÄHIGKEIT:

- TARNUNG – LASST DIE EINHEIT VOM RADAR UND AUS DER SICHT DES FEINDES VERSCHWINDEN UND MACHT SIE UNSICHTBAR.

Mobiler Raketenwerfer

Der mobile Raketenwerfer operiert mit Erschütterungsraketen und eignet sich vor allem für Bombardements aus der Distanz und Fahrzeug-Abwehr. Die Einheit verfügt über drei Raketräger, die sich um das stehende Fahrzeug schwenken lassen. In Bewegung kann der mobile Raketenwerfer bodengestützte Fahrzeuge anvisieren, ohne die Fahrt zu unterbrechen.



SONDERFÄHIGKEIT:

- EINSETZEN – DER MOBILE RAKETENWERFER ARRETIERT SICH SELBST UND VERÄNDERT DIE POSITION SEINER RAKETRÄGER. DAS ERHÖHT DIE FEUERREICHWEITE DRAMATISCH.
- WAFFENTAUSCH: RAKETEN – KANN VON NORMALEN ERSCHÜTTERUNGSRAKETEN AUF KARBONITRAKETEN UMSCHALTEN, DIE EIN ZIEL NICHT NUR BESCHÄDIGEN, SONDERN AUCH DESSEN GECHWINDIGKEIT VERRINGERN.

MZ-8 Mobiles Impulsgeschütz

Das MZ-8 opfert Geschwindigkeit und Mobilität zugunsten der Feuerkraft. Es ist mit einem schweren Impulsgeschütz ausgerüstet, das ein Gebäude in kürzester Zeit in Schutt und Asche legt. Durch Überlastung seines Energieversorgungssystems kann sich das MZ-8 selbst zerstören und so eine Explosion verursachen, die großen Schaden anrichtet.



SONDERFÄHIGKEIT:

- SELBSTZERSTÖRUNG – SPRENGT DIE REAKTOREN UND FÜGT ALLEN FEINDLICHEN EINHEITEN IN DER NÄHE MASSIVE SCHÄDEN ZU.

Sturmpanzer Canderous

Ein schwerer Repulsorlift-Panzer. Canderous-Sturmpanzer sind schwer gepanzert und mit Massentreibergeschützen ausgerüstet, die Schilder umgehen können. Zudem verfügt das Fahrzeug über eine spezielle Störausrüstung, die zielsuchende Systeme des Feindes dazu bringt, statt anderer verbündeter Einheiten den Panzer selbst anzugreifen.



SONDERFÄHIGKEIT:

- SYSTEMKONTROLLE – VERWIRRT FEINDLICHE ZIELSUCHENDE SYSTEME UND BRINGT SIE DAZU, DAS FEUER AUF DEN CANDEROUS-STURMPANZER ZU RICHTEN.

Schwester der Nacht

Die Schwestern der Nacht von Dathomir sind machtempfängliche Kriegerinnen, die sich von der Dunklen Seite der Macht verführen ließen. Im Kampf benutzen die Schwestern ihren Rancor als Waffe. Sie reiten auf ihm und steuern ihn über die Macht.



SONDERFÄHIGKEIT:

- LEBENSENTZUG – SAUGT FEINDLICHEN EINHEITEN IN DER NÄHE DAS LEBEN AUS, UM DIE SCHWESTER DER NACHT ZU HEILEN.

Verderber

Der Verderber ist ein schwächerer Held, mit dem du Welten korrumpern und feindliche Gebäude eines Planeten sabotieren kannst. Verderber bevorzugen Kämpfe aus großer Distanz und verursachen große Explosionen.

**SONDERFÄHIGKEIT:**

- KORRUPTION (GALAXIS) – KORRUMPIERT WELTEN.
- SABOTAGE (GALAXIS) – ZERSTÖRT FÜR EINEN BESTIMMTEN PREIS EIN FEINDLICHES GEBÄUDE AUF DEM BODEN ODER IM WELTRAUM.
- SPRENGLADUNG MIT FERNZÜNDER (BODEN) – BRINGT SPRENGSTOFF AN GEBÄUDEN UND FEINDLICHEN ODER VERBUNDENEN EINHEITEN AN, DER MASSIVE SCHÄDEN VERURSACHT, WENN ER DURCH DEN VERDERBER FERNGEZÜNDET WIRD. MAN KANN DIE SPRENGLADUNG AUCH AUF DEN BODEN WERFEN. DORT KÖNNEN SIE ABER FEINDLICHE EINHEITEN DURCH GEZIELTES ABSCHIESSEN WIEDER AUS DEM WEG RÄUMEN.

Vornskr

Gefährliche Raubtiere, die darauf dressiert sind, Infanterie zu jagen bzw. anzugreifen. Außerdem spüren sie die Macht und sind ideal geeignet, um feindliche Sith oder Jedi aufzuspüren.

**SONDERFÄHIGKEIT:**

- PIRSCH – VORNSKR GEHEN AUF DIE PIRSCH UND SUCHEN DIE UMGEBUNG NACH FEINDLICHEN EINHEITEN UND JEDI AB.
- (ANGEBOREN) GETARNTEN EINHEITEN ENTDECKEN – GETARNTEN EINHEITEN KÖNNEN SICH AN VORNSKR NICHT VORBEISCHLEICHEN. HABEN SIE EINE GETARNTEN EINHEIT ENTDECKT, BEGINNEN DIE VORNSKR ZU HEULEN UND GREIFEN AN.

Mobile Verteidigungseinheit (MVE) des Konsortiums

Mobile Verteidigungseinheiten sind Bodenfahrzeuge, die sich aufgrund einer mobilen Plattform wie ein Bauplatz benutzen lassen. Sie lassen sich überall auf dem Schlachtfeld platzieren und verfügen über drei Bauoptionen.

Bauoptionen:

Sensorenverzerrer – Stört Raketen und verbirgt eine begrenzte Zahl von Einheiten innerhalb eines bestimmten Radius vor feindlichem Radar.



Ysalamirikäfig – Deaktiviert innerhalb eines bestimmten Radius die Kräfte der Macht.



Raketenurm – Feuert eine Raketsalve ab, die beim Aufprall explodiert. Auch gegen feindliche Flugzeuge einsetzbar.

Ewok-Zünder

Fett, widerlich und stinkend. Ewok-Zünder bereisen die Galaxis auf der Suche nach neuen und interessanten Kreaturen, die sie versklaven können. Ihr lukrativstes Geschäft ist das Fangen von Ewoks, denen sie Bomben an die Brust heften und die sie solange in einem großen Sack gefangen halten, bis sie im Kampf gebraucht werden.

**SONDERFÄHIGKEIT:**

KEINE

GEBAUDE:**Palast (Befehlszentrum)**

Das Befehlszentrum für Tyber Zanns Operationen. Dieses Gebäude produziert auf manchen Planeten Spezialeinheiten wie Verderber oder MVEs.

**Konsortium-Fabrik**

Das Gebäude produziert mobile Raketenwerfer und F9-TZ-Transporter.

**Söldnerkaserne**

Dieses Gebäude produziert Sturmsöldner-Trupps und Grenadiere.

**Droidenfabrik**

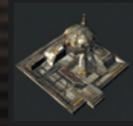
Dieses Gebäude ist eine Mischung aus alter geonosianischer Klonkriegstechnologie mit neuen Elementen. Die Droidenfabrik erlaubt die Produktion von Zerstörerdroiden.

**Konsortium-Bunker**

Dieses Gebäude kann bis zu fünf Infanterie- und HeldenEinheiten des Konsortiums aufnehmen.

**Repulsorlift-Störer**

Dieses Gebäude verhindert, dass auf diesem Planeten Repulsorlift-Fahrzeuge funktionieren. Es hat keinen Einfluss auf verbündete Fahrzeuge.





NEUE HELDEN, EINHEITEN UND GEBÄUDE

19

Konsortium-Bauplatz

Arbeitet ähnlich wie die Bauplätze des Imperiums und der Rebellen. Die Konsortium-Version kann folgende kleine Gebäude errichten:



Massentreibergeschütz – Feuert Hochgeschwindigkeitsgeschosse auf feindliche Fahrzeuge, Infanterie und Flugzeuge und durchbohrt deren Schilde.



Protonentorpedowerfer – Feuert eine Salve von Protonentorpedos auf feindliche Einheiten.



Bacta-Heilstation – Bacta, der nach einem uralten Heilmittel synthetisch gewonnene Stoff, heilt so gut wie alle schwerwiegenden Wunden. Die Heilstation verteilt ihr Bacta automatisch an alle verbündeten Infanterie-Einheiten in der Nähe.



Reparaturstation – der automatische Reparaturdroide repariert Schäden an allen verbündeten Fahrzeugen in seinem Bereich.



Sensorknoten – Sensorknoten können auf Schlachtfeldern platziert werden, um die Schauplätze auf feindliche Aktivitäten zu überwachen.

Konsortium-Raumstation

Wie die Rebellen und das Imperium ist auch das Konsortium in der Lage, Raumstationen der Stufen 1 bis 5 zu produzieren. Die Superwaffe des Konsortiums ist die Plasmakanone. Im Gegensatz zu den bodengestützten Superwaffen von Rebellion und Imperium ist die Plasmakanone an die Raumstation des Konsortiums gekoppelt.



Abwehrsatellit

Bauoptionen:



Plasmakanonen – Feuert Plasmageschosse mit hoher Geschwindigkeit auf feindliche Schiffe und Jäger.



Diamond Boron-Raketenabwehr – Ist vergleichbar mit den Raketentürmen der Rebellen und des Imperiums. Diese Version wurde jedoch auf die wirkungsvolleren Diamond Boron-Raketen umgestellt.



Langstrecken-Sensorenverzerrer – Stört nicht nur Radar und Sichtweite des Feindes, sondern auch Raketenlenksysteme.



REBELLEN

HELDEN:

Luke Skywalker

Luke Skywalker ist ein junger Jedi, der ein Jedi-Ritter wie sein Vater werden möchte. Luke ist ein außergewöhnlich begabter Pilot und Bodenkampf-Held. Er ist nur im Galaxismodus und bei Gefechten im Bodenkampf verfügbar.



SONDERFÄHIGKEIT:

- SCHWERTWURF – LUKE WIRFT SEIN LICHTSCHWERT WIE EINEN BUMERANG.
- MACHT-TARNUNG – ERZEUGT UM LUKE EIN TARNFELD UND MACHT IHN FÜR FEINDLICHE EINHEITEN UNSICHTBAR.
- (ANGEBOREN) MACHT-ABSORBIERUNG – LUKE WIRD DURCH BLASTERFEUER GEHEILT.

Yoda

Yoda, der Jedi-Meister, ist klein, doch sehr mächtig. Seine meditierende Trance entfernt zeitweise den Kriegsnebel und die Verbündeten in seiner Nähe erhalten verschiedene Boni. Yoda ist nur im Galaxismodus und bei Gefechten im Bodenkampf verfügbar.



SONDERFÄHIGKEIT:

- MACHT-ANGRIFF – YODAS SPEZIELLER ANGRIFF MIT DEM LICHTSCHWERT.
- MACHT-SICHT – BEI AKTIVIERTER MACHT-SICHT VERFÄLLT YODA IN MEDITIERENDE TRANCE, DIE KURZFRISTIG DIE KARTE SICHTBAR MACHT.

Garm Bel Iblis (Gargantuauer)

Anführer einer Rebellen-Splittergruppe. Er ist mit einem einzigartigen Fahrzeug-Prototyp unterwegs, der über ein beeindruckendes Waffenarsenal und einen großen Frachtraum verfügt und daher auch als Truppentransporter für die Schlacht eingesetzt werden kann.



SONDERFÄHIGKEIT:

- SCHILDSCHLAG – DIESE FÄHIGKEIT LEERT GARMS SCHILDE, UM EINEN MÄCHTIGEN, KREISFORMIG ABSTRAHLENDE FEUERSTOSS ZU ERZEUGEN. DER SCHADEN, DEN DIESER FEUERSTOSS ANRICHTET, HÄNGT DAVON AB, WIE STARK DIE SCHILDE BEI AKTIVIERUNG DER FÄHIGKEIT SIND.
- TRUPPENTRANSPORTER – DIESES FAHRZEUG TRANSPORTIERT TRUPPEN WIE EIN GANZ NORMALER TRANSPORTER, BESITZT ABER ERHEBlich MEHR FEUERKRAFT.

Rogue-Geschwader

Nach der Schlacht von Yavin füllte das Rote Geschwader seine Reihen mit neuen Rekruten auf und benannte das Jagdgeschwader in das Rogue-Geschwader um. Kein Geschwader wird unter den Rebellen mehr verehrt als diese Gruppe von Piloten.



SONDERFÄHIGKEIT:

- SCHLAG – GIBT DER FEUERRATE, DER MARSCHGESCHWINDIGKEIT UND DEM VERURSACHTEN SCHADEN DES ROGUE-GESCHWADERS KURZFRISTIG EINEN ENORMEN SCHUB.

RAUMEINHEITEN:**B-Wing**

Der B-Wing-Jäger ist ein schwerer Jäger, der kurz vor der Schlacht von Endor von Admiral Ackbar in Auftrag gegeben wurde. Weil das Cockpit mit einem einzigartigen Gyrostabilisierungssystem ausgerüstet ist, verharrt der Pilot stets in seiner Position, auch wenn der Rest des Schiffes sich um die eigene Achse dreht.

**SONDERFÄHIGKEIT:**

- FLÜGEL EINKLAPPEN – ERHOHT DIE GESCHWINDIGKEIT AUF KOSTEN DER FEUER- UND DER SCHILDAUFLADUNGSGESCHWINDIGKEIT.

MC30c-Fregatte

Das leichte Mon Calamari-Schiff sollte vor allem schnell größere Schiffe zerstören können. Es ist mit einem großen Protonentorpedovorrat ausgerüstet und das schnellste Schiff seiner Klasse.

**SONDERFÄHIGKEIT:**

- SPLITTERBOMBE WIRFT IN EINEM BESTIMMTEN RADIUS UM DIE FREGATTE BOMBEN AB. VERHEERENDE WIRKUNG AUF KLEINERE SCHIFFE.

BODENEINHEITEN:**Schwerer Truppentransporter Gallofree**

Der schwere Truppentransporter war einer der wenigen atmosphärischen Transporter, die Gallofree Yards für militärische Zwecke entwickelt hat. Mit seinen schweren Repulsorlift-Motoren kann er kurze Flüge über das Schlachtfeld unternehmen, um Infanterie-Einheiten abzusetzen. Er ist nur leicht gepanzert und eignet sich am besten für schnelle Operationen ohne große Gegenwehr.

**SONDERFÄHIGKEIT:**

KEINE

Mobile Verteidigungseinheit (MVE) der Rebellen

Mobile Verteidigungseinheiten sind Bodenfahrzeuge, die sich aufgrund einer mobilen Plattform wie ein Bauplatz benutzen lassen. Sie lassen sich überall auf dem Schlachtfeld platzieren und verfügen über drei Bauoptionen.

**Bauoptionen:**

Mobiler Schildgenerator – Nahe gelegene Truppen erhalten einen Schutzschild.

Rebellen-Reparaturstation – Repariert Fahrzeuge.

Schnellfeuer-Laserkanonen – Ein einzigartiger Geschützturm, der aus vier verschiedenen Läufen feuert. Sehr effektiv gegen Fahrzeuge und Infanterie.

GEBÄUDE:**Rebellenbunker**

Dieses Gebäude kann bis zu fünf Infanterie- oder Helden-Einheiten aufnehmen.

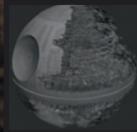


GALAKTISCHES IMPERIUM

HELDEN:

Todesstern II

Wie sein Vorgänger ist auch der Todesstern II mit einem Superlaser ausgerüstet, der einen Planeten mit einem einzigen Feuerstoß auslöschen kann. Außerdem lassen sich damit im taktischen Raumkampf feindliche Schlachtschiffe beschließen.



SONDERFÄHIGKEIT:

- WAFFE ABFEUERN – GIBT DEM TODESSTERN DIE ERLAUBNIS, SEINE HAUPTWAFFE IM TAKTISCHEN RAUMKAMPF GEGEN ANDERE SCHIFFE EINZUSETZEN.

Eclipse

Die ultimative Machtdemonstration des Imperators. Der Prototyp eines Super-Sternenzerstörers der Eclipse-Klasse verfügt über ein sündhaft teures Waffenarsenal, einschließlich einem Superlaser, der Schlachtschiffe mit einem Schlag vernichten kann.



SONDERFÄHIGKEIT:

- KOAXIAL-SUPERLASER – GIBT DER ECLIPSE DIE ERLAUBNIS, IHRE HAUPTWAFFE IM TAKTISCHEN RAUMKAMPF GEGEN ANDERE SCHIFFE EINZUSETZEN..

Executor

Die Executor ist einer von mehreren bekannten Super-Sternenzerstörern, die das Imperium in Auftrag gegeben hat. Sie ist ein Sinnbild der unbeschränkten Macht des Imperiums und der Macht jeder imperialen Flotte..



SONDERFÄHIGKEIT:

- ALLE GECHWADER EINSETZEN – SETZT ALLE JAGDGECHWADER AUF EINMAL AB.
- FANGSTRAHL – FEUERT EINEN STRAHL AB, DER SICH AN SCHIFFEN FESTKLAMMERT UND SIE IN POSITION HÄLT.

General Rom Mohc (Arc Hammer)

Der Imperator verachtet Kreaturen, die keine Menschen sind, aber es gibt einige wenige Ausnahmen wie Grand Admiral Thrawn. Er ist der Einzige, der kein Mensch ist und trotzdem den imperialen Rang eines Grand Admiral bekleidet. Thrawn hat ein unglaubliches Gespür für Taktik und Strategie.



SONDERFÄHIGKEIT:

- (ANGEBORNE) DUNKLE TRUPPE HERSTELLEN – ERLAUBT DIE PRODUKTION VON DUNKLEN TRUPPEN, WÄHREND SICH DIE ARC HAMMER IM ORBIT BEFINDET.

Grand Admiral Thrawn (Admonitor)

Der Imperator verachtet Kreaturen, die keine Menschen sind, aber es gibt einige wenige Ausnahmen wie Grand Admiral Thrawn. Er ist der Einzige, der kein Mensch ist und trotzdem den imperialen Rang eines Grand Admiral bekleidet. Thrawn hat ein unglaubliches Gespür für Taktik und Strategie.



SONDERFÄHIGKEIT:

- STURM – THRAWN LASST ALLE WAFFENSYSTEME FÜR BEGRENZTE ZEIT MIT DOPPELTER GESCHWINDIGKEIT UND DOPPELTEM SCHADEN FEUERN.
- (ANGEBOREN) KAMPFBONUS – IMPERIALE EINHEITEN, DIE IN EINER BESTIMMten ENTFERNUNG ZU THRAWN KÄMPFEN, ERHALTEN EINEN SCHADENSBonus.

RAUMEINHEITEN:

TIE-Interceptor

Der TIE-Interceptor ist eine technische Weiterentwicklung des normalen TIE-Fighter. Er ist schneller, beweglicher, etwas besser gepanzert und verfügt über eine höhere Feuerkraft.



SONDERFÄHIGKEIT:

- GEGNER JAGEN – SPÜRT FEINDE AUTOMATISCH AUF UND ZERSTÖRT SIE.

TIE-Phantom

Der TIE-Phantom ist besser ausgerüstet als ein TIE-Fighter und verfügt über Schilder und Hyperantrieb. Außerdem ist er mit einem Tarnfeldgenerator ausgerüstet, so dass er ungetreut Angriffe fliegen und feindliches Territorium unbemerkt durchqueren kann.



SONDERFÄHIGKEIT:

- TARNUNG – DAS SCHIFF WIRD FÜR FEINDE AUF DEM SCHLACHTFELD UND AUF DEREN RADAR UNSICHTBAR.
- (ANGEBOREN) GALAXIS-TARNUNG – LASST EIN PHANTOM FEINDLICHES TERRITORIUM UNBEMERKT DURCHQUEREN..

TIE-Defender

Der dreiflügelige TIE-Defender ist der schnellste und effektivste Jäger des Imperiums.



SONDERFÄHIGKEIT:

- WAFFENENERGIE STÄRKEN – LEITET DIE SCHILDERENERGIE IN DIE WAFFENSYSTEME UM.

BODENEINHEITEN:**Dunkle Truppe Phase I**

PEinheiten der Phase Eins sind Nahkampfeinheiten der Infanterieabwehr. Sie bewegen sich äußerst schnell und können mit ihrem Verbundsschild Blasterangriffe abwehren. Für die Produktion ist die *Arc Hammer* erforderlich.

**SONDERFÄHIGKEIT:**

- SPRINTEN – ERLAUBT KURZFRISTIG EINE ERHÖHTE LAUFGESCHWINDIGKEIT.

Dunkle Truppe Phase II

Einheiten der Phase Zwei sind Zerstörer von leichten Fahrzeugen. Sie verfügen über Jetpacks, um sich während eines Gefechts schneller bewegen zu können. Für die Produktion ist die *Arc Hammer* erforderlich.

**SONDERFÄHIGKEIT:**

- JETPACK – EINE BESTIMMTE POSITION ANFLIEGEN.

Dunkle Truppe Phase III

Einheiten der Phase Drei sind mit Jetpacks ausgerüstete Panzer auf zwei Beinen. Sie verfügen über Schnellfeuer-Blasterkanonen und können ein verheerendes Raketenstrahlfeuer abgeben. Für die Produktion ist die *Arc Hammer* erforderlich.

**SONDERFÄHIGKEIT:**

- EINSETZEN – SETZT ERSCHÜTTERUNGSRAKETENWERFER AB.
- JETPACK – EINE BESTIMMTE POSITION ANFLIEGEN.

Juggernaut-Transporter HAVt B5

Der Juggernaut ist eine Variante eines Radfahrzeugs aus den Klonkriegen. Heute wird er vor allem als Transporter benutzt und verfügt nicht mehr über das Waffenarsenal seines Vorgängermodells.



SONDERFÄHIGKEIT:

- LASER-VERTEIDIGUNGSSYSTEM – STOPPT RAKETENGESTÜTZTE WAFFENSYSTEME.

Lancet-Flugartillerie

Diese luftgestützte Einheit verbindet die Technologie der TIE-Fighter mit der der Lambda-Fähren. Feststehende oder sich langsam bewegende Einheiten sind das ideale Ziel für die zerstörerische Kraft ihres Protonengeschützes.



SONDERFÄHIGKEIT:

KEINE

Imperiale Mobile Verteidigungseinheit (MVE)

Mobile Verteidigungseinheiten sind vergleichbar mit feststehenden Bauplätzen, allerdings mit dem Unterschied, dass sie beweglich sind und über einzigartige Bauoptionen verfügen, die überall auf dem Schlachtfeld aktiviert werden können.



Bauoptionen:



Störfeldgenerator – Verhindert, dass feindliche Raketen ihr anvisiertes Ziel treffen.



Erschütterungsgranatwerfer – Feuert eine Granatsalve ab.



Offensiver Sensorknoten – Macht vom Kriegsnebel verdecktes Gelände in großem Umkreis sichtbar. Dieser Knoten schützt sich mit Hilfe einer Energie-Entladungswaffe selbst.

GEBÄUDE:

Imperialer Bunker

Dieses Gebäude kann bis zu fünf imperiale Infanterie- oder HeldenEinheiten aufnehmen.



DER MEHRSPIELERMODUS

Mehrspierrunden lassen sich über das Internet oder über ein lokales Netzwerk spielen. Allerdings kannst du den Mehrspielermodus dieses Expansion Packs nur nutzen, wenn auch deine Mitspieler die Erweiterung installiert haben. Wer nur das Originalspiel (*Star Wars Empire at War*) besitzt, kann an diesen Mehrspierrunden nicht teilnehmen.

Neue Elemente im Mehrspielermodus

Forces of Corruption bietet im Mehrspielermodus drei neue Elemente:

Spiegelmodus – Bei dieser Variante können auch Spieler gegeneinander antreten, die für die gleiche Seite kämpfen. Jede Seite bildet ihr eigenes Team, also spielt z. B. das Konsortium Team 1 gegen das Konsortium Team 2.

Jeder gegen jeden – Hier können Spieler auf einer Seite ihrer Wahl gegeneinander kämpfen. Spielbare Seiten sind das Konsortium, die Rebellen oder das Imperium.

Online-Clans - *Star Wars Empire at War: Forces of Corruption* verfügt über eine neue Clan-Rangliste und neue Clan-Statistiken. Spieler können Clans oder "Teams" beitreten und gegen andere Clanmitglieder kämpfen, um ihren Clan zur neuen Nr. 1 zu machen. Clanmitglieder, die an Clanpartien teilnehmen wollen, können ihre Spiele aufzeichnen und die Position und Statistik ihres Clans einsehen.

Das Zann-Konsortium im Mehrspieler-Kampagnenmodus

Wenn du für das Zann-Konsortium eine Mehrspieler-Kampagne spielst, gewinnst du das Spiel, wenn du die Korruption auf allen Planeten der Galaxis verbreitest und alle Planeten der Galaxis eroberst.

Spielerinfo

Wenn du dich in einer Chatlobby befindest, kannst du die Statistiken anderer Spieler einsehen, indem du den Mauszeiger über deren Spitznamen platzierst. Daraufhin erscheint ein Dialogfenster, das den betreffenden Spitznamen, den Clan, die Siege/Niederlagen, den offiziellen Rang und die getrennten Verbindungen anzeigt.

Farbe der verfügbaren Spiele

Jedes verfügbare Spiel einer Online-Partie ist entweder blau, orange oder rot gekennzeichnet.

Blau – Das Spiel hat kein Passwort.

Orange – Das Spiel ist passwortgeschützt.

Rot – Du hast eine andere Spielversion.

NEUE WELTEN: PLANETENBONI, WETTER UND UPDATES

PLANET	WETTER	GALAKTISCH	PLANETAR
Dathomir	Regen	(Schwestern der Nacht) - Ermöglicht es dem Konsortiumspieler, Schwestern der Nacht herzustellen.	(Stützpunkttausbau) - Bodenstützpunkte sind nicht zu entdecken.
Mandalore	Regen	(Produktionsschub) - Der Preis für mandalorianische Einheiten verringert sich um 20 %.	(Schlachtschiff-Produktion) - Ermöglicht es dem Spieler, Schlachtschiffe herzustellen.
Hypori	Regen	(Produktionsschub) - Auf allen Welten, die der Spieler kontrolliert, braucht die Produktion von Bodenfahrzeugen 25 % weniger Zeit.	(Schlachtschiff-Produktion) - Ermöglicht es dem Spieler, Schlachtschiffe herzustellen.
Myrkr	Regen	(Vornskr) - Ermöglicht dem Zann-Konsortium, Vornskrwölfe zu züchten.	(Negierte Macht) - Aufgrund der hohen Konzentrationen von Ysalamiri ist es möglich, dass Fähigkeiten der Macht in manchen Gebieten nicht funktionieren.
Felucia	Regen	(Schlechtwettertraining) - Bodentruppen sind in der ganzen Galaxis immun gegen Wettereinflüsse.	
Honoghr	Heiter	(Sicherheitsbereich) - Verstärkungspunkte werden 15 % schneller erobert.	(Noghri) - Ermöglicht es dem Imperium, Noghri-Attentäter auszubilden.
Kamino	Regen	(Klonbottiche) - Auf Kamino kostet die Ausbildung von Infanterie nur 1 Credit.	
Mustafar	Vulkanasche	(Produktionsschub) - Schlachtschiffe werden 25 % schneller gebaut, solange der Planet kontrolliert wird.	
Muunilinst	Regen	(Erhöhter Profit) - Wird dieser Planet kontrolliert, erbringt er überdurchschnittlich viel Gewinn.	
Saleucami	Heiter	(Waffenschub) - Die Fregatten der Interceptor-4 und MC-30-Klasse richten 25 % mehr Schaden an, solange der Planet kontrolliert wird.	
Der Schlund	Keines	(TIE-Phantom) - Ermöglicht es dem Imperium, TIE-Phantom-Geschwader herzustellen.	(Forschungssprünge) - Die Kosten für Forschung, Tech-Diebstahl und den Schwarzmarkt werden alle um 15 % gesenkt, wenn der Schlund kontrolliert wird.
Utapau	Sandstürme	(Verbesserte Schilder) - Bei Kampfschiffen der Kedalbe-Klasse erhöht sich die Schildstärke um 25 %, solange der Planet kontrolliert wird.	(Stützpunkttausbau) - Bodenstützpunkte sind nicht zu entdecken.
Bespin	Keines	(Verbesserte Waffen) - Solange der Planet kontrolliert wird, erhalten Zerstörer der Aggressor-Klasse einen 25%-Schadensbonus.	
Nal Hutta	Regen	(Kopfgeld) - Rebellen und Imperium erhalten für jede zerstörte Konsortiumseinheit ein Kopfgeld von 15 %, mit freundlicher Unterstützung des Huttenkartells.	

ÜBERSICHT: KONSORTIUM-AUFRÜSTUNGEN

KONSORTIUM-AUFRÜSTUNGEN (RAUM)		KONSORTIUM-AUFRÜSTUNGEN (BODEN)
Modifizierter Tarnschildgenerator Stufe 1		Verlängert die Wirkungsdauer des Tarnschildes bei Fregatten der <i>Vengeance</i> -Klasse um 25 %.
Modifizierter Tarnschildgenerator Stufe 2		Verlängert die Wirkungsdauer des Tarnschildes bei Fregatten der <i>Vengeance</i> -Klasse und der Merciless um 50 %.
Verstärkter Durastahl Stufe 1		Verstärkt die Panzerung von Raumstationen um 15 %
Verstärkter Durastahl Stufe 2		Verstärkt die Panzerung von Raumstationen um 25 %
Verstärkter Durastahl Stufe 3		Verstärkt die Panzerung von Raumstationen um 40 %
Karbonit-Mündungskühler Stufe 1		Erhöht die Schadenswirkung der Massentreibergeschütze auf Fregatten um 25 %.
Karbonit-Mündungskühler Stufe 2		Erhöht die Schadenswirkung von Fregatten der <i>Vengeance</i> -Klasse und Zerstörern der Aggressor-Klasse um 25 %.
Plasmakanone (Mehrspieler)		Ermöglicht es, die Plasmakanone einer Raumstation abzufeuern.
Mehr Credits (Mehrspieler) Stufe 1		Das Konsortium erhält von Minen 20 % mehr Credits.
Mehr Credits (Mehrspieler) Stufe 2		Das Konsortium erhält von Minen 40 % mehr Credits.
Magnetisch versiegelte Panzerung Stufe 1		Die Panzerung von StarViper-Jägern lenkt 25 % des gegnerischen Laserbeschusses ab.
Magnetisch versiegelte Panzerung Stufe 2		Die Panzerung von StarViper-Jägern und Kanonenbooten der <i>Crusader</i> -Klasse lenkt 25 % des gegnerischen Laserbeschusses ab.
Magnetisch versiegelte Panzerung Stufe 3		Die Panzerung von StarViper-Jägern, Kanonenbooten der <i>Crusader</i> -Klasse und Kampfschiffen der <i>Keldabe</i> -Klasse lenkt 25 % des gegnerischen Laserbeschusses ab.
Schwarzmarktantrieb Stufe 1		Erhöht die Geschwindigkeit von Skipray-Sturmschiffen um 25 %.
Schwarzmarktantrieb Stufe 2		Erhöht die Geschwindigkeit von Skipray-Sturmschiffen und Interceptor-IV-Fregatten um 25 %.
Schwarzmarktantrieb Stufe 3		Erhöht die Geschwindigkeit von Skipray-Sturmschiffen, Interceptor-IV-Fregatten und Zerstörern der Aggressor-Klasse um 25 %.

ÜBERSICHTSKARTEN

29

Zielerfassungssysteme Stufe 1	Feuerreichweite von Korvetten der <i>Crusader</i> -Klasse um 15 % erweitert.
Zielerfassungssysteme Stufe 2	Feuerreichweite von Korvetten der <i>Crusader</i> -Klasse und <i>Interceptor</i> -IV-Fregatten um 15 % erweitert.
Zielerfassungssysteme Stufe 3	Feuerreichweite von Korvetten der <i>Crusader</i> -Klasse, <i>Interceptor</i> -IV-Fregatten und <i>Kendabe</i> -Schlachtschiffen um 15 % erweitert.
Gebäudeschilder 1	Stützpunktschilder absorbieren 25 % mehr Schaden.
Gebäudeschilder 2	Stützpunktschilder absorbieren 50 % mehr Schaden.
Bombardements (Taktischer Bodenkampf)	Wenn eine gegnerische Einheit vernichtet wird, erhält der Spieler einen Anteil der Kosten dieser Einheit.
Allow Bombing Run (Land Tactical)	Ermöglicht ein Bombardement einer ausgewählten Position.
Emprission Stufe 1	Das Konsortium erhält von Minen 15 % mehr Credits
Emprission Stufe 2	Das Konsortium erhält von Minen 45 % mehr Credits
Rancorstimulanz Stufe 1	Erhöht die Geschwindigkeit der Rancor-Reittiere der Schwestern der Nacht um 15 %.
Rancorstimulanz Stufe 2	Erhöht die Geschwindigkeit der Rancor-Reittiere der Schwestern der Nacht um 25 %.
Regeneration von Sonderfähigkeiten Stufe 1	Sonderfähigkeiten bei Infanterie regenerieren 15 % schneller.
Regeneration von Sonderfähigkeiten Stufe 2	Sonderfähigkeiten bei Infanterie und Helden regenerieren 15 % schneller.
Droidensysteme Stufe 1	Die Schilde der Zerstörerdroiden absorbieren 25 % mehr Schaden.
Droidensysteme Stufe 2	Die Schilde der Zerstörerdroiden absorbieren 25 % mehr Schaden, die Wirksamkeit der Lasergewehre steigt um 20 %.
MVE-Panzerung Stufe 1	Reduziert den Schaden, den mobile Verteidigungseinheiten erleiden, um 20 %.
MVE-Panzerung Stufe 2	Reduziert den Schaden, den mobile Verteidigungseinheiten erleiden, um 40 %.
Orbital-Bombardement	Ruft eine Salve von Zerstörern der Aggressor-Klasse im Orbit herab.

ÜBERSICHT: PLANETARE KORRUPTION

Planet	Einheimische Lebensformen	Korruptionsoptionen Stufe 1	Korruptionsoptionen Stufe 2	Korruptionsoptionen Stufe 3
Abregado Rae	Menschen (Rebellen)	Bestechung		
Aeten II	Keine	Piraterie	Organisierte Kriminalität	
Alderaan	Keine			
Aizoc III	Menschen (Imperium)	Einschüchterung	Schwarzmarkt	
Bestine	Keine	Entführung	Schwarzmarkt	
Bespin	Keine	Piraterie	Organisierte Kriminalität	
Bonadan	Keine		Corrupt Militia	
Bothawui	Bothaner (Rebellen)	Einschüchterung	Sklaverei	
Byss	Menschen (Imperium)	Entführung	Schwarzmarkt	
Carida	Menschen (Imperium)	Entführung	Bestechung	Schwarzmarkt
Corellia	Menschen (Rebellen)	Piraterie	Schwarzmarkt	
Corulag	Menschen (Imperium)	Piraterie	Corrupte Miliz	
Coruscant	Menschen (Imperium) und Imperiale Garde (Imperium)	Schwarzmarkt	Bestechung	
Dagobah	Keine			
Dantooine	Menschen (Rebellen)	Organisierte Kriminalität		
Dathomir	Schwester der Nacht-Ranger	Einschüchterung	Bestechung	
Endor	Ewoks (Rebellen)	Bestechung	Corrupte Miliz	
Eriadu	Menschen (Imperium)	Organisierte Kriminalität	Schwarzmarkt	
Fondor	Menschen (Rebellen)	Piraterie	Corrupte Miliz	
Fresia	Menschen (Imperium)	Bestechung	Corrupte Miliz	
Felucia	Keine	Organisierte Kriminalität	Bestechung	
Geonosis	Geonosianer (Rebellen)	Korrupte Miliz	Sklaverei	
Hoth	Wampas	Organisierte Kriminalität		
Honoghr	Nothri	Einschüchterung	Organisierte Kriminalität	
Hypori	Keine	Schwarzmarkt		

ÜBERSICHTSKARTEN

Hilm	Keine	Bestechung	
Jahim	Menschen (Rebellen)	Organisierte Kriminalität	Korrupte Miliz
Kamino	Luftwale	Schwarzmarkt	Korrupte Miliz
Kashyyyk	Wookiees (Rebellen)	Organisierte Kriminalität	Sklaverei
Kessel	Keine	Piraterie	Korrupte Miliz
Korriban	Menschen (Imperium)	Organisierte Kriminalität	
Kuat	Menschen (Imperium)	Entführung	Schwarzmarkt
Manaan	Keine	Organisierte Kriminalität	
Mandalore	Keine	Piraterie	Bestechung
Mon Calamari	Mon Calamari (Rebellen)	Piraterie	Sklaverei
Mustafar	Mustafarianer	Korrupte Miliz	Bestechung
Muunilinst	Keine	Entführung	Bestechung
Myrkr	Vorskyr	Organisierte Kriminalität	
Naboo	Menschen/Gunganer	Einschüchterung	Sklaverei
Nal Hutta	Hutten/Piraten	Entführung	Bestechung
Polus	Keine	Organisierte Kriminalität	Sklaverei
Ryloth	Twilek/Droiden	Korrupte Miliz	
Saleucami	Keine	Einschüchterung	Organisierte Kriminalität
Shola	Keine	Organisierte Kriminalität	
Sullust	Sullustianer (Rebellen)	Bestechung	Sklaverei
Taris	Menschen (Imperium)	Einschüchterung	
Tatooine	Jawas (Rebellen), Menschen (Rebellen), Sandleute (feindlich) und Hutten (feindlich)	Bestechung	Schwarzmarkt
The Maw	Keine	Schwarzmarkt	
Thyferra	Keine	Entführung	Organisierte Kriminalität
Utapau	Utapau-Vögel	Entführung	Bestechung
Wayland	Menschen (Piraten)	Organisierte Kriminalität	Schwarzmarkt
Yavin	Menschen (Rebellen)	Organisierte Kriminalität	Bestechung

ÜBERSICHT: UNTERSCHIEDE ZWISCHEN DEN SEITEN

	IMPERIUM	REBELLION	KONSORTIUM
Galaktische Strategie	Dominanz	Befreiung	Korruption
Technologie	Bauen	Stehlen	Auf dem Schwarzmarkt kaufen
Einkommen	Primär: Kontrolle über Planeten Sekundär: Minen	Primär: Kontrolle über Planeten Sekundär: Minen	Primär: Kontrolle über Planeten Sekundär: Korruption
Bodentaktik	Rohe Gewalt	Chirurgische Eingriffe	Guerillataktik
Raumtaktik	Schlachtschiffe	Jäger/Bomber	Spezialwaffen

TAKTISCHER VERGLEICH ÜBERSICHT

REBELLEN HELDEN	STARK GEGEN	SCHWACH GEGEN
Garm Bel Iblis (Gargantuaner)	AT-AT, Schwester der Nacht	Turbolaser, PLEX-Soldat, Mobiler Raketenwerfer
Luke Skywalker	Imperator, TIE-Mauler, Impulsgeschützpanzer	Darth Vader, Vornskr
Yoda	Zerstörerdroiden, Silri, Darth Vader	Imperator, Infanterie-Abwehrtürme

REBELLEN RAUMSCHIFFE	STARK GEGEN	SCHWACH GEGEN
B-wing	Imperialer Sternenzerstörer, Sternenzerstörer der <i>Victory</i> -Klasse, Acclamator-Kreuzer	Tartan-Patrouillenkreuzer, TIE-Defender
MC30-Fregatte	Imperialer Sternenzerstörer, Schlachtschiff der <i>Kedalbe</i> -Klasse	TIE-Bomber, Fregatte der <i>Vengeance</i> -Klasse

REBELLEN BODENEINHEITEN	STARK GEGEN	SCHWACH GEGEN
Schwerer Truppentransporter Gallofree	Sturmtruppen, Sturmsöldner-Trupp	AT-AA, Mobiler Raketenwerfer

ÜBERSICHTSKARTEN

33

IMPERIUM HELDEN	STARK GEGEN	SCHWACH GEGEN
Todesstern 2	Planeten, Schlachtschiffe	Rogue-Geschwader, IG-88
Executor	Mon-Calamari-Kreuzer, Rebellen-Raumstation	Y-Wing, B-Wing
Eclipse	Mon-Calamari-Kreuzer, Imperialer Sternenzerstörer, Rebellen-Raumstation, Imperiale Raumstation	Y-Wing, B-Wing
Arc Hammer	Corellianische Korvette, Corellianisches Kanonenboot, Nebulon-B-Fregatte	Y-Wing, Skipray-Sturmschiffe
Grand Admiral Thrawn	Admiral Ackbar, Schlachtschiff der Kedalbe-Klasse	Tyber Zann, MC30-Fregatte

IMPERIUM RAUMSCHIFFE	STARK GEGEN	SCHWACH GEGEN
TIE interceptor	Y-wing, X-wing	Corellianische Korvette, A-Wing
TIE phantom	Y-wing, X-wing	Corellianische Korvette, A-Wing
TIE defender	A-Wing, Nebulon-B-Fregatte, Mon-Calamari-Kreuzer	Corellianische Korvette

IMPERIUM BODENEINHEITEN	STARK GEGEN	SCHWACH GEGEN
Dunkle Truppe Phase I	Sturmtruppen, Infanteriekompanie	PLEX-Soldat, TIE-Mauler
Dunkle Truppe Phase II	Panzer T2-B	PLEX-Soldat
Dunkle Truppe Phase III	Panzer T4-B	PLEX-Soldat
Juggernaut-Transporter	Infanteriekompanie, Grenadiertrupp	PLEX-Soldat, Sturmsöldner-Trupp
Lancet-Flugartillerie	Rebellenkasernen, Panzer T4-B	PLEX-Soldat, Rebellen-Flugabwehrturm

KONSORTIUM HELDEN	STARK GEGEN	SCHWACH GEGEN
Merciless (<i>Tyber Zann</i>)	Mon-Calamari-Kreuzer, Imperialer Sternenzerstörer	TIE-Bomber, Y-Wing
IG-2000 (IG-88)	X-wing, Y-wing, Z-95 Headhunter	Corellianische Korvette, Corellianisches Kanonenboot, A-Wing
Hound's Tooth (<i>Bossk</i>)	X-wing, Y-wing, Z-95 Headhunter	Corellianische Korvette, Corellianisches Kanonenboot, A-Wing
KONSORTIUM SPACE UNITS	STARK GEGEN	SCHWACH GEGEN
Korvette der Crusader-Klasse	X-wing, TIE fighter	Sturmfregatte, Sternenzerstörer der Victory-Klasse
Interceptor-IV-Fregatte	Corellianische Korvette, Corellianisches Kanonenboot, Tartan-Patrouillenkreuzer	Y-wing, TIE bomber
Schlachtschiff der Keldabe-Klasse	Sternenzerstörer der Victory-Klasse, Sturmfregatte	TIE defender, B-wing
Zerstörer der Aggressor-Klasse	Mon-Calamari-Kreuzer, Imperialer Sternenzerstörer	TIE bomber, Y-wing
Skipray-Sturmschiffe	Imperialer Sternenzerstörer, Sternenzerstörer der Victory-Klasse, Acclamator-Kreuzer	Corellianische Korvette, Tartan-Patrouillenkreuzer
StarViper-Jäger	TIE interceptor, X-wing	Corellianische Korvette, Tartan-Patrouillenkreuzer
Fregatte der Vengeance-Klasse	Sturmfregatte, Sternenzerstörer der Victory-Klasse	TIE bomber, Y-wing

ÜBERSICHTSKARTEN

KONSORTIUM BODENEINHEITEN	STARK GEGEN	SCHWACH GEGEN
Kampfpanzer Canderous	Panzer T2-B, MPTL-2A, Leichter Kampfläufer	Panzer T4-B, PLEX-Soldat, AT-AT
Zerstörerdroide Mk II	TIE-Mauler, Panzer T2-B	Magnetpulsgeschütz, PLEX-Soldat
Tarntransporter F9-TZ	Sturmtruppen, Infanteriekompanie	Panzer T4-B, Repulsorpanzer 2-M
Sturmsöldner-Trupp	AT-AT, Panzer T2-B	TIE-Mauler, Rebellen-Infanterie-Abwehrturm, Imperialer Infanterie-Abwehrturm
Grenadier	Infanteriekompanie, Sturmtruppen	TIE-Mauler, Rebellen-Infanterie-Abwehrturm, Imperialer Infanterie-Abwehrturm
Mobiler Raketenwerfer	Infanterie-Abwehrturm, Sturmtruppen, Infanteriekompanie	AT-AT, Repulsorpanzer 2-M, Fahrzeug-Abwehrturm
Mobiles Impulsgeschütz MZ-8	Panzer T2-B, TIE-Mauler	PLEX-Soldat, Repulsorpanzer 2-M, Fahrzeug-Abwehrturm
Schwester der Nacht	Panzer T2-B, Leichter Kampfläufer	Panzer T4-B, PLEX-Soldat
Verderber	Sturmtruppen, Infanteriekompanie, Darth Vader	TIE-Mauler, Infanterie-Abwehrturm
Vornskr	Stormtroopers, Infantry Squad, Darth Vader	TIE-Mauler

CREDITS

**PETROGLYPH
DEVELOPMENT TEAM**EXECUTIVE PRODUCER
Chuck KroegelPRODUCER
Michael FettermanDESIGN DIRECTOR
Joe BoticART DIRECTOR
Gary CoxAUDIO DIRECTOR
Frank KlepackiTECHNICAL DIRECTOR
Steve TallLEAD PROGRAMMER
André ArsenaultLEAD ARTIST
Eric KearnsLEAD DESIGNER
Christopher RubyorPROGRAMMERS
Jason Curtice
Mike Lyle
James YarrowARTISTS
Adam Pitts
Ben BonnerUI ARTIST
Herb EllwoodCONCEPT ARTIST
Kevin PrangleyCAMPAIGN DESIGNER,
WRITER
Patrick PannulloDESIGNERS
Dan Etter
Jeff Stewart
Rich Donnelly
Joe GernertASSOCIATE PRODUCER
Tim C. FritzADDITIONAL
PROGRAMMING
James Richmond
Eric Yiskis
Michael LeggADDITIONAL GRAPHICS
PROGRAMMING
Greg Hjelstrom
Yang Li Hector YeeADDITIONAL ART
Michael AmersonADDITIONAL
CONCEPT ART
Ian AmelingADDITIONAL DESIGN
Adam IsgreenADDITIONAL WRITING,
DIALOGUE
James M. WardCOMMUNITY MANAGER
Kevin Yu (SAGEKING)QA MANAGEMENT,
IT SUPPORT
Curtis ShellmanQUALITY ASSURANCE
Aaron Sarver
Jeff Manners
Carlos GodinezPROGRAMMING SUPPORT
Brian Hayes
Bret Ambrose
Oksana KubushynaChris Brooks
Maria Teruel
Joe Howes
Keith BrorsART SUPPORT
Elie Arabian
Nick Teasdale
Jeff PalmerDESIGN SUPPORT
Steve CopelandPRODUCTION SUPPORT
Ted Morris
Jeff JirsaADDITIONAL QUALITY
ASSURANCE
Jonathan CraigOPERATIONS DIRECTOR
Cristy HuenderGENERAL MANAGER
Chuck KroegelSTUDIO DIRECTORS
Steve Tall
Joe BoticPETROGLYPH
SPECIAL THANKS
Abdul Ibrahim
Andrew ParkAnne Tall
Barry Friedman
Bill Brislin
Bill Petro
Bob Welch

Brenda Kearns

Brett Berry
Brett Sperry
Bryce Earl

Dan Cermak

Dan Kelly

Daniel Kroegel
Darren Gladstone

David Dettmer

Debbie Hail

Denis Dyack

Derek Arabian

Don Mesa

Donny Miele

Ed Del Castillo

Ed Dille

Dr. Evangelos Yfantis

Famous Dave

Francis Howard
Gabe
George Williams
Hal LynchHeinrich Lenhardt
Holly Newman
Ismael Bar ShalomJack Sorensen
Jason Anderson
Jeff RobertsJennifer Klepacki
Jennifer Shubinski
John Callahan
John MilesJohn Spitzer
John Williams
Jonah Stich
Jonathan Vd WijngaardenKeith Flynn
Kristina Sorrells
Laura Miele
Lorent BryantLouis Castle
Lyle Hall
Maria Del Mar McCreadyLegg
Marilyn Rebman
Mark 'Cypher' KotlarMatt Rushforth
Michael Fehlauer
Michael KearneyMicheline Chau
Mike Grayford
Mike MontgomeryMitch Soule
Naty Hoffman
NeweggNick Beliaeff
Noah Musler
Paul AdamsPhil Scott
Randy Breen
Rob BarrisRobley Curtice
Ron MorevskSadean 'Cain' Cristian
Shawn Steiner
Simon JefferySkyler York
Skywalker Ranch
Somer HollingsworthSteve Butts
Steve Gibson
Steve WetherillTerri Sheridan
Tim Derosa
Tom AndrusisTom Quiton
Tony Castle

Troy Dunninway

Tuija Linden

Tycho

PRODUCER
Shawn StorcASSISTANT PRODUCER
David "Rogue" SilversteinPRODUCTION ASSISTANT/
MANUAL WRITER
Bertrand Reyes
EstrelladoLOCALIZATION
PRODUCER
Hiromi OkamotoINTERNATIONAL
PRODUCTION
ASSISTANT LEAD
Philip BerryINTERNATIONAL
PRODUCTION ASSISTANT
Ken BaloughTECHNICAL DIRECTOR
Jonathan WilliamsADDITIONAL WRITING
Bryan HowellLEAD TESTER
Xavier RodriguezASSISTANT LEAD
TESTERS
Michael Blair
Neile JohnsonAUDIO DEPARTMENT
SENIOR MANAGER
Darragh O'FarrellVOICE DIRECTOR/
ADDITIONAL WRITING
Will BeckmanLEAD VOICE EDITOR
Cindy WongVOICE EDITOR
Harrison DeutschORIGINAL STAR WARS
SOUND EFFECTS
Ben BurttORIGINAL STAR WARS
MUSIC COMPOSED BY
John Williams
© & © Lucasfilm
Ltd. & TM. All rights
reserved. Used. Under
authorization. Published
by Bantha Music
(BMI). Administered
and/or co-published with
Warner-Tamerlane Music
Publishing Corp. (BMI).**LUCASARTS**A DIVISION OF
LUCASFILM
ENTERTAINMENT
COMPANY LTD.VP PRODUCTION
Peter HirschmannEXECUTIVE PRODUCER
Darren AthertonCAST
David Anthony Pizzuto
David Collins
David Sobolov
Frank Klepacki
Gideon Emery
Jake Eberle
John Gerry
Kai Wahoogn
Kath Soucie
Kris Tabori
Lloyd Floyd

CREDITS

37

Richard Epcar

Robin Atkin Downes

Steve Blum

Tom Kane

QA SUPERVISOR

Toby Mast

SENIOR LEAD TESTER

John Buzolich

QA TESTERS

Ahmad Abbot

Christopher Gross

Chris Thomas

Clay Norman

Gabriel Bootz

Henry Hall

Seth Benton

INTERNATIONAL TESTER

Jason Pimentel

PRODUCTION SERVICES

HARDWARE TECHNICIAN

John Carsey

MASTERING LAB

SUPERVISOR

Jay Geracl

SENIOR MASTERING

LAB TECHNICIAN

Scott Taylor

MASTERING LAB

Eric Rauch

PRODUCT SUPPORT LEAD

Jason Smith

COMPATIBILITY

SUPERVISOR AND LEAD

TECHNICAL WRITER

Lynn Taylor

SR. LEAD COMPATIBILITY

TECHNICIAN

Brian Deksnys

Cory Fulchiron

COMPATIBILITY

TECHNICIANS

John Shields

Lester Slat

ENZYME LABS

STUDIO MANAGER

Carollojo Maher

ENZYME LABS

PROJECT MANAGERS

Dominic Corbeil

Christine Baxter

ENZYME LABS

LEAD TESTERS

Francis Favreau

Francis Labrecque

ENZYME LABS

ENZYME TESTERS

Jean-François Gagné

Maxime Plessis-Béair

Alexandre Côté

Joey Lockie

Eric Bissinnette

Peter Edmund

Jean-Mathieu Poisy

Gianluca Schrankel

Patrick Couture

Arnaud Lhari

Anna Poppe

Simon Tanguay-Côté

Simon Paradis-Bleau

Carmen Vidal

Alex Zukowski

Paul-André Renaud

Pascal Faucher

Dan O'Callaghan

Corentin Liorzou

PRESIDENT

Jim Ward

VICE PRESIDENT

OF FINANCE

Kevin Weston

VICE PRESIDENT OF

GLOBAL SALES AND

MARKETING

Nancy MacIntyre

DIRECTOR OF

GLOBAL MARKETING

Kevin Kurtz

PRODUCT MARKETING

MANAGER

Matt Shell

MARKETING COORDINATOR

Yelena Kozlova

DIRECTOR OF GLOBAL SALES

Kevin Kebodeaux

SALES AND CHANNEL MARKETING

Mike Maguire

Sandee Ferrara

Kristina Landies

Lauren Short

DIRECTOR OF PUBLIC RELATIONS

Jaime Rupert

PUBLIC RELATIONS

Amy Stojasavlievic

Alexis Mervin

Adam Kahn

Hadley Fitzgerald

Chris Baker

Erica Rogers

SENIOR DIRECTOR OF

PRODUCTION SERVICES

Atsuko Matsumoto

DIRECTOR OF CONSUMER INSIGHTS

Sean Denny

CONSUMER INSIGHTS ANALYST

Elina Shcop

LUCAS LICENSING

Chris Gollaher

Leland Chee

Stacy Arnold Strider

Stacy Cheregotis

STUDIO COORDINATOR

Elyse Regan

OPERATIONS GLOBAL

PLANNING, MATERIALS

& MANUFACTURING

Carlos Bustillo

Cynthia del Rosario

Evelynne Bolling

Kim Rehlinger

Myra Villaloid

Steven Hosey

FINANCE

Dan Nystrom

Karen Downey

Mary Beth Ratto

Matt Urban

Melissa Galicia

Neena Bonetti

Rita Flores

INTERNET PRODUCTION

MANAGER

Nicole Love

INTERNET CONTENT

MANAGER

Lauren Mullaney

INTERNET PRODUCTION

Craig Drake

Dennis VonGelle

Mike Young

IT SUPPORT

Akira Hiyma

Billy Mitchell

Bob Thomas

Brad Grantham

Brendan Lloyd

Brian Wong

Chad Williams

Darryl Jacobson

Dinesh Kataria

Dylan Coates

Fisher Key

Greg Millies

Jim Carpenter

Jody Madden

Joe Shum

John von Eichhorn

John Ley

Lee Melhiss

Mark Kayef

Matt Gallagher

Melanie Jacobson

Mike Potocny

Peter Hricak

Philip Lacey

Randy Severson

Rich Murillo

Rick Tuckness

Robert Jordan

Robert Santos

Sandra Baron

Sean Whatare

Thomas Chan

Tony Tran

Victor Tancredi-Ballugera

Wes Anderson

ADDITIONAL PROGRAMMING

Bart Besseling

CREATIVE SERVICES/

MANUAL DESIGN

Studio QED, Inc.

BUSINESS AFFAIRS

Anne Marie Hawkins

Carole Vandermeide

Douglas Reilly

John Garrett

Seth Steinberg

SPECIAL THANKS

Abbott and

Kollar Family

Aiden Deksnys

Alpy, Blue, and FireKitty

Anne Marie Stein

Dan Large

Dino McBarber

Eddie Parker

Eva Klein

Heather Wright

Jason Andersen

Jett Lucas

Jose Estrellado, Sr.

Lourdes Isidro Reyes

Mark Montuya

Matt Goss

Melissa Brigen

Miss Moonpie

Nick Eberle

Paonoi, Roo,

and Mikhael

Ray and Prima Voss

Rogue Rumpole

Scott Fry

Stacey and

Joshua Schieber

Steven Wright

The Nittany Lions

Trish Slat

VERY SPECIAL THANKS
George Lucas

ACTIVISION UK

SVP - EUROPEAN PUBLISHING

Tricia Bertero

GENERAL MANAGER - UK
Andrew BrownMARKETING DIRECTOR
UK
Scott MorrisonSENIOR BRAND MANAGER
Keely BrennerSENIOR LOCALISATION PROJECT MANAGER
Charlie HarrisMANAGER EUP
CREATIVE SERVICES
Jackie SuttonCREATIVE SERVICES PROJECT MANAGER
Corinne CalloisCREATIVE SERVICES COORDINATOR, BOX AND DOCS
Mélissandre MonatasCREATIVE SERVICES COORDINATOR, MARKETING MATERIALS
Natalie ClarkeEUROPEAN PR DIRECTOR
Tim Ponting

PR MANAGER UK/EM

Suzanne Panter

EUROPEAN OPERATIONS MANAGER
Heather Clarke

PRODUCTION PLANNERS

Lynne Moss

Bernadette Cowan

ACTIVISION GERMANY

MARKETING DIRECTOR

Stefan Luludes

PR-MANAGER

Bernd Reinartz

PR-EXECUTIVE

Martin Pitzl

BRAND MANAGER

Markus Neumann

IT & WEB MANAGER

Thorsten Hübschmann

GERMAN TRANSLATION Text Cologne

GERMAN LOCALISATION AND LINGUISTIC QA

Effective Media GMBH

Dieses Produkt enthält von GameSpy Industries, Inc. lizenzierte Software-Technologie. (c) 1999-2006 GameSpy Industries, Inc. GameSpy und das "Powered by GameSpy"-Design sind Warenzeichen von GameSpy Industries, Inc. Alle Rechte vorbehalten.



zlib.h – Interface der allgemeinen 'zlib'-Komprimierungsbibliotheksversion 1.2.1 vom 17. November 2003. Copyright © 1995-2003 Jean-loup Gailly und Mark Adler. Expat (XML Parser Toolkit) Copyright © 1998, 1999, 2000 Thai Open Source Software Center Ltd.

Hiermit wird dem Erwerber von Expat (XML Parser Toolkit) und der zugehörigen Dokumentation (ausgeschlossen Dokumentationen oder Kopien von Expat (XML Parser Toolkit), die direkt zu Star Wars Empire at War gehören oder ein Teil dessen sind) das kostenlose Recht eingeräumt, Expat (XML Parser Toolkit) ohne Einschränkungen zu verwenden und es zu kopieren, verändern, modifizieren, zusammenzuführen, veröffentlichen, vertreiben, weiterzulizenzieren und/oder Kopien von Expat (XML Parser Toolkit) zu verkaufen sowie Personen, denen Expat (XML Parser Toolkit) zur Verfügung gestellt wird, selbiges gemäß den folgenden Bedingungen zur Verwendung zu überlassen: Der oben stehende Copyright-Hinweis und die Nutzungsgenehmigung unter www.jclark.com/xml/copying.txt müssen in allen Kopien oder wesentlichen Teilen von Expat (XML Parser Toolkit) enthalten sein. libpng-Versionen 1.0.7, 1. Juli 2000 bis 1.2.5, 3. Oktober 2002, © 2000-2002 Glenn Randers-Pehrson Lua-Programmiersprache Copyright © 1994 -2004 Tecgraf, PUC-Rio.

Hiermit wird dem Erwerber der Lua-Programmiersprache und der zugehörigen Dokumentation (ausgeschlossen Dokumentationen oder Kopien der Lua-Programmiersprache, die direkt zu Star Wars Empire at War: Forces of Corruption gehören oder ein Teil dessen sind) das kostenlose Recht eingeräumt, die Lua-Programmiersprache ohne Einschränkungen zu verwenden und sie zu kopieren, verändern, modifizieren, zusammenzuführen, veröffentlichen, vertreiben, weiterzulizenzieren und/oder Kopien der Lua-Programmiersprache zu verkaufen sowie Personen, denen die Lua-Programmiersprache zur Verfügung gestellt wird, selbiges gemäß den folgenden Bedingungen zur Verwendung zu überlassen: Der oben stehende Copyright-Hinweis und diese Nutzungsgenehmigung müssen in allen Kopien oder wesentlichen Teilen der Lua-Programmiersprache enthalten sein.

Verwendet Bink Video. Copyright © 1997 - 2006 RAD Game Tools, Inc.

Verwendet Miles Sound System. Copyright © 1991 - 2006 RAD Game Tools, Inc.

MPEG Layer-3-Wiedergabe wird mit dem Miles Sound System von RAD Game Tools, Inc. zur Verfügung gestellt. MPEG Layer-3 Audiokomprimierungstechnologie ist von Fraunhofer IIS und THOMSON Multimedia lizenziert.

KUNDENDIENST FÜR DEUTSCHLAND, ÖSTERREICH UND DIE DEUTSCHSPRACHIGE SCHWEIZ

Unsere Technische Suporthotline ist Montag bis Samstag für Ihre technischen Fragen zum Spiel da. Bitte halten Sie bei Problemen mit dem Spiel oder seiner Installation auf Ihrem PC auf jeden Fall alle wichtigen Informationen parat, vor allem bei PC-Problemen ist eine Analyse nur mit genauen Informationen Ihres PCs möglich, da es hunderte verschiedener Konfigurationen gibt.

Helfen Sie uns daher bitte vor Ihrem Anruf!

Sie werden von unseren Mitarbeitern nach diversen Systemkomponenten gefragt, die sie am einfachsten im Überblick haben, wenn Sie folgendes machen:

Im "Start"-Menü gehen Sie auf den Menüpunkt "Ausführen".

Im nun erscheinenden Fenster tippen Sie "dxdiag" (ohne die Anführungszeichen) ein.

Es öffnet sich nun das Diagnoseprogramm von DirectX. In diesem Fenster klicken sie nachdem der Prüfungsprozess (blauer Balken rechts unten) ganz abgeschlossen ist auf "Alle Informationen speichern..." (3. Button von links). Es wird eine Textdatei generiert, die alle wichtigen System- und Treiberinformationen enthält.

Speichern Sie diese am besten auf Ihrem Desktop ab, damit sie während des Gesprächs alle Informationen für unsere Servicemitarbeiter parat haben.

Für Kunden aus DEUTSCHLAND: Hotlinezeiten

Mo-Fr. 11-20 Uhr
Sa. 12-18 Uhr

TECHNISCHE FRAGEN

09001 - 22 51 55
(0,59 € pro Minute*)

SPIELTIPPS

09001 - 51 00 55
(1,25 € pro Minute*)

Für Kunden aus ÖSTERREICH: TECHNISCHE FRAGEN

0900 - 24 12 32
(0,676 € / Minute)

HYPORI SPIELTIPPS **0900 - 400 724** (1,55 € pro Minute)

Für Kunden aus der SCHWEIZ: TECHNISCHE FRAGEN

0900 - 25 24 23
(1,50 CHF / Minute)

SPIELTIPPS **0900 - 98 00 98** (2,13 CHF pro Minute)

Online-Support

Auf unserer Webseite finden Sie auch ein Supportformular, mit dem Sie unseren Support kontaktieren können!

Dort finden Sie auch Spieldaten und Neuigkeiten:
www.activision.de

*Ihre genauen Kosten können Sie über Ihren Telekommunikationsanbieter erhalten, unser Beispiel zeigt die Kosten der Deutschen Telekom AG.

LIZENZVEREINBARUNG

BITTE LESEN SIE DIESE LIZENZVEREINBARUNG SORGFÄLTIG, BEVOR SIE DIE SOFTWARE INSTALLIEREN ODER ANDERWEITIG VERWENDEN. DURCH DIE INSTALLATION ODER ANDERWEITIGE VERWENDUNG DER SOFTWARE ERKLÄREN SIE SICH MIT DEN BEDINGUNGEN DIESER VEREINBARUNG EINVERSTANDEN. WENN SIE DEN BEDINGUNGEN DIESER SOFTWARE-LIZENZVEREINBARUNG NICHT ZUSTIMMEN, SIND SIE NICHT BERECHTIGT, DIE SOFTWARE ZU INSTALLIEREN ODER ZU NUTZEN. ENTFERNEN SIE DANN DIE SOFTWARE MIT ALLEN ZUGEHÖRIGEN DATEIEN VON IHREM SYSTEM UND TAUSCHEN SIE DIE SOFTWARE BEI IHREM FACHHÄNDLER (SOFERN DIES MÖGLICH IST).

Das Computerprogramm, Grafiken, Musik, Druckmaterialien, Online- oder elektronische Dokumentation und alle anderen Komponenten, die in diesem Produkt enthalten sind, und alle Kopien dieses Materials, die überarbeitet und aktualisiert werden können (im Folgenden "Software" genannt), sind urheberrechtlich geschütztes Eigentum von Activision und/oder den zugehörigen Unternehmen oder Abteilungen und den Lizenzgebern (im Folgenden "Activision" genannt). Diese Software wird von Ihnen unter nicht-exklusiver Lizenz verwendet und wurde nicht käuflich erworben. Alle Urheberrechte, Handels-, Patent- und anderen Rechte an der Software liegen bei Activision und/oder den Lizenzgebern. Activision kann jederzeit Verbesserungen oder Aktualisierungen der Software ohne vorherige Ankündigung vornehmen. Diese Aktualisierungen und Verbesserungen können das Gameplay verändern, das diese Software mit sich bringt.

Gemäß den Bedingungen dieser Vereinbarung dürfen Sie die Software nur für private Zwecke verwenden, indem Sie sie auf einem einzigen Computer installieren und sie dann gemäß den Bedingungen dieser Vereinbarung verwenden. Sie dürfen keine technologischen Maßnahmen der Software umgehen, die das Kopieren oder den unerlaubten Zugriff auf diese Software verhindern sollen, und auch keinen diesbezüglichen Versuch unternehmen.

Alle Rechte, die in dieser Vereinbarung nicht explizit eingeräumt werden, werden von Activision sowie, sofern zutreffend, den Lizenzgebern vorbehalten. Es ist Ihnen nicht gestattet:

- (1) außer in Verbindung mit der Installation und dem Gameplay dieser Software eine Kopie der Software anzufertigen oder sie vollständig auf eine Festplatte oder ein anderes Speichermedium zu kopieren; Sie müssen die Software außerdem von der enthaltenen DVD- oder CD-ROM starten;
- (2) die Software ganz oder teilweise zu vertreiben, vermieten, verleihen oder lizenziieren;
- (3) die Software ganz oder teilweise zu modifizieren oder ähnliche Produkte anhand der Software zu erstellen, sofern dies nicht explizit durch diese Vereinbarung erlaubt wird;
- (4) die Software ganz oder teilweise in einem Netzwerk, per Telefon oder auf anderem elektronischen Wege zu verbreiten oder die Verwendung der Software in einem Netzwerk, einer Mehrbenutzerumgebung oder einem Fernzugriffssystem zu gestatten, mit der Ausnahme von Netzwerk Mehrspielerspielen in autorisierten Netzwerken gemäß der Dokumentation;
- (5) sich an Mehrspielerspielen in nicht-autorisierten Netzwerken zu beteiligen;
- (6) nicht autorisierte Level zu entwerfen oder zu verbreiten;
- (7) die Software zurückzuentwickeln, den Sourcecode zu extrahieren oder auf eine andere Art und Weise einen Versuch zu unternehmen, an den zugrundeliegenden Sourcecode, die Ideen, Algorithmen, Dateiformate, Programmierung oder das

interoperable Interface der Software zu gelangen oder diese zu rekonstruieren, sofern dies nicht ausdrücklich durch ein Gesetz gestattet ist (und dann nur in dessen Rahmen); Sie dürfen auch in diesem Falle erst dann einen solchen Versuch unternehmen, wenn Sie Activision zuvor schriftlich über die geplanten Absichten informiert haben;

- (8) Eigentumshinweise und -label auf und innerhalb der Software zu entfernen, auszublenden oder zu umgehen;
- (9) die Software oder eine Kopie oder Adaption von ihr unter Verletzung Software kommerziell zu nutzen, vor allem in einem Cyber-Cafe, Computerspiel-Center oder in einer anderen öffentlich zugänglichen Stätte, sofern Sie nicht zuvor eine separate Lizenz von Activision und/oder den Lizenzgebern erworben haben (die Activision und/oder die Lizenzgeber nach eigenem Ermessen vergeben können); Activision und/oder die Lizenzgeber können für eine solche separate Lizenz eine zusätzliche Gebühr verlangen.

Es ist Ihnen gestattet, die Software unter der Bedingung übertragen, dass der Empfänger den Bedingungen dieser Lizenzvereinbarung zustimmt und diese weiterhin beachtet. Wenn Sie die Software übertragen, sind Sie dazu verpflichtet, alle Ihre Komponenten samt der Dokumentation zu übertragen und alle Kopien von Ihrem Computer zu entfernen. Bei einer Übertragung der Software erlischt Ihre Lizenz automatisch.

Activision gewährleistet, dass während eines Zeitraums von 90 Tagen nach dem Kauf der Software der oder die Datenträger, auf dem das Programm gespeichert ist, frei von Material- und Verarbeitungsmängeln ist. Bei inhaltlichen Mängeln der Software ist Activision, sofern der Käufer das Programm unter Beifügung der Rechnung zurückgibt, zur (a) kostenlosen Ersatzlieferung verpflichtet, wenn das Medium innerhalb des Zeitraums von 90 Tagen nach dem Kauf defekt ist, oder (b) zur Ersatzlieferung gegen eine Bearbeitungsgebühr von £9,00 (alle Beträge in dieser Vereinbarung beziehen sich auf Pfund Sterling) pro Digital Versatile Disc (DVD) oder £6,00 pro Compact Disc (CD), wenn das Medium nach dem Garantiezeitraum von 90 Tagen defekt ist, sofern die Reklamation innerhalb einer überschaubaren Zeit nach dem Kauf eingereicht wird und Activision die Produkt-DVD oder -CD noch immer kommerziell vermarktet. Bitte senden Sie nur die defekte DVD oder CD bzw. die DVDs und CDs samt Kaufbeleg, einer Beschreibung des Fehlers und Ihrem Namen und Adresse mit ausreichendem Rückporto an Activision, um eine Ersatzlieferung zu erhalten. Bei Mängeln, die nach dem Garantiezeitraum auftreten, sind außerdem ein Scheck über £9,00 pro DVD oder £6,00 pro CD, zahlbar an Activision, beizulegen. Activision wird Ihnen dann eine Ersatzlieferung zusenden. Für den Fall, dass die Software nicht mehr länger erhältlich ist, behält sich Activision das Recht vor, ein ähnliches Produkt mit gleichem oder höherem Wert als Ersatz zu liefern. Diese Garantie findet keine Anwendung und ist ungültig, wenn der Defekt durch falschen Einsatz, falsche Behandlung, Vernachlässigung oder durch normalen Verschleiß eingetreten ist. Activision und/oder die Lizenzgeber haben keine Verpflichtung, Support, Wartung, Upgrades, Modifikationen oder neue Veröffentlichungen gemäß dieser Vereinbarung anzubieten.

Sie erklären sich damit einverstanden, dass die Verwendung dieser Software auf eigene Gefahr erfolgt. Außer für den oben beschriebenen Garantie-Zeitraum von 90 Tagen sind die Software und alle zugehörige Dokumentation samt Materialien in der vorliegenden Form übergeben und berechtigen unter keinen Umständen zu Schadensersatzansprüchen jedweder Art. ACTIVISION UND DIE LIZENZGEBER

LIZENZVEREINBARUNG

SCHLIESSEN AUSDRÜCKLICH JEDER GARANTIE BEZÜGLICH DES PROGRAMMS UND ALLER BEGLEITENDEN SCHRIFTLICHEN UNTERLAGEN, EINSCHLIESSLICH STILLSCHWEIGENDER GARANTien BEZÜGLICH HINREICHENDER ART UND GÜTE UND BEZÜGLICH DER EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK, AUS. ACTIVISION UND DIE LIZENZGEBER GARANTIEREN NICHT, DASS DIE IN DER SOFTWARE ENTHALTENEN FUNKTIONEN IHREN ANSPRÜCHEN ENTSPRECHEN, DASS DIE VERWENDUNG DER SOFTWARE UNTERBRECHUNGS- UND FEHLERFREI ERFOLGT ODER DASS FEHLER IN DER SOFTWARE KORRIGIERT WERDEN. DAS GESAMTE NUTZUNGSRISIKO DER SOFTWARE LIEGT BEI IHNEN UND ACTIVISION UND DIE LIZENZGEBER KÖNNEN KEINESFALLS FÜR WARTUNG, REPARATUR UND/ODER KORREKTUREN HAFTBAR GEMACHT WERDEN. ACTIVISION UND DIE LIZENZGEBER SIND ZUDEN NICHT VERANTWORTLICH FÜR JEGLICHE VERZÖGERUNGEN, SYSTEMFEHLER ODER ANDERE SYSTEMAUSFÄLLE, DIE VON ZEIT ZU ZEIT AUSWIRKUNGEN AUF DAS ONLINE-SPIEL UND DEN ZUGANG ZUM ONLINE-SPIEL HABEN KÖNNEN. IN EINIGEN LÄNDERN SIND BESCHRÄNKUNGEN VON STILLSCHWEIGENDEN GEWÄHRLEISTUNGEN NICHT ZULÄSSIG, SO DASS DIE OBEN AUFGEFÜHRten BESCHRÄNKUNGEN KEINE ANWENDUNG FINDEN.

ACTIVISION, SEINE DIREKTOREN, LEITENDEN ANGESTELLTEN, MITARBEITER, LIZENZGEBER, LIZENZNEHMER ODER BEAUFTRAGTEN ÜBERNEHMEN AUCH BEI FAHRLÄSSIGKEIT KEINE HAFTUNG FÜR ZUFÄLLIGE, INDIREKTE, SPEZIELLE ODER FOLGESCHÄDEN, DIE SICH AUS DEM BESITZ, DEM GEBRAUCH ODER DER FEHLFUNKTION DES PRODUKTS ERGEBEN. DIES GILT INSbesondere FÜR SCHÄDEN AUS GESCHÄFTSVERLUSTEN, AUS BETRIEBSUNTERBRECHUNGEN, AUS VERLUSTEN VON UNTERNEHMENSINFORMATIONEN ODER IRGENDEINEM ANDEREN VERMÖGENSSCHÄDEN AUS DER BENUTZUNG ODER AUS DEFekten DIESER SOFTWARE SOWIE SACHSCHÄDEN; IN GESETZLICH VORGESenenEN RAHMEN GILT DIES AUCH FÜR PERSONENSCHÄDEN, SELBST WENN ACTIVISION ODER EIN ACTIVISION-VERANTWORTLICHER VON DER MÖGLICHKEIT SOLCHER SCHÄDEN KENNTNIS HATTE. IN EINIGEN GESETZGEBUNGEN SIND DERARTIGE BESCHRÄNKUNGEN BZW. DIE BEGRENZUNG VON ZUFÄLLIGEN ODER FOLGESCHÄDEN NICHT ZULÄSSIG, SO DASS DIE OBEN AUFGEFÜHRten BESCHRÄNKUNGEN BZW. EINE HAFTUNGSBEGRENZUNG ODER EIN HAFTUNGSAUSSCHLUSS UNTER UMSTÄNDEN KEINE ANWENDUNG FINDEN.

ACTIVISION UND DIE LIZENZGEBER SIND MAXIMAL IN HÖHE DES BETRAGS HAFTBAR, DER FÜR DIE LIZENZ ZUR VERWENDUNG DER SOFTWARE GEZAHLT WURDE. SIE ERKENNEN AN, AUF JEDES BILLIGKEITSRECHT INKLUSIVE, OHNE EINSCHRÄNKUNG, JEDER VERFÜGUNG, ZU VERZICHten, UM DIESE BEDINGUNGEN DURCHZUSETZEN. DIE BEIDEN PARTEIEN ERKENNEN DIESE EINSCHRÄNKUNG DER HAFTUNG AN DIESER STELLE SOWIE IN ANDEREN BEREICHEN DIESER VEREINBARUNG AN. DIE VERTEILUNG DES RISIKOS, WIE SIE VON DIESER VEREINBARUNG GEREGLT WIRD, IST EIN WESENTLICHER BESTANDTEIL DER VEREINBARUNG ZWISCHEN DEN BEIDEN PARTEIEN, OHNE DIE ACTIVISION DIESER VEREINBARUNG NICHT EINGEGANGEN WÄRE. ACTIVISIONS PREISFESTSETZUNG SPIEGELT DIE VERTEILUNG DES RISIKOS SOWIE DIE BESCHRÄNKUNG DER HAFTUNG WIDER.

DURCH DIESE LIZENZVEREINBARUNG ERHALTEN SIE BESTIMMTE RECHTE. AUSSERDEM HABEN SIE MÖGLICHERWEISE, ABHÄNGIG VON DEN IN IHREM LAND GELTENDEN GESETZEN, WEITERE RECHTE.

Regeln bezüglich neuer Level: Activision hat keine Verpflichtung, Programmfunctionen in der Software anzubieten, mit denen Sie Neue Level erstellen können. Falls sich Activision nach eigenem Ermessen entscheiden sollte, derartige Funktionen anzubieten, gelten die nachfolgenden Bestimmungen: "Neue Level" sind Daten, welche die in der Software enthaltenen Daten modifizieren, erweitern oder ersetzen (z. B. von Activision mitgelieferte Level in der Software). Unter Umständen können auch gespeicherte Spielstände und Szenarios Neue Level darstellen, die die Funktionen dieser Software nutzen. Neue Level können nachträglich geliefert oder über ein elektronisches Update zugänglich gemacht werden. Die Neuen Level können durch Activision gestattet werden, sofern Sie den folgenden zusätzlichen Lizenzbeschränkungen bei der Erstellung von Neuen Leveln zustimmen:

- (1) Neue Level dürfen nur dann erstellt werden, wenn sie ausschließlich mit der Verkaufsversion des Programms und nicht für Demo- oder OEM-Versionen (Original Equipment Manufacturer) verwendet werden können. Neue Level dürfen nicht alleine ohne das Produkt lauffähig sein.
- (2) Neue Level dürfen keine Veränderungen an Dateien mit den Endungen COM, EXE oder DLL oder anderen ausführbaren Programmdateien enthalten.
- (3) Neue Level dürfen weder illegales, skandalöses, anstößiges oder diffamierendes Material enthalten (wobei Activision als einzige Instanz über Zulässigkeit der Inhalte entscheidet), noch Material, das Warenzeichen, urheberrechtlich geschützte Bestandteile oder andere Eigentumsrechte Dritter oder Rechte von Activision selbst verletzt.
- (4) Neue Level dürfen keine (auch nicht auszugsweise) Soundeffekte oder Musiken von Activision oder den Lizenzgebern enthalten.
- (5) Neue Level müssen unter folgenden Angaben in jeder Dokumentationsdatei, Online-Dokumentation, Readme-Datei und durch Hinweise im Code der neuen Level (wenn neuer Code vorhanden ist) erkennbar sein: (a) Name, Adresse und E-Mail-Adresse des Schöpfers des Neuen Level und (b) die Worte "THIS LEVEL IS NOT MADE, DISTRIBUTED, OR SUPPORTED BY ACTIVISION OR ITS LICENSORS. ELEMENTS TM & (C) LUCASARTS, A DIVISION OF LUCASFILM ENTERTAINMENT COMPANY LTD." (DIESER LEVEL WURDE NICHT VON ACTIVISION ODER DEN LIZENZGEBERN ERSTELLT, VERBREITET ODER UNTERSTÜTZT. PROGRAMMBESTANDTEILE TM & (C) LUCASARTS, EIN UNTERNEHMEN DER LUCASFILM ENTERTAINMENT COMPANY LTD).
- (6) Neue Level dürfen nicht verkauft, getauscht oder mit einem anderen Produkt zusammen vertrieben werden, für das eine Gebühr verlangt wird (von den normalen Kosten für den Aufenthalt im Internet einmal abgesehen), sondern müssen jederzeit kostenfrei erhältlich bleiben.
- (7) Durch die Verbreitung oder das Zulassen der Verbreitung von Neuen Leveln garantieren die Schöpfer und auch die Eigentümer von Warenzeichen, Urheberrechten, anderen Rechten, Titeln oder Interessen (a) Activision oder den Lizenzgebern das unwiderrufliche, dauerhafte, gebührenfreie, lizenzierbare Recht, Neue Level auf jede Art und Weise und über jedes bekannte und zukünftige Medium zu verbreiten und Folgeprodukte zu entwickeln und kommerziell zu verbreiten ohne jedwede (finanzielle) Verpflichtung gegenüber den Urhebern der Neuen Level; (b) auf alle moralischen Rechte (einschließlich, ohne Einschränkung, Herkunftsrechte, Zuordnung, Integrität und Beteiligung) in allen Foren zu verzichten und diese nicht geltend zu machen und Activision oder die Lizenzgeber zu ermächtigen, die Neuen Level (inklusive jeglichen Teilen und Ableitungen derselben) nach eigenem Ermessen zu veröffentlichen und auszuwerten, ohne Ihnen etwas der voranstehenden Punkte zuzuschreiben oder Sie mit diesen in Verbindung zu bringen.

LIZENZVEREINBARUNG

- (8) Activision kann Ihr Recht, Neue Level zu nutzen, zu verbreiten oder zu erstellen, jederzeit und nach eigenem Ermessen widerrufen.

NEUE LEVEL UND ALLE ZUGEHÖRIGEN DOKUMENTATIONEN WERDEN WIE VORLIEGEND ÜBERGEBEN. ACTIVISION BIETET KEINEN TECHNISCHEN KUNDENDIENST ODER KUNDENDIENST FÜR NEUE LEVEL AN.

LucasArts und das LucasArts-Logo sind Warenzeichen von Lucasfilm Ltd. © 2006 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. oder Lucasfilm Ltd. & TM wie verwendet. Alle Rechte vorbehalten.

Das Spiel und sein Handbuch sind rein fiktiv. Alle in diesem Spiel beschriebenen Charaktere, Ereignisse, Orte, Logos und Wesen sind frei erfunden. Jegliche Ähnlichkeit mit realen lebenden oder verstorbenen Persönlichkeiten oder tatsächlichen Begebenheiten ist rein zufällig.

Das Online-Spiel unterliegt den Bedingungen, die Sie gegebenenfalls unter www.lucasarts.com oder einer anderen von LucasArts angegebenen Website nachlesen können.

Activision Deutschland GmbH
Brunnfeld 2-6
D-93133 Burglengenfeld
Deutschland

