



# Арбореки

Фракция «Растение»: укоренение, производство на планетах, всплеск через героя.

ПО МЕТА-РЕЙТИНГУ SCPT (ДЕКАБРЬ 2022): 25-Е МЕСТО СРЕДИ ФРАКЦИЙ.

## ОБЩИЕ СООБРАЖЕНИЯ

Победить за Арбореков тяжело, поэтому играйте спокойно и смотрите, сколько очков получится набрать.

Нужен сектор с большим количеством ресурсов и выгодная позиция спикера. Реальный шанс появляется в партии до 14 очков.

## СИЛЬНЫЕ СТОРОНЫ

Арбореки отлично закрепляются на планетах: если вы уже высадились, выбить вас трудно.

Способность мехов с «Планетарным щитом» часто забывают, но она очень важна.

## СЛАБЫЕ СТОРОНЫ

Худший старт в игре и самый медленный разгон среди фракций.

Нет экономических бонусов: не хватает и товаров, и жетонов приказов.

Проблема меты: вы слишком хорошо укореняетесь, поэтому соседи быстро начинают видеть в вас угрозу.

Космические бои даются плохо.

## РАННИЙ ЭТАП

С самого начала готовьте план под героя. В 1-м раунде стройте производственную базу: сначала пехоту и мехов. Скорее всего, в 1-м раунде вы не выполните цель и всё равно не сможете нормально заняться технологиями.

Во 2-м раунде переключайтесь на корабли: нужна вместимость для истребителей, которые вы произведёте героем.

При желании обычно можно забрать обе равноудалённые системы.

## КАРТЫ СТРАТЕГИЙ

«Военное положение» — лучший выбор.

Основное действие этой карты почти всегда полезно.

Дополнительное действие для вас почти всегда бесполезно.

«Дипломатия» отлично работает с производственными волнами Арбореков, если у вас есть богатая планета.

Если такого варианта нет, берите «Торговлю», «Технологии» или «Лидерство» — любую карту, которая поддержит экономику. Заранее планируйте хотя бы один раз взять «Империю», чтобы догнать темп по очкам.

## МЕКАТОЛ REX

Арбореки не фракция для раннего взятия Стражей Мекатола. Позже, если появится окно, Мекатол можно занять: выбить вас оттуда будет непросто.

## ТЕХНОЛОГИИ

«Авианосцы II» нужны для плана с героем.

«Саруин» берите только если в 1-м раунде у вас есть карта «Технологии» и вы можете изучить его первым действием партии.

Не поддавайтесь соблазну уходить в зелёные технологии.

«Летани II» обычно не стоят вложений: производственную ёмкость лучше закрывать мехами.

## ТАКТИКА

Оставляйте немного денег на разблокировку командира даже после паса.

Держите хотя бы одного меха в резерве ради способности «Планетарный щит».

Стройте в основном малые корабли, которые можно улучшать агентом.

Флагман в целом слабый, но его способность произвести 5 юнитов после активации иногда полезна.

Так можно быстро заселить важную планету, например родную систему, для обороны.

Или вторгнуться на планету с пятью дополнительными пехотинцами после победы в космосе, хотя это редкий сценарий.

Не играйте в рискованные бои: если сражение провалится, восстановиться будет почти нечем.

Другие фракции быстро перестраивают армию на космических верфях, а

Арбореки так не умеют.

Если атаковать, то с явным перевесом. Решили на удар — доводите его до конца.

## ПЛАН ПАРТИИ

Арбореки — медленная фракция-снежный ком. Герой — главный способ резко ускорить этот разгон.

Его способность ломает обычное ограничение производственной ёмкости.

Поэтому нужно произвести как можно больше дешёвых юнитов: прежде всего истребителей и пехоту.

Подготовьте ресурсы, нормальный запас флота и все авианосцы на поле, желательно улучшенные.

Используйте героя в начале 4-го или 5-го раунда: всё построенное сразу окажется готовым к действиям.

Не спешите разблокировать командира. Рано он почти не помогает, а скорее

показывает, насколько уже разогнался ваш снежный ком.

Инструментов для переговоров у вас мало, кроме угрозы силой, поэтому дипломатия за Арбореков сложная.

Если придётся, можно буквально «съесть» соседа.

Вам выгодно тянуть партию к 6-му раунду, поэтому замедляйте быстрые фракции.

Большинство целей выполнять трудно, так что любую реальную возможность набрать очко нельзя упускать.