



Клан Саара

Фракция «летающая верфь»: мобильность базы, гибкая экспансия.

ПО МЕТА-РЕЙТИНГУ SCPT (ДЕКАБРЬ 2022): 4-Е МЕСТО СРЕДИ ФРАКЦИЙ.

ОБЩИЕ СООБРАЖЕНИЯ

Саару нравится карта, где есть хотя бы одно поле астероидов в хорошем месте, желательно рядом с Мекатолом.

СИЛЬНЫЕ СТОРОНЫ

Лучшая фракция раннего этапа.

Мобильная и экономически эффективная.

Противники не могут заблокировать вашу победу, просто заняв родную систему.

СЛАБЫЕ СТОРОНЫ

В поздней игре преимущество Саара снижается.

Есть проблема меты: стол часто быстро начинает охотиться на Саара.

РАННИЙ ЭТАП

В 1-м раунде вы можете взять больше планет, чем любая другая фракция, включая Мекатол.

КАРТЫ СТРАТЕГИЙ

1-й раунд: «Военное положение» лучше «Строительства», а «Строительство» лучше «Лидерства».

МЕКАТОЛ REX

Стражей Мекатола можно легко взять почти в каждой партии, иногда уже в 1-м раунде.

Если не собираетесь брать Стражей сами, хотя бы продайте агента тому, кто хочет это сделать.

Не держите Мекатол слишком долго. Пусть другие тоже получают внимание стола.

ТЕХНОЛОГИИ

Основа технологий: «Картография хаоса» и «Авианосцы II».

Этого достаточно. Для Саара пластик важнее лишних технологий.

Если всё же нужно расширяться по технологиям, есть несколько вариантов.

Любая синяя технология будет полезна.

Либо «Развитие ИИ» и улучшения юнитов:

«Дредноуты II»,

«Истребители II»,

«Эсминцы II».

«Космическая верфь II»

была бы приятной, но две жёлтые технологии обычно того не стоят.

ТАКТИКА

Всегда держите на поле минимум две космические верфи.

В каждой партии вы главная цель для карты действия «Расплавление реактора».

Предлагайте своё обязательство, чтобы защитить наземные войска.

Обмен СПТТ с одним соседом и «Прекращение огня» с другим обычно можно легко выторговать или выдавить.

Ваши космические верфи игнорируют космические пушки.

Поэтому можно вырезать незащищённые системы, но всегда оценивайте риск контратаки.

ПЛАН ПАРТИИ

Фокусируйтесь на пластике, а не на технологиях.

В ранней игре заливайте каждую взятую планету пехотой: по четыре и больше на важные точки.

К середине и поздней игре переключайтесь на

истребителей.

Помните: противники не могут заблокировать вашу победу захватом родной системы.

Единственный оставшийся способ — полностью выбить вас из игры, и Саар действительно чаще других становится целью на уничтожение.

Если весь стол действует вместе, уничтожить почти любую фракцию не так уж сложно.

Для постройки космической верфи через

«Строительство» вам всё равно нужна хотя бы одна планета, даже если ваши верфи живут в космосе.

Снижайте давление стола.

Не выходите в явные лидеры слишком рано; старайтесь выиграть из-за спины лидера.

Если цели позволяют, играйте внутри своего сектора.

Делитесь Мекатолом и создавайте для стола другую очевидную цель.