



ОБЩИЕ СООБРАЖЕНИЯ

Келересам нужна хорошая планета под передовую космическую верфь. Жёлтый пропуск полезен, но не обязателен.

СИЛЬНЫЕ СТОРОНЫ

Экономика работает с самого начала: это торговая фракция.

Фракционная технология «Сеть агентского снабжения».

Хорошо выполняют цели II этапа.

СЛАБЫЕ СТОРОНЫ

Цели I этапа могут быть неудобными.

Ментак способен испортить вам всю партию.

Другие фракции Мекатола — Муаат, Кабал, Сол и Винну — тоже серьёзная проблема.

РАННИЙ ЭТАП

В начале партии нужно быстро закрыть несколько базовых задач.

Если есть выбор, возьмите жёлтую технологию, обычно «Саруин», и одну синюю.

Выбирайте вариант родной системы по своему сектору и составу фракций за столом. Вариант Ментака обычно сильнее.

Решите проблему с пехотой.

Заберите Стражей Мекатола.

Поставьте передовую космическую верфь.

Обменяйтесь СПТТ рано, до того как плотно закрепитесь на Мекатоле.

КАРТЫ СТРАТЕГИЙ

1-й раунд: «Военное положение», затем «Политика» или «Строительство».

Убедитесь, что «Военное положение» взято; чаще всего придётся брать его самим.

Если есть шанс на Стражей Мекатола, берите «Политику», иначе «Строительство».

Особых требований к картам стратегий нет, но через «Политику» можно контролировать спикера.

МЕКАТОЛ REX

В зависимости от порядка спикера Келересы могут взять Стражей Мекатола во 2-м раунде.

На Мекатоле вы закрепляетесь довольно хорошо, так что старайтесь его занять.

ТЕХНОЛОГИИ

«Сеть агентского снабжения» — центр

вашей стратегии.

Также берите «Гравитационный привод», а затем углубляйтесь в синюю ветку.

ТАКТИКА

Оборону держите всеми мехами либо на Мекатоле, либо в родной системе.

Продавайте всё дёшево, почти как Хакан: обязательство, агента, альянс, торговое соглашение в фазе повестки.

Не теряйте родную космическую верфь: тогда вы всегда сможете строить на передовой верфи, активируя родную систему.

Даже если родная система состоит из нескольких планет, защищать по-настоящему нужно планету с верфью: свежий флот с передовой верфи даёт вам постоянную угрозу контратаки.

ПЛАН ПАРТИИ

Возможность производить юниты в неактивированной системе открывает много окон для игры.

Фокусируйтесь на пластике и используйте эти окна.

Как можно раньше заберите бонусные очки с Мекатола. В поздней игре вы не настолько сильны и можете не удержать его в последнем раунде.

До последнего момента держите хотя бы один неактивированный флот, готовый контратаковать любого потенциального агрессора.