



# Угли Муаата

Фракция «Военные Солнца»: мощный поздний флот и угроза сжигаемыми системами.

ПО МЕТА-РЕЙТИНГУ SCPT (ДЕКАБРЬ 2022): 24-Е МЕСТО СРЕДИ ФРАКЦИЙ.

## ОБЩИЕ СООБРАЖЕНИЯ

В PoK игра за Муаат больше похожа на евро-оптимизацию движка, чем на прямую военную фракцию.

Шанс победить за Муаат очень небольшой.

Лучше всего подходит сектор с большим количеством ресурсов.

## СИЛЬНЫЕ СТОРОНЫ

Главная сила — смертельная угроза Военных Солнца, даже когда они ещё только потенциальная угроза.

Агент помогает выводить пластик на поле, если вы сумели наладить экономику. Есть хороший потенциал для затяжки ходов.

## СЛАБЫЕ СТОРОНЫ

Военные Солнца хрупки против ответного удара.

Есть проблема меты: стол обычно боится Муаата.

Старт очень медленный.

Родная система рано уязвима.

Нужно слишком много сразу: влияние, ресурсы, пропуски технологий; особенно жёлтый, но любой цвет полезен.

Цели на постройки неудобны.

## РАННИЙ ЭТАП

Агентом закрывайте проблему отсутствующего авианосца; в идеале найдите ещё 1 товар и получите меха.

В 1-м раунде попробуйте продать альянс игроку с «Торговлей», чтобы решить проблему стартовых денег; пусть он сам приходит к вам.

Во 2-м раунде внимательно защищайтесь от захвата родной системы.

Старайтесь как можно быстрее вывести второе Военное Солнце.

## КАРТЫ СТРАТЕГИЙ

1-й раунд: в идеале «Военное положение» — затяните его, идите к Мекатолу и берите его во 2-м раунде с «Империей». Если не выходит, берите «Технологии», «Торговлю» или «Политику», чтобы во 2-м раунде взять технологии.

В течение всей партии особенно ценны «Лидерство», «Политика» для повесток и «Торговля».

## МЕКАТОЛ REX

Муаат не фракция для ранних Стражей, но это фракция Мекатола: поставьте там Военное Солнце и сидите всю игру.

## ТЕХНОЛОГИИ

Основные варианты: «Военное Солнце II», «Эсминцы II» и/или «Крейсеры II», возможно X89.

«Реактор Магмуса» нужен только если у вас есть сверхновая или вы планируете рано использовать «Семя сверхновой»; обычно этого делать не стоит. Если сектор беден ресурсами, уходите в синюю ветку: «Гравитационный привод», «Авианосцы II» и передовая космическая верфь.

## ТАКТИКА

Как можно чаще комбинируйте «Звёздную кузницу» и мехов.

Родная система всегда должна быть в радиусе хотя бы одного Военного Солнца, а лучше обоих.

Благодаря командиру вы при необходимости можете пользоваться даже дополнительным действием «Торговли».

«Семя сверхновой» отлично работает как сдерживание, но иногда в 4-м раунде его можно применить, чтобы подготовить победный ход в 5-м.

Пробуйте продать альянс за раннее очко, лучше одному из соседей.

## ПЛАН ПАРТИИ

Используйте Военные Солнца как мобильные производственные центры: отдельные постройки вам почти не нужны.

Не теряйте своё главное преимущество — смертельную потенциальную угрозу.

Не активируйте Военные Солнца до самого последнего действия, чтобы не запереть их слишком рано.

Не тратьте «Семя сверхновой» без необходимости; сохраняйте реальную угрозу до победы. Помните: Военные Солнца очень хрупкие и всегда нуждаются в большом флоте прикрытия.

За Муаат приходится рисковать больше, чем за другие фракции, потому что без риска вы, скорее всего, всё равно проиграте.

В исходнике дальше дана ссылка на дополнительный материал.

Для углубления можно отдельно смотреть подробный гайд по Муаату.