



ОБЩИЕ СООБРАЖЕНИЯ

Сол — самая классическая фракция: сильная и очень прямолинейная.

Своё вы защищаете хорошо, но забирать чужое вам сложнее.

Нравится сектор с большим влиянием, потому что вы строите дешёвые юниты.

СИЛЬНЫЕ СТОРОНЫ

Корабли с высокой вместимостью.

Хорошая экономика.

Быстрый технологический путь.

Высокая живучесть.

СЛАБЫЕ СТОРОНЫ

Космические бои — слабое место.

Есть проблема меты: Сол часто воспринимают как стабильную угрозу.

Цели на контроль могут быть неудобны.

РАННИЙ ЭТАП

Расширяйтесь как можно быстрее.

КАРТЫ СТРАТЕГИЙ

В 1-м раунде есть несколько рабочих вариантов.

«Политика» — если считаете, что никто не возьмёт Стражей Мекатола в 1-м раунде.

«Лидерство» — чтобы взять карты действий и подготовить 2-й раунд.

«Военное положение» может открыть окно на Стражей в 1-м раунде, если кто-то взял «Дипломатию».

МЕКАТОЛ REX

Всегда пытайтесь взять Стражей Мекатола, хотя в 1-м раунде это трудно.

Если нужно занять Мекатол, Сол удерживает его лучше большинства

фракций.

ТЕХНОЛОГИИ

Обычно нужны только «Гравитационный привод» и «Авианосцы II». Остальное берите по целям.

Забавные связки:

«Флотская логистика» плюс «Орбитальное десантирование» или герой.

«Реле пращи» плюс

«Биостимуляторы» плюс обязательство или герой.

«Сканлинк» плюс передовая космическая верфь.

«Предиктивный интеллект» плюс обязательство или герой.

ТАКТИКА

Родную систему защищайте флагманом и двенадцатью или более истребителями.

Продавайте обязательство в начале каждого своего хода после того, как закончились

стратегические жетоны.

Герой позволяет первым действием построить и защитить родную систему, а позже при необходимости разблокировать эту силу.

ПЛАН ПАРТИИ

Давите противников истребителями и пехотой.

Копите жетоны приказов на последний раунд, чтобы использовать их после героя. Так становится доступно много целей II этапа.