



Генные чародеи Махакт

Фракция командных жетонов: манипуляция очередью и временем.

ПО МЕТА-РЕЙТИНГУ SCPT (ДЕКАБРЬ 2022): 3-Е МЕСТО СРЕДИ ФРАКЦИЙ.

ОБЩИЕ СООБРАЖЕНИЯ

Махакт не самая злая фракция, но точно из этой категории.

Способности сложные: их трудно правильно собрать в один план и сфокусировать.

Нравится сектор с большим количеством ресурсов, потому что влияние уже есть в родной системе.

Полезны пропуски технологий, чем богаче — тем лучше; в идеале синий и/или красный. Минимум нужны хорошие индустриальные планеты, где можно найти удачный пропуск через исследование.

СИЛЬНЫЕ СТОРОНЫ

Фракция гибкая и непредсказуемая.

Махакт трудно остановить перед победой, а сами они отлично умеют останавливать других.

Хорошо выполняют цели II этапа.

Хорошо выигрывают из-за спины лидера.

Любят цели на контроль и сражения.

СЛАБЫЕ СТОРОНЫ

Обе фракционные технологии плохие и почти бесполезные.

Старт не худший, но и не сильный.

Всего три пехоты.

В родной системе только три ресурса.

Плохой торговый старт: всего три товара и нет хорошего обязательства для ранней продажи.

Постоянно нужны ресурсы.

Цели на постройки, траты и технологии не лежат на вашем оптимальном пути.

РАННИЙ ЭТАП

В начале нужно выставить больше пластика.

Если не идёте в синюю ветку, ставьте передовую космическую верфь.

Нужно найти или получить приличную планету с технологическим пропуском для «Биостимуляторов», чтобы запустить экономическое восстановление.

КАРТЫ СТРАТЕГИЙ

Ранняя игра: «Торговля»,

«Технологии», «Дипломатия».

Поздняя игра: «Торговля» и «Лидерство».

МЕКАТОЛ REX

Стражей Мекатола взять сложно, но возможно.

С красным пропуском можно через карту «Технологии» или 4 товара выйти в «Крейсеры II», а влиянием родной системы плюс 1 товар оплатить Стражей в 1-м раунде.

С синим пропуском путь стандартный: «Гравитационный привод».

Чаще всего в ранней игре лучше сосредоточиться на пластике и технологиях.

В средней или поздней игре попробуйте взять одно очко с «Империи».

ТЕХНОЛОГИИ

Оптимальный путь — синяя основа плюс дополнительные технологии по доступным пропускам.

«Гравитационный привод», затем «Дредноуты II» или «Авианосцы II», потом «Реле пращи» или «Флотская логистика» для связки с «Благословением».

С красным пропуском возможны «Крейсеры II» в 1-м раунде, но это не всегда окупается.

С жёлтым пропуском рассмотрите «Транзитные диоды» для перемещения мехов и «Космическую верфь II».

Альтернативный путь: «Развитие ИИ», затем «Крейсеры II», «Эсминцы II», «Военное Солнце».

Есть и другие соображения.

Вы можете снова и снова проламывать чужие позиции, поэтому не обязательно слишком вкладываться в «Световую волну».

Лучше тратить всё на пластик и улучшения юнитов.

Также смотрите, какие чужие командиры доступны в партии.

«Дредноуты II» ещё лучше, если в игре есть L1Z1X или Летнев.

«Истребители II» становятся более жизнеспособными, если в игре есть Кабал.

«ПСО II» берите только если в игре есть Серебряный полёт и Джол-Нар.

«Пехота II» имеет смысл только если в игре есть Сардакк.

«Генетическая рекомбинация» нужна только если в игре есть хотя бы две из этих фракций: Серебряный полёт, Иксча, Хакан, Некро.

ТАКТИКА

Чтобы продать агента, разговаривайте с игроками в начале раунда, чтобы они могли заранее встроить его в планы.

Агент отлично сочетается со «Строительством», когда кто-то строит космическую верфь.

У вашего обязательства неудобное окно применения, поэтому его трудно продавать.

Не забывайте продавать его в фазе повестки за 2—3 товара.

Не спешите разблокировать командира: рано пользоваться им всё равно слишком дорого.

Особенно приятные чужие командиры в партии.

Номад, Летнев, Титаны и Муаат; вообще все экономические командиры вам полезны.

Нааз-Рока, Некро, Иссарил, Винну и Серебряный полёт тоже хороши.

ПЛАН ПАРТИИ

Способности подталкивают вас к агрессии, но прямого боевого преимущества у вас нет.

Поэтому у вас всегда должно быть больше пластика и больше улучшений юнитов.

Готовьтесь к эпическому последнему раунду.

Нужны тонны пластика и тонны жетонов для командира.

«Благословение» можно использовать и в атаке, и в обороне. Дождитесь целей II этапа, прежде чем решать, как именно его тратить.

Ставьте мехов в ключевые оборонительные позиции.