



ОБЩИЕ СООБРАЖЕНИЯ

Ментаку обязательно нужен жёлтый пропуск; в идеале ещё зелёный или синий. Червоточина в секторе тоже была бы отличным бонусом. Лучше играть против фракций с большим числом товаров или способностями, создающими товары. Это одна из фракций, где стратегию приходится строить на лету и постоянно адаптировать.

СИЛЬНЫЕ СТОРОНЫ

Сильные фракционные технологии. Сильный герой.

СЛАБЫЕ СТОРОНЫ

Огромная проблема меты: стол часто ненавидит Ментак.

Не хватает пластика и присутствия на поле.

РАННИЙ ЭТАП

В 1-м раунде продайте обязательство.

Так вы исправите плохой старт с одним авианосцем.

И заодно заведёте друга.

Как можно быстрее становитесь соседями, в том числе через червоточины.

Как можно быстрее забирайте пропуски технологий.

КАРТЫ СТРАТЕГИЙ

1-й раунд: «Технологии» лучше «Военного положения», а «Военное положение» лучше «Дипломатии» для пропусков.

МЕКАТОЛ REX

Мекатол обычно не ваша тема, но Стражи Мекатола иногда возможны, если найдёте влияние.

ТЕХНОЛОГИИ

Фракции нужно много технологий, поэтому

старайтесь рано взять две технологии за раунд.

Ключевая технология — «Зеркальные вычисления».

До RoK это была лучшая технология в игре.

Сейчас она всё ещё сильная, но иногда превращается в ловушку «выигрывать ещё сильнее», не решая реальных проблем. Варианты развития зависят от пропусков.

Жёлтый плюс зелёный:

«Крейсеры II», но только если получаете их в 1-м раунде через «Дипломатию» на зелёный пропуск.

Жёлтый плюс синий:

«Двигатель пространства-времени», «Авианосцы II», «Дредноуты II».

Только жёлтый или без пропусков: «Развитие ИИ» и «Военное Солнце» либо синяя ветка выше.

Отдельные важные варианты. «Психоархеология» хорошо сочетается с «Зеркальными вычислениями».

Либо ставьте передовую космическую верфь, либо изучайте «Космическую верфь II».

ТАКТИКА

Не забывайте про способность мехов: она очень сильна против фракций, завязанных на мехов.

Не забывайте пользоваться командиром.

Грабёж — тонкая настройка, поэтому не грабьте каждую сделку подряд.

Не грабьте сделки, в которых участвуете сами.

Иногда не стоит грабить обоих участников сделки.

Не продавайте агента; лучше используйте его, чтобы смягчать грабежи, которые вы всё равно

совершаете.

Если денег уже больше, чем вы можете потратить, на время остановитесь.

Предлагайте отказ от грабежа как часть сделки: на несколько сделок или на определённый период.

Используйте угрозу грабежа, чтобы влиять на то, какие сделки вообще заключаются.

Грабёж может отпугивать сделки, которые вам невыгодны.

Обещание не грабить может, наоборот, поощрить выгодные вам сделки.

Иногда так можно попасть в сделки, которые без вас вообще не предложили бы.

ПЛАН ПАРТИИ

Эффективность грабежа очень зависит от меты за столом.

Экономика сильно прыгает от партии к партии, поэтому заранее всё распланировать трудно.

Будьте гибкими и адаптируйтесь под публичные цели.

Сначала фокусируйтесь на товарах.

Если вышли цели на траты, победа становится заметно проще.

Если таких целей нет, переключайтесь в пластик или Военные Солнца.

Никогда не выходите в явные лидеры: защитить лидерство не получится.

В исходнике дальше дана ссылка на дополнительный материал.

Для углубления можно отдельно смотреть подробный гайд по Ментаку.