



## ОБЩИЕ СООБРАЖЕНИЯ

Чтобы хорошо играть за Нааз-Рока, нужно знать колоды реликвий и исследований планет. Нравится передовая система из двух планет с большим количеством ресурсов, в идеале по дороге к Мекатолу. Хорошо, если в секторе есть все типы планет; минимум одна должна быть опасной. Легендарные планеты не обязательны и иногда даже нежелательны, если вы найдёте реликвию «Осколок трона».

## СИЛЬНЫЕ СТОРОНЫ

Очень гибкие технологии: вторые после Джол-Нара. Обязательство легко продавать: тоже вторые после Джол-Нара. Отлично используют фрагменты: легко получают реликвии и хорошо тянут действия. Исследование даёт много бесплатных бонусов.

## СЛАБЫЕ СТОРОНЫ

Проблема с производственной ёмкостью родной системы. Раннее давление от более сильных фракций опасно. Уязвимы к «ПСО II», если идут по маршруту «Крейсеры II».

## РАННИЙ ЭТАП

В идеале поставьте две космические верфи в передовой системе из двух планет. Вам нужен производственный центр, который одновременно будет полем для повторных исследований. Старайтесь делать максимум за одну активацию. Собирайте как можно больше

фрагментов реликвий; если можете, покупайте их все. Сначала фокусируйтесь на опасных и культурных исследованиях. Как можно быстрее ставьте туда мехов.

## КАРТЫ СТРАТЕГИЙ

Возможно, рано придётся взять «Строительство», чтобы решить проблему производственной ёмкости; смотрите на состав фракций в партии. Всю игру любите «Технологии», если можете до них добраться. Рано хороша «Торговля», позднее — «Военное положение» для повторных исследований. Иногда лучше купить спикера, чем самому брать «Политику».

## МЕКАТОЛ REX

Стражей можно взять через маршрут «Крейсеры II», если хватает влияния, но это не основной план. Нааз-Рока не фракция Мекатола: Мекатол нельзя исследовать.

## ТЕХНОЛОГИИ

Начинайте со «Сканлинка» и «Гравитационного привода», а дальше пусть маршрут задают ваши пропуски. Выбор между «Дредноутами II», «Крейсерами II» и «Авианосцами II» зависит от целей и фракций с «ПСО II». «Крейсеры II» берите только при выполнении условий ниже. Рядом нет соседей с «ПСО II». Есть ранние цели на контроль и/или окно на Стражей Мекатола. Забавные связки. «Интегрированная экономика» плюс «Крейсеры

II» плюс мех плюс командир дают точечный удар. «Сверхзаряд» плюс флагман плюс четыре меха позволяют выиграть почти любой бой. «Штурмовая пушка» плюс «Авианосцы II» плюс два меха дают ещё один вариант точечного удара. Отдельно: «Транзитные диоды» дают гибкое размещение мехов.

## ТАКТИКА

Держите меха на каждом типе планет, чтобы гибко проводить повторные исследования. Не позволяйте никому собрать три фрагмента. Когда у кого-то есть два фрагмента, дешёво предлагайте своё обязательство.

## ПЛАН ПАРТИИ

Копите фрагменты, а затем превращайте их в реликвии или жетоны — выбирайте то, что даёт больше очков. Планируйте выполнять секретные цели поздно. Доступные публичные цели должны определять ваш маршрут. Можно оставаться в секторе, копить пластик, повторно исследовать планеты и собирать прикрепления. Или уйти глубоко в синюю ветку, улучшения юнитов и командира, чтобы исследовать чужие сектора. Важно: исследование — это весело, но игра выигрывается целями. Фокусируйтесь на очках.