



# Вирус Некро

Фракция копирования технологий: слезка за чужой наукой и нестандартная победа.

ПО МЕТА-РЕЙТИНГУ SCPT (ДЕКАБРЬ 2022): 9-Е МЕСТО СРЕДИ ФРАКЦИЙ.

## ОБЩИЕ СООБРАЖЕНИЯ

В опытных руках Некро очень силён, но без опыта может быть ужасно слабым.

## СИЛЬНЫЕ СТОРОНЫ

Хорошая экономика.

При желании может играть почти полностью независимо от стола.

Утопает в жетонах приказов.

К концу игры получает больше технологий, чем кто-либо другой.

Флагман, мехи и дешёвая пехота делают оборону почти непробиваемой.

## СЛАБЫЕ СТОРОНЫ

Старт медленный.

Две пехоты на старте — очень плохо, особенно если вас вытянут по «Военному положению».

Первые технологии получить трудно.

Есть проблема меты: стол часто боится Некро.

## РАННИЙ ЭТАП

Сначала решите проблему с пехотой.

Приоритет — пластик.

Заполните свой сектор.

Не отставайте по очкам.

## КАРТЫ СТРАТЕГИЙ

В 1-м раунде нужно, чтобы кто-то взял «Военное положение»; иначе придётся брать его самим. Очень любите «Политику». Некро тратит много карт действий.

В фазе повестки вам важно быть спикером.

Избегайте повесток на победные очки. Оставляйте только слабые повестки формата «за или против».

Если никто не берёт «Технологии», возьмите их сами, чтобы продолжать

расширять варианты.

## МЕКАТОЛ REX

Стражей Мекатола получить трудно.

Если вы занимаете Мекатол, его можно надёжно удерживать флагманом.

## ТЕХНОЛОГИИ

Главный источник технологий — улучшения юнитов. «Эсминцы II» дают технологии самым выгодным по цене способом.

Ищите сломанные хорошие комбинации чужих фракционных технологий.

## ТАКТИКА

Компенсируйте игрокам технологии, которые получаете. Платите, чтобы они не отступали.

Вам нравится быть спикером и иметь последнее слово при выборе повесток.

Про героя.

Можно оставить его на последний раунд и взять ровно ту технологию, которая выигрывает партию.

А можно использовать как можно раньше ради постепенной выгоды на протяжении нескольких раундов.

Флагман можно применять в атаке, но на передовой он медленнее и менее гибок, чем обычный флот.

Лучше всего он защищает дом. Если в родной системе достаточно наземных войск, другие корабли там почти не нужны.

## ПЛАН ПАРТИИ

Рано накапливайте силу, а в середине и конце партии выпускайте её наружу.

Некро — фракция поздней игры.

Теоретически можно выиграть из лидерства, но вперёд вырываетесь редко. Много зависит от того, сколько бонусных очков получится найти.

Чаще всего победа приходит через цель II этапа.

Нужно замедлять быстрые фракции.