



Сардакк Н'орр

Фракция наземного боя: агрессия, десант, бонус к бою пехоты.

ПО МЕТА-РЕЙТИНГУ SCPT (ДЕКАБРЬ 2022): 21-Е МЕСТО СРЕДИ ФРАКЦИЙ.

ОБЩИЕ СООБРАЖЕНИЯ

Сардакку нужен очень конкретный сектор. Пять планет, чтобы разблокировать командира. Ценные сухопутные мосты из многопланетных систем хотя бы в одной равноудалённой зоне или рядом с Мекатолом. Пропуски технологий в порядке ценности: синий, зелёный, жёлтый, красный. Победить за Сардакка маловероятно: фракция стабильно доходит до 9 очков, но выше — редко.

СИЛЬНЫЕ СТОРОНЫ

Единственная настоящая сила — наземный бой.

СЛАБЫЕ СТОРОНЫ

Старт медленный. Экономических преимуществ нет. Цели на технологии неудобны.

РАННИЙ ЭТАП

Как можно быстрее разблокируйте командира.

КАРТЫ СТРАТЕГИЙ

Берите всё, что помогает плохой экономике: «Технологии», «Лидерство», «Торговлю», «Дипломатию».

МЕКАТОЛ REX

Стражей Мекатола взять невозможно. В поздней игре можно попробовать взять Мекатол, возможно через героя.

ТЕХНОЛОГИИ

Если есть синий или зелёный пропуск, идите по этому маршруту. «Двигатель пространства-времени», затем «Гравитационный привод» и «Авианосцы II».

После этого «Истребители II» или «Флотская логистика».

«Дредноуты II» дороги и в изучении, и в использовании, но ситуативно хороши против отдельных фракций. Если есть жёлтый пропуск и хорошие сухопутные мосты, можно играть почти без кораблей.

Быстро выходите в «Транзитные диоды». Затем «Развитие ИИ» и улучшения юнитов либо «Интегрированная экономика».

ТАКТИКА

Агент, командир и мехи вместе дают убийственную комбинацию.

ПЛАН ПАРТИИ

С самого начала вы в плохом положении, поэтому придётся рисковать больше обычного и надеяться на удачу. Заберите лучшую равноудалённую систему и давите соседа, либо продвигайтесь глубже в его сектор.