



Games
for Windows®

STORMRISE™



SEGA®

Предупреждение о возможном вреде для здоровья при игре в видеоигры

Эпилептические припадки, связанные с повышенной чувствительностью к свету

Небольшой процент людей подвержен припадкам от воздействия визуальных эффектов, например мерцающего света или изображений, которые могут появляться в видеоиграх. Люди, не испытывавшие ранее подобных приступов и не страдающие эпилепсией, могут не знать о своей болезни, которая может спровоцировать эпилептические припадки, связанные с повышенной чувствительностью к свету.

Симптомы этих приступов могут быть различными. К ним относятся: головокружение, искажение визуального восприятия, судороги лицевых мышц, нервный тик, подергивание либо дрожание рук или ног, потеря ориентации, спутанность либо кратковременное помутнение сознания. Припадки также могут сопровождаться потерей сознания или конвульсиями, в результате которых можно упасть или удариться о находящиеся рядом предметы и получить травму.

Если вы обнаружили у себя любой из этих симптомов, немедленно прекратите играть и проконсультируйтесь с врачом. Родители должны следить за состоянием детей и спрашивать у них о наличии вышеописанных симптомов, так как дети и подростки более подвержены таким приступам, чем взрослые. Риск возникновения эпилептических припадков, связанных с повышенной чувствительностью к свету, можно снизить, если принять следующие меры:

сидеть как можно дальше от экрана, использовать экран с меньшей диагональю, играть в хорошо освещенной комнате, не играть в сонном или усталом состоянии.

Если вы или ваши родственники страдаете припадками или эпилепсией, перед началом игры обязательно проконсультируйтесь с врачом.

Рейтинговая система PEGI и руководство действуют исключительно в странах, в которых приняты соответствующие законы.

Что представляет собой система PEGI?

Рейтинговая система PEGI предназначена для классификации видеоигр, что позволяет защитить детей младшего возраста от непредназначенных для них игр. **ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ:** это не имеет ничего общего с уровнем сложности игр. Система PEGI состоит из двух элементов и позволяет родителям и покупателям детских видеоигр осознанно подходить к выбору игр, соответствующих возрасту детей. Первым элементом является возрастной рейтинг:



Вторым элементом являются значки, которые обозначают тип содержимого игры. Количество таких значков на упаковке зависит от игры. Возрастной рейтинг игры отражает степень данного содержимого. Существуют следующие значки:



СЦЕНЫ
НАСИЛИЯ



НЕНОРМАТИВНАЯ
ЛЕКСИКА



УСТРАШЕНИЕ



СОДЕРЖИМОЕ
СЕКСУАЛЬНОГО
ХАРАКТЕРА



УПОТРЕБЛЕНИЕ
НАРКОТИКОВ



ДИСКРИМИНАЦИЯ



ИЗОБРАЖЕНИЕ
АЗАРТНЫХ ИГР



pegionline.eu

Дополнительные сведения см. на веб-узле www.pegi.info и pegionline.eu

Благодарим за приобретение игры *Stormrise™*. Данное программное обеспечение предназначено для использования на персональном компьютере. Перед началом игры внимательно прочитайте Руководство пользователя.

STORMRISE™

СОДЕРЖАНИЕ

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В STORMRISE	2
ЭШЕЛОН: ВОЙНА ВО ИМЯ БУДУЩЕГО	3
САЙ: БОРЬБА ЗА ВЫЖИВАНИЕ	3
ОПИСАНИЕ ИГРЫ	4
УПРАВЛЕНИЕ	4
РОДИТЕЛЬСКИЙ КОНТРОЛЬ	4
ИНДИКАТОРЫ	5
СИСТЕМА УПРАВЛЕНИЯ WHIP SELECT™ – «ВЫБОР ЩЕЛЧКОМ»	5
УКАЗАТЕЛЬ ВЫБОРА ЦЕЛИ	6
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ КОМАНДЫ УПРАВЛЕНИЯ	6
ТАКТИЧЕСКАЯ КАРТА	7
ПОРТАЛ	7
ЭНЕРГОУЗЛЫ	8
ВОЙСКА	9
ПРИКАЗЫ ОТРЯДАМ	9
МЕНЮ НАВЫКОВ	9
ВОЙСКА ЭШЕЛОНА	10
ВОЙСКА САЙ	15
ГАРАНТИЯ	20
ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА	21

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В STORMRISE

Осознав, что решение экологической проблемы больше нельзя откладывать, лучшие ученые мира взялись за эту задачу.

Потребовалось 22 года, чтобы разработать и создать силовое поле, призванное восстановить истончившийся озоновый слой и навсегда положить конец глобальному потеплению, тем самым обеспечив человечеству спокойное будущее на родной планете.

Создание силового поля стало событием мирового масштаба: символом надежды и наилучшим доказательством технократической мощи человечества. Казалось, в мире не осталось ничего, что не было бы подвластно человеку.

Однако есть вещи, которые невозможно контролировать. Рано или поздно природа возьмет свое. Как известно, дорога в ад вымощена благими намерениями – так и человечество, само того не ведая, своими руками уготовило себе гибель. Увы, не осталось записей, которые позволили бы с уверенностью сказать, когда величайшая победа людей обернулась их величайшим поражением...

Что же привело нас к гибели? Наша гордыня? Самонадеянность?

Случилось нечто ужасное. На планету обрушились чудовищные бури, уничтожившие дома, дороги и поля... За считанные дни целые города обращались в прах. Никогда еще человечеству не приходилось сталкиваться с катастрофой таких чудовищных, поистине глобальных масштабов. Это событие было названо Катаклизмом.

Не видя другого способа спастись от всепожирающего урагана, движущегося от экваториальных областей к полюсам, мировые правительства, в надежде переждать бури, начали строительство подземных сооружений, заполненных рядами криокамер. Но то, что началось как планомерный процесс, вскоре обернулось новой волной хаоса: люди поняли, что криокамер на всех не хватит. Поднявшаяся паника потребовала жестких мер. Только привилегированное меньшинство могло рассчитывать на спасение.

Двери в громадные подземные комплексы захлопнулись. Тысячи их «обитателей» погрузились в сон без сновидений – сон, который должен был продлиться долгие века. Те же, кто остался на поверхности Земли, умирали от голода и сходили с ума. Многие выплескивали свое отчаяние и ненависть, буквально разрывая друг друга на части...

Выжить удалось лишь немногим. За века они прошли свой путь эволюции, приобретая новые способности и изменившись внешне. Используя те ограниченные ресурсы, которые оставались еще в их распоряжении, они постарались возродить мир, разрушенный и опустошенный Катаклизмом.

Живущие на поверхности превратились в новую расу, известную как Сай. Предоставленные самим себе, они научились использовать то, что осталось от технологий их собратьев, спящих в криокамерах. Они создали свое общество на обломках погибшей цивилизации. «Древние» жители Земли не вызывали у Сай ничего, кроме презрения. Жестокий мир делал их только сильнее. Они не подозревают, что грядет новая буря.

Криогенные капсулы, в которых спали «избранные», были рассчитаны на ограниченный срок службы. И настал день, когда их обитатели очнулись от векового сна, надеясь вновь стать хозяевами планеты. Так возник Эшелон. Так началось новое время – время STORMRISE.

ЭШЕЛОН

ВОЙНА ВО ИМЯ БУДУЩЕГО

Можно сказать, что нашим предкам повезло, ведь они фактически «проспали» весь тот ужас, который начался на планете после Катаклизма.

• К тому же им удалось сохранить часть наших знаний.

И теперь мы чувствуем свою ответственность перед всем населением планеты, будь то Эшелон или Сай. Мы должны защитить и поддержать возродившуюся цивилизацию.

В самой южной точке планеты сохранился кусочек земли, который можно считать пригодным для жизни. С момента нашего пробуждения мы делили этот участок с Сай и, как могли, старались сделать жизнь хоть немного легче.

Местное население всегда ценило наши усилия, но сейчас стало очевидно, что далеко не все довольны нашими действиями. У наших радикальных противников нет ничего, кроме громких слов и лютой ненависти к Эшелону.

Однако мы должны бороться с ними решительно и быстро, иначе они станут реальной угрозой для всех без исключения.

Мы защищаем мир на планете. И мы сделаем все, чтобы вернуть этому миру его былую славу.



САЙ

БОРЬБА ЗА ВЫЖИВАНИЕ

Страдания, которые довелось пережить Сай, не описать словами.

Мы не прятались от надвигающейся катастрофы: нам просто негде было спрятаться. Но мы сумели приспособиться к новым условиям и потому выжили. Испытания сделали нас упорными и жестокими. Многие пали, но каждый из тех, кто остался в живых, заслужил свое место на этой планете. И никто его у нас не отнимет.

Эшелон сделал для нас многое. С их помощью мы обрели относительное спокойствие. Вместе с ними мы надеемся создать новое, свободное общество, построенное на взаимном уважении и равенстве. Однако не все в Эшелоне разделяют эту идею — они ставят себя выше других и верят в свое превосходство. Но что есть превосходство? Сила Эшелона — в технике, в сложных машинах и механизмах. У нас же есть нечто гораздо более важное. Наша сила — внутри нас. Это мудрость, которую Сай приобрели во время многолетней борьбы за выживание. Мы веками расплачивались за грехи человечества, и больше мы не станем терпеть несправедливость.



ОПИСАНИЕ ИГРЫ

УПРАВЛЕНИЕ

Клавиши	Команды	Развертывание	Общее
Backspace	Остановка		
Shift+ЛКМ	Дистанционное управление		
Shift+ПКМ	Отряд, ко мне		
Alt	Меню навыков		
A	Объединение в группу		
S	Разделение группы		
Enter		Выбрать/Применить	
C		Изменить режим усовершенствования	
[Закладка влево	
]		Закладка вправо	
Z			Увеличение масштаба
X			Уменьшение масштаба
Tab			Обзор карты
R			Центр карты
U			Общение в команде
Y			Общение
Space			К стартовой позиции
F			К цели задания
Shift			Ротация карт
Движение мыши	Перемещение курсора	Указать курсором	Перемещение курсора
ЛКМ	Приказ/Атака	Выбор/Использование	
ПКМ	WHIP SELECT™		
Esc			Меню паузы
Ctrl+(1,9...9,0)	Назначение групп		
1,2...9,0	Переход к группе		
Стрелки		Смена выбранного объекта	

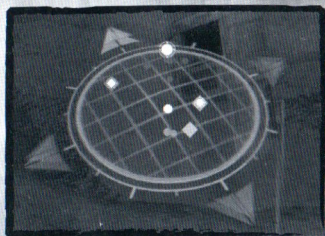
РОДИТЕЛЬСКИЙ КОНТРОЛЬ

Средства родительского контроля в службе Games for Windows – LIVE дополняют родительский контроль в Windows Vista®. Эти простые и гибкие средства позволяют управлять доступом и игрой ребенка. Дополнительные сведения см. на веб-узле www.gamesforwindows.com/live/familysettings.

ИНДИКАТОРЫ

РАДАР

Наклоняясь и вращаясь, радар дает трехмерное изображение всех ваших боевых единиц, находящихся поблизости. Единицы противника видны лишь в том случае, если находятся в зоне прямой видимости (т.е. если противник буквально виден с позиции любого из ваших отрядов).



КОЛИЧЕСТВО БОЙЦОВ

Этот индикатор показывает, сколько боевых единиц доступно игроку на поле боя. Чем больше единиц вводится в сражение, тем сильнее он заполняется. Когда индикатор заполняется на одну треть и на две трети, «стоимость» боевых единиц повышается.

ЭНЕРГИЯ

Этот индикатор показывает общее количество доступной вам энергии. Энергия требуется для вызова через портал подкреплений на поле боя.

СИСТЕМА УПРАВЛЕНИЯ WHIP SELECT™ – «ВЫБОР ЩЕЛЧКОМ»

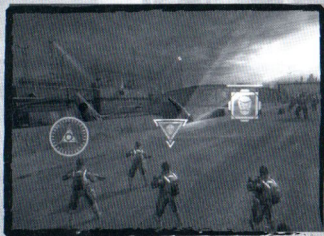
WHIP SELECT™ – это новейший элемент интерфейса, позволяющий быстро и эффективно управлять выбранными боевыми единицами.

«ТОЧНЫЙ ВЫБОР»

Нажмите и удерживайте ПКМ и перемещайте мышью в любую сторону. Появится луч выбора, с помощью которого можно легко и быстро управлять любой боевой единицей. Для этого подведите к ней луч и, когда боевая единица будет выбрана, отпустите ПКМ.

«БЫСТРЫЙ ВЫБОР»

Эта функция заинтересует в первую очередь опытных игроков. Нажмите и отпустите ПКМ, быстро передвинув мышью в сторону примерного расположения нужной боевой единицы – так вы переместите луч выбора к ближайшей единице, находящейся в этом направлении. Это позволит быстро и эффективно управлять ведением боя.



ОПИСАНИЕ ИГРЫ



УКАЗАТЕЛЬ ВЫБОРА ЦЕЛИ

Управление с помощью курсора позволяет оценить все условия, важные для ведения боя. Поместите курсор на участке, на который хотели бы направить отряд. Курсор изменит цвет в соответствии с типом участка.

ЖЕЛТЫЙ: на этот участок можно направить боевую единицу.

СИНИЙ: этот участок может служить УКРЫТИЕМ.

КРАСНЫЙ: направив боевую единицу на этот участок, вы отдаете ей команду атаковать противника.

Итак, боевая единица отправляется на выбранный участок поля. Удерживая ЛКМ нажатой и перемещая мышью в направлении этого участка, вы можете выбрать для боевой единицы зону обстрела, т.е. то, как будет сориентирована единица, прибыв на позицию.

ЗНАЧКИ БОЕВЫХ ЕДИНИЦ

Каждый вид боевых единиц обозначается соответствующим значком. Это поможет вам не терять контроля над войсками в пылу сражения.

Было бы крайне полезным запомнить, какой единице соответствует каждый из значков.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ КОМАНДЫ УПРАВЛЕНИЯ

Перемещение одной боевой единицы к другой

Во время боя вы можете быстро переместить одну боевую единицу к другой, даже если последняя находится вне зоны видимости. Выберите единицу, которую хотите переместить, наведите курсор на значок единицы, к которой хотите ее переместить, и нажмите ЛКМ. Одна единица переместится туда, где на данный момент находится другая, но это не значит, что первая будет следовать за второй и в дальнейшем.

Дистанционное управление (Shift+ЛКМ)

Перемещением боевых единиц можно управлять на расстоянии. Укажите курсором на значок соответствующей боевой единицы и нажмите и удерживайте Shift+ЛКМ. Теперь, перемещая курсор, вы увидите линию, обозначающую траекторию передвижения боевой единицы. Чтобы отдать команду, отпустите ЛКМ, когда курсор окажется в нужном месте. Чтобы переместить боевую единицу в точку вашего расположения, выберите ее и, удерживая нажатой клавишу Shift, нажмите и отпустите кнопку ПКМ.

Сменить зону обстрела (Backspace)

Чтобы сменить зону обстрела, не отдавая единице команды к перемещению, просто нажмите и удерживайте клавишу Backspace и переместите мышью в нужном направлении. Затем отпустите клавишу Backspace. Чтобы отменить ранее отданные команды, нажмите и отпустите клавишу Backspace.

Назначение групп (Ctrl+(1,2,...9,0))

Для быстрого доступа к боевым единицам или отрядам можно назначить для них «горячие клавиши». Выберите нужную единицу или отряд, затем нажмите и удерживайте левую клавишу Ctrl и одновременно нажмите и удерживайте любую клавишу с цифрами. Теперь, нажав эту клавишу с цифрой, вы сразу выберете соответствующую боевую единицу или отряд.

ТАКТИЧЕСКАЯ КАРТА

Для еще большего удобства вы можете воспользоваться точной картой поля боя.

Для этого нажмите клавишу Tab. Вы можете выбирать нужные отряды с помощью системы WHIP SELECT™ или нажимая клавиши со стрелками. Также у вас есть возможность вращать карту относительно выбранной точки с помощью мыши. А чтобы увидеть всю карту целиком, надо нажать клавишу R.



ПОРТАЛ



Во время боя очень важно правильно определить местонахождение портала, через который будут перебрасываться подкрепления.

Портал Эшелона обозначается на экране следующим значком.

Вы можете сами выбрать, сколько и каких боевых единиц прибудет в качестве подкреплений, однако их количество не должно превышать максимально допустимое на поле боя.

Чтобы вызвать подкрепления, выберите в меню портала значок нужной боевой единицы и нажмите клавишу Enter. Вскоре выбранная единица прибудет на поле боя.

Чтобы отменить вызов подкреплений, нажмите клавишу Backspace до их появления из портала.

Вы можете поставить боевые единицы, прибывающие в качестве подкреплений, в очередь. Одновременно в очереди может находиться не более 10 единиц.



Портал Сай обозначается на экране следующим значком.

ОПИСАНИЕ ИГРЫ

ЭНЕРГОУЗЛЫ

Для того чтобы собрать как можно больше энергии, существенно важно взять под контроль те части поля боя, где происходит ее выделение в атмосферу. Когда вы определили такой район и захватили его, на аномалии можно будет устроить энергоузел для сбора энергии.

Захват энергоузлов происходит в автоматическом режиме.

Когда энергоузел будет захвачен, вы получите доступ к производству энергии.

ТУРЕЛИ

Для защиты энергоузла на нем можно установить пушечную турель, которая будет автоматически открывать огонь по появляющимся в зоне обстрела противникам.

ЩИТЫ

Также энергоузел можно снабдить щитом, что придаст ему дополнительную защиту. Для атаки на сам энергоузел врагу сначала придется разрушить щит.

ЭНЕРГОУСТАНОВКИ

К энергоузлу можно также подключить энергоустановку. Это позволит увеличить скорость сбора энергии.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПОРТАЛЫ

На некоторых особо мощных энергоузлах возможна установка дополнительного портала. Это позволит вам перебрасывать подкрепление непосредственно через этот энергоузел, а не через главный портал. В этом случае вновь прибывшие отряды окажутся ближе к передовой, что даст вам стратегическое преимущество.

УРОВНИ ЭНЕРГОУЗЛОВ

Для каждого из компонентов, устанавливаемых на энергоузле, предусмотрено три уровня развития. Чем выше уровень компонента, тем больше его мощность. Компоненты третьего уровня можно размещать только на самых мощных аномалиях.

ПРИКАЗЫ ОТРЯДАМ

Отряд состоит из боевых единиц. Чтобы объединить боевые единицы в группу, вам следует сделать следующее:

- Выбрать боевую единицу: она должна находиться рядом с другой боевой единицей или отрядом, к которому должна присоединиться.
- Нажмите клавишу A, чтобы ваша боевая единица объединилась с другой боевой единицей. Чтобы объединить все находящиеся поблизости боевые единицы, щелкните ЛКМ, удерживая клавишу A. Одновременно вы можете объединить в отряд до 3 боевых единиц.

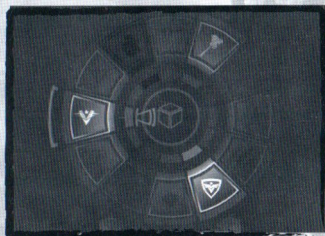
Разделение группы:

- Нажмите и удерживайте клавишу A.
- Выберите с помощью WHIP SELECT™ боевую единицу, которую хотите вывести из состава.
- Вы также можете нажать Backspace, удерживая клавишу A, чтобы полностью разделить группу.

МЕНЮ НАВЫКОВ

У каждой боевой единицы, находящейся под вашим командованием, есть некоторое количество дополнительного оружия и боевых режимов. Всем этим можно управлять при помощи меню навыков.

Чтобы вызвать меню навыков, нажмите и удерживайте клавишу Alt. Выбор нужных пунктов в меню навыков осуществляется с помощью щелчка левой кнопкой мыши.



ВОЙСКА ЭШЕЛОНА

Полное описание подразделений, которые будут в вашем распоряжении. Обратите особое внимание на разницу в наступательных и оборонительных свойствах каждой боевой единицы для правильного тактического планирования.

ШТУРМОВИКИ



Штурмовики – передовой пехотный отряд широкого назначения, очень эффективная боевая единица Эшелона. Верные Канцлеру, они поддерживают старый закон и подавляют беспорядки в резервации. Экипированы защитной броней, штурмовым оружием и гранатометом.



НАВЫКИ



- Гранаты: штурмовики могут уничтожать врага, метая гранаты.



- Охранный щит: для усиления защитных качеств штурмовики применяют энергетический «Охранный щит».

СТРАЖИ



Стражи – крепкий и надежный щит Эшелона, они несут охрану стратегических объектов. Отряды из трех тяжеловооруженных бойцов обеспечивают сохранность значимых объектов.

НАВЫКИ



- Окапывание: окопавшись, стражи могут пользоваться тяжелыми пулеметами, которые сметают большую часть противников.

РАЗВЕДЧИКИ



Элитные снайперские войска, способные отследить укрывшихся врагов Эшелона и поразить их с необычайной точностью. С ранних лет обученные солдаты пехоты Эшелона, разведчики - отличные следопыты и стрелки. Оснащены лучшей механизированной броней и скорострельным оружием крупного калибра. Разведчики всегда поражают цель.

НАВЫКИ



- **Тепловидение:** разведчики способны обнаружить замаскированных и скрытых врагов в зоне видимости.



- **Разрывная бомба:** разведчики поражают войска противника разрывными бомбами. Этот навык, вместе с надежной броней, делает их очень эффективной боевой единицей, способной переломить ход сражения.



«ПРАУЛЕРЫ»

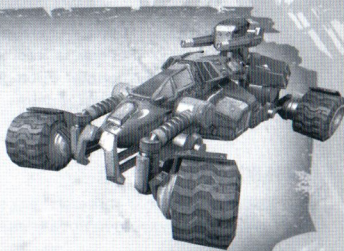


Машины-вседорожники, быстрое и мобильное средство для перемещения войск. Броня «праулеров» не самая мощная, зато они могут поражать и наземные, и воздушные войска противника. Их вооружение - двоянные орудия на турели. Командование Эшелона уверено: когда в поле выходят «праулеры», врагу несдобровать!

НАВЫКИ



- **Поиск в небе - ПВО:** для поражения воздушных целей «праулеры» трансформируются в стационарную артиллерийскую платформу.



«ДУГИ МОЛОТА»



Настоящий «железный кулак» Эшелона, сокрушающий врагов с неизменным успехом.

«Дуги молота» – невероятно мобильные танки на воздушной подушке, оснащенные мощным скорострельным орудием и могучей броней, созданной по самым последним разработкам.

К тому же «Дуги молота» способны трансформироваться в артиллерийские установки и поражать врага на значительном расстоянии!



НАВЫКИ



- Трансформация в артиллерийскую установку: «Дуги молота» могут превращаться в артиллерийскую установку и стрелять вверх препятствий в далеко расположенных противников. Но ближние цели они поражать не могут.

«ГОНЧИЕ»



«Гончие» – это высокие двуногие машины, способные к быстрым атакам. Отряд «гончих», как правило, приносит быструю победу в любом сражении. Эти боевые единицы оснащены крепкой броней, мини-пушками, зенитными ракетами и лазерами, способными вскрыть любую броню.

НАВЫКИ



- Зенитные ракеты: ракеты класса «земля-воздух» для поражения воздушных целей.



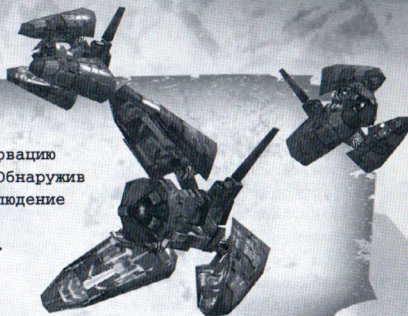
- Лазер: при трансформации «гончие» могут использовать разрушительный для любой брони лазер.



ХИЩНИКИ



«Хищники» - разведка Эшелона, они созданы сотни лет назад, после пробуждения, чтобы патрулировать резервацию и предупреждать Эшелон об опасности. Обнаружив зону беспорядков, «хищники» ведут наблюдение и передают информацию дружественным подразделениям, в том числе на радары. Как и много лет назад, «хищники» остаются незаменимыми войсками для получения разведанных.



НАВЫКИ



- **Целеуказание:** при использовании способности «Целеуказание» повышается меткость ближайших дружественных подразделений.

«ОХОТНИКИ»



Разящие с небес «охотники» - вооруженные автоматическими пушками тяжелые летательные аппараты, способные развивать высокую скорость. Поражают наземные и воздушные силы противника. Ракетные залпы «охотников» могут уничтожать крупные формирования вражеских войск.



НАВЫКИ



- **Ракетный огонь:** ракетный залп охотников уничтожает наземные войска противника.



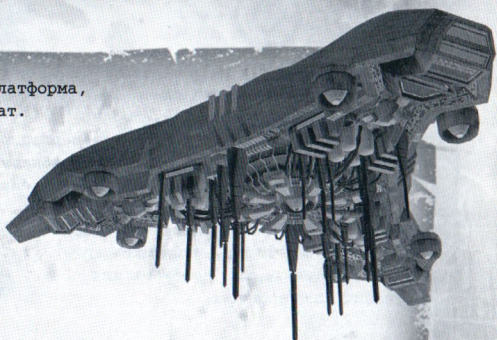
- **Брежущий полет:** охотники на брежущем полете ведут огонь с высокой точностью, оставаясь неуязвимыми для врага.

ЭКЛИПС



«Эклипс» – элитная воздушная платформа, самый мощный летательный аппарат.

Построенный для защиты человечества от бури, он превосходит все, созданное ранее. Корабль был модифицирован и оборудован «Оком бури» – оружием, позволяющим уничтожить все, что находится под ним.



НАВЫКИ



- «Око бури»: основное оружие «Эклипса», генерирующее сверх-аномалию, уничтожающую все, находящееся в зоне ее действия.



- Оборона против обстрела с земли: корабль может вести бой не только с летательными аппаратами противника. Снизившись, «Эклипс» усиливает защиту и способен поражать наземные войска противника, отлично выдерживая их огонь.

ВОЙСКА САЙ

Сай – опасный и опытный противник, нельзя его недооценивать. Вот что удалось узнать о войсках Сай:

РЕЙНДЖЕРЫ



Рейнджеры выполняют две задачи. Первая – защищать резервации от опасных мутантов и сообщать о подобных случаях в поселениях Сай. Вторая – формировать в военное время отряды ополчения, которые составляют основу армии Сай. Оснащенные легкой броней и штурмовой винтовкой, на поле боя рейнджеры берут числом. В пылу сражения рейнджеры способны рваться вперед, не замечая повреждений, а также поражать воздушные цели зарядами энергии Сай.

НАВЫКИ



- **Зенитные ракеты Сай:** рейнджеры способны поражать воздушные цели, выпуская зенитные ракеты из своего необычного оружия.



- **Буря и натиск:** агрессивность рейнджеров повышается, что позволяет им игнорировать повреждения от огня противника.



ВОИНЫ



Воины – отличные бойцы, они сражаются с опасными тварями и защищают поселения. Благодаря энергии Сай, они гораздо выше обычных людей, около восьми футов ростом. Из рук они способны выпускать электрические щупальца. Они легко проникают в места, недоступные для более крупных боевых единиц.

НАВЫКИ



- **Электрические щупальца:** энергия Сай насыщает щупальца воинов электричеством, позволяя наносить врагу больший урон.



ФАНТОМЫ



Фантомы – воплотившийся кошмар солдат Эшелона. С юных лет фантомы обучены управлять энергией Сай. Способность выпускать из рук энергетические мечи позволяет им прорваться через любое ограждение. Фантомы могут искривлять свет, скрываясь от невооруженного взгляда. Их выдает лишь легкое мерцание. Самая жуткая способность фантомов – контроль над разумом вражеских бойцов.



НАВЫКИ



- Контроль над разумом: фантомы способны временно управлять сознанием бойцов противника, за исключением капитанов.



- Маскировка: фантомы могут скрываться в коконе свернутого света, вблизи заметно лишь легкое мерцание.



- Шинковка: в боевой ярости фантомы уничтожают пехоту противника в радиусе досягаемости.

«СКОРПИОНЫ»



Технология Сай не такая развитая, как у Эшелона, но машины и механизмы у них есть. «Скорпионы» – легкие вседорожники, которые патрулируют пустоши вокруг поселений Сай и поддерживают огнем основные отряды в бою. Рейнджеры обстреливают врага из пулемета, установленного позади кабины водителя.



НАВЫКИ



- Жало: гранаты с муравьиной кислотой, заряженные энергией Сай. Снижает защиту всех отрядов в зоне поражения

«ШТОРМ»



Воплощенное зло, «штормы» буквально излучают силу и ярость. До краев накачанный энергией Сай, «шторм» вырастает до гигантских размеров и способен голыми руками крушить пехоту и транспорт противника. Избыток энергии позволяет ему стремительно бросаться к обреченной жертве или подниматься в воздух и оттуда с оглушительным грохотом обрушиваться на противника.



НАВЫКИ



- Неудержимая атака: «шторм» бросается вперед и с чудовищной силой врзается в жертву, буквально размазывая ее по земле.



- Волна «шторма»: «шторм» поднимается в воздух и обрушивается вниз, вызывая мощную ударную волну, несущую разрушение.

ЦАРИЦА



В поисках абсолютного оружия ученые Сай создали генетически модифицированного краба, питающегося энергией. Своими размерами и крепостью брони царица превзошла все ожидания самих ученых. Но это был не единственный сюрприз: вскоре царица породила несметное количество муравьев, которые тут же бросились ее защищать. Также царица оказалась способна выбрасывать из кислотометов, находящихся у нее на плечах, целые сгустки ядовитой жижи, которые разлетаются на большое расстояние и падают на головы противника кислотным дождем.



НАВЫКИ



- Кислотный дождь: царица выбрасывает на расстояние струи кислоты, которые выпадают на противника наподобие кислотного дождя.



- Рождение муравьев: царица способна порождать полчища муравьев, которые защищают ее от любой опасности.

«САРАНЧА»



Иногда пилоты называют ее «стрекозущей машиной смерти»: очереди из пулеметов Гатлинга, установленных на «саранче», буквально разрывают противника в клочья. Наилучшим образом «саранча» действует на небольшой высоте над улицами городов, однако она может подняться и выше. Здесь «саранча» смертельно опасна для авиации противника - в особенности когда она, подобно своему живому прототипу, наносит массированный удар.



НАВЫКИ



- **Высокий полет:** «саранча» может подняться над полем боя, чтобы провести разведку или вступить в бой с авиацией противника.

ЭНЕРГОЧЕРВИ



Свирепые хищники, появляющиеся на месте энергетических аномалий, энергочерви в некотором роде привязаны к Сай: во всяком случае, они охотно идут в бой, уничтожая всех, кто рискнет им противостоять, мощными энергетическими разрядами. Энергочерви передвигаются в воздухе с ловкостью, недоступной механизмам; они - универсальная боевая единица для воздушных боев, способная создавать мощные энергетические вихри.



НАВЫКИ



- **Буревестник:** энергочерви способны накапливать энергию и обрушивать ее на противника.

СИРЕНЫ



Сирены – основные потребители энергии в рядах Сай. Эти могучие женщины способны с видимым безразличием пренебрегать всеми законами природы и обладают множеством незаменимых навыков. Девочек, проявивших способности сирены, отправляют в секретные школы, где они постигают высшую мудрость народа Сай и учатся искусству левитации. Три самых распространенных навыка сирены – это способность создавать защитное поле, прикрывающее находящиеся поблизости отряды, умение телепортироваться в любую точку в зоне видимости и удивительная способность вызывать энергетический вихрь, разрушающий все на своем пути. Появление на поле боя сирены предвещает противнику скорую гибель.



НАВЫКИ



- **Вихрь:** сирены способны вызывать мощный энергетический вихрь, убивающих всех на своем пути.



- **Подвижный щит:** сирены умеют создавать защитное поле, которое ослабляет удары противника и защищает все отряды, находящиеся в радиусе его действия.



- **Скачок:** сирены обладают способностью телепортироваться в любую точку, находящуюся в зоне видимости, что позволяет им неожиданно атаковать противника. Сразу после скачка сирена некоторое время не способна двигаться.

ГАРАНТИЯ

ГАРАНТИЯ: SEGA Europe Limited гарантирует покупателю оригинального продукта, что данная игра будет работать в соответствии с описанием, приведенным в прилагающемся Руководстве пользователя, в течение 90 дней со времени приобретения. Данная ограниченная гарантия предоставляет вам особые права, помимо предусмотренных действующим законодательством или других прав.

ОГРАНИЧЕННАЯ ГАРАНТИЯ: данная гарантия неприменима при использовании игры в любых коммерческих целях и/или в случае возникновения дефекта по вине пользователя (или лиц, действовавших под его присмотром или с его разрешения), в результате небрежности, несчастного случая, повреждения, воздействия вируса, неправильного использования или внесения модификаций в игру после ее приобретения.

ГАРАНТИЙНЫЕ СЛУЧАИ: при обнаружении дефекта в течение гарантийного периода верните игру с приложением копии кассового чека, оригинальной упаковки, сопроводительной документации и описания дефекта либо по месту приобретения, либо по адресу, указанному специалистами службы технической поддержки (контактная информация находится в данном Руководстве пользователя). Продавец или Sega обязуются исправить дефект или заменить игру. На игру, полученную взамен, распространяется гарантия в течение остатка изначального гарантийного периода или в течение девяноста (90) дней с получения замененной игры, если этот срок более продолжителен. Если по каким-то причинам игра с дефектом не может быть исправлена или заменена, вам будет возмещена ее стоимость. Указанные варианты возмещения (ремонт, замена или возмещение стоимости) предоставляются только покупателю продукта.

ОГРАНИЧЕНИЯ: СЛЕДУЯ ПРИНЦИПУ МАКСИМАЛЬНО РАСШИРЕННОГО ТОЛКОВАНИЯ ПРИМЕНИМЫХ ЗАКОНОВ (НО БЕЗ ОГРАНИЧЕНИЙ В СЛУЧАЯХ МОШЕННИЧЕСТВА, СМЕРТИ ИЛИ УВЕЧЬЯ, ПРОИЗОШЕДШИХ ВСЛЕДСТВИЕ НЕБРЕЖНОСТИ SEGA), КОМПАНИЯ SEGA, ЕЕ ДИСТРИБЬЮТОРЫ И ПОСТАВЩИКИ НЕ НЕСУТ ОТВЕТСТВЕННОСТИ ЗА ЛЮБЫЕ СПЕЦИАЛЬНЫЕ ИЛИ СЛУЧАЙНЫЕ УБЫТКИ, ПОВРЕЖДЕНИЯ СОБСТВЕННОСТИ, ПОТЕРИ ПРИБЫЛИ, ПОТЕРИ ДАННЫХ ИЛИ НЕИСПРАВНОСТИ КОМПЬЮТЕРА ИЛИ КОНСОЛИ, ОЖИДАЕМОЙ ЭКОНОМИИ, КОММЕРЧЕСКОЙ ВЫГОДНОСТИ ИЛИ УБЫТКИ, ПОНЕСЕННЫЕ ПРЯМО ИЛИ КОСВЕННО ИЗ-ЗА ОБЛАДАНИЯ ИГРОЙ, ЕЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИЛИ НЕПРАВИЛЬНОГО ФУНКЦИОНИРОВАНИЯ, ДАЖЕ ЕСЛИ БЫЛО ИЗВЕСТНО О ВОЗМОЖНОСТИ ТАКИХ УБЫТКОВ.

Если не сказано иного, упомянутые в игре компании, организации, продукты, люди или события являются вымышленными и никак не связаны с реальными компаниями, организациями, продуктами, людьми или событиями.

© SEGA. Название и логотип SEGA являются зарегистрированными товарными знаками или товарными знаками корпорации SEGA. Все права сохранены. Без каких либо ограничений авторских прав несанкционированное копирование, адаптация, сдача в аренду, одалживание, распространение, извлечение, перепродажа, взимание платы за использование, публичная демонстрация и трансляция по любым каналам связи этой игры или сопроводительной документации запрещены без письменного разрешения SEGA.



Используется технология Havok®. © 1999-2008 Havok.com Inc. (и лицензиары). Все права сохранены. Подробнее см. на веб-сайте www.havok.com.

Используется технология Bink Video. © 1997-2008 RAD Game Tools, Inc.



Компоненты программного обеспечения используются по лицензии © 2007. Scaleform Corporation. Все права сохранены.



ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Сведения о технической поддержке в вашем регионе находятся на веб-сайте
www.sega-europe.com/support.

Российская Федерация

Поддержка по электронной почте

Вы можете в любое время отправить электронное письмо в нашу службу технической поддержки. Наши специалисты ответят вам в кратчайшие сроки.

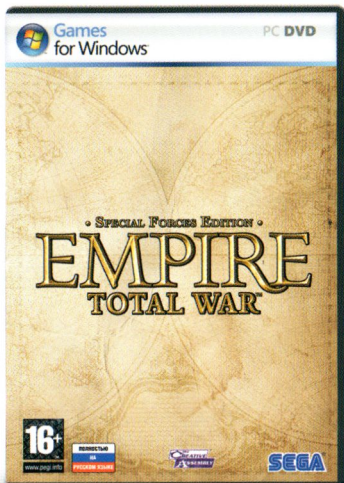
Техническая поддержка на русском языке – support@softclub.ru

Поддержка по телефону

Вы можете обратиться в русскоязычную службу технической поддержки по телефону, набрав номер **(499) 238-3632**.

Служба работает с понедельника по пятницу с 10:00 до 16:00.

ТАКЖЕ В СЕРИИ GAMES FOR WINDOWS®



EMPIRE TOTAL WAR™

© SEGA. Название и логотип SEGA, название STORMRISE являются зарегистрированными товарными знаками или товарными знаками корпорации SEGA. Названия THE CREATIVE ASSEMBLY, TOTAL WAR, EMPIRE: TOTAL WAR и логотип TOTAL WAR являются зарегистрированными товарными знаками или товарными знаками The Creative Assembly Limited. Все права сохранены.

SEGA[®]
www.sega-europe.com



**ЗАРЕГИСТРИРУЙТЕ СВОЮ КОПИЮ STORMRISE™!
ПОСЛЕ РЕГИСТРАЦИИ ВЫ ПОЛУЧИТЕ:**

- ПРИОРИТЕТНЫЙ ДОСТУП К ДЕМО-ВЕРСИЯМ
- ЭКСКЛЮЗИВНЫЕ ВИДЕОРОЛИКИ И МИНИ-ИГРЫ
- ВОЗМОЖНОСТЬ УЧАСТВОВАТЬ В БЕТА-ТЕСТИРОВАНИИ
- ПОСЛЕДНИЕ НОВОСТИ ИГРОВОГО МИРА И МНОГОЕ ДРУГОЕ...

**ВЕБ-САЙТ БЕСПЛАТНОЙ РЕГИСТРАЦИИ:
WWW.SEGA-EUROPE.COM/REGISTER**