

XBOX 360

LIVE

Tom Clancy's

H.A.W.X



Únete a *Ubi.com*

AYUDA, TRUCOS Y
SOPORTE *GRATIS*

ACCESO PRIVILEGIADO
A *DEMOS* Y *BETAS*

ACTUALIZACIONES
EXCLUSIVAS DE UBISOFT



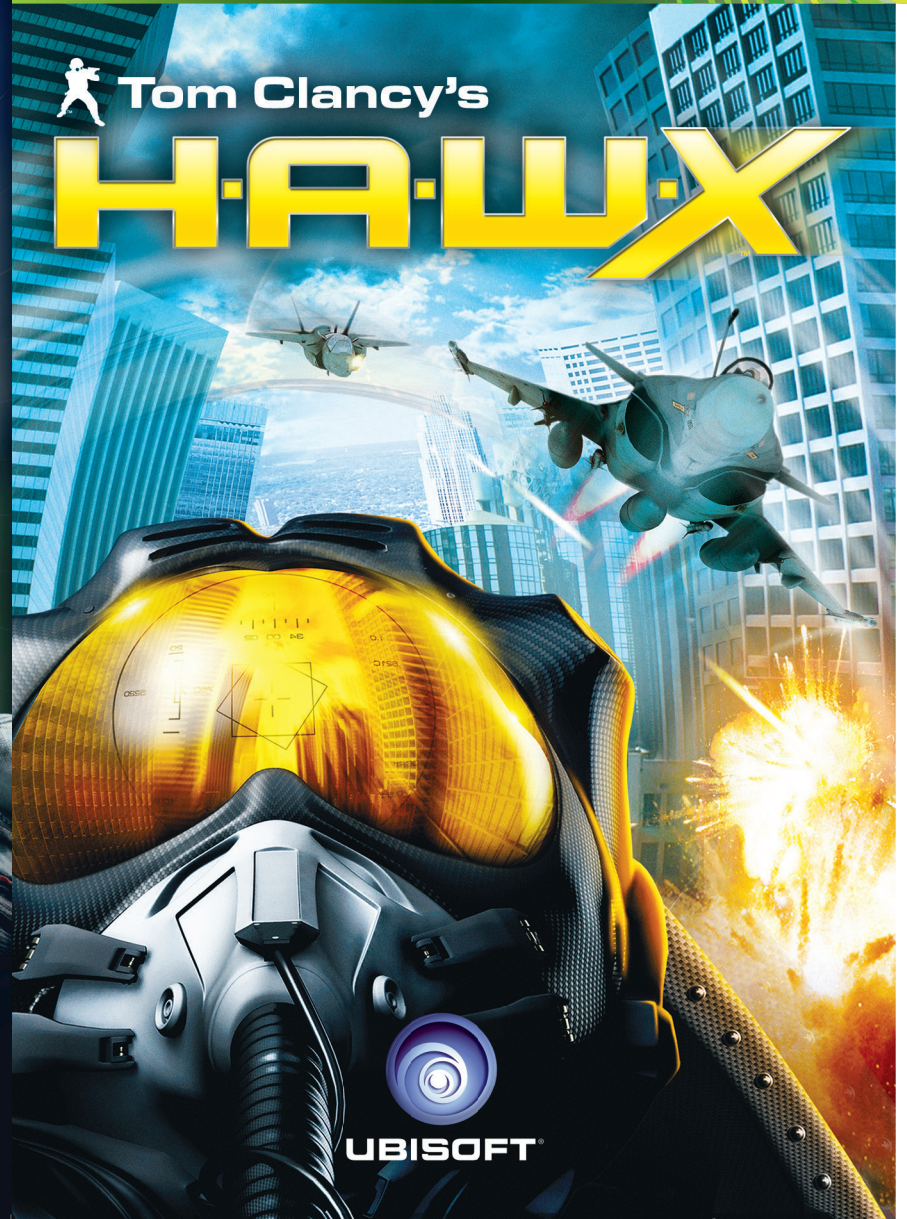
<http://www.ubi.com>

¡No te lo pierdas!



UBISOFT

300019044
Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE y los logotipos de Xbox son marcas
comerciales del grupo Microsoft.



UBISOFT

! ADVERTENCIA: Antes de jugar a este juego, lea el Manual de instrucciones de la Xbox 360® así como el manual de cualquier periférico para obtener información sobre salud y seguridad. Guarde todos los manuales por si los necesita posteriormente. Para obtener un manual de nuevo, visite www.xbox.com/support o llame al servicio de atención al cliente de Xbox.

Información importante sobre la salud y la seguridad en los videojuegos

Ataques epilépticos fotosensibles

Un porcentaje escaso de personas pueden sufrir un ataque epiléptico fotosensible cuando se exponen a ciertas imágenes visuales, entre las que se incluyen los patrones y las luces parpadeantes que aparecen en los videojuegos. Incluso las personas que no tengan un historial de este tipo de ataques o de epilepsia pueden ser propensas a estos "ataques epilépticos fotosensibles" cuando fijan la vista en un videojuego.

Estos ataques presentan varios síntomas: mareos, visión alterada, tics nerviosos en la cara o en los ojos, temblores de brazos o piernas, desorientación, confusión o pérdida momentánea del conocimiento. Además, pueden ocasionar la pérdida del conocimiento o incluso convulsiones, que terminen provocando una lesión como consecuencia de una caída o de un golpe con objetos cercanos.

Si sufre cualquiera de estos síntomas, deje de jugar inmediatamente y consulte a un médico. Los padres deben observar a sus hijos mientras juegan y/o asegurarse de que no hayan experimentado los síntomas antes mencionados; los niños y los adolescentes son más susceptibles que los adultos a estos ataques. El riesgo de sufrir un ataque epiléptico fotosensible puede reducirse tomando las siguientes precauciones: siéntese a una distancia considerable de la pantalla; utilice una pantalla más pequeña; juegue en una habitación bien iluminada; no juegue cuando esté somnoliento o cansado.

Si usted o algún miembro de su familia tiene un historial de ataques epilépticos, consulte a su médico antes de jugar.

¿Qué es el sistema PEGI?

El sistema de clasificación por edades PEGI protege a los menores de los juegos no adecuados para un grupo de edad específico. **TENGA EN CUENTA** que no se trata de una guía de la dificultad del juego. Consta de dos partes y permite a los padres y a aquellos que adquieren juegos para niños, realizar la elección apropiada en función de la edad del jugador. La primera parte es una clasificación por edades:



La segunda muestra los iconos indicando el tipo de contenido del juego. Dependiendo del juego, puede haber un número diferente de iconos. La clasificación por edades refleja la intensidad del contenido del juego. Estos iconos son:



Para más información, visite www.pegi.info y pegionline.eu

ÍNDICE

Controles del juego	2
Conexión con Xbox LIVE	2
Introducción	3
Menú principal	3
Interfaz	4
MAPTAC	6
Menú del juego	7
Ayudas al piloto	7
Grupo de armas	7
Controles normales y expertos	8
Comandos de voz	8
Sistema de ascensos	9
Multijugador	9
Avión	12
Aeronaves	13
Servicio técnico	19
Garantía	20

CONTROLES DEL JUEGO

Mando Xbox 360



CONECTARSE A XBOX LIVE

Con Xbox LIVE® podrás jugar con quien quieras cuando quieras. Crea tu propio perfil (tarjeta de jugador), charla con tus amigos, descarga contenido (programas de televisión, tráileres, películas en alta definición, demos de juegos, contenido de juegos exclusivo y juegos Arcade) en el Bazar Xbox LIVE y envía y recibe mensajes de voz y video. Usa LIVE tanto con Xbox 360® como con Windows®. Juega, charla con tus amigos y descarga contenido tanto en tu ordenador como en tu Xbox 360. LIVE te abre las puertas a las cosas que quieres y a la gente que conoces tanto en tu ordenador como en tu televisor. ¡Conéctate ya y forma parte de la nueva revolución!

Conectando

Antes de poder utilizar Xbox LIVE, debe conectar su consola Xbox 360 a Internet mediante una conexión de alta velocidad y registrarse en el servicio de Xbox LIVE. Para comprobar si Xbox LIVE se encuentra disponible en su territorio y para obtener información sobre cómo conectarse a Xbox LIVE, visite www.xbox.com/live/countries.

Control Parental

Esta herramienta de fácil uso permite a los padres y tutores decidir a qué juegos pueden jugar los más pequeños, de acuerdo con la clasificación del contenido del juego. Además ahora el control parental de LIVE y de Windows Vista funcionan mejor juntos. Los padres pueden restringir el acceso a contenido para adultos, decidir quién y cómo se comunican con otros usuarios en línea con el servicio LIVE y establecer un límite de horas de juego. Para más información, visita www.xbox.com/familysettings.

INTRODUCCIÓN

Tom Clancy's H.A.W.X™ es un juego de combate aéreo de nueva generación que se desarrolla en un futuro cercano, un tiempo en el que numerosos países comienzan a utilizar los servicios de contratistas militares privados (PMC) en lugar de ejércitos regulares para conseguir sus objetivos estratégicos.

Debido al importante papel que desempeñan en el equilibrio de poderes internacional, estas compañías se enfrentan en una permanente y letal competencia para asegurarse los contratos más rentables e intentan aniquilar a sus rivales directamente en el campo de batalla.

Cuando comienza el juego, encarnas a un ex piloto de la Marina de EE. UU. que ha sido contratado por un PMC para llevar a cabo diversas misiones de combate aéreo por todo el mundo. Según avanza la historia, te implicarás cada vez más en la batalla por la supremacía militar global, al tiempo que combates para decidir su resultado final.

MENÚ PRINCIPAL

Campaña

Puedes acceder a la página de la campaña desde el menú principal. Aquí tienes la opción de comenzar una nueva campaña, continuar una anterior o volver a jugar las misiones de campaña que hayas desbloqueado. Asimismo, puedes explorar el modo Vuelo libre, en el que disfrutarás de todos los entornos, pero sin presencia enemiga. Además, puedes vivir la campaña individual en un modo para cuatro jugadores, con un sistema cooperativo de entrada y salida de jugadores.

Multijugador

Al elegir el modo multijugador, puedes crear o unirse a una partida mediante Xbox LIVE o interconexión.

Estadísticas

La sección Estadísticas te ofrece información sobre tus actuaciones en el juego y te muestra tu clasificación y experiencia actuales. También muestra los desafíos para un jugador y multijugador, junto a su estado y las condiciones necesarias.

Opciones

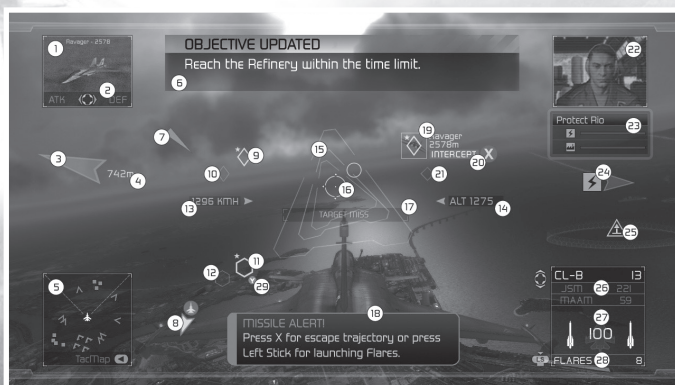
En la página de Opciones podrás configurar diversos ajustes del juego, como los controles, el sonido, la pantalla y el almacenamiento de datos.

Extras

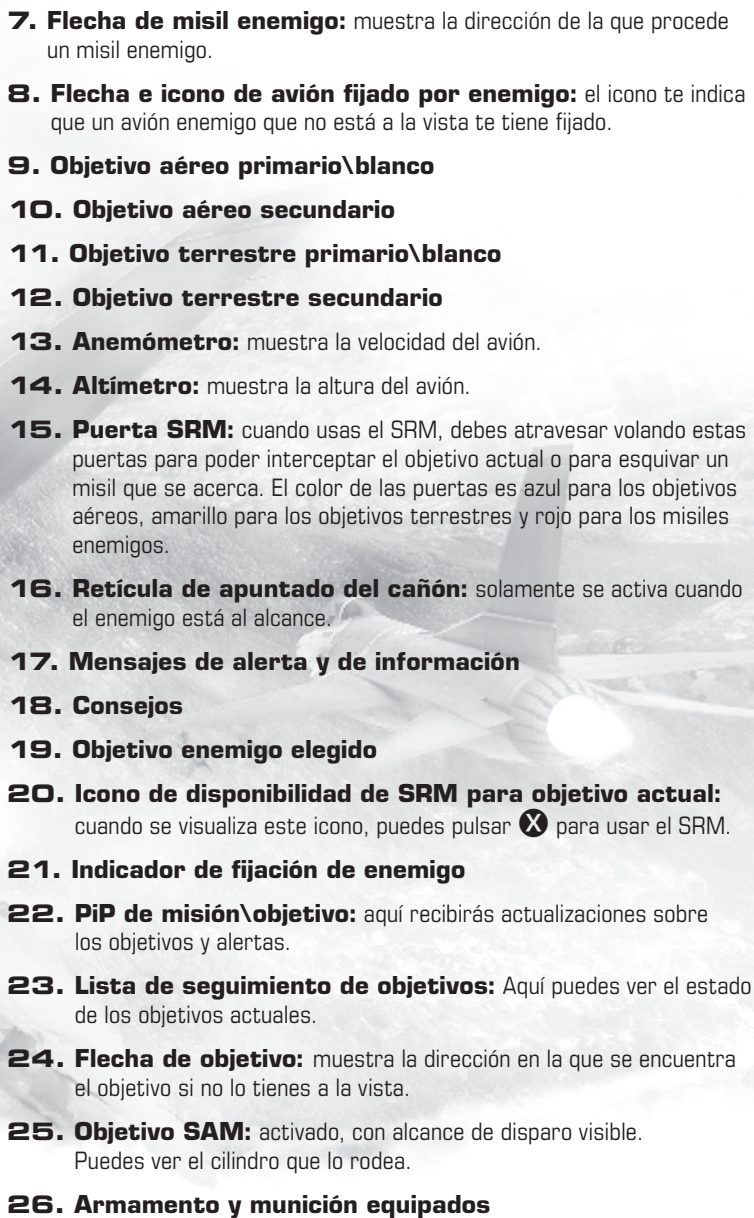
En la página de Extras accederás a contenido descargable mediante el Bazar Xbox LIVE y a información sobre GeoEye, un importante proveedor de información por satélite, aérea y geoespacial que ha contribuido con imágenes de alta resolución para el juego.

Para mejorar tus actuaciones en el juego, consulta la página de consejos y pistas. También puedes descubrir al equipo que ha participado en el proyecto de H.A.W.X.

INTERFAZ



- 1. PiP de objetivo:** aquí verás una vista del objetivo seleccionado. Si un misil se dirige hacia ti, aparece en el PiP de la izquierda junto con la distancia que queda hasta que impacte.
- 2. Pestaña de órdenes a puntos:** desde aquí podrás dar órdenes a tus puntos pulsando izquierda y derecha en el mando de dirección y consultar si hay alguna orden activa. ATQ = atacar; DEF = defender.
- 3. Flecha de objetivo elegido:** muestra la posición de la unidad seleccionada situada fuera de la pantalla.
- 4. Distancia al objetivo elegido**
- 5. Radar\MAPTAC:** Muestra todas las unidades que te rodean dentro de cierto alcance.
- 6. Barra de objetivo:** aquí puedes consultar si tienes algún objetivo nuevo, si ha sido actualizado alguno o si has completado un objetivo.

- 
- 7. Flecha de misil enemigo:** muestra la dirección de la que procede un misil enemigo.
 - 8. Flecha e icono de avión fijado por enemigo:** el icono te indica que un avión enemigo que no está a la vista te tiene fijado.
 - 9. Objetivo aéreo primario\blanco**
 - 10. Objetivo aéreo secundario**
 - 11. Objetivo terrestre primario\blanco**
 - 12. Objetivo terrestre secundario**
 - 13. Anemómetro:** muestra la velocidad del avión.
 - 14. Altímetro:** muestra la altura del avión.
 - 15. Puerta SRM:** cuando usas el SRM, debes atravesar volando estas puertas para poder interceptar el objetivo actual o para esquivar un misil que se acerca. El color de las puertas es azul para los objetivos aéreos, amarillo para los objetivos terrestres y rojo para los misiles enemigos.
 - 16. Retícula de apuntado del cañón:** solamente se activa cuando el enemigo está al alcance.
 - 17. Mensajes de alerta y de información**
 - 18. Consejos**
 - 19. Objetivo enemigo elegido**
 - 20. Icono de disponibilidad de SRM para objetivo actual:** cuando se visualiza este icono, puedes pulsar **X** para usar el SRM.
 - 21. Indicador de fijación de enemigo**
 - 22. PiP de misión\objetivo:** aquí recibirás actualizaciones sobre los objetivos y alertas.
 - 23. Lista de seguimiento de objetivos:** Aquí puedes ver el estado de los objetivos actuales.
 - 24. Flecha de objetivo:** muestra la dirección en la que se encuentra el objetivo si no lo tienes a la vista.
 - 25. Objetivo SAM:** activado, con alcance de disparo visible. Puedes ver el cilindro que lo rodea.
 - 26. Armamento y munición equipados**

27. Integridad estructural del avión

28. Contador de bengalas: indica cuántas bengalas te quedan.

29. Indicador de próximo blanco: te indica qué objetivo se selecciona cuando cambias de blanco al pulsar **Y**.

MAPTAC



Si pulsas el botón **BACK** dispondrás de todos los datos tácticos y convertirás el radar normal en una vista ampliada de la zona de combate.

El mapa táctico te proporciona valiosa información acerca de todas las unidades y objetivos importantes presentes en la zona de conflicto. Esta información te ayudará a planificar tu estrategia de acuerdo a los movimientos globales del enemigo.

En ambos modos (radar o MAPTAC), a cada tipo de unidad se le asigna un icono único rodeado por una forma específica (cuadrados para unidades aéreas, hexágonos para unidades de tierra o círculos para objetivos) y con un

relleno de color específico (verde si es aliado, amarillo si es enemigo y rojo para el blanco elegido actual) que te ayudarán a evaluar rápidamente la situación.

Desde aquí también podrás ver el alcance de algunos sistemas de armamento, dispositivos y otra información estratégica relevante.



El mapa táctico tiene una función automática de zoom que te ayudará a enfocar exclusivamente la zona en la que se desarrollan eventos importantes.

MENÚ DEL JUEGO

Si pulsas el botón **START** durante el juego podrás acceder en cualquier momento al menú del juego. Desde esta página podrás ajustar las opciones del juego, reiniciar la misión o cargar el último punto de control.

En el menú del juego puedes seleccionar que la cámara esté en el modo Ayuda: sí, detrás del avión, vista desde la cabina o en primera persona.

También encontrarás información sobre los objetivos de la misión actual.

AYUDAS AL PILOTO

Las ayudas son sistemas automáticos que proporcionan asistencia en vuelo. No hacen que el avión vuele automáticamente, pero evitan que superes sus límites físicos. El jugador puede activar y desactivar la ayuda en cualquier momento. Cada sistema tiene ventajas e inconvenientes.

GRUPO DE ARMAS

En el avión se pueden montar grupos de armas como conjuntos de armamento especialmente configuradas y optimizadas para un tipo de misión. También puedes elegir un grupo de armas personalizado, en vez de montar las armas

individualmente. Por ejemplo, si la misión requiere atacar objetivos terrestres, la mejor opción es elegir un grupo de armas que contenga al menos un tipo de arma aire-tierra.

CONTROLES NORMALES Y EXPERTOS

Ambos controles se refieren exclusivamente al modo Ayuda: no y afecta a la respuesta del avión ante tus acciones.

En el modo Normal te será más fácil seguir al objetivo, ya que el avión recibe ayuda para mantener la dirección. Te ayudará a redirigir el aparato e ir al lugar deseado mediante combinaciones de alabeos, cabeceos y guiñadas.

En el modo Experto, deberás ajustar tú mismo la orientación del avión sin ningún tipo de ayuda.

COMANDOS DE VOZ

Puedes activar los comandos de voz si mantienes pulsado al mismo tiempo **RB** y **LB**.

A continuación te ofrecemos una lista de los comandos de voz:

MAPTAC \ Radar – “RADAR”

Cambiar arma – “ARMA”

Cambiar blanco – “OBJETIVO”

Lanzar bengalas – “SEÑUELO”

Activar SRM – “E.R.S.”

Disparar un misil – “FUEGO”

Orden: Atacar – “ATAQUE”

Orden: Defender – “DEFENDER”

Disparar dos misiles – “RÁFAGA”

Activar ayuda – “ASISTENCIA”

SISTEMA DE ASCENSOS

Cuando juegas misiones de la campaña y partidas multijugador obtienes experiencia. Se te concede experiencia cada vez que eliminas un enemigo y cuando completas objetivos en el modo campaña. También puedes conseguir experiencia al cumplir desafíos específicos de cada modo de juego.

Cuando ganes suficiente experiencia podrás avanzar hasta la siguiente clasificación. Cada clasificación desbloquea un nuevo avión, un aspecto visual especial o un nuevo grupo de armas para los aviones disponibles.

Los nuevos aviones/grupos de armas pueden ser usados durante las partidas multijugador o durante la campaña.

Algunos aviones o armas son cruciales para misiones específicas durante la campaña y estarán disponibles para que los puedas usar durante dichas misiones, aunque no los hayas desbloqueado.

MULTIJUGADOR

Hay dos opciones de conexión multijugador en Tom Clancy's H.A.W.X™:

Xbox LIVE: juega en línea en la red global de Xbox LIVE.

Interconexión: juega en una red local de consolas Xbox 360.

Puedes jugar las misiones de la campaña en un modo cooperativo de hasta 4 jugadores.

En el menú de la página de Xbox LIVE hay tres opciones: Partida igualada, Partida de jugador y Marcadores.

Partida igualada selecciona partidas según la Clasificación TrueSkill™ de los participantes. Se emparejan jugadores con niveles de habilidad similares.

- Partida rápida: te unirás a una partida igualada al azar.
- Partida personalizada: puedes elegir entre varios criterios para unirte al tipo de partida que desees. Si ninguna partida de Xbox LIVE cumple tus parámetros, se creará una partida en la que tu sistema será el anfitrión.

Partida de jugador no tiene límites y cualquiera podrá unirse a ella, sin tener en cuenta la experiencia. Tu Clasificación TrueSkill™ no se modifica tras una partida de jugador.

- Partida rápida: te unirás a una partida no igualada al azar.
- Partida personalizada: te permite usar filtros en la lista de partidas especificando diversos parámetros o creando una nueva sesión.

Marcadores muestra las clasificaciones actuales y el rendimiento general de los jugadores. Solamente se tienen en cuenta las partidas igualadas.

Crear o unirse a una partida en interconexión funciona de una manera similar a las partidas de jugador en Xbox LIVE. Sin embargo, las partidas estarán disponibles solamente para los jugadores que estén conectados a una red de área local.

En el modo de enfrentamiento Duelo a muerte por equipos pueden participar hasta 8 jugadores.

Duelo a muerte por equipos

Es el clásico modo de enfrentamiento entre equipos, en el que uno trata de imponerse al otro. Todas las bajas cuentan y la ronda termina cuando se alcanza el tiempo o la puntuación fijadas al inicio.

Este modo cuenta con algunas características exclusivas:

Elementos de ayuda

Son componentes del juego particulares que están disponibles en ciertos momentos. Han sido diseñados para proporcionar ventajas al equipo aliado o para perjudicar al enemigo. Accederás a ellos cuando ganes puntos y solamente podrás usar uno al mismo tiempo. Para ello, usa el elemento de armas de apoyo que hay en el HUD (visor frontal de datos).

Ejemplos de elementos de apoyo:

- **Ataque IEM:** tiene una función ofensiva, fuerza al enemigo a entrar en pérdida durante unos segundos.
- **Apoyo del AWACS:** mejora el alcance y la efectividad de los misiles y cohetes de todos los jugadores del equipo.
- **Restricción de misiles:** fuerza al rival a usar exclusivamente armas no guiadas durante cierto tiempo.
- **Reparación:** tiene una función defensiva. Hace aparecer drones mecánicos cerca de cada jugador aliado que reparan lentamente los daños en los aviones. El enemigo puede apuntar y destruir a los drones.
- **Interferencias:** entorpece los sistemas de apuntado de los enemigos, dificultando que puedan fijar los objetivos.
- **Mejora del cañón:** aumenta el daño y el alcance de todos los miembros del equipo.
- **Antirradar:** camufla a los miembros del equipo, haciéndolos invisibles a los sistemas de seguimiento del enemigo.

Peticiones

Puedes realizar solicitudes a otros miembros de tu equipo mediante el comando de peticiones. Después de haber solicitado una petición, aparece un mensaje de confirmación para todos los miembros del equipo, que podrán aceptar o rechazar rápidamente.

Si nadie confirma la petición en unos segundos, ésta queda automáticamente descartada.

Si aceptas una petición y la cumples, recibirás puntos extra.

Ataca mi objetivo

Es una petición de ayuda con tu objetivo actual que se envía a los demás miembros del equipo. Si otro jugador acepta la petición, pasará automáticamente a tener seleccionado el nuevo objetivo.

Este método puede ser útil para localizar con exactitud oponentes de alta prioridad.

Defiéndeme

Si te sientes amenazado, puedes pedir que te ayuden para repeler a tus atacantes. El jugador que acepte la solicitud pasará a tener como objetivo el enemigo que suponga una mayor amenaza para el miembro que pidió ayuda.

Rachas

Cuando ganes puntos sin morir serás recompensado. El aumento de puntuación se calcula según un modificador de racha. Siempre que mantengas tu rendimiento sin ser derribado, el contador de racha seguirá creciendo.

As

Al jugador que tenga la mayor racha de su equipo se le considera el as. Todos los jugadores reciben una notificación cuando un jugador pasa a ser el as del equipo. Además, aparecerá en el radar y en el HUD.

Derribar al as concede más puntos que con un enemigo normal.

La puntuación obtenida al derribar al as enemigo depende de su racha.

Líder

El líder de la partida es el jugador con mayor puntuación en el equipo que actualmente vaya en cabeza. Derribarlo proporciona el doble de puntos.

Selección de armas

Antes de empezar una partida, tienes la posibilidad de elegir el grupo de armas que quieras usar durante la misma. También puedes hacerlo después de ser derribado, antes de reaparecer.

AVIÓN

En el menú de selección de avión puedes observar todas las características importantes de cualquier avión de Tom Clancy's H.A.W.X™.

Las estrellas representan el rendimiento general de cada avión frente a objetivos aéreos o terrestres. Esta información tiene en cuenta los atributos y el armamento correspondientes de cada avión. Cuantas más estrellas tenga un avión, mejor será su rendimiento.

Los parámetros importantes están representados visualmente mediante barras. Una barra larga indica valores altos para ese parámetro.

- **Velocidad:** velocidad máxima.
- **Manejo:** agilidad general basada en el rendimiento combinado de los alabeos, cabeceos y guiñadas.
- **Blindaje:** la resistencia del avión que representa su habilidad para aguantar impactos directos.

Cada avión puede tener varios atributos. Representan las ventajas y desventajas de ese avión en concreto en diversas categorías. Si un avión no dispone de detalles específicos significa que el avión tiene un comportamiento y equipamiento convencional en ese aspecto.

- **Carga de armas:** describe la munición que transporta el avión, y puede ser alta o baja.
- **Aviónica:** muestra el área de especialización del avión:
 - **Especialista aire-aire:** fija más rápido los objetivos aéreos;
 - **Especialista aire-tierra:** fija más rápido los objetivos terrestres;
 - **Versátil:** fija con igual rapidez los objetivos aéreos y terrestres. No es tan rápido como los aviones especializados, pero es más rápido que los aviones sin el rasgo de aviónica;
- **Entrada en pérdida:** muestra la rapidez con la que un avión entra en pérdida. Un avión estable entra en pérdida con menor facilidad que un avión normal, mientras que un avión inestable es susceptible de entrar en pérdida incluso mientras realiza maniobras normales.
- **Recuperación de pérdida:** muestra el tiempo que tarda un avión en recuperar la estabilidad después de entrar en pérdida. Un avión con una recuperación rápida sale con rapidez de una pérdida, mientras que a un avión con una recuperación lenta le cuesta mucho más volver a elevarse.
- **Manejo:** describe las capacidades del avión para realizar maniobras de vuelo avanzadas:

- **ADA elevado:** el avión es capaz de alcanzar un ángulo de ataque elevado gracias al diseño aerodinámico del fuselaje y de las alas.
- **Empuje vectorizado:** permite al avión realizar maniobras que no son posibles para los aviones con motores convencionales dirigiendo el empuje de los motores en una dirección diferente a la paralela del avión.

- **Cañón:** muestra si el avión está armado con un arma distinta al cañón individual predeterminado:
 - **Cañón doble:** el avión dobla su capacidad de disparo.
 - **Supercañón:** el avión tiene una potencia de fuego devastadora.
- **Invisible:** los aviones que tienen el rasgo de invisible son difíciles de fijar para los enemigos.
- **Guerra electrónica:** los aviones capaces de desplegar guerra electrónica tienen acceso a armas electrónicas que les serían inaccesibles de otra manera.

AERONAVES

F-16 Fighting Falcon

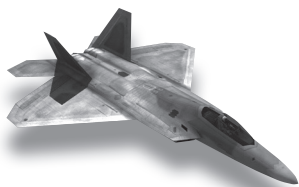


Caza polivalente
Caza de 4ª generación

RESUMEN

Tanto los pilotos de combate como los estrategas militares valoran el alcance del F-16 y su capacidad de volar más lejos o de tener una mayor resistencia con una importante carga de armas.

F-22 Raptor



al enfrentarse a un gran número de sofisticadas amenazas aéreas y terrestres. La combinación única del F-22 de invisibilidad avanzada, capacidad de supercruceiro, maniobrabilidad y aviónica integrada le otorgan la capacidad de dominar el campo de batalla.

Dassault Rafale C



Caza polivalente
Caza de 5ª generación

RESUMEN

El Rafale es un caza de combate con dos motores de baja visibilidad capaz de desempeñar una amplia variedad de misiones de corto y largo alcance, como ataques aire-tierra, defensa aérea y superioridad aérea, reconocimiento, antinavíos y ataques de gran precisión.

FA-18E Super Hornet



Caza polivalente
Caza de 4ª generación

RESUMEN

El F/A-18E/F Super Hornet es un caza que ha probado su valía en combate con una gran versatilidad. El conjunto de sistemas integrados y en red del Super Hornet le proporcionan una interoperabilidad mejorada, con total apoyo de fuerza para el mando de combate y para las tropas en tierra.

Eurofighter Typhoon



Caza polivalente
Caza de 5ª generación

RESUMEN

El Eurofighter Typhoon es un sistema armamentístico de gran agilidad para misiones de superioridad aérea y aire-superficie, multipropósito/propósito variable. Es uno de los mejores cazas disponibles en primera línea de combate.

Que sea de propósito variable implica que puede realizar diversas funciones, todas ellas llevadas a cabo con precisión en una salida. Por ejemplo, es capaz de defenderse de las armas aire-aire mientras ataca a un objetivo terrestre.

Saab-39 Gripen



Caza polivalente
Caza de 5ª generación

RESUMEN

El Gripen es un caza polivalente de nueva generación que usa tecnología de vanguardia. Es capaz de realizar una amplia variedad de misiones aire-aire, aire-tierra y de reconocimiento empleando diversos sistemas de armas modernas.

Dentro de la misma clase que otros cazas de nueva generación, el Gripen se diferencia por sus impresionantes registros de integridad y resistencia a los daños.

AV-8B Harrier II



Caza polivalente
Caza de 4ª generación

RESUMEN

EL AV-8B Harrier II Plus es un caza táctico de combate multimisión, con capacidad de despegue y aterrizaje corto vertical (STOVL). Debido a sus características de despegue y aterrizaje corto vertical, posee una gran flexibilidad

operativa fuera del alcance de los aviones de alas fijas. Asimismo, es capaz de albergar una gran variedad de armas aire-aire y aire-superficie además de tecnologías de tercera generación para acomodarse a diversos escenarios tácticos.

F-117 Nighthawk

Avión invisible de ataque a tierra
Caza de 4ª generación

RESUMEN

El F-117 Nighthawk, desarrollado en completo secreto, fue la primera plataforma operativa que empleó lo que ahora se conoce como "invisibilidad". Su sorprendente forma, poco convencional, supuso claramente la llegada de una nueva era en el rendimiento de los cazas con tecnología de ocultamiento.

F-14D SuperTomcat

Caza polivalente
Caza de 4ª generación

RESUMEN

El F-14 Tomcat es un caza biplaza supersónico, bimotor, con alas de geometría variable diseñado para atacar y derribar cazas enemigos de noche y en todo tipo de condiciones meteorológicas. El F-14 puede seguir hasta a 24 objetivos a la vez gracias a su avanzado sistema de control de armas.

Las alas de geometría variable y los alerones casi verticales del F-14 le otorgan una apariencia distintiva. Las alas se mantienen a 20° durante el despegue, el vuelo normal y el aterrizaje, y cambian automáticamente hasta alcanzar los 68° durante el vuelo a velocidad subsónica y supersónica para reducir la resistencia. Llegan a replegarse hasta los 75° para ser almacenados en los portaaviones.

Tom Clancy's H.A.W.X™ SATELLITE IMAGERY PROVIDED BY GEOEYE®

"Trusted Satellite Imagery Experts", © 2008 All rights reserved



All trademarks and copyrights associated with the manufacturers, aircraft, models, trade names, brands and visual images depicted in this game are the property of their respective owners and used with such permissions.

Produced under licence from BOEING MANAGEMENT COMPANY

F-4E Phantom II™, F-4G Advanced Wild Weasel™, A-12 Avenger II™, F-15C Eagle™, F-15E Strike Eagle™, F-15 Active™, RF-15 Peak Eagle™, FA-18C Hornet™, FA-18 RC™, F-18 HARV™, FA-18E Super Hornet™, AV-8B Harrier II™, B-52H Stratofortress™, E-3 Sentry™, E-767 AWACS™, E-737 AEW&C™, C-17 Globemaster III™, KC-10 Extender™, KC-135 Stratotanker™, X-45A UCAV™, AH-64 Apache™, B-1B Lancer™.

Boeing and McDonnell Douglas are among the trademarks owned by Boeing



MIRAGE® and RAFALE® are aircraft designed and manufactures by DASSAULT AVIATION. MIRAGE® and RAFALE® are registered trademarks of DASSAULT AVIATION used under license to UBISOFT



TYPHOON is an aircraft and registered trademark of Eurofighter GmbH



LOCKHEED MARTIN, F-16 Fighting Falcon (including F-16A Fighting Falcon and F-16C Fighting Falcon), F-22 Raptor (including FB-22 Strike Raptor), F-35 Lightning II (including F-35B), SR-71 Blackbird (including YF-12A), F-111 (including EF-111A Raven and F-111F Aardvark), F-117 Nighthawk, C-5 Galaxy, C-130 Hercules (including AC-130 Spectre), associated emblems and logos, and body designs of vehicles are either registered trademarks or trademarks of Lockheed Martin Corporation in the USA and/or other jurisdictions, used under license by UBISOFT.



Produced under licence from Northrop Grumman Corporation.

A-10A Thunderbolt II™, A-6A Intruder™, A-7B Corsair II™, B-2 Spirit™, EA-6B Prowler™, F-14A Tomcat™, F-14B Bombcat™, F-14D SuperTomcat™, F-20 Tigershark™, F-5A

Freedom Fighter™, F-5E Tiger II™, X-29™, YF-17 Cobra™ and YF-23 Black Widow II™ are trademarks of Northrop Grumman Systems Corporation and are used under license to Ubisoft.

NORTHROP GRUMMAN

Produced under a licence from SAAB

Saab-35 Draken™, Saab-37 Viggen™, Saab-39 Gripen™



SAAB GRIPEN

The Wings of Your Nation

© 2009 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Tom Clancy's H.A.W.X™, Ubisoft, Ubi.com, the Ubisoft logo, and the Soldier icon are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.

Tom Clancy's H.A.W.X™

Proof-of-Purchase

© 2009 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. H.A.W.X, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other

**¡Lleva a Tom Clancy's Hawx™ al siguiente nivel!
Únete a la comunidad de Tom Clancy's Hawx™
y tendrás acceso a:**

- Información y contenido exclusivo
- Concursos y grandes premios
- Ofertas especiales: colecciones, ediciones limitadas,...
- Pistas y trucos exclusivos
- Conoce a nuevos amigos en los foros y consigue toda la ayuda que necesites

Únete aquí: www.hawxgame.com

SERVICIO TÉCNICO

Para prestar un mejor servicio, Ubisoft ofrece servicio técnico en Internet.

Sencillamente visita **www.ubisoft.es** y acude en primer lugar a la sección de **Soporte**.

Si consultas el **Centro de Soluciones**, obtendrás las mismas respuestas que si llamaras por teléfono a nuestro personal del servicio técnico. Además, el Centro de Soluciones está disponible las 24 horas del día.

Si usas la opción de **Formular pregunta**, dentro del **Centro de Soluciones**, te aseguras de que obtenemos toda la información importante que necesitamos de tu sistema y del posible problema, por lo que podremos contestarte mejor.

Asegúrate de incluir toda la información de tu sistema, el problema y el título al que estás jugando.

Si no tienes acceso a Internet, nuestro personal del servicio técnico puede ayudarte si llamas al **902 117 803**, de lunes a viernes de 12:00 a 20:00 h. (consulta el coste de llamada a un 902 a tu operador).

Por favor, **cuando llames permanece delante de tu sistema encendido.**

PISTAS Y TRUCOS

Lo sentimos, el servicio técnico de Ubisoft no ofrece pistas, trucos, instrucciones o guías para ninguno de nuestros juegos.

Visita nuestra web, en ella encontrarás enlaces a páginas independientes de pistas y trucos.