

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

300018992

© 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 countries.



Tom Clancy's

# H.A.W.X



UBISOFT

#### ¡AVISO PARA LA SALUD!

Algunas personas son propensas a ataques epilépticos o pérdida de consciencia al exponerse a ciertas luces parpadeantes o dibujos luminosos en la vida diaria. Esas personas pueden tener un ataque mientras ven imágenes o juegan con ciertos videojuegos. Esto puede suceder incluso si la persona no tiene un historial médico de epilepsia o nunca ha tenido ataques epilépticos. Si usted o alguien de su familia ha tenido antes síntomas relacionados con la epilepsia (ataques o pérdida de consciencia) al exponerse a luces parpadeantes, consulte a su médico antes de jugar. Si usted o sus hijos experimentan algunos de los siguientes síntomas: mareos, visión borrosa, tics nerviosos en los ojos o en los músculos, pérdida de consciencia, desorientación, cualquier movimiento involuntario o convulsión mientras juega con un videojuego, interrumpa INMEDIATAMENTE su uso y consulte a su médico.

#### Precauciones:

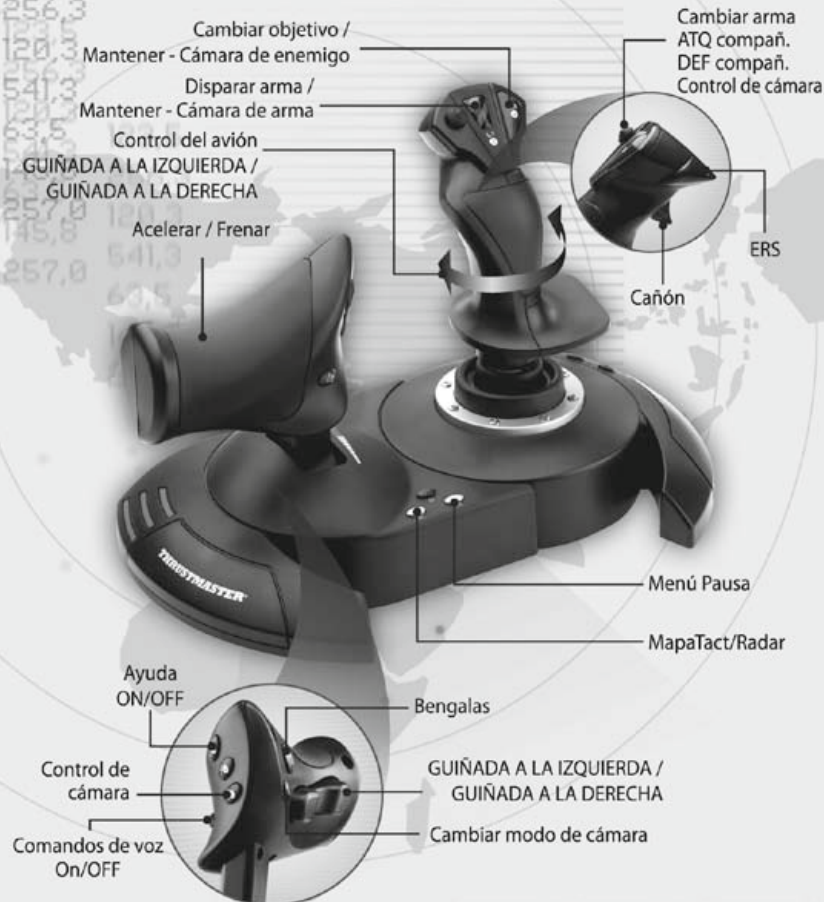
- Juegue siempre en una habitación bien iluminada y siéntese lo más lejos posible del monitor.
- Evite jugar si está cansado o no ha dormido mucho.
- Descanse al menos de 10 a 15 minutos por cada hora de juego.

# T.Flight Hotas X

*Para control inmediato*

**El primer joystick que incluye ajustes  
predefinidos para Tom Clancy's HAWKX™ en PC**

**Configuración predeterminada (Ajuste predefinido automático)  
para Tom Clancy's HAWKX™**



[www.thrustmaster.com](http://www.thrustmaster.com)

**THRUSTMASTER®**  
Pasión, Calidad y Innovación

©2009 Guillemet Corporation S.A. Todos los derechos reservados. Thrustmaster® es una marca comercial registrada de Guillemet Corporation S.A. Todos los demás nombres comerciales y nombres de marca se reconocen por la presente y son propiedad de sus respectivos dueños. Ilustraciones no vinculantes. Los contenidos, diseños y especificaciones están sujetos a cambios sin previo aviso y pueden variar de un país a otro.

# ÍNDICE

|                                         |    |
|-----------------------------------------|----|
| INICIO . . . . .                        | 2  |
| CONTROLES . . . . .                     | 3  |
| INTRODUCCIÓN . . . . .                  | 4  |
| MENÚ PRINCIPAL . . . . .                | 4  |
| INTERFAZ . . . . .                      | 5  |
| MAPTAC . . . . .                        | 7  |
| MENÚ DEL JUEGO. . . . .                 | 8  |
| AYUDAS AL PILOTO . . . . .              | 8  |
| GRUPO DE ARMAS . . . . .                | 8  |
| CONTROLES NORMALES Y EXPERTOS . . . . . | 9  |
| COMANDOS DE VOZ . . . . .               | 9  |
| SISTEMA DE ASCENSOS. . . . .            | 9  |
| MULTIJUGADOR. . . . .                   | 10 |
| AVIÓN . . . . .                         | 12 |
| AERONAVES . . . . .                     | 13 |
| SERVICIO TÉCNICO . . . . .              | 19 |
| GARANTÍA . . . . .                      | 20 |

# INICIO

AVISO: este juego contiene tecnología destinada a evitar la copia que puede entrar en conflicto con algunas unidades de disco y virtuales.

## Instalación

### Instalar Tom Clancy's H.A.W.X™

Sigue estos sencillos pasos para instalar Tom Clancy's H.A.W.X:

- 1. Inserta el DVD de Tom Clancy's H.A.W.X en la unidad de DVD-ROM.

Debería aparecer el menú de reproducción automática.

**Nota:** si no aparece el menú de reproducción automática, haz doble clic en el icono de Mi PC que hay en el escritorio y después haz doble clic en el icono de la unidad de DVD del ordenador. Debería aparecer el menú de reproducción automática.

- 2. Haz clic en el botón Instalar. Desde aquí, el asistente de instalación te guiará durante los pasos de todo el proceso.
- 3. Tras instalar el juego, selecciona Ubisoft/Tom Clancy's H.A.W.X/Tom Clancy's H.A.W.X en el menú Inicio o haz doble clic en el acceso directo que hay en el escritorio. De este modo comenzará el juego.

**Nota:** el DVD de Tom Clancy's H.A.W.X debe estar insertado en la unidad de DVD-ROM para poder empezar el juego.

### Desinstalar Tom Clancy's H.A.W.X

Sigue estos sencillos pasos para desinstalar Tom Clancy's H.A.W.X:

- 1. Inserta el DVD de Tom Clancy's H.A.W.X en la unidad de DVD-ROM. Debería aparecer el menú de reproducción automática.
- 2. Cuando aparezca, haz clic en el botón Desinstalar. El asistente de desinstalación te pedirá confirmación de si deseas desinstalar el juego. Si estás seguro de que quieres eliminar Tom Clancy's H.A.W.X del disco duro, haz clic en el botón Sí. Si no deseas desinstalar el juego, haz clic en No, lo que cancela el proceso.

Si desinstalas Tom Clancy's H.A.W.X, todos los perfiles que hayas guardado anteriormente se conservarán en el disco duro, a menos que respondas "Sí" cuando se te pregunte "¿Borrar todas las configuraciones y partidas guardadas?".

**Nota:** también puedes desinstalar Tom Clancy's H.A.W.X desde el Panel de control de Windows mediante Agregar o quitar programas.

# CONTROLES

Esta sección describe los controles predeterminados. Siempre podrás cambiar las asignaciones de teclas que no te satisfagan desde el menú Opciones, en la sección Controles.

## Diestro

### GENERAL

|                                              |                |
|----------------------------------------------|----------------|
| Pausa / Multijugador: marcador + opciones    | ESC            |
| Trayectoria SRM / Versus: validar apoyo      | Alt izquierdo  |
| MAPTAC                                       | M              |
| Enviar un mensaje a todos                    | F8             |
| Enviar un mensaje a los amigos               | F9             |
| Comandos de voz sí/no                        | V              |
| Ayuda sí/no                                  | Ctrl izquierdo |
| Modo cámara / Mantener para cámara con ratón | C              |
| Cámara adelante                              | Fin            |
| Cámara atrás                                 | Inicio         |
| Cámara izquierda                             | Supr           |
| Cámara derecha                               | Av Pág         |

### MOVIMIENTO

|                       |                  |
|-----------------------|------------------|
| Cabeceo arriba        | Cursor arriba    |
| Cabeceo abajo         | Cursor abajo     |
| Alabeo a la izquierda | Cursor izquierdo |
| Alabeo a la derecha   | Cursor derecho   |
| Empuje                | W                |
| Frenar                | S                |
| Guiñada izquierda     | Q                |
| Guiñada derecha       | E                |

### ARMAS

|                                               |                 |
|-----------------------------------------------|-----------------|
| Disparar                                      | Espacio         |
| Disparar cañón                                | Mayús izquierdo |
| Cambiar blanco / Mantener para cámara enemiga | D               |
| Bengalas                                      | F               |
| Cambiar de arma                               | A               |
| ATQ punto / Versus: ataca mi objetivo         | 1               |
| DEF punto / Versus: defiéndeme                | 2               |

## Zurdo

### GENERAL

|                                              |                |
|----------------------------------------------|----------------|
| Pausa / Multijugador: marcador + opciones    | ESC            |
| Trayectoria SRM / Versus: validar apoyo      | Alt izquierdo  |
| MAPTAC                                       | M              |
| Enviar un mensaje a todos                    | F8             |
| Enviar un mensaje a los amigos               | F9             |
| Comandos de voz sí/no                        | V              |
| Ayuda sí/no                                  | Ctrl izquierdo |
| Modo cámara / Mantener para cámara con ratón | C              |
| Cámara adelante                              | Fin            |

|                           |        |
|---------------------------|--------|
| Cámara atrás . . . . .    | Inicio |
| Cámara izquierda. . . . . | Supr   |
| Cámara derecha . . . . .  | Av Pág |

MOVIMIENTO

|                                 |               |
|---------------------------------|---------------|
| Cabeceo arriba . . . . .        | W             |
| Cabeceo abajo . . . . .         | S             |
| Alabeo a la izquierda . . . . . | A             |
| Alabeo a la derecha. . . . .    | D             |
| Empuje . . . . .                | Cursor arriba |
| Frenar . . . . .                | Cursor abajo  |
| Guiñada izquierda. . . . .      | Q             |
| Guiñada derecha . . . . .       | E             |

ARMAS

|                                                         |                  |
|---------------------------------------------------------|------------------|
| Disparar . . . . .                                      | Espacio          |
| Disparar cañón . . . . .                                | Mayús izquierdo  |
| Cambiar blanco / Mantener para cámara enemiga . . . . . | Cursor derecho   |
| Bengalas . . . . .                                      | F                |
| Cambiar de arma. . . . .                                | Cursor izquierdo |
| ATQ punto / Versus: ataca mi objetivo . . . . .         | 1                |
| DEF punto / Versus: defiéndeme. . . . .                 | 2                |

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.

Versus

Si seleccionas el modo multijugador podrás crear o unirse a una partida en línea o a través de una LAN.

Récords del piloto

La sección de Récords del piloto 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 y la pantalla.

Extras

En la página de Extras accederás a contenido descargable 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



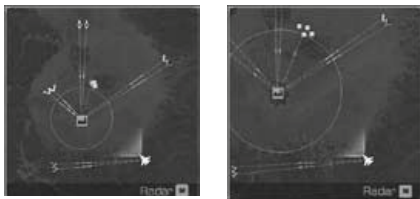
1. **PiP de objetivo:** aquí verás una vista del objetivo seleccionado. Si un misil se dirige hacia ti, aparece en el PiP de la izquierda junto con la distancia que queda hasta que impacte.
2. **Pestaña de órdenes a puntos** – desde aquí podrás dar órdenes a tus puntos y consultar si hay alguna orden 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 la tecla ALT izquierda 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 el botón «Cambiar blanco».

## MAPTAC



Si pulsas la tecla **M** 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 y 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 la tecla ESC 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 pulsas la tecla V.

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:

**Online** – juega partidas en Internet.

**LAN** – usa una red de área local para jugar.

Dentro del menú multijugador dispones de las siguientes opciones:

**Partida rápida:** te unirás a una partida no igualada al azar.

**Partida personalizada:** usa filtros para encontrar una partida tal y como desees o para crear una nueva partida.

**Marcadores:** muestra las clasificaciones actuales y el rendimiento general de los jugadores.

**Amigos y Lista de jugadores:** enumera a tus amigos y a las personas con las que has jugado recientemente. Puedes añadir nuevos amigos o invitarlos a tus partidas.

Crear o unirse a una partida en una **LAN** funciona de una manera similar a las partidas creadas o a las que te unes en la sección Online. 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 fijados 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 los comandos a los puntos. 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 (comando de ataque de punto)

Puedes pedirle a otros compañeros de equipo que te ayuden con tu objetivo actual. 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 (comando de defensa de punto)

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



#### Caza polivalente

Caza de 5ª generación

#### RESUMEN

El F-22 Raptor es capaz de desarrollar simultáneamente misiones de combate aire-aire y aire-tierra casi sin esfuerzo. Lo consigue gracias a un estándar

de supervivencia sin precedentes incluso al enfrentarse a un gran número de sofisticadas amenazas aéreas y terrestres. La combinación única del F-22 de invisibilidad avanzada, capacidad de supercrucero, 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.

## F/A-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 cuarta 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.

IMÁGENES DE SATÉLITE DE H.A.W.X PROPORCIONADAS POR GEOEYE®.

"Trusted Satellite Imagery Experts", © 2008 Todos los derechos reservados.



Todas las marcas comerciales y copyrights asociados con los fabricantes, aviones, modelos, nombres comerciales, marcas y representaciones visuales mostrados en este videojuego pertenecen a sus respectivos propietarios y se usan con permiso.

Producido con licencia de 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 y McDonnell Douglas se encuentran entre las marcas comerciales propiedad de Boeing.



MIRAGE® y RAFALE® son aviones diseñados y fabricados por DASSAULT AVIATION. MIRAGE® y RAFALE® son marcas registradas de DASSAULT AVIATION usadas con licencia a UBISOFT.



TYPHOON es un avión y una marca registrada de Eurofighter GmbH.



LOCKHEED MARTIN, F-16 Fighting Falcon (incluido el F-16A Fighting Falcon y F-16C Fighting

Falcon), F-22 Raptor (incluido el FB-22 Strike Raptor), F-35 Lightning II (incluido el F-35B), SR-71 Blackbird (incluido el YF-12A), F-111 (incluido el EF-111A Raven y el F-111F Aardvark), F-117 Nighthawk, C-5 Galaxy, C-130 Hercules (incluido el AC-130 Spectre), los emblemas y logotipos asociados y los diseños de fuselaje y carrocería de los vehículos son marcas registradas o marcas comerciales de Lockheed Martin Corporation en los EE. UU. y en otras jurisdicciones, y se usan con licencia a UBISOFT.



Producido con licencia de 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™ y YF-23 Black Widow II™ son marcas comerciales de Northrop Grumman Systems Corporation y se usan con licencia a Ubisoft.

***NORTHROP GRUMMAN***

Producido con licencia de SAAB

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



**SAAB GRIPEN**

*The Wings of Your Nation*



© 2009 Ubisoft Entertainment. Todos los derechos reservados. H.A.W.X, Ubisoft, Ubi.com, el logotipo de Ubisoft y el icono del soldado son marcas comerciales de Ubisoft Entertainment en EE. UU. y en otros países.

## SERVICIO TÉCNICO

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

Sencillamente visita [www.ubisoft.es](http://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 aseguramos 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.

**¡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](http://www.hawxgame.com)**

# GARANTÍA

1. El bien está garantizado durante un periodo de dos (2) años a partir de la entrega del mismo, entendida ésta como la fecha de compra que aparece en la factura o en el ticket de compra, de conformidad con la Ley 23/2003, de 10 de julio, de Garantías en la Venta de Bienes de Consumo.
2. UBISOFT, S.A. o el Fabricante responderán ante el comprador de cualquier falta de conformidad que exista en el momento de la entrega del bien, en los términos y bajo las condiciones establecidas en la Ley 23/2003.
3. En caso de que el bien no fuera conforme al contrato y, previa entrega del ticket de compra o factura, se reconoce al comprador el derecho a la reparación del bien, a su sustitución o, subsidiariamente, a la rebaja del precio o a la resolución del contrato, de conformidad con la citada ley.
4. En caso de reparación o sustitución del bien, el comprador no cargará con ninguno de los gastos que se deriven de ésta, de conformidad con la citada ley.
5. El comprador reconoce expresamente:
  - I. Que el uso del bien se realiza bajo su exclusiva responsabilidad.
  - II. Que asume todos los riesgos de pérdida de datos e información de cualquier índole, así como los errores, daños y perjuicios que puedan derivarse de la posesión o del uso del bien, salvo que dichas pérdidas, errores, daños y perjuicios se deriven de la falta de conformidad del bien.
6. UBISOFT, S.A. no será responsable:
  - I. Por todos los daños y perjuicios que no sean imputables única y exclusivamente y en su totalidad al bien vendido o a UBISOFT, S.A.
  - II. Cuando el comprador o las personas de las que deba responder sean las culpables y responsables de tales daños y perjuicios, derivados de un uso negligente, defectuoso o imprudente del bien.
  - III. Por todos los daños y perjuicios causados a terceros.
  - IV. Por todos los daños y perjuicios causados por un empleo distinto para el que ha sido destinado el bien.
  - V. Por todos los daños y perjuicios causados en caso de ser instalado el bien contraviniendo las instrucciones de uso o de instalación.
  - VI. Por todo lucro cesante o ganancias que el comprador o cualquier tercero deje de obtener.
7. UBISOFT, S.A. no garantiza que el uso del bien satisfaga plenamente al comprador ni que el bien responda adecuadamente a un uso determinado diferente al que está destinado.

## DERECHOS DE PROPIEDAD INDUSTRIAL E INTELECTUAL:

El comprador se compromete a no registrar, ni solicitar su registro, ni utilizar, explotar, alterar, modificar o suprimir cualquiera de los Derechos de Propiedad Industrial e Intelectual sobre el bien, así como sobre la documentación, manuales de uso, instrucciones, materiales promocionales, diseños artísticos, etc.

El comprador no tendrá derecho alguno a reproducir ni a copiar el bien, así como la documentación, manuales de uso, instrucciones, materiales promocionales, diseños artísticos, etc., ni a comercializar, distribuir o promover la venta de dichas copias y reproducciones no autorizadas.