

Rejoins Ubi.com

EXCLUS, ASTUCES ET
SUPPORT GRATUITS

ACCÈS EN AVANT PREMIÈRE
AUX DÉMOS ET BÉTAS

MISES À JOUR UBISOFT
EXCLUSIVES



<http://www.ubi.com>

*Ne pas vous inscrire
serait une erreur !*



UBISOFT

300018990

© 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

À LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO
PAR VOUS-MÊME OU PAR VOTRE ENFANT

I. - Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo
Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. - Avertissement sur l'épilepsie

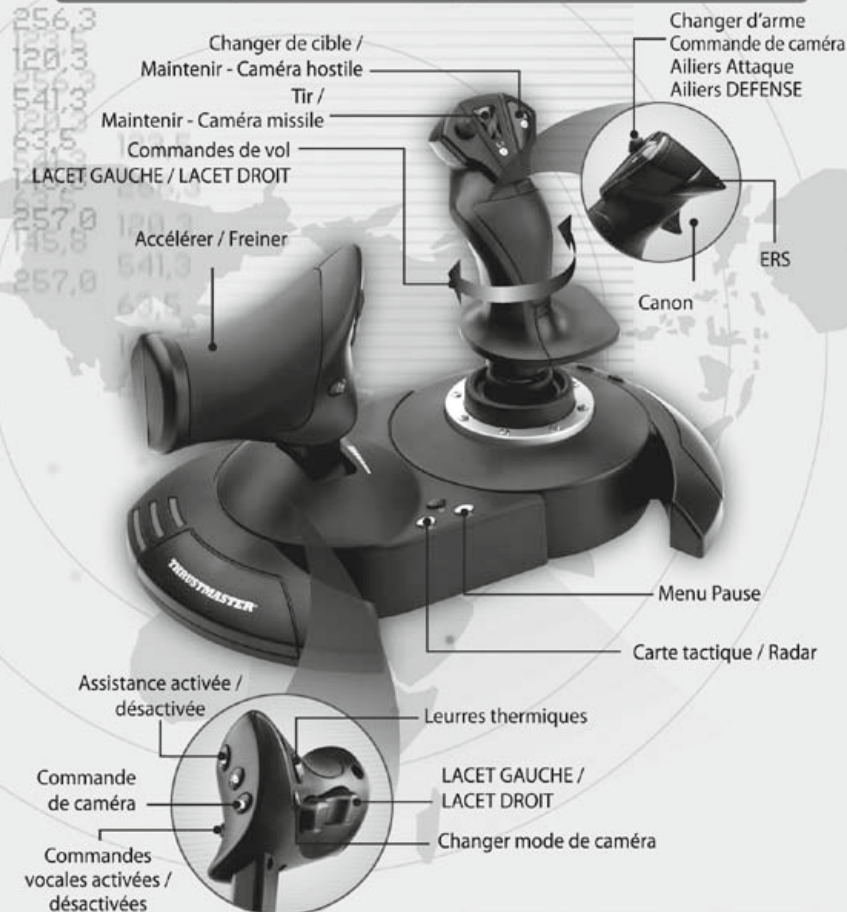
Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

T.Flight Hotas X

Pour un contrôle immédiat

**Le 1^{er} Joystick à disposer de presets
pour Tom Clancy's HAWX™ sur PC**

**Configuration par défaut (Preset Automatique)
pour Tom Clancy's HAWX™**



www.thrustmaster.com

THRUSTMASTER®
Passion, qualité et innovation

© 2009 Guillemot Corporation S.A. Tous droits réservés. Thrustmaster®, est une marque déposée de Guillemot Corporation. Toutes les autres marques déposées et noms commerciaux sont reconnus par les présentes et sont la propriété de leurs propriétaires respectifs. Illustrations non contractuelles. Le contenu, la conception et les spécifications sont susceptibles de changer sans préavis et de varier selon les pays.

SOMMAIRE

DÉMARRAGE	2
COMMANDES	3
INTRODUCTION	4
MENU PRINCIPAL	4
INTERFACE	5
CARTE TACTIQUE	7
MENU DE JEU	8
PILOTAGE ASSISTÉ	8
ARMEMENT	8
COMMANDES : MODES NORMAL ET EXPERT	8
COMMANDES VOCALES	9
SYSTÈME DE PROGRESSION	9
VERSUS	9
APPAREILS	11
AVIONS	13
SUPPORT TECHNIQUE	19
GARANTIE	20

DÉMARRAGE

AVERTISSEMENT : ce jeu inclut une protection destinée à empêcher la copie, qui peut entrer en conflit avec certains lecteurs virtuels ou matériels.

Installation

Installer Tom Clancy's H.A.W.X™

Pour installer Tom Clancy's H.A.W.X, veuillez suivre cette procédure :

1. Insérez le DVD de Tom Clancy's H.A.W.X dans votre lecteur de DVD-ROM.
Le menu Exécution automatique apparaît.
Remarque : si le menu Exécution automatique n'apparaît pas, double-cliquez sur l'icône Poste de travail du Bureau, puis sur l'icône de votre lecteur de DVD-ROM. Le menu Exécution automatique doit apparaître.
2. Cliquez sur le bouton Installation. L'assistant d'installation vous guide alors dans toute les étapes d'installation et de configuration du jeu.
3. Après avoir installé le jeu, sélectionnez Ubisoft/Tom Clancy's H.A.W.X/Tom Clancy's H.A.W.X dans le menu Démarrer de votre ordinateur ou double-cliquez sur le raccourci de Tom Clancy's H.A.W.X sur le Bureau. Les deux actions font démarrer le jeu.
Remarque : le DVD de Tom Clancy's H.A.W.X doit se trouver dans votre lecteur de DVD-ROM pour démarrer le jeu.

Désinstaller Tom Clancy's H.A.W.X™

Pour désinstaller Tom Clancy's H.A.W.X, veuillez suivre cette procédure :

1. Insérez le DVD de Tom Clancy's H.A.W.X dans votre lecteur de DVD-ROM.
Le menu Exécution automatique apparaît.
2. Quand le menu est affiché, cliquez sur le bouton Désinstaller. L'assistant de désinstallation vous demande alors de confirmer que vous voulez désinstaller le jeu. Si vous êtes sûr de vouloir supprimer Tom Clancy's H.A.W.X de votre disque dur, cliquez sur le bouton Oui. Si vous ne souhaitez pas désinstaller le jeu, cliquez sur Non pour annuler la procédure.

Si vous désinstallez Tom Clancy's H.A.W.X, tous les profils sauvegardés sont conservés sur votre disque dur, à moins que vous ne répondiez "Oui" à la question "Supprimer toutes les configurations et parties sauvegardées?".

Remarque : vous pouvez également désinstaller Tom Clancy's H.A.W.X via Ajout/Suppression de programmes dans le Panneau de configuration de Windows.

COMMANDES

Ce chapitre décrit les commandes par défaut. Vous pouvez changer l'affectation des touches à tout moment via le menu Options de la section Commandes.

Droitier

GÉNÉRAL

Pause / Multijoueur - Classement, Options	Échap
Trajectoire ERS / Versus - Valider appui	Alt
Carte tactique	.
Envoyer un message à tous	F8
Envoyer un message aux amis	F9
(Dés)activer les commandes vocales	.V
Mode assisté/manuel	Ctrl
Mode de caméra / Maintenir - Caméra souris	.C
Zoom avant	.Fin
Zoom arrière	.Origine
Rotation vers la gauche de la caméra	.Suppr
Rotation vers la droite de la caméra	.Page Bas

DÉPLACEMENT

Monter	Haut
Descendre	Bas
Virer à gauche	Gauche
Virer à droite	Droite
Accélérer	.Z
Freiner	.S
Lacet à gauche	.A
Lacet à droite	.E

ARMES

Tirer	Espace
Tirer au canon	Majuscule gauche
Changer de cible / Maintenir - Caméra ennemi	D
Leurres	.F
Changer d'arme	Q
ATT ailier / Versus - Attaquer ma cible	.1
DÉF ailier / Versus - Me défendre	.2

Gaucher

GÉNÉRAL

Pause / Multijoueur - Classement, Options	Échap
Trajectoire ERS / Versus - Valider appui	Alt
Carte tactique	.
Envoyer un message à tous	F8
Envoyer un message aux amis	F9
(Dés)activer les commandes vocales	.V
Mode assisté/manuel	Ctrl
Mode de caméra / Maintenir - Caméra souris	.C
Zoom avant	.Fin
Zoom arrière	.Origine
Rotation vers la gauche de la caméra	.Suppr
Rotation vers la droite de la caméra	.Page Bas

DÉPLACEMENT

Monter	.Z
Descendre	.S
Virer à gauche	.Q
Virer à droite.	.D
Accélérer	.Haut
Freiner	.Bas
Lacet à gauche.	.A
Lacet à droite	.E

ARMES

Tirer	.Espace
Tirer au canon	.Majuscule droite
Changer de cible / Maintenir - Caméra ennemi	.Droite
Leurres	.F
Changer d'arme	.Gauche
ATT ailier / Versus - Attaquer ma cible.	.1
DEF ailier / Versus - Me défendre	.2

INTRODUCTION

Tom Clancy's H.A.W.X™ est un jeu de combat aérien next-gen se déroulant dans un avenir proche, à une période où de nombreux pays recourent aux services de sociétés militaires privées (SMP) plutôt qu'aux armées régulières pour atteindre leurs objectifs stratégiques.

De par leur rôle prépondérant sur la scène internationale, ces compagnies rivalisent dans une compétition sans merci afin d'obtenir les contrats les plus profitables, allant jusqu'à neutraliser leurs concurrents à même le champ de bataille.

Lorsque débute l'histoire, vous incarnez un ancien pilote de l'US Navy engagé par une SMP pour accomplir un vaste éventail de missions de combat aérien aux quatre du monde. Au fil des événements, votre implication grandissante dans le combat pour l'hégémonie vous mènera à en devenir l'un des principaux acteurs.

MENU PRINCIPAL

Campagne

Depuis le menu principal, vous pouvez accéder à l'écran de campagne, où il vous sera possible de lancer une nouvelle campagne, continuer une campagne existante ou rejouer les missions de campagne déverrouillées. Avec le mode Vol libre, vous pouvez explorer les environnements sans craindre d'ennemis. En outre, vous pouvez jouer toute la campagne Solo en mode Coop JUMP IN / JUMP OUT quatre joueurs.

Versus

En mode Versus, vous pouvez créer ou rejoindre une partie en ligne ou via un réseau local (LAN).

Stats pilote

La section Stats pilote affiche le détail de vos performances de jeu, telles que votre rang et votre expérience. Elle indique également le statut et les conditions des défis Solo et Multijoueur.

Options

Dans le menu Options, vous pouvez régler les paramètres des commandes de jeu, du son ou de l'affichage.

Extras

Le menu Extras vous donne accès à du contenu téléchargeable et des informations sur GeoEye, fournisseur d'images aériennes, satellites et géomatiques, dont les clichés haute résolution ont été utilisés dans ce jeu. Dans cette section, vous pouvez régler les performances du jeu en consultant la page des astuces. Vous pouvez également voir le nom des personnes qui ont participé au projet H.A.W.X.

INTERFACE



1. **Interface d'affichage des cibles** – vous verrez s'afficher ici une vue de la cible sélectionnée. Si un missile vous prend pour cible, il apparaîtra dans l'interface gauche, suivi de la distance qui le sépare de vous.

2. **Onglet d'ordres ailiers** – sert à donner des ordres à vos ailiers et voir si un ordre est actif. ATT = attaque, DÉF = défense.
3. **Flèche de cible sélectionnée** – affiche la position d'une cible sélectionnée et située hors de l'écran.
4. **Distance jusqu'à la cible sélectionnée**
5. **Radar \ Carte tactique** – affiche toutes les unités autour de vous et situées à une certaine distance.
6. **Barre d'objectif** – affiche les nouveaux objectifs, la mise à jour ou l'accomplissement d'objectifs.
7. **Flèche de missile en approche** – indique la provenance d'un missile.
8. **Flèche et icône de verrouillage ennemi** – l'icône vous indique qu'un avion ennemi vous a verrouillé, s'il n'est pas en vue.
9. **Objectif principal cible aérienne**
10. **Cible aérienne secondaire**
11. **Objectif principal cible terrestre**
12. **Cible terrestre secondaire**
13. **Variomètre** – indique la vitesse de votre appareil.
14. **Altimètre** – indique l'altitude de l'avion.
15. **Porte ERS** – lorsque vous utilisez l'ERS, vous devez passer par ces portes pour intercepter votre cible actuelle ou éviter un missile. La couleur des portes peut être bleue pour une cible aérienne, jaune pour une cible terrestre ou rouge pour un missile.
16. **Réticule de visée canon** – actif uniquement lorsque l'ennemi est à portée de tir.
17. **Message d'alerte et d'info**
18. **Affichage des astuces**
19. **Cible ennemie sélectionnée**
20. **Icône de disponibilité ERS pour la cible actuelle** – lorsque cette icône est visible, cela signifie que vous pouvez appuyer **sur Alt** pour utiliser l'ERS.
21. **Indicateur de verrouillage ennemi**
22. **Interface d'affichage mission \ objectifs** – vous recevrez ici des mises à jour d'objectifs et des alertes.
23. **Liste d'objectifs** – affiche l'état des missions en cours.
24. **Flèche d'objectif** – indique la direction de l'objectif s'il n'est pas en vue.
25. **Cible SAM** – activée, avec portée de tir visible. Vous pouvez voir le cylindre qui l'entoure.

26. **Armes et munitions embarquées**

27. **Intégrité structurelle de l'appareil**

28. **Compteur de contre-mesures** – indique le nombre de leurres restants.

29. **Indicateur de cible suivante** – indique quelle cible sera sélectionnée si vous changez de cible à l'aide de la touche Changer cible.

CARTE TACTIQUE



Améliorez votre avantage tactique en appuyant sur la touche “,” , afin d'afficher une vue plus vaste du champ de bataille sur votre radar.

La carte tactique fournit des informations importantes sur les unités et les objectifs présents dans la zone de conflit. Ces informations vous permettront de mettre votre stratégie au point en fonction des mouvements globaux de l'ennemi.

Dans chaque mode (radar et carte tactique), chaque type d'unité est représenté par une icône unique entourée d'une forme remplie d'une couleur (vert pour les alliés, jaune pour les ennemis, rouge pour la cible actuelle), afin de faciliter une évaluation rapide de la situation.

Vous pouvez également voir la portée de certaines armes, ainsi que des informations stratégiques.



La carte tactique possède également une fonction de zoom automatique, qui permet de se concentrer sur la zone où des événements importants se déroulent.

MENU DE JEU

Vous pouvez accéder au menu de jeu en cours de partie en appuyant sur la touche Échap. Sur cet écran, vous pouvez régler certains paramètres de jeu, recommencer la mission ou charger la partie depuis le dernier checkpoint.

Dans le menu de jeu, vous pouvez choisir le type de caméra à utiliser avec le mode assisté : sillage, vue cockpit ou vue HUD subjective.

Vous trouverez également des informations sur les objectifs de mission actuels.

PILOTAGE ASSISTÉ

L'assistance est un système automatisé d'aide au pilotage. Ce système ne pilote pas l'avion automatiquement, mais vous empêche de repousser ses limites. Le pilotage assisté peut être activé ou désactivé à volonté par le joueur. Chaque mode possède ses avantages et ses inconvénients.

ARMEMENT

Une sélection d'armes peut être installée sur l'avion ; chaque configuration est optimisée pour un type de mission donné. Vous pourrez choisir une configuration personnalisée, plutôt que de choisir les armes individuellement. Par exemple, si une mission nécessite des frappes au sol, l'idéal est d'opter pour une sélection d'armes contenant au moins une arme air-sol.

COMMANDES : MODES NORMAL ET EXPERT

Ces deux types de commandes font uniquement référence au mode manuel et affectent la réponse de l'avion aux commandes.

En mode normal, il est plus facile de suivre une cible, car le pilotage de l'avion est assisté. Cela vous aide à corriger la trajectoire de l'avion en faisant jouer assiette, roulis et lacet.

En mode expert, vous devez diriger l'avion sans assistance.

COMMANDES VOCALES

Vous pouvez activer les commandes vocales en appuyant sur la touche **V** du clavier. Voici une liste des commandes vocales pour la version française :

Carte tactique \ Radar - "RADAR"

Changer d'arme - "ARME"

Changer de cible - "CIBLE"

Lancer un leurre - "CONTRE-MESURE" ou "LEURRE"

Activer l'ERS - "E.R.S."

Tirer un missile - "TIR"

Ordre : attaquer - "ATTAQUE" ou "ATTAQUEZ"

Ordre : défendre - "DÉFENSE" ou "DÉFENDEZ"

Tirer deux missiles - "À VOLONTÉ"

Changer d'assistance - "ASSISTANCE"

SYSTÈME DE PROGRESSION

Gagnez de l'expérience en jouant des missions de Campagne et des parties multijoueur. Vous vous verrez accorder de l'expérience chaque fois que vous détruirez une cible et quand vous remplirez une mission. Les défis de chaque mode de jeu rapportent également de l'expérience.

Quand vous disposez de suffisamment d'expérience, vous passez au rang suivant. Chaque rang déverrouille un nouvel avion, un skin spécial ou une nouvelle configuration d'armes pour les avions disponibles. Les nouveaux appareils ou configurations d'armes sont disponibles en Campagne ou en multijoueur. Plusieurs avions et configurations d'armes sont indispensables à certaines missions de Campagne ; ces éléments seront donc disponibles pour ces missions même s'ils sont encore verrouillés.

VERSUS

Il existe deux options de connexion multijoueur dans Tom Clancy's H.A.W.X™ :

En ligne, pour jouer des parties sur Internet ;

En réseau local (LAN), pour jouer en réseau local.

Les options suivantes sont disponibles dans le menu multijoueur en ligne :

Partie rapide : rejoignez une partie choisie aléatoirement ;

Partie personnalisée : utilisez des filtres pour trouver la partie qui correspond exactement à vos critères ou hébergez une nouvelle session.

Classements : affiche les rangs actuels et la performance générale des joueurs.

Liste de joueurs et d'amis : établissez la liste de vos amis et des gens avec qui vous avez joué récemment. Vous pouvez ajouter de nouveaux amis ou les inviter à rejoindre vos parties.

Créez ou rejoignez une partie en LAN de la même manière que vous avez créé ou rejoint des parties dans la section En ligne. Cependant, les parties ne sont disponibles que pour les joueurs connectés à un réseau local.

Un maximum de 8 joueurs peut participer au mode Deathmatch par équipe.

Deathmatch par équipe

C'est le mode d'affrontement classique, où une équipe tente de battre l'autre. Chaque ennemi abattu rapporte des points et la manche se termine à la fin du temps imparti ou lorsqu'un score donné a été atteint.

Certains éléments spécifiques ne sont disponibles que dans ce mode.

Unités d'appui

Ces éléments particuliers ne sont disponibles qu'à certains moments. Ils sont conçus pour conférer des bonus à votre équipe ou des malus aux ennemis. Vous aurez accès à ces éléments en obtenant des points mais vous ne pourrez en déclencher qu'un à la fois. Pour ce faire, utilisez les unités d'appui sur votre HUD.

Exemples d'unités d'appui :

- **Frappe IEM :** rôle offensif. Force les avions ennemis à décrocher quelques secondes.
- **Appui AWACS :** améliore la portée et l'efficacité des missiles et des roquettes de tous les joueurs de l'équipe.
- **Restriction missiles :** restreint, pour un temps limité, les armes adverses aux systèmes non guidés.
- **Drones de réparations :** rôle défensif. Crée de petits drones près de chaque joueur allié, qui réparent progressivement les dégâts subis par l'avion. Ces drones peuvent être attaqués et détruits par l'ennemi.
- **Brouillage :** neutralise les systèmes de visée des ennemis, qui auront plus de mal à verrouiller leurs cibles.
- **Amélioration canon :** améliore les dégâts et la portée du canon pour toute l'équipe.
- **Suppression radar :** camoufle les avions alliés, ce qui les rend invisibles aux systèmes de détection ennemis.

Requêtes

Vous pouvez émettre des requêtes à vos coéquipiers avec la commande Requête. Après avoir effectué une requête, un message de confirmation sera envoyé à tous les membres de l'équipe, afin qu'ils acceptent ou refusent. Si personne ne confirme la demande, elle sera automatiquement rejetée. Si vous acceptez une requête et que vous y répondez avec succès, vous gagnerez des points supplémentaires.

Attaquer ma cible (commande offensive ailiers)

Cette requête demande de l'aide à vos coéquipiers pour traiter votre cible actuelle. Si un autre joueur accepte la requête, la cible sera automatiquement choisie pour lui.

Cette méthode peut être utile pour traiter rapidement les cibles prioritaires.

Me défendre (commande défensive ailiers)

Si vous vous sentez menacé, vous pouvez demander de l'aide contre vos agresseurs. Le joueur qui accepte la requête ciblera automatiquement l'unité qui représente le plus grand danger pour vous.

Séries

Gagner des points sans mourir vous confèrera davantage de points. Le bonus est défini en fonction du multiplicateur de série. Votre compteur de série augmente tant que vous n'êtes pas abattu, et que vous maîtrisez la situation.

As de l'équipe

Le joueur dont la série est la plus élevée devient l'as de l'équipe. Lorsqu'un joueur devient l'as, tous les joueurs sont prévenus. De plus, l'as apparaît distinctement sur le HUD. Abattre un as rapporte plus de points qu'un ennemi ordinaire. Le nombre de points qu'un as abattu rapporte dépend de son multiplicateur de série.

Leader du match

Le leader du match est le joueur qui possède le plus de points dans l'équipe en tête. Il vaut le double de points lorsqu'il est abattu.

Sélection d'armes

Avant de débiter une partie, vous avez la possibilité de choisir la configuration d'armes que vous voulez utiliser. Vous pouvez également le faire après avoir été abattu, juste avant le respawn.

APPAREILS

Les caractéristiques les plus importantes des avions présentés dans Tom Clancy's H.A.W.X™ peuvent être consultées dans le menu de sélection d'avion. Les performances générales de chaque avion dans les missions terrestres

ou aériennes sont représentées par des étoiles. Ces informations prennent en compte les caractéristiques et les armes spécifiques à chaque appareil. Plus un avion possède d'étoiles, plus il est performant. Les paramètres importants sont représentés par des barres. Une barre plus longue indique une valeur élevée pour un paramètre.

Vitesse : vitesse maximale.

Maniabilité : manœuvrabilité de l'appareil, calculée en fonction des performances générales d'assiette, de roulis et de lacet.

Blindage : la résistance de l'appareil, qui représente sa capacité à résister aux tirs directs.

Chaque avion possède un certain nombre d'attributs. Ces attributs illustrent les avantages ou les inconvénients d'un appareil dans plusieurs domaines. Si un avion ne possède aucun détail dans un domaine particulier, cela signifie que l'avion a un comportement/équipement conventionnel dans ce domaine.

Chargement : représente les munitions embarquées. La quantité peut être minimale ou maximale.

Avionique : indique le domaine de spécialité de l'avion :

- Spécialiste air-air : verrouille les cibles aériennes plus rapidement.
- Spécialiste air-sol : verrouille les cibles terrestres plus rapidement.
- Polyvalent : verrouille les cibles aériennes et terrestres à la même vitesse. Pas aussi rapidement que les avions spécialisés mais plus que les avions sans attribut d'avionique.

Vitesse de décrochage : indique à quelle vitesse un avion décroche. Un avion stable décrochera moins facilement qu'un appareil ordinaire, tandis qu'un avion instable pourra décrocher même en accomplissant des manœuvres ordinaires.

Rétablissement décrochage : indique le temps nécessaire à un avion pour retrouver sa stabilité après un décrochage. Les appareils dotés d'une récupération rapide retrouvent rapidement leur stabilité, tandis que ceux dotés d'une récupération lente ont plus de difficulté à regagner leur portance.

Maniabilité : décrit l'aptitude de l'appareil à accomplir des manœuvres de vol avancées :

- Grand angle d'attaque : l'avion peut atteindre un grand ADA grâce à l'aérodynamisme de son fuselage et de sa voilure.
- Poussée vectorielle : permet à l'appareil d'accomplir des manœuvres que les avions à propulsion conventionnelle ne peuvent réaliser. En effet, cette caractéristique permet à l'appareil d'orienter ses tuyères pour bénéficier d'une poussée non parallèle à la direction de l'avion.

Canon : indique si l'avion est équipé d'une arme autre que le canon unique par défaut :

- Double canon : l'avion double sa cadence de tir.
- Supercanon : l'avion bénéficie d'une puissance de feu dévastatrice.

Furtivité : rend l'avion plus difficile à verrouiller.

Guerre électronique : donne accès aux armes électroniques, qui ne sont normalement pas disponibles.

AVIONS

F-16 Fighting Falcon



Chasseur multirôle

Chasseur de 4^e génération

DESCRIPTION

Les pilotes de chasse et autres tacticiens apprécient tout particulièrement le F-16 pour sa polyvalence en mission : vaste rayon d'action, autonomie en vol et temps d'attente confortable, même avec une charge utile conséquente.

F-22 Raptor



Chasseur multirôle

Chasseur de 5^e génération

DESCRIPTION

Le F-22 Raptor est capable d'effectuer simultanément des missions de combat air-air et air-sol, le tout dans une impunité quasi totale. Sa réactivité sans précédent lui permet de faire face à de nombreuses menaces

sophistiquées, qu'elles soient aériennes ou terrestres. Furtivité, supercroisière, maniabilité et technologie avionique embarquée, sont les plus grands atouts du F-22, dont l'ascendant reste incontesté sur le champ de bataille.

Dassault Rafale C



Chasseur multirôle

Chasseur de 5^e génération

DESCRIPTION

Le Rafale est un bimoteur furtif multirôle capable d'effectuer diverses missions à courte et longue portée : attaque terrestre, défense et contrôle de l'espace aérien, reconnaissance et frappe anti-navire de haute précision.

FA-18E Super Hornet



Chasseur multirôle

Chasseur de 4^e génération

DESCRIPTION

Le F/A-18E/F Super Hornet est un chasseur polyvalent qui a fait ses preuves. Ses systèmes intégrés lui confèrent une connectivité améliorée, idéale pour garder le contact avec le commandement des opérations, ou pour assurer l'appui de troupes au sol.

Eurofighter Typhoon



Chasseur multirôle

Chasseur de 5^e génération

DESCRIPTION

L'Eurofighter Typhoon est un appareil multirôle de supériorité aérienne et d'attaque au sol, l'un des chasseurs les plus efficaces sur les lignes de front à l'heure actuelle. Il peut assurer avec facilité et précision un vaste éventail

de rôles pendant la même sortie, comme se défendre contre des ennemis aériens tout en menant une attaque contre une cible au sol.

Saab-39 Gripen



Chasseur multirôle

Chasseur de 5^e génération

DESCRIPTION

Le Gripen est un avion de combat multirôle de cinquième génération. Fort d'une technologie avionique de pointe et d'un armement dernier cri, il est conçu pour un large spectre d'opérations, depuis les missions de supériorité aérienne et de reconnaissance jusqu'aux missions

d'attaque au sol. Son avantage par rapport aux appareils de même génération réside dans sa robustesse et sa fiabilité.

AV-8B Harrier II Plus



Chasseur multirôle

Chasseur de 4^e génération

DESCRIPTION

Le AV-8B Harrier II Plus est un appareil de frappe stratégique à décollage court et atterrissage vertical (ADCAV), et à missions multiples. Son décollage vertical et ses caractéristiques d'atterrissage lui offrent une flexibilité inégalée par les autres appareils à voilure fixe.

Il est en outre équipé d'une sélection variée de systèmes de frappe air-air et air-sol, ainsi que de technologies de la 4^e génération lui permettant de répondre à un large éventail de scénarios tactiques.

F-117 Nighthawk

Avion furtif d'attaque au sol

Chasseur de 4^e génération

DESCRIPTION

Développé dans le plus grand secret, le F-117 Nighthawk fut le premier appareil à employer une technologie dite "furtive". Sa silhouette angulaire caractéristique bardée de dispositifs à faible détection a révolutionné le combat aérien.

F-14D SuperTomcat

Chasseur multirôle

Chasseur de 4^e génération

DESCRIPTION

Le F-14A Tomcat est un chasseur biplace à géométrie variable. Propulsé par deux moteurs supersoniques, il est conçu pour les missions d'interception sous toutes conditions météo. Son système de conduite de tir lui permet de suivre jusqu'à 24 cibles en simultané.

Les ailes à géométrie variable et les dérives

presque à la verticale de l'appareil lui confèrent son apparence unique.

Les ailes sont placées à un angle de 20° lors du décollage, de l'atterrissage et de l'attente en vol. Elles passent automatiquement à un angle de 68° pour réduire la traînée lors des vols supersoniques ou subsoniques à grande vitesse, et sont repliées à 75° lorsque l'avion est parké sur un porte-avions.

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, aircrafts, 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 licence 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 licence 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 licence to Ubisoft.

NORTHROP GRUMMAN

Produced under a licence from SAAB

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



© 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.

SUPPORT TECHNIQUE

LE SERVICE CLIENTS :

Vous éprouvez des difficultés à installer ou à lancer un logiciel de notre gamme ? Vous rencontrez un problème avec votre compte sur Ubi.com ?

Une seule adresse : **www.support.ubi.com**

Vous y trouverez :

- Une foire aux questions (FAQ) régulièrement mise à jour, aidant à résoudre vos problèmes en quelques clics.
- Les dernières mises à jour (patches) de nos jeux en version téléchargeable.
- Les forums de nos jeux vous permettant d'échanger avec d'autres joueurs.
- Une interface permettant de soumettre votre question à nos techniciens.
- Une messagerie personnelle pour suivre la résolution de vos problèmes.

Vous pouvez également contacter nos techniciens au **04.88.71.1000** (coût d'un appel local) du lundi au vendredi 10h – 20h.

LE SERVICE ASTUCES/SOLUCES

Vous êtes perdus dans un jeu ? Vous avez besoin d'aide pour franchir un obstacle ? Vous recherchez des astuces pour progresser ?

Un seul numéro : **0.892.70.50.30** (0,34 euro / mn)

Vous y trouverez :

- Toutes les astuces et soluces sur l'ensemble de notre catalogue.
- Un serveur vocal régulièrement mis à jour et disponible 24h/24 7j/7.
- La possibilité de parler en direct à nos spécialistes du lundi au vendredi 9h30-13h, 14h00-19h00.

Passez au niveau supérieur et rejoignez la communauté Tom Clancy's Hawx™ pour :

- du contenu exclusif : informations, e-goodies...
- des concours réguliers avec de superbes lots
- des offres préférentielles : coffrets collector, éditions limitées...
- des trucs et astuces inédits
- rencontrer d'autres passionnés sur les forums et obtenir toute l'aide dont vous avez besoin

Rejoignez-nous sur www.hawxgame.com

GARANTIE

Ubisoft a apporté à ce produit multimédia tout son savoir-faire en matière de loisirs interactifs pour vous (l'«Utilisateur») garantir une entière satisfaction et de nombreuses heures de divertissement.

Si toutefois, dans les cent quatre-vingts (180) jours suivant la date d'achat du produit multimédia ou tout autre délai de garantie plus long prévu par la législation applicable, celui-ci s'avérait défectueux dans des conditions normales d'utilisation, Ubisoft s'engage à procéder à un échange aux conditions définies ci-après.

Passé ce délai, Ubisoft accepte d'échanger le produit multimédia défectueux moyennant une participation forfaitaire de 15 Euros par produit multimédia.

Ubisoft offre un service de Support Technique dont les coordonnées sont indiquées dans le document du manuel relatif au Support Technique.

Pour que le produit multimédia défectueux puisse être échangé :

- 1) Prendre contact avec le Support Technique d'Ubisoft. Après avoir brièvement décrit le défaut dont le produit multimédia fait l'objet, l'Utilisateur se verra attribuer un numéro d'accord de retour.
- 2) Retourner ce produit multimédia dans son emballage d'origine, accompagné de l'original de la preuve d'achat, d'une brève description du défaut rencontré et des coordonnées complètes de l'Utilisateur.

Si le délai de garantie est dépassé, joindre au pli un chèque ou un mandat postal de 15 Euros par produit multimédia, libellé à l'ordre d'Ubisoft.

Important : • Il est conseillé de procéder à cet envoi par «Colissimo suivi» ou par lettre recommandée avec accusé de réception, à l'adresse suivante : Support Technique Ubisoft, TSA 90001, 13859 Aix-en-Provence Cedex 3.

- Aucun produit multimédia ne sera échangé s'il n'est pas accompagné de son numéro d'accord de retour et de sa preuve d'achat.

L'Utilisateur reconnaît expressément que l'utilisation du produit multimédia est à ses propres risques.

Le produit multimédia est fourni en l'état et sans garantie autre que celle prévue plus haut. L'Utilisateur assume tous les frais de réparation et/ou correction du produit multimédia.

Dans les limites imposées par la loi, Ubisoft rejette toute garantie relative à la valeur marchande du produit multimédia, la satisfaction de l'Utilisateur ou son aptitude à répondre à une utilisation particulière.

L'Utilisateur assume tous les risques liés à une perte de profits, une perte de données, des erreurs, une perte d'informations commerciales ou autre résultant de la possession du produit multimédia ou de son utilisation.

Certaines législations ne permettant pas la limitation de garantie ci-dessus mentionnée, il est possible que celle-ci ne s'applique pas à l'Utilisateur.

PROPRIÉTÉ

L'Utilisateur reconnaît que l'ensemble des droits relatifs à ce produit multimédia, à ses éléments et à son manuel, ainsi que les droits relatifs à la marque, les droits d'auteur et copyrights, sont la propriété d'Ubisoft ou de ses concédants et sont protégés par la réglementation française ou autres lois, traités et accords internationaux relatifs à la propriété intellectuelle. Toute documentation associée à ce produit multimédia ne peut être copiée, reproduite, traduite ou transmise, en tout ou partie et quelle que soit la forme, sans le consentement préalable écrit d'Ubisoft.