



Tom Clancy's

HAWX

DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

 ALLES ÜBER DAS SPIEL

Überschall-schnelle Action: Warum das neue Tom-Clancy-Game Simulations-Profis und Einsteiger begeistert.

AUSSERDEM:

- ausführliche Beispiel-Mission
- die Steuerung im Detail
- der Multiplayer-Modus
- die HAWX-Story

 FAKTEN UND HINTERGRÜNDE

- das Team hinter dem Spiel
- so fliegt sich ein echter Jet
- das steckt in den HAWX-Maschinen
- Geo Eye: Spielegrafik aus dem Weltall

 GROSSES GEWINNSPIEL!!**ACTION-GELADENE PREISE:**

Jet-Modell, Flight-Sticks, Spiele und T-Shirts warten auf ihren neuen Besitzer!



START

Willkommen beim Offiziellen Magazin zum Action-Hit „Tom Clancy's HAWX™"! Extra für Euch hat Ubisoft Bukarest das ultimative Crossover aus schneller, komfortabler Action und anspruchsvoller Flugsimulation geschaffen! Wie das den findigen Rumänen gelungen ist und welch kolossaler Aufwand für die vorlagengetreue Umsetzung des Tom-Clancy-Universums nötig war, das erfahrt Ihr auf den folgenden Seiten. Zusätzlich gibt's die ausführliche Beschreibung einer Beispiel-Mission, Informatives über den Multiplayer-Modus und die schönsten Abbildungen aus dem Ubisoft-Luftraum.

Also: Startet mit uns durch - zu einem Action-Erlebnis der Superlative!

DAS SZENARIO

SEITE 4

EINLEITUNG

SEITE 3

MULTIPLAYER-MODUS

SEITE 10

WAS GESPIELT WIRD

SEITE 5

GEWINNSPIEL

SEITE 17

BEISPIEL-MISSION

SEITE 6

HINTERGRUND:
ART DIRECTION

SEITE 15

SO WIRST
DU KAMPFPILOT!

SEITE 16

DIE STEUERUNG

SEITE 9

HINTERGRUND:
JET-TECHNIK

SEITE 14

HINTERGRUND:
DIE ENTWICKLER

SEITE 13

HINTERGRUND:
IM ECHTEN JET

SEITE 11

HINTERGRUND:
SATELLITEN-BILDER

SEITE 12

INHALT

IN ZUSAMMENARBEIT MIT [elektrospieler.de](http://www.elektrospieler.de)

IMPRESSUM

Herausgeber: Ubisoft GmbH, Adlerstr. 74, 40211 Düsseldorf • Chefredakteur: Robert Bannert (viSdP) • Redaktion: Thomas Stuchlik • Grafik und Produktion: agentur ratz (www.agenturratz.de)

© 2009 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. 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. "PlayStation", "PLAYSTATION" and "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. Software platform logo (TM and ©)

**A-10A THUNDERBOLT II**

Der scherzhaft als ‚Warthog‘ (Warzenschwein) titulierte Jet wurde vor allem für die Luftnah-Unterstützung entwickelt. Eine besonders robuste Konstruktion gewährleistet, dass die Maschine auch mit schweren Beschädigungen noch fliegen kann, die Titanium-Konstruktion im Cockpit bewahrt den Piloten vor Schaden.

MORGENDÄMMERUNG

Die Langley Air Force Base im Morgengrauen: Unter Getöse öffnen sich die riesigen Hangartore, und die ersten Sonnenstrahlen erhellen die Flugzeughalle.

Das Bodenpersonal entsichert die unter den Tragflächen der F-16 Fighting Falcon montierten Raketen, während unser Pilot letzte Checks durchführt. Der Flieger schwingt sich ins Cockpit, setzt den Helm auf

und aktiviert die Flugsysteme. Langsam erwacht der Jet zum Leben und rollt behäbig zur Startbahn. Funksprüche dringen an die Ohren des Piloten, das Warten auf die Freigabe beginnt. Dann ist es soweit: Wir stellen den Schubregler auf Maximum und das Heck der Maschine erzittert unter donnerartigem Grollen. Mit glühendem Nachbrenner hebt die Falcon ab, schraubt sich vom Runway 26 geradewegs in den Himmel - und ihrer ersten Mission entgegen.



In Städten verborgene Panzer und Flakgeschütze sind ein schwer zu treffendes Ziel. Gezielte Bodenangriffe gelingen nur im Sturzflug aus großer Höhe.



Hoch über bekannten Metropolen genießen wir die fantastische Aussicht - doch überall kann sich der Feind verstecken.

DER AUFSTIEG DER PMCS

Wir schreiben das Jahr 2012: Das Reykjavik-Abkommen ermöglicht jedem unabhängigen Staat den Einsatz von privaten Militärarmeen, den „Private Military Contractors“ - kurz PMCs. Die Elite-Söldner sind stets einsatzbereit und können auf jedem Punkt der Erde effektiv zuschlagen: eine kampferprobte Kriegsmaschinerie und hochqualifiziertes Personal machen's möglich. Egal ob Grenzsicherung, Spionage oder Befriedung großer Krisenherde: Die PMCs sind ein unverzichtbarer Faktor für Militär-Einsätze weltweit. Das macht sie zur internationalen Friedenstruppe, aber auch zum gefährlichen Verbündeten. Bereits ihre Präsenz beeinflusst die Wirtschaft und das Machtgefüge eines Landes. Die Bedeutung der Nationalstaaten nimmt ab - Krieg hat sich verändert:

Er ist von den PMCs abhängig. Die USA erkennen die Gefahr und bauen deshalb auf die Hilfe der HAWX-Elite-Piloten: Die auf der Langley Air Force Base stationierte Einheit setzt sich aus den erfahrensten Kampfpiloten der Air Force, Navy und dem Marine Corps zusammen. Das HAWX-Geschwader zählt zur weltweiten Flug-Elite. Es bringt unerprobte Flugzeug- sowie Waffensysteme während zahlloser Testflüge ans Limit und hat Einfluss auf deren Entwicklung. Bei geheimen Kampf- und Aufklärungsmissionen hat sich das Geschwader vielfach bewährt. Diese Spezialeinheit agiert im Hintergrund und gewinnt ihre Schlachten mit den unterschiedlichsten Kampf-Jets. Die HAWX („High Altitude Warfare Experimental Squadron“) sind das Gegengewicht zu den PMCs.



In Formation: Die treuen Flügelmänner stehen uns zur Seite oder nehmen per Kommando die nächste Bedrohung aufs Korn.



F-14A TOMCAT

Weltweiten Ruhm erlangte die Tomcat in dem Hollywood-Blockbuster Top Gun. Der vielseitige Jäger mit seinen Schwenkflügeln kann zahlreiche Waffen verschiedenster Reichweiten aufnehmen und wird für die Flottenverteidigung eingesetzt.



Nimmt uns eine feindliche Rakete ins Visier, sollten wir schnellstens Ausweichmanöver einleiten und Täuschkörper abwerfen.

In den Lufträumen von vier US-Städten ziehen wir unsere Kreise: Chicago, Dallas, Washington und San Diego geben eine beeindruckende Kulisse ab.

WORUM GEHT ES?

Ubisofts neueste Kreation im Tom-Clancy-Universum schlägt eine Brücke zu Tom Clancy's Splinter Cell, Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter und Tom Clancy's EndWar. Hinter HAWX verbirgt sich aber viel mehr als eine bloße Ergänzung: Die Flug-Action beschert nicht nur Genre-Fans einen unvergleichlichen Ritt am Limit. Auch ‚Rookies‘ wird ein großkalibriges Flugspektakel mit vielen neuartigen Features geboten. Und das ist - je nachdem, welchen Spielmodus wir wählen - völlig frei von all den frustrierenden Details und Einstellungen, die uns viele Flugsimulationen geradezu aufzwingen. Die weltweit spielende Kampagne unterteilt sich in 19 Missionen:

Hier wird selbst erfahrenen Piloten alles abverlangt. Doch dank ausgefeiltem Assistenzmodus feiern auch Einsteiger Erfolge. Bei der Luftunterstützung verteidigen wir ganze Städte vor feindlichen Invasoren, aber auch für Rettungsmissionen und Eskortierungen dringen wir tief in feindliches Gebiet vor. Zu den zahlreichen Luftkämpfen gesellen sich Bodenangriffe auf Panzer, Schiffe oder Radarstationen. Insgesamt sind es 18 Szenarien auf der ganzen Welt, bei denen wir Frieden und Ordnung sichern: Unser Einsatzgebiet umfasst den Mittleren Osten, die karibischen Inseln, die Magellan-Straße und sogar Metropolen wie Rio de Janeiro, Tokio oder Chicago.



F-16A FIGHTING FALCON

Der wendige Jäger ist nicht nur bei der U.S. Air Force ein beliebtes Einsatzwerkzeug. Streitmächte weltweit schätzen die Fähigkeiten der F-16 - vom Luftkampf bis zu Bombardierung. Der kompakte Jet ist vielseitig bewaffnet und erreicht doppelte Schallgeschwindigkeit.

OPERATION ULYSSES

Trügerische Ruhe: Der mächtige Flugzeugträger und seine Begleitschiffe bahnen sich langsam, aber majestätisch ihren Weg durch die Magellansche Meerenge. Mit unserer Staffel aus drei Eurofighter-Kampffjets nähern wir uns dem befreundeten Flottenverband im Tiefflug. Noch fängt das Radar keine Bedrohung auf: Doch der Gegner kann sich überall verstecken, denn die verschneiten Gebirgsketten bieten zahlreiche Verstecke. Schon folgt der Funkspruch des Befehlshabenden: Feindliche Einheiten in Sicht! Ein Blick auf die taktische Karte gibt Aufschluss: Kampfhubschrauber vom Typ AH-64

Apache nähern sich von Norden. Wir zünden den Nachbrenner und fangen die dreisten Drehflügler ab. Unsere Waffensysteme heften sich an die Helikopter: Feuer! Treffer! Die sind erledigt!

Doch das war erst die Vorhut. In der Zwischenzeit hat sich ein Verband von Seashadow-Schnellbooten unserer Flotte genähert. Das „Beep-Beep-Beep“ in unseren Ohren macht klar: Der Feind feuert Raketen auf



Dank aktiviertem Nachbrenner kommen wir schnell zu allen Brennpunkten auf dem Schlachtfeld oder eilen unseren Verbündeten zu Hilfe.





F-22 RAPTOR • Die Speerspitze moderner Kampffjets. Dank verstellbarer Schubvektor-Triebwerke erreicht sie eine hohe Wendigkeit und den entscheidenden Vorteil in Luftkämpfen. Der teuerste Jäger der Welt ist ebenso für Tiefflugangriffe geeignet und verfügt über ausgeprägte Stealth-Eigenschaften.



Beim Luftkampf bedrängen uns gewiefte Gegner. Auf nahe Distanz sind Raketen aber wirkungslos - deshalb feuern wir mit dem Bord-Geschütz aus allen Rohren.

uns! Unsere Antwort: Wir tauchen ab und wehren die Geschosse mit Ausweichmanövern sowie Täuschkörpern ab. Flugs beordern wir unsere Flügelmänner zum Angriff, und mit den Joint-Strike-Raketen versenken wir nacheinander alle vier Boote. Unterdessen meldet das Gefolge neue Feinde: Jaguar- und F-14-Jets im Anflug!

Auf diese Distanz kaum ein Grund zur Sorge: Mit der Multi-Ziel-Luft-Luft-Waffe nehmen wir mehrere Ziele ins Visier, und ein vierfacher Volltreffer löst das Problem. Dennoch: Die Abfangmanöver kosten wertvolle Zeit, und gegnerische Fregatten nutzen sie, um sich unserer Flotte zu nähern. Für diese schwer gepanzerten Schiffe reicht eine konventionelle Waffe allein nicht aus: Nur mit einem Doppeltreffer der Joint-Strike-Raketen versenken wir die Aggres-

soren. Inzwischen hat sich ein Jaguar-Jäger an unser Heck geheftet. Schnell schalten wir den Assistenz-Modus ab: Mit der vollen Flugkontrolle verschaffen wir uns im Luftkampf den entscheidenden Vorteil. Wir umkreisen den Gegner wie ein gieriger Falke im Kampf um die Beute. Dann gelingt uns vor ihm das entscheidende Flugmanöver - und damit die optimale Gelegenheit, um mit dem Bord-Maschinengewehr zu feuern. Einer im Sinn, einer hin! Doch nun bricht die Hölle los: Scheinbar von allen Seiten attackieren F-14, Jaguar und Apache unseren Flugzeugträger, der immer weiter Schaden nimmt. Nur mit Mühe verteidigen wir unsere schwimmende Basis. Flugs berechnet uns der Bord-Computer einen Abfangkurs zur optimalen Feuerposition, mit dessen Hilfe wir einen nach dem an-





F-35 LIGHTNING II • Der ehemals als ‚Joint Strike Fighter‘ entwickelte Jet kann dank schwenkbarer Triebwerke auf engstem Raum agieren. Die F-35 ist wie die F-22 mit Stealth-Fähigkeiten ausgerüstet und dient als Mehrzweck-Maschine. Dennoch erreicht sie nur Mach 1,8, und ihre Waffenkapazität ist beschränkt.

deren aufs Korn nehmen. Schließlich haben wir es geschafft: Endlich ist unsere Flotte in Reichweite und kann den feindlichen Flottenverband ausschalten.

Ein glückliches Ende? Nein, denn nun erscheint das gefährliche Artemis-Flaggschiff am Horizont. Dessen Besatzung ist von unserer Präsenz sichtlich wenig beeindruckt und bläst prompt zum Angriff. Mit seinen Cruise-Missiles kann es unsere Flotte bereits aus der Distanz erledigen! Unter extremem Druck und mit brüllendem Nachbrenner preschen wir zu unserem neuen Primärziel. Nur noch 6:40 Minuten, bevor der Zerstörer in Feuerreichweite kommt und unsere Schiffe

auseinander nimmt! Doch bereits beim ersten Anflug holen uns gegnerische Begleitschiffe mit massivem Flakfeuer fast vom Himmel. Eine neue Taktik muss her! Also nähern wir uns mit vollem Schub aus großer Höhe und machen unsere Bomben bereit. Der Bord-Computer berechnet die ballistische Bahn für die trägen Waffen. Erst bei optimaler Abwurfposition klinken wir die Sprengkörper aus und drehen mit Vollgas wieder ab. Nach einigen Sekunden explodieren die Bomben im Schlund des Flaggschiffs. Aus sicherer Distanz wagen wir einen erneuten Anflug, und das Spiel beginnt von vorne. Nur mit Mühe entgehen wir einem kritischen Treffer, doch letztlich haben weder der Zerstörer noch die Begleitschiffe eine Chance. Der Gegner ist geschlagen!

Neben US-Kampffjets nehmen wir auch Platz im Cockpit von europäischen Konstruktionen sowie russischen Hightech-Jägern.





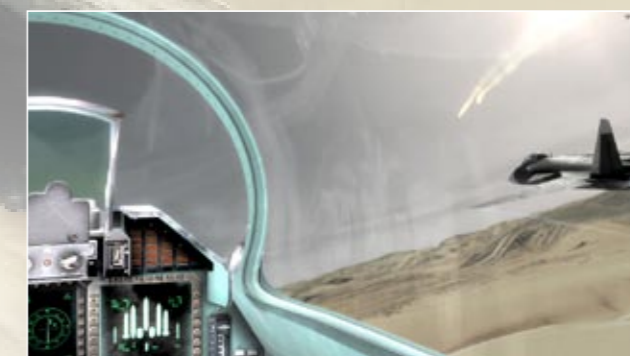
Heiß umkämpfte Szenarien: Spektakuläre Explosionen samt Rauchwolken belohnen uns für harte Kämpfe und beeindrucken auch erfahrene Spieler.



ALLES UNTER KONTROLLE

Ein wichtiges Highlight von H.A.W.X. ist der Assistenten-Modus: Damit erreichen selbst Neulinge erste Missionsziele ohne Probleme, während Profis auf diese Weise unglaubliche Flugmanöver vollführen. Bei aktiviertem Assistenten unterstützt der Bord-Computer die Flugkontrollen und stabilisiert das Fluggerät. Zusätzlich kommt das Enhanced Reality System (kurz E.R.S.) zum Einsatz. Dieses liefert Schlachtdaten auf einer taktischen Karte und bietet eine weitere äußerst nützliche Funktion: Haben wir einen Widersacher im Visier, dann wird auf Knopfdruck ein Abfangkurs berechnet. Die eingeblendeten Dreieckssymbole formen eine Art Korridor, der automatisch zur optimalen Feuerposition führt. Das E.R.S. findet auch bei der Bombardierung schwierig gelegener Ziele den korrekten Anflug.

Viele Flugzeug-Fans kennen vielleicht die spektakulären Flugmanöver von Kampffjets bei einer Flugshow. Deaktivieren wir den Assistenz-Modus, dann sind solche Kunststücke auch in HAWX möglich! Hier hat der Pilot die volle Flugkontrolle: Enge Wendemanöver oder gewagte Anstellwinkel verschaffen den entscheidenden Vorteil. Außerdem kommt eine neue Perspektive ins Spiel: Unser Jet wird jetzt von außen gezeigt und vermittelt einen realistischen Eindruck des Geschehens.



Mittendrin statt nur dabei: Jeder Jet besitzt ein bis ins Detail ausmodelliertes Cockpit mit funktionierenden Displays, in dem wir uns auch umsehen können.



EUROFIGHTER TYPHOON

Der wendige Eurofighter ist eine Gemeinschaftsentwicklung von Deutschland, Italien, Spanien und Großbritannien. Mit einer maximalen Geschwindigkeit von Mach 2,0 und seiner Delta-Konstruktion trumps er besonders im Luftkampf auf. Allerdings besitzt er keine Tarnkappentechnologie.

Die spektakulären Missionen führen uns unter anderem auch über die Startrampen des Kennedy Space Centers in Florida...



□ SPIELER GEGEN SPIELER

HAWX bietet nicht nur für den einzelnen Spieler ein spektakuläres Flugerlebnis. Richtig spannend wird es nämlich auch im innovativen Mehrspieler-Modus! Jede Mission der Kampagne darf mit Teams aus bis zu vier Spielern absolviert werden. Dabei steht es den Piloten frei, sich nach der Wahl des Flugzeugs (stattliche 50 Modelle stehen im Hangar) für bestimmte Aufgaben auf dem komplexen Schlachtfeld aufzuteilen oder als schlagkräftige Gruppe aufzutreten. Dank Sprach-Chat dürfen alle Team-Mitglieder die weitere Vorgehensweise planen und Kameraden zu Hilfe rufen. Ein praktisches System zeigt außerdem, ob auch andere Mitstreiter das gerade erfasste Ziel anvisieren.

Jeder Online-Spieler kann dabei jederzeit ins Geschehen ein- und auch wieder aussteigen. Außerdem freuen sich Flieger-Asse auf den PVP-Modus: Hier bekriegen sich bis zu acht Spieler in heißen Luftkämpfen. Der zugeschaltete Assistenz-Modus ermöglicht auch Einsteigern eine Chance auf den hart umkämpften, entscheidenden Treffer. Ohne Flughilfen dagegen überlisten Profis ihre Mitspieler mit waghalsigen Flugmanövern über atemberaubenden Szenarien. Erfolgreiche Abschüsse werden übrigens mit Erfahrungspunkten und Geld belohnt: So verdienen sich geschickte Spieler schnell neue Jets und Ausrüstung. Hier stellt sich heraus, wer der wahre Herrscher der Lüfte ist!



... und selbst hier machen feindliche Jets vor nichts Halt. Mit zielsuchenden Raketen erledigen wir die Eindringlinge.

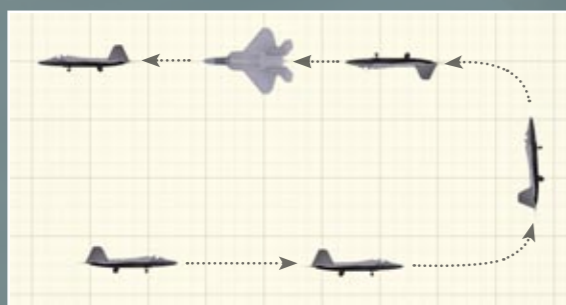


FAKTEN UND HINTERGRÜNDE

ÜBER DAS ECHTE JET-FLIEGEN

Der ewige Menschheits Traum vom Fliegen hat sich erfüllt und seitdem hat die Luftfahrt einen langen Weg hinter sich. Bereits vor über 100 Jahren starteten die Gebrüder Wright zu einem motorisierten Flug, auf dem sie nicht mal 40 Meter zurücklegten. Inzwischen können Flugzeuge den halben Erdball umrunden - Militärjets sogar mit bis zu dreifacher Schallgeschwindigkeit. Seit über 60 Jahren bilden sie das Rückgrat weltweiter Luftstreitkräfte. Doch während in den letzten Jahrzehnten die Jagd nach größeren Ge-

schwindigkeiten und Höhen im Vordergrund stand, läuteten die Neunziger eine neue Ära ein: Stealth-Technologie macht Jets wie die F-117 Nighthawk für das gegnerische Radar nahezu unsichtbar. Inzwischen werden auch Allround-Fähigkeiten gefordert: von der Aufklärung über Luftsicherung bis zur Präzisionsbombardierung. Außerdem findet eine neue Art von Triebwerken Einzug: Mittels Schubvektor-Steuerung lässt sich der Antriebsstrahl schwenken. Damit vollführen Jets wie die F-22 Raptor unglaubliche Flugmanöver.



FLUGMANÖVER A

IMMELMANN

Bei diesem einfachen Flugmanöver vollführt die Maschine einen halben Looping aufwärts. Danach dreht der Pilot den Jet mit einer halben Umdrehung wieder in die aufrechte Lage.



Moderne Militärjets sind Wunderwerke der Technik: Sie legen tausende Kilometer mit zweifacher Schallgeschwindigkeit zurück, um ihre gefährliche Mission auszuführen.

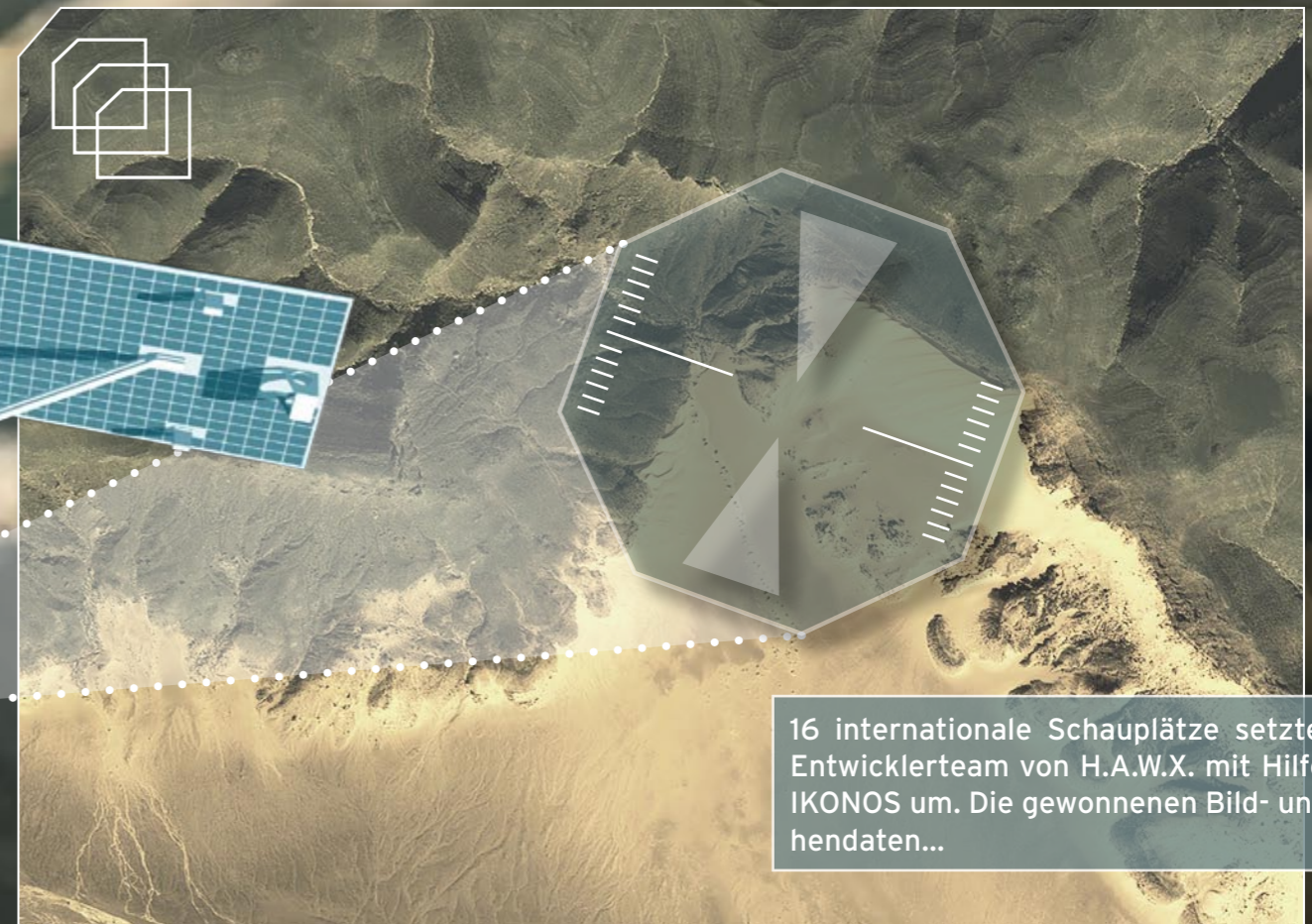
Der Satellit IKONOS liefert für H.A.W.X. hochaufgelöste Bilddaten aus dem Orbit - als Grundlage für realistische virtuelle Szenarien.

DAS AUGEN AUS DEM ALL

Nicht nur im eigentlichen Spiel kommen Hightech-Fluggeräte zum Einsatz. Auch bei der Entwicklung von HAWX setzt Ubisoft voll auf High-Tech: Die Zusammenarbeit mit GeoEye - einem Spezialisten für Satelliten-Daten - ermöglicht eine präzise Umsetzung aller Szenarien in HAWX. Der Satellit IKONOS (griechisch für ‚Bild‘) wurde 1999 in den Erdbereich auf eine Höhe von 680 km geschossen und kann exakte Topografie-Daten sowie Höheninformationen vermessen. Außerdem liefert er gestochen scharfe Fotos: Die Auflösung ist so hoch, dass er sogar Objekte erfassen kann, die kleiner als ein Quadratmeter sind. Das HAWX-Team kombinierte die Höhen- und Fotodaten zu einer realistischen Umgebung. Für den überzeugenden Eindruck platzierten die Grafiker zahlreiche Gebäude, Bäume und Vehikel. Den letzten Schliff erhielten die Areale durch Effekte wie Rauch und Wolken sowie eine virtuelle Sonne und ihre Beleuchtung. So kann der Spieler ultra-realistische Landschaften und Städte genießen: die echt wirkende Kulisse sorgt für einen ebenso überraschenden wie überzeugenden Mittendrin-Effekt.

Das Team setzte so insgesamt 18 Schauplätze wie Rio de Janeiro oder Cape Canaveral originalgetreu um. Darunter finden sich auch vier US-Metropolen: Washington, Dallas, Chicago und San Diego. Zusätzlich dürfen die Stadtgebiete von Ciudad Juarez (Mexiko), Rio de Janeiro (Brasilien) und Tokio (Japan) erforscht werden. Unglaublich: Jede Stadt verfügt über eine Fläche von 900 Quadratkilometern. Der virtuelle Pilot benötigt zwei Minuten, um von einem Ende ans andere zu gelangen. Ebenso unglaublich sind die Landschaftsszenarien wie die trockenen Wüsten des Nahen Ostens oder Meerengen mit schneebedeckten Gebirgen: Satt 10.000 Quadratkilometer wurden für jedes Areal ins Spiel gepackt. Selbst mit Jetantrieb vergehen vier Minuten, um diese Szenarien zu durchfliegen.

... bilden im fertigen Produkt eine optisch überzeugende Kulisse. Neugierige Spieler begeben sich hier auf Entdeckungstour.



16 internationale Schauplätze setzte das Entwicklerteam von H.A.W.X. mit Hilfe von IKONOS um. Die gewonnenen Bild- und Höhendaten...





Stolz auf ihre Arbeit (von links nach rechts): Vitalli Balanescu (Graphical Technical Leader), Elie Benhamou (Creative Director), Ioan Palalau (Site Creative Director), Mari Ricco (Art Director), Thomas Simon (Lead Game Designer)

STUDIO BUKAREST

Das Ubisoft Studio in Bukarest ist wahrlich kein Neuling - in Sachen militärischer Simulation. Die erfahrenen Entwickler zeichnen sich bereits für die preisgekrönten U-Boot-Simulationen „Silent Hunter 3“ und „Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific“ für Windows PC verantwortlich. Zuletzt sorgten die Rumänen mit „Blazing Angels: Squadrons of WW II“ und „Blazing Angels 2: Secret Missions of WW II“ für Aufsehen. Die historischen Luftschlachten im Zweiten Weltkrieg ebneten schließlich den Weg für ihre neueste Kreation: HAWX.

Drei Jahre dauerte die Entwicklung des Mammutprojektes, das dem unterversorgten Genre der Flugsimulationen neue Impulse verleiht. Das Team ließ dabei nicht nur gigantische Mengen an Referenzmaterial und Fotos einfließen. Zahlreiche Effekte wie Wolken, Wasserreflexionen, Tageszeiten und

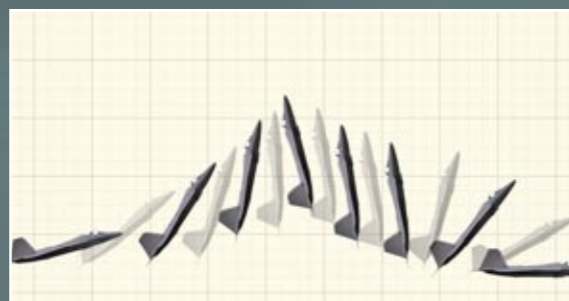
höchster Detailgrad bilden eine glaubhafte Kulisse für spannende Kämpfe. Trotz des Rechenaufwands bleibt die Bildrate bei flüssigen 60 Bildern pro Sekunde.

Dank enger Zusammenarbeit mit Kampfpiloten und Flugzeugherstellern stellten die Entwickler ein authentisches Flugerlebnis auf die Beine, das nicht nur grafisch, sondern auch spielerisch Meilensteine setzt. Darum hat der Spieler jederzeit die volle Kontrolle über den Jet: er überträgt die Kontrolle an den Computer oder er inszeniert die Mission kinoreif aus spektakulären Perspektiven. Verschiedene Kamerawinkel sowie individuelle Cockpits der Jets lassen uns eins werden mit der Maschine. Ein Flugzeug hat es den Entwicklern besonders angetan: Der F-22 Raptor überzeugt selbst eingeschworene Luftkampf-Experten mit seiner Wendigkeit und Vorlagen-treuem Flugverhalten.

FLUGMANÖVER B

DIE COBRA

Der Pilot zieht den Steuerknüppel bei niedriger Geschwindigkeit schnell zu sich, um den Jet senkrecht zu stellen. Dann hält er die Maschine in dieser Lage und fliegt geradeaus weiter.



Zahlreiche Programmierer, Designer und Tester werkeln mit Hochdruck an ihrem neuen Vorzeigeprodukt, das wieder Schwung ins Genre bringt. Hier deutlich erkennbar: Die mit den PCs vernetzten Entwickler-Versionen der Xbox 360.

RAFALE

Moderne Jets besitzen ein übersichtliches Cockpit mit Multifunktions-Anzeigen und bieten zudem eine gute Rundumsicht – besonders wichtig für den Luftkampf.

Neben Freifall-Bomben kommen auch Luft-Boden-Raketen zum Einsatz, die auf mittlere Entfernung vier Ziele gleichzeitig treffen können.

Gegen feindliche Fluggeräte eignen sich radargesteuerte **RAKETEN** für lange Distanz oder Mehrfach-Sprengkörper, mit denen wir bis zu vier Gegner auf einmal ausschalten.

VON TRIEBWERKEN, DÜSEN UND RAKETEN

An eine moderne militärische Flugmaschine von heute werden hohe Erwartungen gestellt: Sie soll überschallschnell fliegen können, aber auch im langsamen Tiefflug und im Luftkampf beherrschbar bleiben. Ein Muss ist dabei die Computer-gestützte Flugsteuerung, ohne deren Hilfe manche Flugzeuge

regelrecht vom Himmel fallen würden. Insbesondere kritische Deltaflügel-Konstruktionen wie die hier beschriebene Rafale oder der Eurofighter benutzen Hightech-Systeme, die für den Notfall gleich mehrfach vorhanden sind. Kein Wunder, dass ein Jet allein schon mehrere Millionen Euro kostet.

Die beiden schubstarken **TRIEBWERKE** beschleunigen die Rafale auf Überschallgeschwindigkeit. Dennoch kann die Maschine enge Kurven mit hohen G-Kräften fliegen.



Auch Rio de Janeiro dient in HAWX als Kriegsschauplatz: Die brasilianische Metropole am Zuckerhut wurde penibel von den Entwicklern aus Satellitendaten...

MIT LIEBE ZUM DETAIL: DIE ART DIRECTION

Authentizität: HAWX spielt in der nahen Zukunft und vor einer überaus realistischen, im beliebten Tom-Clancy-Universum angesiedelten Geschichte. Bereits viele Ubisoft-Titel wie „Splinter Cell“ oder „Ghost Recon“ basieren auf der Erfolgsmarke des weltberühmten Autors und Militärspezialisten. HAWX fügt sich hier nahtlos ein und beginnt dort, wo „Ghost Recon Advanced Warfighter 2“ aufhört: Man unterstützt die Hauptdarsteller des Taktik-Shooters, die Ghosts, aus der Luft. Nur so können die Kollegen ihren Auftrag am Boden erfüllen. Eben-

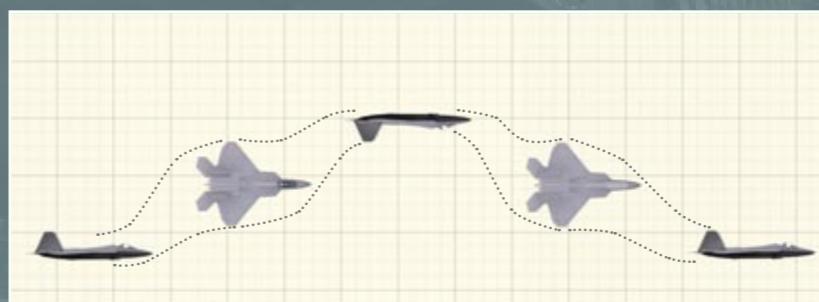
so finden sich Parallelen zu „Tom Clancy's EndWar™“: Wir helfen bei der Sicherung von Uplinks und schützen das weltweite strategische Raketenschild. Zudem nehmen wir im Cockpit einer Hightech-Maschine aus „EndWar“ Platz: der XA-20 Razorback. Je nach Mission haben wir Zugriff auf über 50 originalgetreu umgesetzte Jets mit unterschiedlichem Flugverhalten: Eine schwer gepanzerte A-10 Thunderbolt steuert sich komplett anders als ein Hochgeschwindigkeitsjäger wie der Eurofighter. HAWX vereinfacht unnötig komplizierte Flugaktionen und konzentriert sich auf das Wesentliche: dem Spaß am Fliegen.

... umgesetzt und strotzt nur so von Originalgetreuen Details. Darunter vor allem die markante Skyline und die weltberühmte Jesus-Statue.

FLUGMANÖVER C

DIE FASSROLLE

Werden wir von einem Feind bedrängt, dann dient uns die Fassrolle (oder der ‚Korkenzieher‘) als Ausweichmanöver. Dabei beschreiben wir gleichzeitig einen Looping und eine Rolle seitwärts.



DAS ZEUG ZUM KAMPFPILOTEN

Zeige, was für eine Art Kampfpilot in Dir steckt - mit dem großen HAWX-Test! Einfach die gewünschten Antworten klicken, danach registrieren und fantastische Preise wie eine Xbox-360-Konsole gewinnen!

High-Tech und Flugkünste sind über den Wolken nicht alles: In der Hitze des Gefechts müssen Piloten sekundenschnell Entscheidungen treffen, die über Sieg oder Niederlage bestimmen.

Ob Du das Zeug zum Helden der Lüfte hast, das erfährst Du, indem Du Dein Wissen und Deine Entscheidungsfreudigkeit auf die Probe stellst: Einfach den Button unten klicken, die Fragen beantworten und Dein ganz persönliches Kampfpiloten-Training absolvieren! Als Belohnung gibt's eine ganze Reihe edler Preise zu gewinnen!

WWW.ICH-BIN-EIN-KAMPFPILOT.DE

STILECHT ABHEBEN

Was wären echte Jet-Piloten ohne ihren Steuerknüppel? Nur mit seiner Hilfe vollführen sie Tiefflüge und waghalsige Manöver, bei denen äußerste Präzision gefragt ist. HAWX-Piloten können das auch: Thrustmaster® bietet eine auf den Titel maßgeschneiderte Hardware. Der „T. Flight Hotas X“ kommt mit einer Vorprogrammierung aller wichtigen HAWX-Kontrollen und lässt sich an PS3 bzw. PC stöpseln. Die zwölf Buttons und fünf Steuerungs-Achsen dürfen wir ganz bequem unseren persönlichen Kontroll-Bedürfnissen anpassen. Dank seiner ergonomischen Form und seines stabilen Sockels durchstehen wir mit seiner Hilfe ganz souverän selbst die härteste Mission.

□ GEWINN MIT HAWX!

Über das Spiel wisst Ihr schon alles - also seid Ihr fit für das große HAWX-Gewinnspiel! Beantwortet folgende Frage - und gewinnt einen von fünf Action-geladenen Preisen!

Frage:

Wofür steht HAWX?

- a) High Altitude Warfare
EXperimental (Squadron)
- b) High flying Airplanes alWays
Crossing

Die Antwort schickt Ihr bis zum **19.04.2009** an:

community.germany@ubisoft.com

WICHTIG:

Gebt in die Betreffzeile der Mail bitte „Gewinnspiel HAWX-Broschüre“ ein!

1. BIS 5. PREIS Das darf natürlich in keinem Gewinner-Paket fehlen: „Tom Clancy's HAWX“, das Spiel - wahlweise für PC, Xbox 360 oder PlayStation 3.

2. UND 3. PREIS Mit dem „T. Flight Hotas X“-Stick von Thrustmaster hebt es sich gleich doppelt so leicht ab! Das tolle Piloten-Accessoire ist kompatibel mit PlayStation 3 und Windows-PC.

4. UND 5. PREIS Zum Spiel gibt's auf dem 4. und 5. Rang die passende Piloten-Uniform: Ein tolles HAWX-T-Shirt für heiße Schlachten und warme Frühlingstage!

1. PREIS Ein Original- und Maßstabsgetreues Jet-Modell der „RAFALE“. Eine Zierde für jede Zocker-Sammlung!