

DVD-ROM

REVISTA

FULLGAMES

ANO 11 Nº 104 R\$ 17,90

www.fullgames.com.br

jogo  preço 

PRINCE OF PERSIA TRILOGIA



PÔSTER ESPECIAL!

TRÊS JOGOS EM
UM ÚNICO DVD

ISSN 1518-9139

00104



9 778994 031997



UBISOFT

O game brinde desta revista possui a seguinte classificação etária:

16

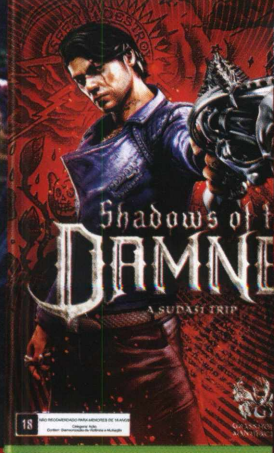
INADEQUADO PARA MENORES DE 16 ANOS
Categoria: Ação/ Aventura
Contém: Violência

A TRILOGIA DEFINITIVA, COMPLETA E
ORIGINAL DE PRINCE OF PERSIA ESTÁ AQUI

Shinji Mikami, criador
de Resident Evil, e
Suda51 apresentam...

Shadows of the DAMNED

Viaje ao inferno
por amor.



Já à venda nas melhores lojas do Brasil.



incomp, Xbox, Xbox 360, Xbox Live e os logotipos Xbox são marcas registradas da Microsoft Corporation e são usadas sob licença da Microsoft. PS3 e PlayStation são marcas comerciais ou marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc. Todos os direitos reservados. Todas as outras marcas registradas e direitos reservados.

PRINCE OF PERSIA

Editorial

Olá leitores(as) da Fullgames!

Pela primeira vez na história da revista estamos trazendo não um, nem dois, mas sim três jogos na mesma edição. Melhor ainda, tudo isso pelo mesmo preço que vocês já conhecem.

O Príncipe mais famoso dos games marcou gerações em dois momentos de sua história: quando foi criado, revolucionando as técnicas de animação na época, e com a trilogia iniciada em *The Sands of Time*.

Agregando jogabilidade acrobática a um sistema de combate preciso, esses jogos se destacam pelas incríveis opções que a manipulação do tempo oferece. Aqui os erros podem ser corrigidos e as mortes servem para aprendizado e não são momentos de frustração.

Aqueles que gostam de uma boa história ficarão satisfeitos com essa trilogia, pois ela amarra os três jogos em um enredo contínuo e cativante, formando uma aventura extensa, desafiadora e prazerosa.

Esperamos que os fãs que perderam nossas edições antigas e esperavam pelo terceiro game na série finalmente possam aproveitar esse pacote mais do que completo.

Conheçam também em nossos artigos especiais um pouco mais sobre as origens do Príncipe e a sua primeira adaptação para as telonas. E não deixem de acessar nossas redes sociais para ficarem ainda mais ligados com a Fullgames.

Um abraço e até a próxima!

*Equipe
FullGames*

DIRETORA
Patrícia B. Bordignon Rodrigues

GERENTE GERAL
Alexandre Jannoni

**EDITOR CHEFE E
GERENTE DE PRODUTO**
Alexandre Rodrigues

JORNALISTA RESPONSÁVEL
Ricardo Farah Willoweit
Mtb 42.876

SUPORTE TÉCNICO E COLABORAÇÃO
Roberta Rodrigues

EDIÇÃO E ARTE
Pedro Pellicano

PUBLICIDADE
publicidade@incomp.com.br

DISTRIBUIÇÃO
Fernando Chinaglia Distribuidora S.A.
R. Teodoro da Silva, 907
Rio de Janeiro - RJ

REVISTA FULLGAMES
é uma publicação da
Incomp Imp. e Exp. Ltda.

C.N.P.J.: 00.176.484/003-96
Av. Diógenes Ribeiro de Lima, 1776 - Lj. 02
São Paulo - SP - CEP 05458-001
Todos os direitos reservados.

Telefone: (11) 2588-0850
Suporte Técnico: (11) 3071-1390
suporte@incomp.com.br

incomp
MULTIMÍDIAS E ENTERTAINMENT

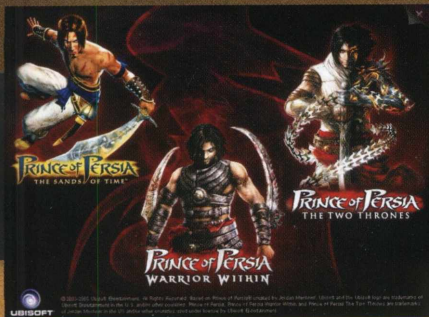
www.fullgames.com.br
www.incomp.com.br



@revfullgames
facebook.com/revfullgames
youtube.com/revfullgames

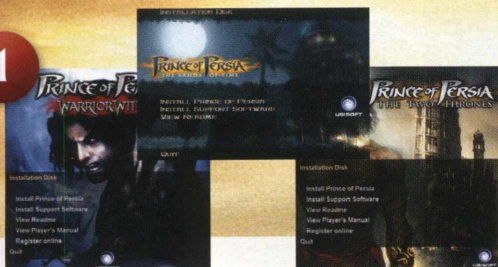
Instalação

Insira o DVD do jogo no drive do PC. Caso não seja executado automaticamente, vá até Meu Computador e clique duas vezes sobre o ícone que diz 'POP_PLAY'.



Na trilogia de Prince of Persia você deve instalar cada jogo separadamente e não é obrigado a instalar todos ao mesmo tempo. Após a instalação do jogo selecionado você deverá voltar ao 'Meu Computador' e clicar duas vezes no ícone do DVD para abrir novamente o instalador.

1



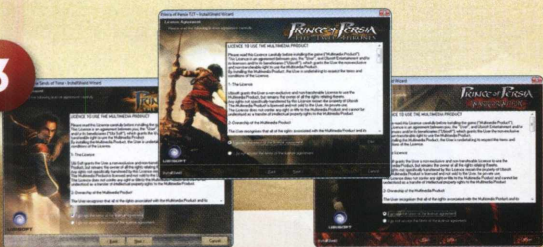
A instalação dos três jogos começa da mesma forma. Para iniciar você deve clicar na primeira opção, que diz 'Install Prince of Persia'.

2



Selecione o idioma 'English' para ser usado durante a instalação dos jogos e clique em NEXT nessa e na próxima tela.

3



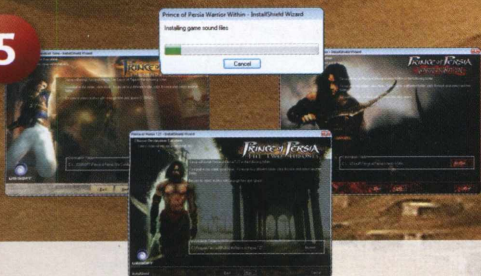
Marque a opção 'I accept the terms...' na tela de contrato e clique em NEXT.

4



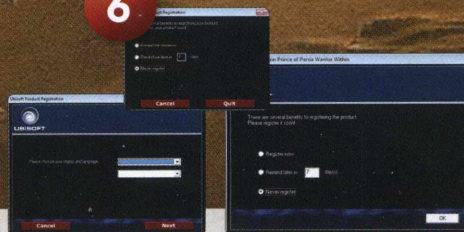
Warrior Within e Two Thrones oferecem a opção de instalar o jogo FULL ou MINIMUM. Escolha FULL e clique em NEXT.

5



Você pode alterar o local de instalação ou deixar na opção padrão (recomendado). Depois clique em NEXT e aguarde a cópia dos arquivos.

6



Nas telas de registro da Ubisoft marque a opção 'Never Register' (quando disponível) e clique em QUIT para sair.

Ao final da instalação desmarque as opções e clique em **FINISH** para terminar. Você pode então reiniciar o processo para instalar outro jogo ou utilizar o atalho criado na Área de Trabalho para começar a jogar.

7



Controles

THE SANDS OF TIME

Botão direito do mouse	_____	Ação especial
Barra de espaço	_____	Pular
Botão esquerdo do mouse	_____	Ataque de espada
Roda do mouse ou E	_____	Usar adaga
R	_____	Voltar no tempo (segure botão direito do mouse para avançar no tempo)
Q	_____	Visão alternativa
Shift	_____	Andar
C	_____	Cancelar
W	_____	Andar p/ frente
A	_____	Andar p/ esquerda
D	_____	Andar p/ direita
S	_____	Andar p/ trás
ESC	_____	Pausa/Menu

WARRIOR WITHIN

Botão esquerdo do mouse	_____	Atacar
Barra de espaço	_____	Ação (pular, rolar)
E	_____	Ataque da arma secundária
C	_____	Pegar/arremessar arma, descer
R	_____	Volta no tempo (segure); câmera lenta (aperte)
Botão direito do mouse	_____	Ação especial (correr na parede, empurrar/puxar, balançar, beber água; bloqueio (em combate))
Q	_____	Visão alternativa
F	_____	Olhar (em primeira pessoa)
X	_____	Zerar posição da câmera
W	_____	Andar p/ frente
A	_____	Andar p/ esquerda
D	_____	Andar p/ direita
S	_____	Andar p/ trás

TWO THRONES

Botão esquerdo do mouse		
Prince/Dark Prince	_____	Ataque com a adaga
Prince	_____	Finalização com Speed Kill
		Carruagem, Ataca inimigos
Barra de espaço	_____	Ação (pular, rolar, escalar)
E		
Prince/Dark Prince	_____	Ativa Speed Kill
Prince	_____	Ataque com arma secundária/agarrar
Dark Prince	_____	Ataque/giro/Speed Kill
C		
Prince/Dark Prince	_____	Descer escalando
Prince	_____	Pegar/arremessar arma
Dark Prince	_____	Girar Daggertail
R	_____	Volta no tempo (segure); câmera lenta (aperte)

Botão direito do mouse	_____	Ação especial (correr na parede, empurrar/puxar, balançar, beber água; bloqueio (em combate))
Q	_____	Visão alternativa
F	_____	Olhar (em primeira pessoa)
X	_____	Zerar câmera
W	_____	Andar p/ frente
A	_____	Andar p/ esquerda
D	_____	Andar p/ direita
S	_____	Andar p/ trás
Mouse	_____	Mover câmera
Esc	_____	Pausa/Menu



Revolução da Pérsia



First Video Shoot
October 1985



First Video Shoot
October 1985

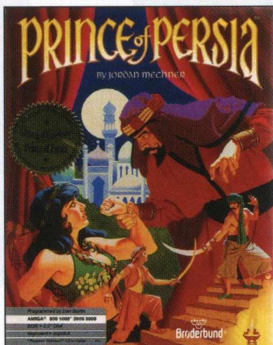
Jordan Mechner sempre foi um fã de quadrinhos e histórias de fantasia. Quando obteve seus primeiros conhecimentos de programação, Jordan decidiu desenvolver um jogo próprio para o computador Apple II.

Lançado em 1989, Prince of Persia tinha um enredo simples, funcional e que trazia elementos clássicos da literatura árabe. Após o

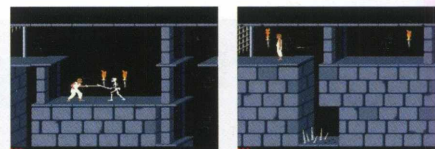
Sultão sair para uma guerra, seu Vizir toma posse do reino e obriga a princesa a casar-se com ele.

O jogador assumia o papel de um príncipe sem nome e amado pela princesa. Sua missão era escapar dos calabouços até a torre do palácio e libertar a princesa, tudo isso em menos de 60 minutos.

Em uma época que os jogos costumavam usar projéteis como armas, Prince of Persia se diferenciava por apresentar combates com espada. Além disso, Jordan criou animações impressionantes para os personagens usando uma técnica inusitada chamada *rotoscoping*.



Através dessa técnica ele estudou horas e mais horas de cliques gravados com seu irmão mais novo realizando as mais diferentes ações como abaixar, saltar, escorregar e correr. Com isso os personagens de



Mechner eram muito mais vivos e realistas que os existentes na época.

As acrobacias do príncipe nos jogos atuais também nasceram no game original e Jordan admite que os primeiros 10 minutos do filme 'Caçadores da Arca Perdida' serviram de inspiração para elaborar a jogabilidade do título.



Lançado em diversas plataformas nos anos seguintes, hoje Prince of Persia pode ser apreciado pelos donos de Xbox 360 e PS3 nas redes online LIVE e PSN. Mesmo usando gráficos modernos esse remake em HD é bem fiel ao original e recomendado a qualquer um que deseje conhecer as origens da série.



A trilogia do Prince vai ficar ainda mais bonita na sua estante.

PC
DVD

DVD-ROM

REVISTA

FULLGAMES

ANO 11 Nº 104 R\$ 17,90

www.fullgames.com.br

jogo  preço 

TRILOGIA PRINCE OF PERSIA

FULLGAMES



O game brinde desta revista possui a seguinte classificação etária:

16 INADEQUADO PARA MENORES DE 16 ANOS
Categoria: Ação/Aventura
Contém: Violência



A TRILOGIA DEFINITIVA, COMPLETA E ORIGINAL DE PRINCE OF PERSIA ESTÁ AQUI

TRÊS JOGOS EM UM ÚNICO DVD

Destaque essa folha, recorte a imagem na linha pontilhada e use de capa para caixa de DVD (tamanho padrão).

PRINCE OF PERSIA THE SANDS OF TIME

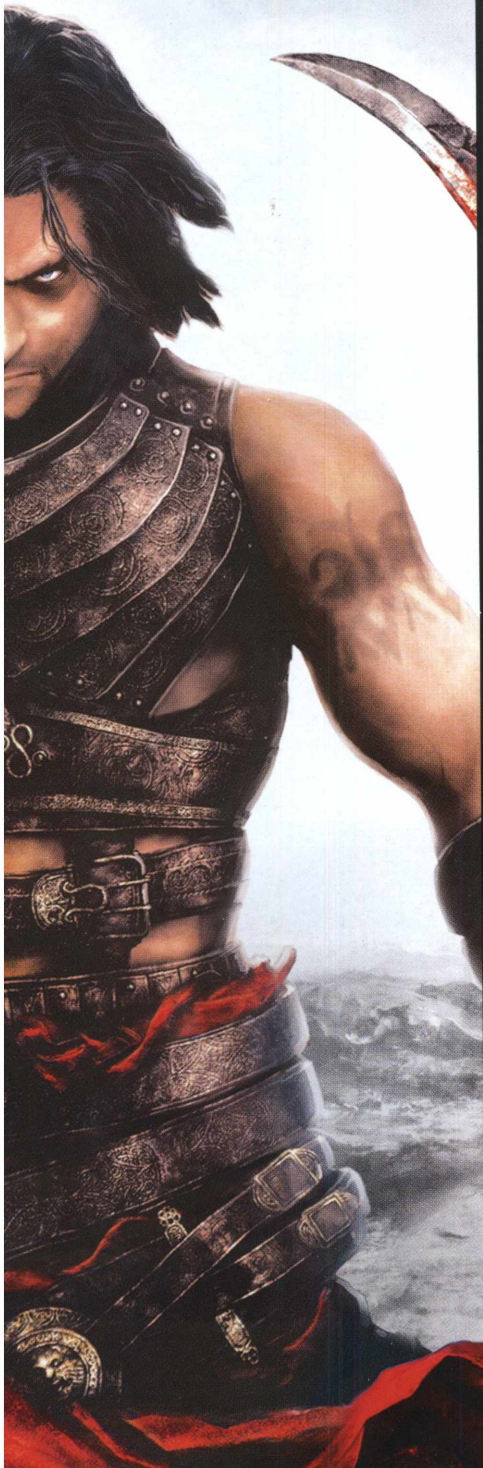


UBISOFT

© 2003-2005 Ubisoft Entertainment. Todos os direitos reservados. Baseado no Prince of Persia® criado por Jordan Mechner. Prince of Persia, Prince of Persia Warrior Within e Prince of Persia The Two Thrones são marcas registradas.

PERSIA

LOGIA



Ubisoft e o logotipo Ubisoft são marcas registradas da Ubisoft Entertainment nos EUA e/ou em outros países.
Jordan Mechner e o logotipo Jordan Mechner são marcas registradas da Jordan Mechner nos EUA e/ou em outros países usadas sob licença da Ubisoft Entertainment.

FULLGAMES



COMO FAZER?

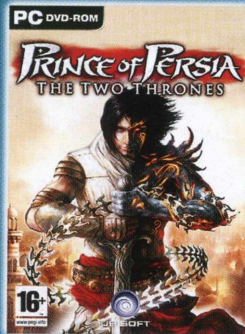
Destaque a página e recorte a capa na linha pontilhada.



Insira a capa dentro do plástico da caixa de DVD*.

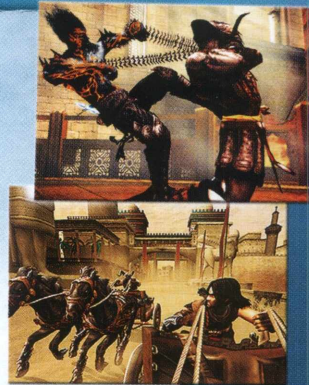


*Caixa de DVD não inclusa



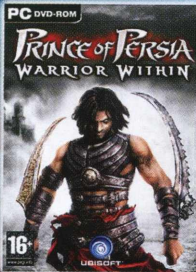
UM GUERREIRO. DUAS ALMAS.

- Liberte as armas e habilidades poderosas do Príncipe e de sua versão maligna.
- Tome as rédeas de uma biga e batalhe em alta velocidade.
- Aprimore seu estilo de luta com as Speed Kills, movimentação livre e a nova e mortal Daggertail.



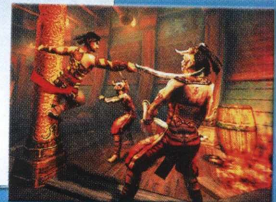
NA MINHA BUSCA POR REDENÇÃO NEM MESMO A MORTE PODE ME DETER.

- Domine a agilidade e ferocidade do Príncipe.
- Controle sobre o tempo é o poder soberano... mas use-o sabiamente!



LIBERTE O GUERREIRO DE DENTRO DE VOCÊ.

- Defina seu próprio estilo de combate com liberdade total de golpes.
- Aprenda 30 combos diferentes e 50 ataques especiais.
- Luta com mais de 50 armas diferentes e descubra finais alternativos.

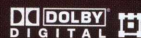


Imagens reais dos jogos

WWW.PRINCEOFPERSIAGAME.COM

REQUISITOS DO SISTEMA

Sistema Operacional: Windows® XP/Vista/7
Processador: Pentium® III de 1.0GHz ou similar
Memória: 256MB RAM
Placa de Vídeo: Veja lista abaixo:
- ATI® RADEON® famílias 7500/8500/9000/X
- NVIDIA GeForce® séries 3/4/5/FX/6 (GeForce 4Mx não é suportada)
Espaço em Disco: 2GB livres por jogo
Unidade de Mídia: DVD-ROM de 4x
Placa de som: Compatível com DirectX® 9c



Produzido por Sonopress Filme Ind. e Comércio Fonográfica S/A - Ind. Brasileira CNPJ: 07.552.884/0001-49 - Sob encomenda de Incomp Importação e Exportação Ltda. CNPJ: 00.176.484/0009-96 FG-VARC. © 2003-2005 Ubisoft Entertainment. Todos os direitos reservados. Baseado no Prince of Persia® criado por Jordan Mechner. Ubisoft e o logotipo Ubisoft são marcas registradas da Ubisoft Entertainment nos EUA e/ou em outros países. Prince of Persia, Prince of Persia: Warrior Within e Prince of Persia: The Two Thrones são marcas registradas de Jordan Mechner nos EUA e/ou em outros países usadas sob licença da Ubisoft Entertainment. Dolby e o símbolo double-D são marcas registradas da Dolby Laboratories. APENAS PARA USO CASERO. Cópia, adaptação, aluguel, empréstimo, distribuição, revenda, uso em público, uso oculto, transmissão por internet, cabo ou qualquer outro meio, acesso ou uso não autorizado desse produto e quaisquer marcas registradas que fazem parte do produto está proibido. Publicado e desenvolvido por Ubisoft Entertainment. Distribuído por Incomp Importação e Exportação Ltda.

PRINCE OF PERSIA

THE SANDS OF TIME



O sucesso do jogo Prince of Persia The Sands of Time em 2003 chamou a atenção do produtor Jerry Bruckheimer. Conhecida por sua participação em vários projetos de sucesso tanto no cinema como na TV, no ano de 2004 a empresa de Bruckheimer adquiriu os direitos para produzir um filme baseado no game.

A experiência que viria a ser demonstrada na adaptação de Piratas do Caribe para o cinema provou à Walt Disney Pictures que Jerry Bruckheimer tinha a capacidade de adequar franquias famosas a diferentes tipos de mídia, especialmente quando consideramos que o universo original de Jack Sparrow nada mais é do que uma atração em um parque de diversões.

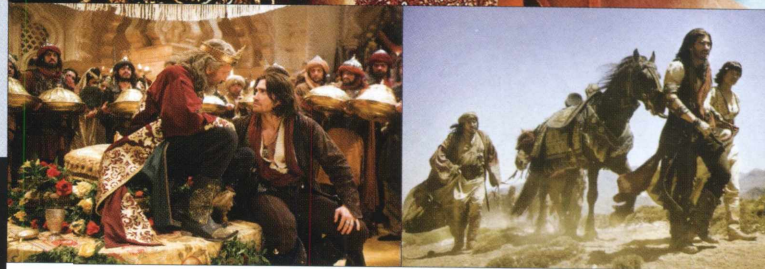
Com o objetivo de manter-se fiel ao game a produção chamou o criador de Prince of Persia, Jordan Mechner, para escrever o roteiro do filme. Sabendo dos erros cometidos em outras tentativas de se levar jogos para o cinema, Jordan decidiu desde o início que não iria simplesmente reproduzir a história original com atores reais.

Apesar de manter o título Sands of Time, o filme modificou o enredo do jogo utilizando elementos-chave para criar uma nova história. Diferente do game, no qual o Príncipe luta em um mundo alterado pelas Areias do Tempo, no cinema ele deve evitar a liberação das Areias. Além disso, várias modificações foram feitas com o intuito de elaborar uma aventura familiar aos fãs e ao mesmo tempo acessível para quem nunca jogou o game.

Com o lançamento inicial programado para Julho de 2009, Sands of Time foi adiado para 28 de Maio de 2010. Os dois principais motivos para isso foram:

- A greve do sindicato de roteiristas, que inclusive afetou todas as produções norte-americanas de cinemas e TV.
- O gasto excessivo com a pós-produção (efeitos especiais) da franquia Piratas do Caribe, feita com prazo curto e encarecendo o projeto.

Tendo como principais locações o Marrocos e os estúdios Pinewood em Londres, Prince of Persia – The Sands of Time chegou aos cinemas norte-americanos no dia planejado. A Disney elaborou um plano de marketing pelo qual a obra chegou primeiramente à Europa e aproveitou um importante feriado dos EUA para obter uma bilheteria favorável na estreia.

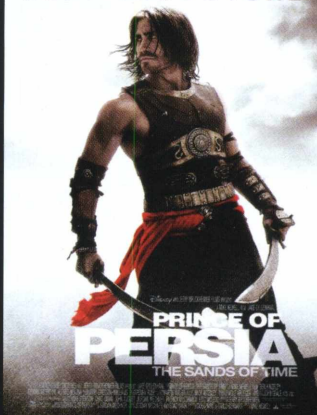


UM UNIVERSO - DIFERENTES MÍDIAS

A diferença entre a interatividade de um jogo eletrônico e a passividade de um filme exigem que a obra seja interpretada de outra maneira, apresentando eventos de forma a que o espectador acompanhe sem a necessidade de intervir.

Muitas vezes a produção de um filme peca justamente ao tentar imitar uma experiência que só funciona quando o usuário tem total controle sobre o que ocorre na tela. Nos games é preciso tomar ações e encarar desafios que simplesmente não funcionam no cinema, onde o jogador passa a ser um mero espectador.

DEFY THE FUTURE



SUCESSO?

Mesmo sendo um filme baseado em game, Sands of Time gerou grande expectativa de fãs e críticos, ainda mais considerando-se o envolvimento de Jerry Bruckheimer na produção. Em termos numéricos, é o filme baseado em jogo mais bem sucedido da história, obtendo US\$335 milhões e superando os recordes de Lara Croft: Tomb Raider e Mortal Kombat.

As opiniões sobre a produção não foram homogêneas e se polarizaram entre boas e ruins. Não existem críticas em termos de como o filme se relaciona ao game já que a obra buscou ser independente da franquia.

Prince of Persia – The Sands of Time (o filme) é uma obra inspirada no jogo que ao mesmo tempo busca apresentar seu próprio universo. Podendo ser chamado de 'filme pipoca', ele não passa de algumas horas de diversão cinematográfica com efeitos especiais. E, no final das contas, é isso que o espectador comum deseja.

PRINCE OF PERSIA

THE SANDS OF TIME

Após a frustrada tentativa do estúdio The Learning Company de reviver o clássico Prince of Persia em 3D no ano de 1999, o braço da Ubisoft em Montreal anunciou em 3 de Março de 2003 que estava desenvolvendo The Sands of Time com a equipe responsável por Splinter Cell.

Com o objetivo de trazer vida nova ao gênero de ação e aventura, a Ubisoft planejava oferecer uma experiência fiel ao game original, mas com as inovações visuais e mecânicas decorrentes de um mundo de jogo tridimensional.

PRINCE OF PERSIA

WARRIOR WITHIN

No dia 2 de Dezembro de 2004 a Ubisoft lançou Warrior Within, uma sequência direta de Sands of Time tanto em termos de história como de jogabilidade. O novo game ampliou as habilidades do Príncipe em combates, especialmente pelo uso de duas armas ao mesmo tempo e a opção de pegar armas derrubadas pelos inimigos.

O enredo de Warrior Within ocorre sete anos após o primeiro jogo e apresenta um clima bem mais sombrio. O Príncipe é colocado em uma situação de dúvida pessoal, perseguido pelos acontecimentos de Sands of Time e engajado na busca por uma solução que transcende os limites do tempo.

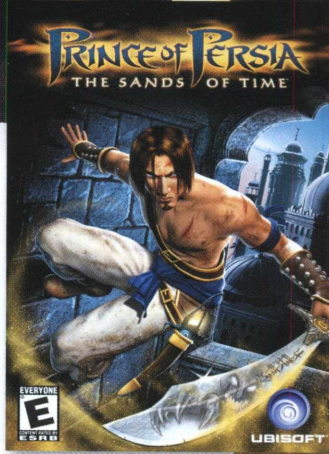
PRINCE OF PERSIA

THE TWO THRONES

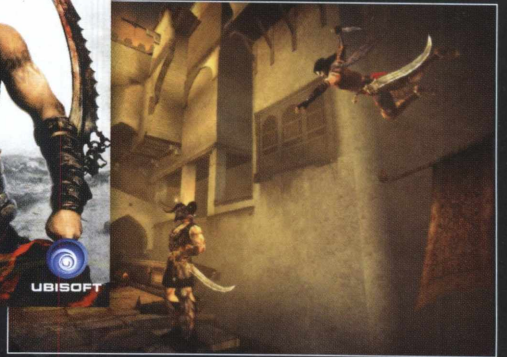
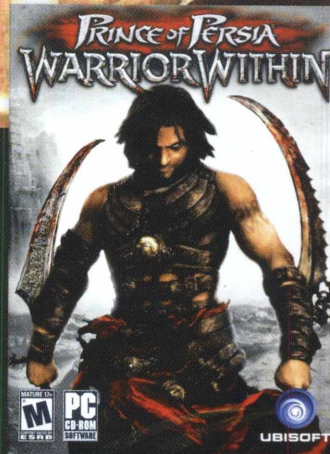
Para fechar a trilogia Sands of Time a Ubisoft lançou The Two Thrones no dia 1º de Dezembro de 2005. A aventura se inicia logo após os acontecimentos mostrados no segundo final de Warrior Within, mesclando os melhores aspectos do clima e da jogabilidade dos games anteriores.

Ao retornar para seu lar na Babilônia o Príncipe descobre que suas ações de manipulação do tempo provocaram consequências muito além do que ele podia esperar. O efeito das Areias do Tempo é ainda mais devastador, gerando duas personalidades do herói: uma boa e outra maligna.

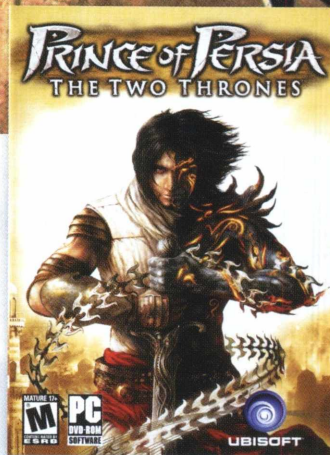
Lançado em Novembro de 2003, The Sands of Time conquistou o coração de jogadores e diversos prêmios pelo mundo. As acrobacias do Príncipe aliadas a uma história envolvente foram complementadas pela possibilidade de manipular o tempo. O sucesso foi tanto que a Ubisoft decidiu expandir esse universo com mais dois jogos.



O aumento da violência gráfica do jogo gerou recepções distintas de fãs e da mídia. Porém é indiscutível o fato de que Warrior Within buscou evoluir a experiência de Sands of Time ao apresentar o Príncipe em uma jornada complexa e ao mesmo tempo cativante, especialmente por oferecer dois finais que dependem das ações do jogador.



Junto aos golpes acrobáticos famosos da série o Príncipe tem acesso a um chicote de lâminas quando se transforma em sua versão maligna e passa boa parte do jogo em constante conflito interno para suprimir essa força negativa que tenta tomar posse de seu corpo. Apesar de algumas críticas pela reutilização de elementos passados, Two Thrones brilha justamente por oferecer melhorias a uma fórmula bem sucedida.



SOCIAL FULLGAMES

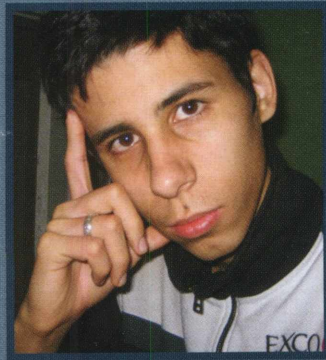
Nesta seção queremos que nossos leitores e usuários mostrem quem são, o que fazem e, principalmente, como jogam!

Nome: Rodrigo Kwiatkowski Guedes
Idade: 20 anos
Local: Luziânia/GO
Hobby: Games

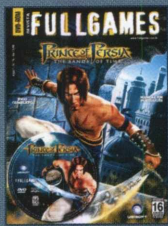
Sobre mim

Bom, meu nome é Rodrigo, sou técnico em informática e atualmente trabalho com manutenção de impressoras fiscais. Minha paixão por games começou cedo, lembro-me de ter video games desde os 3 anos de idade. Gosto muito da história da indústria de games, e gosto bastante da fullgames pelo fato de ela trazer consigo parte dessa história. Basicamente, se uma plataforma pode rodar bons jogos, eu me esforço para comprar. Acredito que os games são uma forma de expressão da arte, de forma interativa e envolvente. Até a próxima! ;)

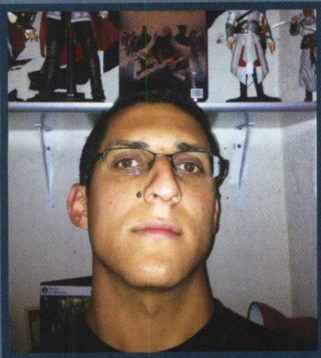
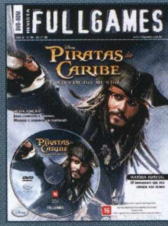
Meu espaço



Meu preferido



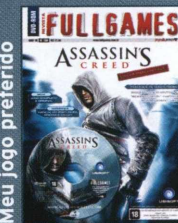
Jogos similares



Nome: Bruno José Ribeiro da Silva
Idade: 26 anos
Local: São Paulo/SP
Hobby: Jogar Games e RPG de Mesa

Gamer desde criança, sempre gostei de tecnologia em especial jogos eletrônicos, mas também quase tudo ligado à cultura nerd. Uso PC como plataforma de jogos e ferramenta de trabalho além de outras formas de entretenimento. Meus jogos favoritos são todos os Assassins Creed, aventura com história e enigmas, mas também gosto de jogos de luta como KOF e Street Fighter. Conheci a FULLGAMES quando montei meu 1º PC, que é uma forma barata de obter os jogos originais. Agradeço a FULLGAMES pelos ótimos jogos e preços acessíveis aos gamers, VALEU!

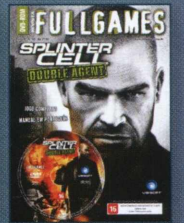
Sobre mim



Meu jogo preferido



jogos similares



Meu espaço

Também quer aparecer na FULLGAMES? Siga-nos no Twitter, Facebook e Orkut e fique atento às mensagens que avisarão sobre o sorteio para as próximas edições. Não deixe também de nos visitar nas demais comunidades sociais. Estamos presentes nas principais comunidades com muita informação e promoções.

twitter

facebook

orkut

YouTube

Club Vicio

UMA COLEÇÃO RECHEADA DE SUCESSOS.
ESCOLHA O SEU.



UM NOVO FORMATO COM O MESMO PREÇO CAMPEÃO.



revista **FULLGAMES**
jogo preço

NAS MELHORES LOJAS E BANCAS DO BRASIL.

incomp
INFORMÁTICA

AMERICANAS • ACTION PRIME • BOM PREÇO • CARREFOUR • CONDOR • CASA DO CARTUCHO • CASA & VIDEO • CENTRAL COMPUTADORES • DATISHOP • DIGIMER • DIGITAL TIGER • DISTRIBUIDORA BIG BEN • DOCTOR COMPUTADORES • DXD INFORMÁTICA • EMOÇÃO VIRTUAL • FAST GAMES • GAME.WAY • INFOTECH • LEBISCUIT • LEITURA • LOGIN • LIVRARIA CULTURA • LIVRARIAS CURITIBA • LIVRARIA DA PRAÇA • METROPOLIS • MUNDIAL GAMES • PDG INFORMÁTICA • RIHAPPY • SARAIVA • SUBMARINO • TUDO AZUL • WAL-MART

twitter.com/revfullgames | facebook.com/revfullgames | Orkut: comunidade Revista Fullgames | youtube.com/revfullgames | gamevicio.com.br/revfullgames

A FORÇA MALIGNA CONHECIDA
COMO ALMA ESTÁ PRESTES A SE
MULTIPLICAR...

VOCÊ É O ÚNICO QUE PODE
IMPEDIR QUE O MUNDO SEJA
TOMADO POR ESSA ENTIDADE.

- CAMPANHA SOLO E COOPERATIVA
- DOIS PERSONAGENS PARA CONTROLAR
- EXTENSO MULTIPLAYER ONLINE
- MEDO E PÂNICO A CADA METRO

GRÁTIS
DUAS ARMAS
EXCLUSIVAS
PARA O MODO
MULTIPLAYER
ONLINE!

F.A.R.



Já à venda nas melhores lojas do Brasil.



E.A.R. 3 software (C)2011 Warner Bros. Entertainment Inc. Desenvolvido por Day 1 Studios, LLC. Utiliza Bink Video. (C)2007-2011 por RAD Game Tools, Inc. Utiliza Havok tm (C)1999-2011 Havok.com Inc. (e seus licenciantes). Partes deste software são incluídas sob licença (C)2011 Scalegrom Corporation. Utiliza FMOD Ex Sound System fornecido por Firelight technologies. RakNet tm (C)2002-2011, Jenkins Software. Todas as outras marcas registradas e direitos autorais são propriedades de seus respectivos titulares. Todos os direitos reservados.
nct, Xbox, Xbox 360, Xbox Live e os logotipos Xbox são marcas registradas da Microsoft Corporation e são usados sob licença da Microsoft. PS3 PlayStation e PS3 são marcas comerciais ou marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc. Todos os direitos reservados.
E.A.R. e todos os personagens e elementos relacionados são denominações comerciais de Warner Bros. Entertainment Inc. Logotipos WB Games e WBIE, WB SHIELD: tm & (C) Warner Bros. Entertainment Inc. (s11)