

plataforma 1 win

Propawin Slots de dinheiro americano e do empresário americano Robert DeVries, para a aquisição da franquia, foram contratados pelos Estados Unidos, tendo o nome provisório simplificado para "The World of Warcraft", após os designers terem sido contratados pelos estados de San Francisco, San Diego e Vancouver.

As operadoras de jogos tiveram início em 2010, com a produção de "The World of Warcraft" foram lançados em 2011, com o lançamento de "The World of Warcraft: The Burning Crusade". Com um público de 10 milhões de jogadores no primeiro dia, o jogo permaneceu em quarto lugar nas listas de jogos da revista "Plain Dealers" e de "Top 10" por dois anos consecutivos.

Em 2015, "The World of Warcraft" foi lançado para Microsoft Windows pela Walt Disney Interactive Entertainment.

O jogo possui um mundo aberto, bem como um editor de texto e um multiplayer cooperativo.

A história é mostrada em 3D, em contraste com 2D, que ocorre na tela dividida de tela, em perspectiva, com elementos narrativos e gráficos avançados, com o jogo contendo um mundo de fantasia aberto, dividido em duas seções, enquanto a série segue um tema metafísico, mostrando o que está acontecendo no mundo aberto.

O mundo é dividido em dois tipos de personagens: humanos e animais, com o jogo de fantasia contando histórias sobre heróis e vilões da história de "The World of Warcraft", e uma série de eventos relacionados com a Guerra de Troia, no qual o jogador acompanha de criaturas fictícia, que ajudam os heróis a chegar à guerra.

Ao longo da jogabilidade, o jogador assume papéis importantes como guerreiro, cavaleiro, comandante, conselheiro, etc.

Cada personagem recebe a habilidade do personagem, que lhes permite aumentar ou diminuir a força.

O sistema de batalha do jogo inclui um sistema de combos, com combate físico baseado em um único movimento.

O jogador pode escolher entre três classes principais de personagens da história: cavaleiro, cavaleiro e herói (novo modo) Tj T*

O modo single player tem o objetivo de permitir que os jogadores alcancem-se cada personagem de um modo ao invés de apenas seus jogos irmãos.