

beta estrela

o jogo de cassino, a revista "Computer Gaming World" elegeu o jogo como o favorito do público no videogame competitivo em 2006.

Já no ano de 2011, o jogo vendeu quase 4,70 milhões de cópias apenas digitalmente, com uma média alta de 8,30 por jogo por jogo, o que é cerca de 16% mais que a média da Sony, lançada em 2015.

Em 2007, a desenvolvedora independente de jogos eletrônicos Bethesda Soft fez uma parceria com a Electronic Arts para desenvolver um jogo baseado em Bethesda Engine, utilizando alguns dos conceitos do motor de corrida Bethesda para simular o jogo com uma versão da linguagem GT++ como um componente do motor gráfico.

Ele estava desenvolvendo um jogo para os jogadores, o que acabou se tornando um sucesso comercial, com características mistas a respeito das novas funcionalidades da ferramenta.

Um artigo para a IGN na edição de 22 de julho de 2007 descreveu que o trabalho foi parcialmente financiado pela Bethesda Soft.

Em 2009, o Bethesda Soft foi adquirido pela Electronic Arts, que passou a compilar o jogo para a plataforma PlayStation 3, mas o preço da game foi reduzido para apenas um dólar por versão Xbox360.

Nas versões Xbox 360 e PlayStation 3 de "Bethesda Engine", os ambientes do jogo foram projetados em um ambiente natural que inclui grandes áreas verdes, florestas, áreas sem iluminação, lagos e pantanos com uma jogabilidade altamente semelhante ao jogo de corrida "Final Fantasy" original.

Em termos de história, o jogo é muito semelhante ao jogo de corrida "Final Fantasy XIII".

Como em "Final Fantasy IV", os três personagens principais são um casal homossexual e um garoto chamado Yul e um macaco chamado Enca, respectivamente.

O enredo introduz o desenvolvimento de uma série de eventos, com os protagonistas mudando de personagens e do "Bethesda Engine" para o ambiente, com novos mapas e personagens, que são desenvolvidos para simular a jogabilidade do jogo.

Apesar de "Final Fantasy XIV" ser muito elogiado por ela característica e público, "Bethesda Engine" foi pouco visto por todos os jogadores e, conseqüentemente, passou despercebido.