**World of Warcraft®: Warlords of Draenor™**

**Blizzcon® 2013 - Perguntas Frequentes**

**P: O que é *World of Warcraft*®: Warlords of Draenor™**?

*World of Warcraft®: Warlords of Draenor™*,a quinta expansão do RPG multijogador on-line da Blizzard Entertainment, anunciada na BlizzCon® 2013, leva os jogadores ao mundo de Draenor em um momento crucial na história: lutar contra as lendas do passado brutal de *Warcraft* e ao lado delas*.*

Pelas selvas e planícies marcadas pela guerra de Draenor, os heróis de Azeroth entram em um conflito mítico envolvendo campeões draeneis místicos e poderosos clãs órquicos, e baterão suas lâminas contra Grommash Grito Infernal, Mão Negra e Ner'zhul no auge de suas forças primevas. Os jogadores terão que revirar uma terra inóspita em busca de aliados para ajudar a montar uma defesa desesperada contra a máquina de conquista da Horda de Ferro — ou a história sangrenta do continente se repetirá.

**P: Quais as principais características de *Warlords of Draenor*?**

Eis algumas das novidades de conteúdo e funcionalidade de *Warlords of Draenor*:

* **Explore um mundo selvagem:** Explore o passado distante de Draenor, um mundo hostil, lar de orcs e draeneis, e aventure-se ao lado de personagens centrais da história de *Warcraft*.
* **Construa sua Guarnição:** Construa, controle e expanda sua fortaleza personalizável em Draenor e reúna seguidores PNJ para coletar recursos e sair em missões a seu comando.
* **Passe para o nível 90 instantaneamente:** Aprimore um personagem para se aventurar em Draenor. Está mais fácil do que nunca se divertir com o conteúdo mais recente junto com os amigos.
* **Nova arte para personagens jogáveis:** As animações e os modelos de personagem de muitas das raças jogáveis de*World of Warcraft* estão sendo atualizadas para acompanhar o estilo épico do jogo.
* **Aventure-se até o nível 100:** Alcance novos níveis de poder e destrave bônus para aprimorar ainda mais suas habilidades a caminho do nível máximo: 100!
* **…e muito mais:** Explore várias Masmorras, Raides, Cenários, Campos de Batalha, Modos de Desafio e muito mais: qualquer que seja o seu tipo de conteúdo preferido, novas aventuras o aguardam!

**P: Como funciona a Guarnição? Que tipo de seguidores e aprimoramentos estão disponíveis para ela?**

Para se estabelecer em Draenor e melhorar as defesas de sua facção contra a terrível Horda de Ferro, cada jogador precisará construir e gerenciar sua própria Guarnição, uma fortaleza personalizável que serve de base de operações durante toda a expansão. À medida que você completar missões e ganhar aliados, sua Guarnição se expandirá e você poderá escolher quais aprimoramentos deseja implementar. Você também vai encontrar e recrutar aliados e seguidores PNJ que se unirão a você na Guarnição, cada um trazendo suas próprias vantagens.

Por exemplo, um mineiro resgatado de uma masmorra pode ir morar lá e ajudar a coletar recursos de Mineração. Um guerreiro pode aceitar missões suas e tem a chance de voltar com recompensas valiosas. Outros personagens podem oferecer missões que aprofundem suas histórias ou que concedam itens valiosos à sua campanha.

Quando chega a hora de aprimorar sua Guarnição, você pode construir um Quartel para enviar mais seguidores em missão imediatamente, uma Taverna para obter mais recrutas ou uma Enfermaria para apressar a recuperação de seguidores feridos entre cada missão. Talvez você decida construir uma Forja e recrutar um Ferreiro para pesquisar novos projetos e manufaturar recursos valiosos (como os que têm recarga diária). Você também pode convidar amigos para visitar sua Guarnição a fim de trocar recursos e comparar suas respectivas bases.

**P: Quais são as zonas novas que eu vou explorar em Draenor?**

A expansão leva os jogadores ao passado de Draenor, quando esse mundo ainda não tinha se esfacelado, tornando-se o reino que os jogadores de *World of Warcraft* conhecem como "Terralém". Embora os nomes de muitos desses locais pareçam familiares, estamos reconstruindo todos eles para a expansão. Eis uma prévia das zonas de Draenor:

* **Serra Fogofrio:** Através ermos cobertos de neve e sob vulcões altíssimos, heróis do clã Lobo do Gelo e da Horda se unem para rechaçar os invasores de sua terra natal.
* **Vale da Lua Negra:** Entre colinas banhadas pelo luar, os draeneis do templo sagrado de Karabor se unem à Aliança em uma luta desesperada pela sobrevivência contra a Horda de Ferro e o clã Lua Negra.
* **Gorgrond:** Bem no fundo dos cânions áridos de Gorgrond, um arsenal de armas de cerco gigantes construídas pelo clã Rocha Negra está pronto para ser usado contra Draenor.
* **Talador:** À sombra de Shattrath, uma cidade sitiada, os Sacerdotes da Alma Auchenai procuram proteger as inúmeras almas draeneis em Auchindoun de uma terrível ameaça demoníaca.
* **Agulhas de Arrak:** No auge do poder, os arakkoa planejam complôs em seus picos altos, fora do alcance dos orcs brutais da Mão Despedaçada e dos párias sem asas lá embaixo.
* **Nagrand:** Entre as colinas férteis de Nagrand, os cavalga-lobo sangrentos do clã Brado Guerreiro ainda são uma ameaça considerável.
* **Selva Tanaan:** Na selva luxuriante lar do clã Olhos Sangrentos, um Portal Negro está sendo construído... e um exército da sinistra Horda de Ferro se prepara para conquistar Azeroth.

**P: Por que vocês vão deixar os jogadores chegarem ao nível 90 instantaneamente?**

*World of Warcraft* está sempre evoluindo, e hoje em dia os jogadores têm muitas maneiras diferentes de se envolver com o jogo. Alguns gostam de explorar o mundo e passar de nível. Outros preferem o desafio dos raides. Outros, se divertir com os amigos, onde quer que estejam. Um de nossos objetivos principais com *Warlords of Draenor* é permitir que os jogadores de *World of Warcraft* possam interagir de forma rápida e simples com seu conteúdo preferido, e passar todo mundo para o nível 90 torna isso possível.

Uma queixa que costumamos ouvir dos jogadores novos e dos que passam muito tempo sem jogar é que *World of Warcraft* requer um investimento de tempo considerável antes de ser possível jogar com amigos de nível alto. Algumas mudanças no mecanismo, como facilitar a curva de passagem de nível, e recursos, como o popular Pergaminho da Ressurreição e o sistema Recrute um Amigo, se mostraram muito populares, mas esse tipo de problema só vem se agravando a cada patch e expansão que lançamos. Ao darmos aos jogadores a opção de melhorar os personagens para que possam aproveitar o último conteúdo da expansão, esperamos remover algumas das barreiras de entrada no jogo, de forma que qualquer um possa começar a se divertir imediatamente com *Warlords of Draenor* independentemente da sua experiência prévia com *World of Warcraft*.

**P: Já faz tempo desde que joguei *World of Warcraft* — será que eu vou saber o que fazer com um personagem no nível 90?**

No começo da nova expansão, os jogadores caem no meio de uma apresentação que envolve um ataque desesperado contra as forças órquicas em Draenor. Durante essa sequência de abertura, os jogadores novos e os que estão voltando terão a oportunidade de se atualizar no jogo antes de ir para o conteúdo da zona inicial de sua facção — mais ou menos como aconteceu com os Cavaleiros da Morte no início de *Wrath of the Lich King*. Recentemente, também acrescentamos recursos, como os Campos de Testes, que ajudam os jogadores a aprender a tancar, curar e causar dano em masmorras num ambiente de "ensino" solo, para ajudar a diminuir a dificuldade da curva de aprendizado e preparar os jogadores para a batalha de um modo rápido, eficiente e divertido.

**P: Como será feita a passagem para o nível 90?**

Nas regiões em que os jogadores compram as expansões do *World of Warcraft*, cada conta do *World of Warcraft* que você atualizar para a expansão *Warlords of Draenor* receberá um aprimoramento de personagem para o nível 90 (para ser usado quando a expansão for lançada). Você não precisa escolher imediatamente qual personagem aprimorar. Também é possível criar um personagem de nível 1 e depois aprimorá-lo se desejar. O personagem aprimorado também receberá um conjunto apropriado de equipamento (mais alguns outros acessórios) para poder começar a se aventurar logo. Daremos mais detalhes sobre isso no decorrer do desenvolvimento.

Para as regiões onde os jogadores não compram expansões (incluindo China, Coreia e Taiwan), nós logo teremos mais informações para divulgar. Enquanto isso, nosso objetivo para todas as regiões continua o mesmo: permitir que os jogadores comecem a se divertir imediatamente em Draenor.

**P: Por que mexer no visual das raças agora? Vou me reconhecer no espelho?**

Ao lançarmos novos conteúdos e expansões, recebemos reclamações de que alguns modelos de personagem antigos e animações perdem muito em comparação com as raças mais novas. Uma vez que *Warlords of Draenor* leva os jogadores de volta à terra natal dos orcs — uma das raças jogáveis originais de *World of Warcraft* —, essa nos pareceu uma boa chance de atualizar não só os orcs, mas outras raças jogáveis que estavam precisando de uma repaginada.

Sabemos que muitos de vocês já se identificam bastante com o visual do personagem, então estamos dedicando muito tempo e recursos para que essas atualizações capturem a identidade e personalidade fortes de cada raça. Ainda estamos determinando quais raças estarão disponíveis no lançamento da expansão, mas nosso objetivo é atualizar as oito raças jogáveis originais de *World of Warcraft* mais os Draeneis e Elfos Sangrentos no lançamento da expansão e nas atualizações de conteúdo subsequentes.

**P: Que tipo de bônus meu personagem vai receber em sua jornada do nível 90 ao 100?**

*Warlords of Draenor* traz um novo sistema de bônus que recompensa os jogadores com vantagens poderosas em sua progressão até o novo limite de nível. A cada nível, do 91 ao 100, os personagens ganham um bônus permanente em um de seus feitiços e habilidades cruciais. Os jogadores também destravarão uma nova árvore de talento quando chegarem ao nível 100, recompensando cada classe com três habilidades novas poderosas para escolher.

**P: Quais são os planos para as novas Masmorras, Cenários e Raides?**

Queremos seis masmorras novas para cinco jogadores no lançamento de *Warlord of Draenor*, junto com uma versão atualizada do Pico da Rocha Negra clássico. Um dos nosso objetivos é dar aos jogadores uma boa mistura de masmorras para os jogadores passarem de nível e novas masmorras inexploradas onde os jogadores de nível mais alto podem se aventurar. A expansão também dará aos jogadores a chance de conquistar armas transmogrificáveis incríveis e outras recompensas únicas em Masmorras no Modo Desafio. Também queremos lançar vários Cenários, junto com Cenários Heroicos para os que gostam de um desafio extra.

Quanto aos Raides, estamos planejando 2 novas instâncias de raide e também novos chefes de mundo. Também continuaremos a dar uma ampla variedade de opções de raide aos jogadores. Além de oferecermos quatro níveis de dificuldade como no Patch 5.4, também vamos estender nossa tecnologia de escalonamento de Raide Flexível para os raides de dificuldade Normal. Logo teremos mais detalhes para divulgar a respeito.

**P: Que desafios nos aguardam no JxJ?**

*Warlords of Draenor* terá uma nova zona de JxJ que levará os jogadores da Horda e da Aliança a um conflito épico no coração de Draenor, onde eles lutarão pelo controle de fortalezas estratégicas espalhadas pelas fronteiras do planeta. Essa nova área terá instâncias imperceptíveis, para um melhor desempenho e uma experiência JxJ mais balanceada do que tínhamos nas zonas JxJ anteriores do *World of Warcraft*. Também estamos planejando grandes melhorias de IU relacionadas ao JxJ, incluindo atualizações para ajudar você a acompanhar os objetivos e se comunicar melhor com sua equipe nos Campos de Batalha, bem como melhorias nos frames de unidades inimigas em Campos de Batalha Ranqueados e Arenas para que informações cruciais sejam repassadas com mais clareza.

**P: E quanto às profissões?**

Um dos nossos objetivos em *Warlords of Draenor* é tornar cada uma das Profissões do jogo mais instigantes e integradas à experiência. Para isso, a Guarnição terá um papel importante nas Profissões do seu personagem nesta expansão — mais ou menos como a importância da Fazenda para a a profissão Culinária em *Mists of Pandaria*, mas numa escala muito mais épica.

**Q: O que os jogadores podem esperar das missões em Draenor?**

Ouvimos muitas sugestões durante *Mists of Pandaria* sobre os tipos de missões e conteúdo de JxJ que os jogadores preferem e aprimoraremos as missões em *Warlords of Draenor* levando em conta essas informações. Nosso objetivo é dar aos jogadores muitas atividades divertidas e inesperadas, das missões com as quais vocês já estão acostumados à novas experiências semelhantes ao tipo exploratório e ativado por eventos da Ilha Perene, introduzido no *Patch 5.4: Cerco a Orgrimmar*.

**P: Vocês vão fazer modificações nos Atributos já disponíveis?**

Um dos nossos objetivos para *Warlords of Draenor* é fazer com que procurar e coletar saques fique mais emocionante. Assim, acrescentamos alguns atributos divertidos ao equipamento, como Velocidade de Movimento e Cutilada, que dá ao jogador a chance de causar dano extra ou curar alvos próximos adicionais. Além disso, vamos aposentar alguns atributos que os jogadores não consideram divertido gerenciar, como Acerto e Aptidão. Também vamos implementar melhorias na itemização de armadura, o que deixará mais fácil compartilhar equipamento entre classes. Logo teremos mais informações para divulgar a respeito.

**P: Haverá alguma melhoria nos gráficos e mudanças nos requisitos mínimos?**

Sim. Estamos planejando algumas melhorias e modificações nos gráficos dessa expansão, incluindo algumas atualizações relativas aos personagens aprimorados dos jogadores e a introdução da Guarnição. Também pensamos em atualizar outros sistemas existentes para melhorar o desempenho e a qualidade dos gráficos. Vamos anunciar os requisitos de sistema quando estivermos mais perto da data do lançamento.