

bwin font

Winown Lucky Online imediatamente após o término do jogo, foi revelado que TMS teve problemas ao longo de sua história; devido à falta de um sistema de votação em seu fórum oficial, sendo necessário um sistema de discussão por membros a ser incluído no site.

Após a conclusão do jogo, este problema foi consertado com a criação de um sistema de votação para permitir atualizações de seu fórum do jogo.

Depois de alguns meses, a votação foi novamente feita, essa vez permitindo que qualquer membro que quisesse adicionar ou mudar a conta no fórum sem necessitar de uma senha foi incluído no sistema de votação.

A campanha de lançamento do jogo em si teve três campanhas que foram lançadas na Steam em 2010.

Uma delas, lançada em 2012 e dedicada exclusivamente à pirataria da Steam, começou como o lançamento da versão "Freeware" e durou pouco tempo; até a segunda metade da campanha ser lançada.

Ele se tornou o primeiro jogo a sair sem recursos devido à falta de um sistema de votação e no fim do dia, a "G-Unit" anunciou que a "IGN" havia começado a trabalhar em um sistema baseado em votos na série "Freeware"; um projeto que era para ser usado com a engine 3D.

O jogo foi lançado em 3DS para o Nintendo 3DS em 27 de março de 2008, para o Game Boy Advance em 17 de abril de 2008, para o PlayStation 3 e a Xbox 360 em 11 de dezembro de 2008 e em 5 de janeiro de 2009 para o Wii U em 22 de março a pedido da empresa.

A versão "Freeware" para o Wii U se saiu em 25 de abril de 2009 e ficou apenas na versão de GameCube do Japão.

Em 6 de dezembro de 2008, o jogo se tornou o único jogo da "Free Software" a incluir em seu sistema de jogo o modo de exploração.

Desde sua estreia, o jogo recebeu críticas geralmente favoráveis, elogiando a jogabilidade melhorada e o diálogo.

A "G-Unit" continuou a promover a versão de "Freeware" para o Wii U depois de seu lançamento limitado no Japão.

Este foi o único jogo do "Freeware" a ser lançado para o Nintendo 3DS em uma plataforma de teste do Virtual