



## Review Total War: Three Kingdoms

The Creative Assembly

Total War: Three Kingdoms é um videogame de estratégia. Eles combinam estratégia baseada em turnos e táticas em tempo real. O jogo foi desenvolvido pela Creative Assembly e foi publicado pela Sega. A data de lançamento é 23 de maio de 2019. O jogo está disponível no Microsoft Windows, macOS e Linux. Este jogo captura uma guerra chinesa no século III

**Total War: Three Kingdoms** é outro título nesta série de jogos de estratégia. O jogo combina estratégia baseada em turnos e táticas de videogame em tempo real.

Os jogos ocorrem no século III. A história é sobre a histórica Guerra dos Mandatos entre o Império e os Turbantes Amarelos, o destino da guerra depende apenas de você, apenas você pode mudar a história. O jogo oferece dois modos de jogo que você pode escolher, um é um romance e o segundo é um recorde. Os registros tornam o jogo, do meu ponto de vista, mais chato, o que força o jogo a ter mais resistência ao jogo. Generais recebem guardacostas e coisas do gênero. Mas no modo Romance, a história começa a ser o que Total War realmente era.

No romance, os generais são como deuses, são poderosos demais para dar um exemplo que um general pode cobrar em uma unidade inteira de dizer Swordsab e matar muitos deles. Eles são loucos e você pode ter até três do seu lado, mas há um problema, o inimigo também os possui. Mas é um tipo de jogo totalmente novo, e eu gosto dessas coisas novas. Acho que todo mundo adoraria esse modo romântico, já que eu disse que é mais divertido.

Além disso, você tem um mapa estratégico, e ele parece brilhante, um pouco profundo, mas brilhante. Lá, você pode obter facilmente qualquer informação que esteja descobrindo. Tudo o que você deseja saber sobre todas as facções com as quais esteve em contato pode basicamente encontrar lá. Existem muitas mecânicas, e isso depende apenas de você, que estilo de jogo você prefere. Você pode jogar de forma agressiva ou pode preferir mais diplomacia.

O gráfico do jogo parece incrível, eu não esperava por esse gênero de jogos. Gosto da aparência, atirar flechas ou enormes bolas de fogo é realmente impressionante. Eles fizeram um bom trabalho aqui, eles também adicionaram alguns recursos, como sempre, se você não sabe o que fazer, basta pressionar F1 e o jogo irá ajudá-lo. Portanto, você não precisa gastar muito tempo assistindo aos vídeos do YouTube sobre como fazer algo.

A história principal leva cerca de 38 horas sem missões adicionais, com elas pode demorar cerca de 50 horas. O jogo custa € 59,99, você também pode comprar mais 5 dlcs, para todos os dlcs você gastará cerca de € 30.

É um jogo como muitos outros de estratégia que, à primeira vista, assistindo as pessoas jogarem por um tempo e tal, se você não se aprofundar nos conceitos mais básicos ou em todas as ações que executa, porque você não entende o jogo tão bem no final ou não o vê. O charme é por isso que é bom aprender com os guias on-line para capturar mais a energia do jogo e encontrar muitas coisas interessantes.

Hubei, Zhang Fei e Guan Yu apóiam e inspiram um ao outro a alcançar maior grandeza, mas nem todos os relacionamentos nos três reinos são tão saudáveis. Todas essas interações, como os personagens, se encontram durante a campanha que recebeu o nome do conceito chinês de inter-relações dinâmicas chamado sistema Guan chi. Os desenvolvedores têm mais mecânica e constroem mais sistemas em torno dos personagens. Assim, eles podem interagir uns com os outros, podem construir relacionamentos positivos e negativos um com o outro enquanto esbarram uns nos outros ou trabalhar juntos durante o curso da campanha.

Os personagens têm laços de irmandade, juramentos, irmandade e grandes rivalidades cujas histórias são contadas ao longo dos séculos. Neste jogo, muitos elementos são adicionados para apoiar isso. Isso representa o sistema Guan Chi, que é o tipo de sistema de relacionamento para construir amizades e rivalidades. .

Essas interações podem ser gerenciadas para uma existente. Pode ser uma boa idéia manter generais rivais dentro da sua fração, mas em extremos opostos do seu território, por exemplo. Mas muitas dessas coisas devem parecer orgânicas. Você nem sempre sabe como e quando uma amizade ou disputa surgirá. Portanto, os personagens podem conhecer outras pessoas não apenas na batalha, mas podem conhecer outras pessoas se estiverem na mesma região. Você pode encontrá-los se forem personagens conquistados, talvez o administrador de uma província e outros personagens que passam por um exército e possam conhecer e construir esse relacionamento, dependendo de seus traços e do que aconteceu na campanha. Isso cria toda a dinâmica entre os personagens, que é alimentada em outros sistemas de jogo.

Pros	Cons
<ul style="list-style-type: none"><li>- Gráfico</li><li>- Hora de brincar</li><li>- Opções</li><li>- Jogo de estratégia com diferentes campos de batalha.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- às vezes chato</li><li>- Preço</li><li>- A gestão da cidade é uma tarefa fácil</li><li>- As batalhas não têm a topografia do ponto de estrangulamento</li></ul>

**Links Facebook:** <https://www.facebook.com/TotalWar/>

**Twitter:** <https://twitter.com/totalwar>

**Instagram:** <https://www.instagram.com/totalwarofficial/>

**Web:** [https://store.steampowered.com/app/779340/Total\\_War\\_THREE\\_KINGDOMS/](https://store.steampowered.com/app/779340/Total_War_THREE_KINGDOMS/)

**Play Store:**

**Apple Store:**