



Download



[Splinter Cell: Blacklist](#)



Download

VERSIONE BREVE: Sotto i molti piccoli difetti e irritazioni, SplinterCell: Blacklist è ancora & quot; OK & quot; alla fine, a volte anche piacevole. Posso raccomandarlo al prezzo di vendita.

VERSIONE LUNGA: Scusate, ma dovrò andare controcorrente e dire che non è meglio di SplinterCell: Conviction, che era nella media secondo me. Il video introduttivo è fantastico, ma il resto del gioco non regge molto bene.

Come per l'ultimo gioco, la trama della campagna è decente - molto simile a un tipico film d'azione di Hollywood, e il più piacevole se non provi a pensare troppo. I meccanismi di gioco sono OK - abbastanza solido e molto convenzionale. Ci sono i tipici problemi minori e le incongruenze, ma niente di male. Come al solito osservate le pattuglie nemiche predefinite, e passate di nascosto quando appare inevitabilmente un varco. Se segui questa regola con successo, non sarai mai costretto ad improvvisare (a meno che non sia scritto a scritturale). Il level design è ancora troppo stretto e lineare, non offrendo alcuna reale libertà di approccio a un obiettivo, ma questo è normale per i giochi di console mainstream. Mi mancano però i giochi di maggiore libertà di movimento come IGI 2, Stalker e ARMA, quando ti stai infiltrando nelle posizioni nemiche. Almeno i dettagli visivi in alcune aree erano abbastanza buoni. C'è anche la solita enfasi sulla copertina nel design del livello. Sia che tu stia strisciando o sparando, passerai la maggior parte del tuo tempo incollato per coprire e premendo un tasto per correre al prossimo oggetto di copertura convenientemente posizionato. Posso sopportare questo, ma diventa ripetitivo rapidamente - il mercato è già saturo di sparatutto basati su cover.

Il nuovo doppiatore e modello di Sam sono meno simpatici. Era maturo, calmo, spiritoso e cinico, ma ora si imbatte in uno strattone compiaciuto. E lo hanno reso più giovane e più pesante - assomiglia ad un comandante di pastori con il pompaggio di steroidi di Mass Effect. Inoltre sembra arrabbiato tutto il tempo e offre così tante dichiarazioni di pep-talk con una fredda voce soave. Mi è piaciuto di più il cattivo principale! La messa a punto della nuova squadra di Sam è meno credibile - Un piccolo gruppo di super-élite ex-adolescenti in totale libertà, soggetti a nessuna burocrazia, con "licenza per uccidere", che riferisce direttamente al presidente degli Stati Uniti? Dai! Inoltre, la raffigurazione della tecnologia è così piena di BS, anche per gli standard di SplinterCell, che si tratta di immersione. L'interfaccia del computer utilizzata dai protagonisti assomiglia più a una tecnologia aliena senza senso di Starwars che a qualcosa della vita reale. Sembra che gli sviluppatori abbiano tentato troppo duramente di impressionare i giocatori che assumono sono altrettanto ottusi e tecnologicamente analfabeti. La maggior parte dei videogiochi non è plausibile in misura diversa, ma la lista nera è uno dei peggiori autori di reato.

Lo schema di controllo è stato modificato dall'ultima partita, e in peggio. Chi pensava che legasse & quot; Usa & quot; ;, & quot; Apri / Smash Door & quot; ;, & quot; Climb / Vault & quot; e & quot; Passa alla copertina successiva & quot; tutto a 1 bottone è stata una buona idea? (non puoi cambiare questo). Questo non è un difetto di rottura del gioco, ma è davvero chiedere troppo per permetterci di usare pulsanti separati per tutto ciò che riguarda i nostri oltre 100 controller chiave (ovvero le tastiere). I comandi si sentono un po' pigri e talvolta persino insensibili. La fotocamera in terza persona sembra sbagliata: troppa sensibilità casuale e sensibilità del mouse. La visione notturna è quasi inutile, potrebbe anche aumentare la gamma sul mio monitor. Alt-tab non funziona più (almeno non per me in Dx11). Non ho avuto molti di questi problemi in SplinterCell: Conviction.

SplinterCell: Blacklist ora è ossessionata dal social networking, & quot; unlockables & quot; e & quot; risultati & quot; - Non voglio che mi sbattano la gola tutto il tempo, voglio solo giocare. Ci sono sfondi a tema cyber ridicolo OTT nel menu che non fanno altro che irritare e rendono difficile leggere ciò che è sullo schermo. I filmati pre-renderizzati hanno permanentemente un noioso animato "caricamento & quot; animazione in primo piano. Come al solito, c'è un sistema di salvataggio dei posti di blocco: se si ricarica dopo essere stati uccisi, è possibile che vengano generati da qualche parte in cui non si è mai passati. Vuoi caricare da prima di un filmato che hai perso a causa di un bug no-video? No. Guardalo troppo compresso su youtube. Il FOV è spesso troppo basso, quindi se ti ammali facilmente con il movimento, non giocare a questo gioco. Perché non hanno aggiunto un

cursor FOV come in FarCry3? E perché hanno rimosso l'effetto schermo in bianco e nero per mostrare che eri nell'ombra? Era molto più intuitivo del LED stupido che ora si illumina sulla schiena di Sam. Come previsto, il rilevamento dell'IA è abbastanza arcade o incoerente - se ti arrampichi (a voce alta) sull'oggetto di copertura successivo in bella vista, nessuno ti vede o ti sente, ma se un cane ti abbaia (mentre sei nascosto), tutti nell'area immediatamente conoscono telepaticamente dove sei. Come in FarCry3, i cani sono nemici molto più formidabili dei cattivi professionisti con i fucili d'assalto. A differenza di ChaosTheory, i rumori ambientali non vengono presi in considerazione in modo realistico quando l'IA ti sente. Con tutte queste cose, si tratta di pensare (senza pensieri più alti) come un giocatore di console e attenersi alle regole del gioco scritte e inventate, anche se vanno contro il buon senso. La discreta colonna sonora orchestrale di SplinterCell Conviction è stata rimpiazzata da una blanda scia di bassi elettronici - tutto rumore e nessuna anima, come in FarCry3 - non c'è niente che contenga gusto.

Per quanto riguarda il multiplayer: "The Splinter Cell II servizio di lista nera non è disponibile. Per favore riprova più tardi." & Quot;

Nel complesso, questo non è affatto un "brutto gioco". Nessuno dei difetti sta rompendo il gioco, e se puoi vivere con tutte le irritazioni che ho citato, probabilmente ti piacerà. Altrimenti, dovresti mettere Ubisoft, Uplay e questo gioco sulla tua lista nera. Sono sicuro che sia fantastico se sei un giocatore hardcore, ma io e mia moglie abbiamo giocato per 5 ore in rookie e non siamo riusciti a superare una singola missione. Non siamo professionisti ma sicuramente non lo sono nemmeno. Quando gioco, lo gioco per godermelo, non per farmi desiderare di gettare il mio controller attraverso la TV. Gioco quasi tutti i giochi normali o duri senza problemi. Splinter Cell Conviction abbiamo giocato molto duro, e lo abbiamo trovato molto divertente, e quasi mai fallito una missione. Gears of War Gioco a dura, aureola, tonnellate di tiratori. L'intelligenza artificiale in realtà è abbastanza stupida in rookie, ma questo non cambia il fatto che togliere 6 mercenari pesantemente armati con una pistola impalpabile che richiede 10 colpi di testa dritti per uccidere e non avere alcun posto per intrufolarsi dietro di loro è un compito piuttosto difficile. Non fraintendetemi, alcune parti del gioco sono così ritardate che potrei quasi giocare con gli occhi bendati, ma questo non compensa correttamente. Grazie a Dio ho comprato a Costco così posso restituire questo gioco non divertente. Nonostante sia convinto che sia una follia, questo lo segue, anche lasciando la figlia, anche se otteniamo un buon dramma dalle chiamate a lei. Un gruppo noto come The Engineers minaccia attacchi terroristici sul suolo statunitense se non si ritirano dalle basi oltreoceano. Quindi, il cattivo carismatico fa quello che dovrebbe e fa un dibattito. Questa non è una storia personale, anche se ci sono lampi di ciò che non ha mai preso il sopravvento, e hanno ottenuto il Bourne che copia dal loro sistema ... hey, adoro quel franchise, ma non si confonde con questo. La trama si muove velocemente, è molto dettagliata, non evitando completamente cliché. Tom Clancy (RIP) ha vissuto per vedere il rilascio di questo, ed è all'altezza della sua eredità: thriller di spionaggio maturo, realistico, politico che segue il clima attuale.

Questo è il primo di questi a non avere Michael Ironside, ed è una grande perdita. Rifusione (in parte per consentire la cattura del movimento da parte dello stesso uomo) è Bland, ehm, voglio dire, Sam, Fischer (Johnson, guidato, alcuni Jack Bauer in corso). Anche se non è colpa sua, è ancora quello con cui siamo finiti. No, fa bene, anche se sembra troppo giovane. Abbiamo un bel dialogo, con umorismo, battute e relazioni chiare. I personaggi sono archetipi, come il nerd, che a volte è fastidioso come il sollievo comico. Diversi ritornano da prima. Tutti sono sempre molto seri, Grim non è solo il nome di uno dei personaggi, è l'umore di ognuno di loro. I controlli sono piuttosto rigidi e non intuitivi o fluidi. I problemi (alcuni, sì, ancora, non dovrebbero essercene affatto) sorgono perché una chiave può fare più di una cosa, nella stessa situazione.

No, non è alla pari con i primi quattro. Tuttavia, è abbastanza buono. I livelli sono organici e interessanti (il riutilizzo di alcune aree all'interno di una missione, e l'uso di qualcuno che ha lavorato con i cattivi, diventa monotono), basato su luoghi reali in Medio Oriente e Occidente, come una pianta acquatica, una villa, e, naturalmente, dentro e fuori un treno (se non è rotto). Consentono la progressione lineare attraverso alcune aree, quindi aprendosi a quelle che hanno più percorsi, e si

sceglie se, e quanto, soffiare i nemici in alto e in largo, o di nascosto. Hai un certo numero di strumenti focalizzati su quest'ultimo, e il primo è abilitato tramite gli elementi di sparatoria in terza persona di questo. Vai diretto o usa le acrobazie: scala i muri e entra attraverso una finestra superiore, o sali attraverso una grande stanza attraverso un sistema di tubi. Da lassù, puoi usare l'equipaggiamento con una sola mano, a meno che un nemico vicino non lo stia contrastando (!). Ciò significa la tua pistola, storditore / balestra e gadget, i due ultimi citati che consentono l'uso di gas per dormire, rumori di rumori e shocky. Certo, non a due mani. Questi possono essere riassortiti nelle caselle relativamente frequenti, o rimpiazzati con quelli dei caduti.

Conserva i meccanismi di nascondersi nell'oscurità e nel silenzio, come in anteprima in Thief. Nota i percorsi di pattuglia e le postazioni di guardia, tenendo presente che possono cambiare quando si ritorna al punto di controllo più salvato (sì, quelli diventano frustranti) e spesso si intersecano, e pianificare come ci si avvicina. Controllano * ovunque * e indagano (anche quando non vedono che lo fai) se qualcosa è attivato ... un interruttore, lo stato di una porta (aperto / chiuso), e questo significa che devi essere attento e forse prendi quel secondo o due in più per lasciare le cose nel modo in cui li hai trovati, rischiando di essere visto come fai tu ... * e * è un modo per attirare qualcuno lontano da dove erano, per aggirarli del tutto. Le missioni collaterali sono uguali, e fatte per essere, e quindi davvero sentite, ignorabili. Sono lì per macinare. Gli elementi della cooperativa possono essere imbarazzanti. Fanno anche esperienze divertenti. La grafica sembra fantastica senza richiedere troppo e puoi quasi sempre ruotare la videocamera a 360 gradi.

Il multiplayer è avvincente. Ci sono 5 modalità e 6 impostazioni (tra cui un ospedale decimato, una miniera di uranio e un silo).& Quot; Blacklist & quot; e & quot; Classico & quot; (lo stesso, sebbene quasi senza luce, che lo rende & quot; nascondino & quot; con risultati letali!), il più popolare, si concentra sulle console di hacking o di difesa, i tre dei quali devono essere presi uno a un tempo, il che significa che diventa sempre più difficile avvicinarsi alla vittoria. Devi nasconderti nell'area mentre è in corso, con te e altri giocatori (il lavoro di squadra è la chiave!) Che ti protegge. Oggi non ce ne sono molti. Sei in balia del matchmaking quando giochi online, a meno che non organizzi una partita privata e / o inviti amici. Non ce ne sono molti, certamente non abbastanza per tenerti in giro, cose da comprare e aggiornare, a differenza di qualcosa come Assassin's Creed III, forse parte del perché è meno attivo oggi. Personalizzare fino a tre (oltre al 3 originale, in modo da avere sempre delle scelte) per entrambi i lati (e per SP) ti consente di creare impostazioni molto diverse, con statistiche (furtività, velocità, armatura, ecc.) E specifiche caratteristiche e segnalini.

Le Spie sono veloci, agili, scalano muri, nascondendosi e colpendo da lì. Le loro 10 armi da fuoco sono in gran parte SMG. Hanno difensivo, nascondendo o & quot; ingannando & quot; oggetti da usare ... EMP, granate fumogene, cloaking. Al contrario, le Mercs usano quelle distruttive, rivelatrici o disabilitanti ... mine di prossimità, la visione di rilevamento che rileva i segnali elettronici e un piccolo drone volante che può esplodere. Corrono intorno a ciascuno con un fucile d'assalto, un fucile o anche una mitragliatrice leggera (!), 15 in totale. Combattere i due uno contro l'altro sfida e dà forza ad entrambi. Sezioni e situazioni favoriscono l'una sull'altra, come il campeggio, con solo problemi minori che seguono. E non si limitano a utilizzare il tipo della propria squadra nel dinamico e frenetico Team Deathmatch, in cui le diverse abilità sono costantemente in gioco, e può essere finita in pochi minuti.

C'è un sacco di contenuto inquietante e qualche sanguinosa violenza in questo. Lo consiglio a tutti i fan della serie e del genere. 7/10 Devo dire che Splinter Cell Blacklist è un gioco che offre tanti livelli.

Innanzitutto vorrei sottolineare alcune differenze tra questo gioco e i precedenti giochi di Splinter Cell (in particolare Splinter Cell Conviction), che non ha impatto sulla valutazione.

Ho scoperto che questo gioco ti dà più controllo su Sam e sui suoi gadget, dal tipo di calzature che indossa al colore del bagliore nel suo Sonar Occhiali. Il fatto che tu possa scegliere di specializzare i tuoi vestiti e le tue calzature in termini di furtività e / o armatura è una mossa geniale. Ci sono anche più armi disponibili che sono di grande aiuto per il giocatore, il più importante è il tri-rotore, che ti dà

il controllo di un drone volante telecomandato simile a un elicottero, che può lanciare dardi knock-out (e può anche fare rumori di distrazione per fiancheggiare / distrarre i nemici), più o meno ti dà la possibilità di abbattere furtivamente gli agenti nemici senza ucciderli.

Tuttavia, i nemici hanno anche accesso a un tipo di drone - è un drone telecomandato che può essere guidato intorno al perimetro e persino su e giù per le scale. Questo drone può essere facilmente identificato in quanto ha una luce rossa che emette luce dalla telecamera a infrarossi. Questo drone ha anche la possibilità di entrare in casa su Sam una volta che la sua posizione è stata compromessa ed esplodere causando gravi danni alla salute del Sams, impedendo a quest'ultimo di rigenerarsi per qualche tempo, e in alcuni casi l'esplosione potrebbe essere sufficiente per uccidere Sam. A differenza del drone usato da Sam, questo drone non può volare.

Gli shockers di prossimità sono anche un ottimo modo per abbattere i nemici in modo non letale una volta che si avvicinano, e il gas per dormire è disponibile anche per lanciare contro i tuoi nemici, non letali, come se fosse la balestra, se preferisci abbattere i nemici mentre li attraversi.

In termini di AI (Intelligenza Artificiale) anche i nemici sono diversi. Possono sentirti se sei vicino a loro o se stai cercando di avvicinarti di soppiatto a loro senza indossare indumenti invisibili. I cani sono una grande aggiunta in quanto possono sollevare l'allarme e attaccarti (forse anche ucciderti), per tenerti in punta di piedi. I Cecchini possono essere molto fastidiosi, ma studiando il loro movimento del modello laser, e usando ripari di copertura possono essere superati con il tempo e la pazienza, e mentre il tri-rotore è un modo pratico di abbattere i Cecchini, essi (i Cecchini), può anche estrarre i tri-rotori se li individuano. L'addizione più fastidiosa, ma creativa ai personaggi dell'IA, è l'inclusione di Heavy Infantry. Questi nemici non possono essere abbattuti con armi da shock, gas da dormire o pistole. Non avranno bisogno di 1, ma 2 granate a frammentazione (o mine di prossimità), o 1 granata incendiaria, o un takedown corpo a corpo. Ciò rende il gioco particolarmente più impegnativo poiché l'uso di armi esplosive solleva l'allarme causando l'ingresso di altri Operatori di Intelligenza Artificiale nella posizione e, nelle missioni stealth, può comportare l'intervento di operatori addizionali di IA. Ci sono anche degli agenti nemici che hanno scudi antisommossa, e portarli giù sarà simile a eliminare la fanteria pesante.

La grafica è molto dettagliata, probabilmente alla pari con Splinter Cell Conviction mentre usano il stesso motore e fisica, forse anche leggermente migliorato. Le fasi sono realistiche, la musica drammatica e gli obiettivi impegnativi. Le missioni stesse, anche se impegnative, non sono il tipo che ti lascerà tirare i capelli per la frustrazione, possono essere completate senza fallo se hai la marcia giusta, usa l'approccio giusto per abbattere i nemici (furtività - furtivamente, usando il tri-rotore, la balestra, i gas di sonno o gli urti di prossimità), e anche se studi le rotte dei nemici dell'IA.

La caduta di questo gioco è il cambio di doppiatori. Michael Ironside assenza come la voce di Sam Fisher era evidente dalla sua frase di apertura, e Claudia Besso mancava anche come la voce di Anna " Grim " GrÅmsdÅ³ttir. Tuttavia, questi non influenzano la valutazione in quanto non si tratta di un confronto, stiamo valutando il gioco sul suo contenuto e merito.

Il gioco perde punti su 3 fronti che influiscono sulla valutazione: In primo luogo, nelle missioni precedenti, molti degli obiettivi sono gli stessi. Ad esempio, sopravvivere a 5 ondate di nemici IA ... ancora e ancora. In secondo luogo, a differenza di Splinter Cell Conviction, non puoi ri-giocare le missioni che hai già completato solo per divertimento, ovvero quando hai finito una missione, o il gioco, hai finito. Nessun replaying. Devi ricominciare tutto da capo. Vale la pena pagare \$ 79 per il gioco?

In misura minore, non puoi completare completamente il gioco a meno che non giochi in modalità cooperativa online e giochi missioni con Briggs e Sam che lavorano insieme. Trovo, personalmente, che i giochi che richiedono il gioco online cooperativo siano completamente completi, stanno alienando il fatto che il gioco sia giocato in MODALITÀ GIOCATORE SINGOLO, e non dovrebbero dover ricorrere a una connessione internet online, o co-op o gameplay per essere completamente

completo. Il gioco cooperativo online va bene, ma non dovrebbe essere richiesto in modalità single player.

The Verdict: Considerando che Splinter Cell Blacklist continua la storia in cui Splinter Cell Conviction è finito, secondo me, è un must-play per tutti i fan della serie Splinter Cell.

Punteggio finale per Splinter Cell Blacklist: 8/10. Splinter Cell: Blacklist ha qualcosa per tutti. Porta i migliori pezzi di Conviction e Chaos Theory per placare i fan più esperti e consente una maggiore libertà di scelta, facendo appello ai giocatori d'azione in generale.

Ti è permesso uno dei tre modi per affrontare una missione; Ghost (stealth non letale), Panther (stealth letale) o Assault (causa quanto più carneficina possibile). Qualunque cosa tu scelga, trovare la copertura e giocare in modo tattico è vitale per il successo.

Blacklist presenta un Sam Fisher diverso da quello che siamo abituati a vedere. Sono finite le battute di spirito argute, invece lui fa i fatti suoi con efficienza fredda come la pietra. Il suo ovvio risentimento per quasi tutto dipinge il gioco con una sfumatura oscura.

Una cellula terrorista crea una lista di attacchi pianificati contro gli Stati Uniti, chiamati The Blacklist. Non fa segreto quando gli attacchi avverranno, ma "dove" e "cosa" sono sconosciuti, causando paura e isteria. Il presidente chiama Fisher e gli assegna la sua unità antiterrorismo e dice che possono fare tutto il necessario per portare a termine il lavoro.

La campagna per giocatore singolo è davvero divertente ma anche un po' troppo. Insomma, ci sono diverse missioni secondarie in cooperativa da giocare.

Il principale svantaggio di questo gioco è sicuramente il gioco multiplayer Spies vs. Mercs. Le spie contro Mercs sono così incredibilmente inesatte e inutili. Non si basa su nessuno dei punti di forza del resto del gioco ed è una completa perdita di tempo. Spero davvero che si liberino di Spies vs Mercs in qualsiasi futuro gioco di Splinter Cell. Invece possono concentrarsi sull'aggiunta di più missioni cooperative e rendere la campagna per giocatore singolo più lunga.

La lista nera è una grande aggiunta alla serie. Following the events of Splinter Cell: Conviction, Third Echelon is disbanded and its remnants are reorganized into the newly formed Fourth Echelon. Sam Fisher becomes its commander. Now back in the g b0e6cdaeb1

[Download the L'isola delle salamandre full movie italian dubbed in torrent](#)

[Download italian movie Nightwing: Escalation](#)

[Download the full movie italian dubbed in torrent](#)

[Star Trek: Of Gods and Men online free](#)

[italian movie dubbed in italian free download Isimsizler](#)

[Sharpe's Revenge download movies](#)

[download Pearl Harbor](#)

[Space Cop film completo in italiano download gratuito hd 720p](#)

[The Border Post 720p](#)

[No Good Deed - Inganni svelati download movies](#)