

Link do produktu: <https://www.it7.pl/international-superstar-soccer-3-p-5970.html>



INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 3

Cena	20,00 zł
Dostępność	Dostępny
Czas wysyłki	24 godziny
Numer katalogowy	PS2-GU0778
Producent	Brak

Opis produktu

Trzecia część słynnej piłki nożnej tworzonej przez zespół KCE Osaka. W odróżnieniu od wybitnie realistycznej serii Pro Evolution Soccer z zespołu KCE Tokyo, International Superstar Soccer jest cyklem, w którym główny nacisk położono na dynamiczną, arcade'ową rozgrywkę, gdzie sterując zawodnikiem możemy wykonywać szereg zaskakujących manewrów, tricków czy strzałów. W tej odsłonie (nawiasem mówiąc pierwszej jaka została wydana na PC) znajdziemy ponad 90 drużyn piłkarskich, zarówno reprezentacji międzynarodowych jak i klubowych, zrzeszonych w fundacji FIFPro. Podobnie jak to miało miejsce w ISS1 i ISS2, tak i tu możemy wystawić przeciwko sobie każdy z zespołów piłkarskich oraz wziąć udział w szeregu spotkań towarzyskich czy turniejowych.

Programiści z Konami postarali się o to, by oprawa audiowizualna ISS3 miło zaskoczyła grających, zapewniają nawet, że grafika jest aż tak bardzo szczegółowa, iż nikt nie może mieć wątpliwości na jakiego futbolistę patrzy – wirtualny zawodnik jest wiernym odpowiednikiem żywego gracza. Ponadto poza ogólnym ulepszeniem wszystkich cech znanych z poprzednich części, w tym udoskonaleniem komputerowego A.I. i systemu sterowania, tu dodano dwie nowości: „Mission Mode” oraz „Close-Up mode”. W trybie „Mission Mode” gracz może zbierać punkty za wygrane mecze, a następnie kupować za nie szereg dodatkowych, standardowo niedostępnych rzeczy, w tym: nowe zagrania piłkarza, nowe stadiony czy opcje rozgrywki. Można też traktować punkty jako trofea w grze z innymi graczami (tryb multiplayer). Dzięki opcji „Close-Up” podczas gry, po wciśnięciu jednego przycisku, można powiększyć (coś jak funkcja zoom) określony obszar na boisku i dzięki temu dużo dokładniej podać piłkę do kolegi z drużyny.

Stan: **UŻYWANA**
Ilość Graczy: **1-2**
Wersja Językowa: **A**
Multiplayer: **NIE**