

Úvod

Project Ignis je vesmírná střílečka viděná z boku. Hráč se ujímá pilotování vesmírné lodi, v po sobě jdoucích misích plní rozličné úkoly, ničí nepřátelské lodě a mezi misemi má možnost svou loď různými způsoby vylepšovat.

Příběh

Děj se odehrává ve vzdálené budoucnosti, kdy takřka celou vyspělou lidskou civilizaci sjednocuje jeden státní útvar (zvaný prozaicky Impérium) s velmi silnou centrální mocí a vládou jedné strany. Kdo nevybočuje z řady, může plně užívat pohostinnosti Impéria a žít klidně a v blahobytu. Mnozí však touží po svobodě a vzpouzejí se nařízením říše. Impérium je tak pozvolna rozežíráno zevnitř a objevují se ozbrojené separatistické skupiny rebelů. Z neutrálního postavení a skrytý v pozadí ovlivňuje trh, politiku i společenský život vlivný a velice bohatý Obchodní spolek, jenž dodává zboží, materiály i zbrojní technologie oběma stranám.

Doposud stál Obchodní spolek stranou konfliktu, avšak jedna z frakcí rebelů právě přepadla jeden z jejich konvojů. Rozhořela se bitva, která rozhodně bude mít následky na celou politickou a ekonomickou situaci v Impériu. Do vzniklého chaosu ještě přichází fanatičtí následovníci kultu Nového úsvitu, kteří chtějí... nastolit Nový Řád Věků!

Ty se ocitáš v roli lovce odměn a pilota na volné noze. Tvým úkolem byl doprovod obchodního konvoje - a právě ten byl přepaden. Celý příběh tak začíná!

Menu

A) Hlavní menu

- Nová hra: Začne novou hru
- Načíst pozici: Načte dříve uloženou pozici
- Uložit pozici: Uloží aktuální stav hry (peníze, loď, technologie, postup ve hře, ...)
- Příběh: Umožní opakovaně přehrát dříve shlédnuté příběhové pasáže (intro, outro...)
- Ukončit: Vypne hru

B) Doky

Do menu doků se dostaneš přes hlavní menu. Na tomto místě můžeš vylepšovat svou loď. Nejprve si u obrázku nahoře zvol, kterou součást chceš vylepšit. Může to být:

a) Generátory

Generátory jsou část vybavení, bez které se tvá loď neobejde. Určují, jak velká bude tvoje zásoba energie ve zbraní a jak rychle se tato zásoba dobije. Má vliv pouze na hlavní zbraň (hlavní, boční, zadní).

b) Zbraně

- Hlavní dělo (hlavní, čelní zbraň)
- Boční dělo (obdoba hlavního děla, čelní zbraň)
- Zadní dělo (jediná zadní zbraň)
- Sekundární (speciální zbraň, která na rozdíl od ostatních vystřeluje speciální projektily, např.: rakety, bomby, miny,...)

c) Pancíř

Pancíř je fyzická obrana lodi. Určuje odolnost lodi.

d) Štíty

Štíty brání loď před nepřátelskými zbraněmi. Pokud se štít vybije, začíná se ničit pancíř lodi. Štíty se na rozdíl od pancíře postupně dobíjí. Druh štítu určuje jeho kapacitu (kolik pojme zásahů) a rychlost jeho dobíjení. Některé štíty mají další speciální vlastnosti.

e) Trysky

Trysky určují manévrovatelnost a rychlost lodi. (Nezrychlují hru, ale jen pohyb lodi v rámci obrazovky.)

C) Technologie

Z dostatečný počet tech. bodů pro odemčení nové technologie, získáte tak nějaký bonus do hry, ty se postupně odkrývají a předem nejsou známy.

Mise a kampaň

Ve hře najdete třináct misí, které jsou rozdělené do tří kapitol. Po každé misi se hra uloží a vy můžete nakupovat nové součásti lodě, nebo si můžete prohlédnout dostupné technologie.

V misi

A) Ovládání

- šipky - pohyb
- CTRL/Myš-levé - primární zbraň
- SPACE/Myš-pravé- sekundární zbraň
- E/Myš-střední - EMP
- R - návrat na poslední checkpoint

B) Základní vlastnosti lodi

Lod' má několik základních vlastností. Je to především: zdraví, štíty, generátor pro hlavní zbraň a zásobník sekundární munice.

1. Zdraví

Zdraví lodi je její nejdůležitější vlastnost. Pokud klesne na nulu, nesplnili jste misi a musíte jí začít od znovu nebo můžete nahrát checkpoint. Zdraví se dá vylepšit zakoupením lepšího pancíře.

2. Štíty

Štíty jsou první bariéra, která chrání lod'. Na rozdíl od životů (pancíře) se samy postupně doplňují. Zdraví lodě se ubírá až když jsou vyčerpané štíty.

3. Generátor energie pro hlavní zbraň

Tento zásobník je jakýmsi druhem zásobníku munice. Uchovává se v něm ale proud, který se následně ve zbrani přeměňuje na dané projektily. Je společný pro přední, boční i zadní zbraň. Pokud chcete zvětšit jeho zásobu nebo zrychlit dobíjení, kupte si lepší generátor.

4. Zásobník sekundární munice

Zásobník sekundární munice představuje zásobu projektilů, které jsou potřeba pro střelbu ze sekundární zbraně. Zásobník představuje jednotlivé kusy nábojů, které se postupně dobíjejí. Každá sekundární zbraň má pevně určeno, jakou má max. kapacitu zásobníku a jak dlouho se nabíjí. To se dá vylepšit pomocí bonusů sebraných v misi.

C) Objekty ve hře

1. Kredity

Kredity jsou potřeba při nakupování lepších částí lodi (viz. sekce Doky). Je několik způsobů, jak je získat.

a) Mince v misích

Z některých nepřátelských lodí může po zničení vypadnout mince. Pokud jí se svojí lodí seberete, získáte patřičný obnos peněz. Jsou dva druhy mincí:

- Zlaté (mají hodnotu 2 kredity)
- Stříbrné (mají hodnotu 1 kredit)

b) Licence lovce hlav

Pokud získáte technologii zvanou "licence lovce hlav" (viz. Technologie), ničením speciálně označených lodí dostanete odměnu 1 kredit.

c) Prodej součástí lodi

Pokud vyberete levnější zbraň nebo levnější úroveň zbraně než je ta původní, vrátí se vám celý rozdíl cen mezi zbraní starou a novou.

2. Bonusy

Z některých zničených lodí padají různé bonusy. Kromě technologických bodů a mincí (kreditů) to jsou různé jednorázové bonusy např. na opravu lodi nebo speciální procentuální bonus k efektivitě některé z lodních součástí do konce mise.

Autoři

- Jan Jirkovský (Sysel) - leader týmu, game design, programování
- Jaroslav Růžička (JRun) - 3D grafik
- Peter Kahoun (Kahi) - 2D grafika (interface, menu)
- Prokop Smetana (NeoWorm) - artworks/komix
- Václav Vymětalík ml. (DualHead) - level designér
- Peter Kováč (Peto) - hudebník/zvukař
- Petr Mikeska (Mipex) - hudebník/zvukař
- Rastislav Vejo (Deepmind) - hudebník/zvukař
- Petr Majer (Major) - český dabing
- Adam Rowe (TheCheetoBandito) - anglický dabing
- Testeři: Amunak, Artman, Govrid, Phob