GP STORM PRODUCTIONS LLC

STELLAR MATCH

MANUAL DEL PILOTO



INFORME DE MISIÓN PARA EL CSV LUMEN

LEE ESTO PRIMERO

Este manual es el reglamento de Stellar Match: 22 Systems. Cubre el campo, los combates, la tienda, la cuenta y las páginas que los vinculan. Cuando sepas cómo funciona un intercambio, ya puedes jugar.

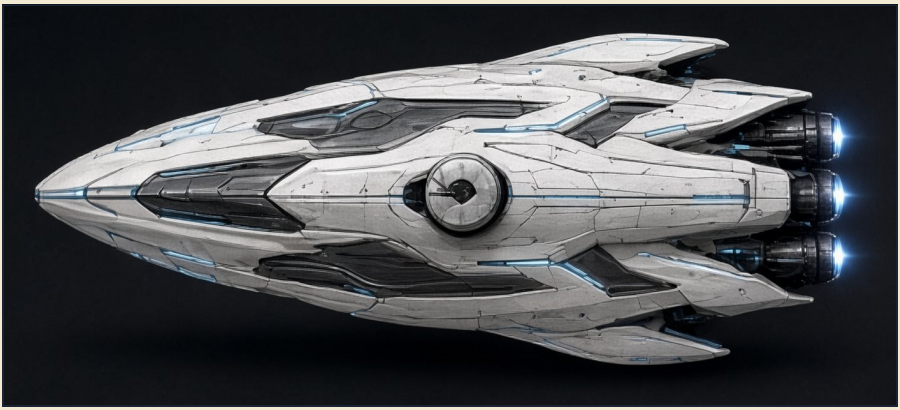
> **LUCES INTERMITENTES**
>
> Este juego contiene luces intermitentes que pueden afectar a personas con epilepsia fotosensible. Si ese es tu caso, deja de jugar.

CÓMO LEER ESTE MANUAL

- Los números rojos son reglas. Síguelas.
- Los recuadros dorados marcan las más importantes.
- Las secciones posteriores cubren cuentas, compras, privacidad y soporte.

1. LA MISIÓN

Tú pilotas la nave CSV Lumen. El capitán Hale tiene el mando. La Dra. Iria Solenne estudia al enemigo. El ingeniero Ruiz mantiene la nave en comunicación cuando algo se rompe.



Un parásito llamado La Semilla se abrió paso por veintidós sistemas estelares. En la Tierra hay gente que quiere mudarse allí. Tu trabajo es despejar cada campo, quemar La Semilla y abrir el camino.

Esto es un juego de combinaciones. Las piezas están en un tablero. Intercambias dos que se tocan. Si se alinean, se eliminan. Si no, vuelven a su sitio.

2. ANTES DE DESPEGAR

1 Toca Empezar en el título. La primera vez eliges Normal, Difícil o Muy difícil. Normal es la opción predeterminada.

2 Puedes jugar tres campos sin cuenta. Después el juego dice: Para seguir jugando, inicia sesión. Si no inicias sesión, no puedes continuar.

3 El botón Idioma está justo debajo de Empezar. Elige un idioma. El juego también arranca en el idioma que ya usa tu navegador, si ese idioma es inglés, español, francés, alemán o ruso.

4 Una partida guardada en el dispositivo se queda en ese dispositivo. Una cuenta conserva tu indicativo, tu guardado en la nube, las compras, los regalos y el Salón.

Puedes entrar con un correo y una contraseña, o con Continuar con Google. El juego no pide tu nombre legal. Debes tener 13 años o más para crear una cuenta. En algunos países se exige más edad.

3. LAS SIETE PIEZAS

Solo se eliminan las piezas que coinciden. Aprende sus nombres.



Sol



Anillo



Cometa



Llamarada



Perla



Prisma

Destello

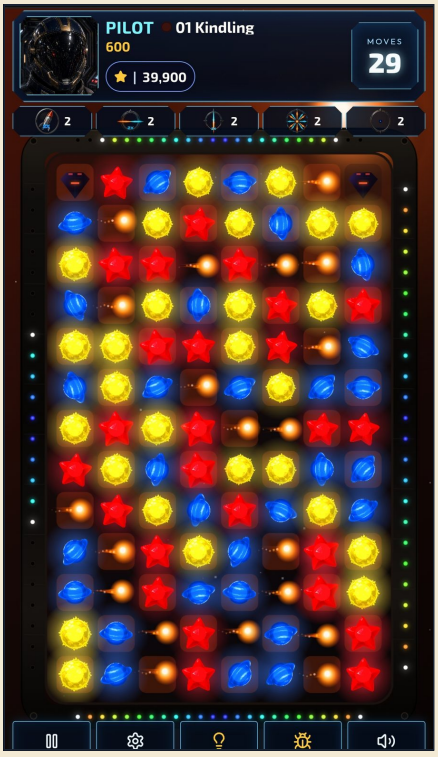
4. CÓMO TE MUEVES

5 Arrastra una pieza sobre la que la toca. Arriba, abajo, izquierda o derecha. No en diagonal.

6 Tres en línea se eliminan. Un cuadrado de cuatro se elimina. Una forma en T se elimina. Un intercambio que no alinea nada vuelve atrás y no gasta el movimiento.

7 Las piezas eliminadas caen. Entran piezas nuevas. Si la caída forma otra combinación, esa combinación es gratis. Eso es una cadena.

Las cadenas tienen nombre, de menor a mayor: Cascada, Cadena, Nova, Supernova, Singularidad. El nombre indica el tamaño que alcanzó la cadena. No es un arma aparte.



EL CAMPO DE COMBINACIONES

5. COMBINACIONES GRANDES

8 Cuatro en línea hacen un púlsar. Limpia toda esa fila o toda esa columna.

9 Un cuadrado de cuatro hace una bomba. La bomba hace estallar las piezas de alrededor.

10 Cinco en línea hacen un agujero negro.

INTERCAMBIOS CON EL AGUJERO NEGRO

11 Intercambia un agujero negro con una pieza normal. Se traga todas las piezas de ese color. Luego el agujero estalla en un cuadro de dos por dos y deja un púlsar.

12 Intercambia un agujero negro con un púlsar. Todas las piezas de ese color se convierten en púlsares y disparan a la vez.

13 Intercambia un agujero negro con una bomba. Todas las piezas de ese color se convierten en bombas y estallan a la vez.

Cuando el campo ya está despejado, los púlsares, estallidos y agujeros negros que quedaban siguen disparando. Ese puntaje cuenta. Se llama la sobrecarga.

6. LO QUE TE BLOQUEA

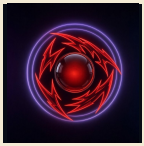
14 Una roca se rompe cuando combinas a su lado. Una línea de púlsar resquebraja cada roca que cruza.

15 Un escudo sobre una pieza bloquea un golpe. Luego se rompe. No es el escudo del caza en los combates aéreos.

16 El hielo deja una pieza quieta hasta que combinas a su lado. En los cielos fríos, las naves Semilla se hielan del mismo modo.

17 Una celda sellada nunca se mueve y nunca se rompe. Planea la línea alrededor.

18 Las naves Semilla ocupan una celda. Combina a su lado para resquebrajarla. Un sistema de armas la destruye. En campos posteriores bloquean piezas cada dos movimientos hasta que desaparecen.





19 En un campo de nave, combina junto a la nave para dañarla. Una línea de púlsar que la atraviesa golpea cada celda que cruza.

20 Si el tablero no tiene movimientos, lo dice. Usa un arma si tienes una, o sal y vuelve. El siguiente intento es un nuevo trato del mismo patrón.

Algunas derrotas quedan a una cadena de distancia. El tablero te avisa cuando estuviste cerca.

> Un campo fallido todavía puede ofrecer un anuncio de recompensa por cinco movimientos más.

7. ESTRELLAS Y CIELOS

21 Cada cielo tiene diez campos. Hay veintidós cielos, de Kindling a Terminus Drift.

22 Una estrella en un campo abre el siguiente campo de ese cielo.

23 Cada cielo puede darte 30 estrellas. El cielo siguiente permanece cerrado hasta que este cielo tenga 18 de esas 30. Puedes repetir un campo para subir sus estrellas.

Los cielos, en orden:

- Kindling
- Rime Verge
- Cinder Belt
- Verge
- Ion Harbor
- Pearl Drift
- Glint Yard
- Comet March
- Solar Keel
- Umbra Well
- Virid Span
- Cobalt Gate
- Crimson Fold
- Saffron Lane
- Violet Shelf
- Pale Harbor
- Ember Reach
- Prism Wake
- Royal Veil
- Nadir Expanse
- Halo March
- Terminus Drift

APOYO DE FLOTA

24 Después de dos derrotas consecutivas, el Apoyo de flota añade 3 movimientos en un campo normal, o 3 armas aleatorias más en un encuentro hostil.

8. DIFICULTAD

La eliges antes de despegar. Hay tres opciones, y Normal es la predeterminada.

- Normal debería terminar con 5 o 6 movimientos si juegas bien.
- Difícil termina con 3 o 4 movimientos.
- Muy difícil reserva la mayor cantidad de movimientos.

Para cambiarla después, abre Ajustes: toca el engranaje del mapa estelar o usa la tarjeta Archivado al final de un campo. La nueva elección vale en el siguiente campo, el siguiente combate hostil y el final, no en el tablero que ya está abierto.

Las metas del campo no cambian. Los puntos para las estrellas sí cambian con la dificultad que elijas.

9. SISTEMAS DE ARMAS

Las armas que ganas quedan en una fila sobre el tablero. Toca una para usarla. Algunas disparan de inmediato. Otras esperan a que toques una celda, una fila, una columna o una línea. El tablero te indica cuál.

- El Rayo de celda quita la pieza que tocas.
- El Rayo H limpia esa fila. El Rayo V limpia esa columna.
- El Rayo de línea limpia la fila o la columna de la pieza que tocas.
- El Rayo de pulso es el disparo más pesado.
- Una Ojiva es la grande.


Rayo de celda


Rayo H


Rayo V


Rayo de pulso


Ojiva

25 Puedes disparar dos ojivas en un campo. El botón marca 2/2 de este campo, no del montón que tienes. En 0/2 no dispara otra vez hasta el campo siguiente.

Puedes ganar armas en campos despejados, en el tendido de cables, en los abordajes, en la Deriva diaria, con un regalo, con un anuncio de recompensa que pediste ver o con una compra. En los primeros campos, una ojiva no despeja el tablero por sí sola. Todavía tienes que hacer una combinación.

Si estás dentro de la sesión, las armas se quedan en la cuenta. Un guardado que vive solo en el dispositivo puede perderlas si ese dispositivo se borra.

10. TENDIDO DE CABLES

Entre cielos hay que enchufar las armas. Los cables cuelgan del bus MAIN. MAIN es la cima de un bastidor de siete pisos.

26 Cada fila de arma tiene seis zócalos de 5 pines. Solo el zócalo encendido está activo. Arrastra el enchufe hasta ese zócalo. El nombre del enchufe debe coincidir con el zócalo encendido del mismo nombre.

27 Un enchufe en el zócalo equivocado quema ese panel. Echa humo. Esa arma no se puede recoger. Los demás paneles siguen abiertos.

28 Cada pocos segundos un cizallamiento de gravedad mueve los zócalos activos y lanza los cables sueltos. Vuelve a asentarlos.

11. CONTACTO HOSTIL

Entre sistemas pilotas un caza bajo un buque de guerra.



29 Apunta a las bocas que brillan y a los dos rayos. Dispara un rayo para apagarlo. El casco aguanta los disparos hasta que todas las armas están apagadas. Entonces se puede golpear el casco.

30 Arrastra hacia los lados y hacia arriba. El caza se queda en el cielo inferior.

31 Atrapa escudos, el disparo abierto y la ojiva roja. La ojiva roja barre las naves menores y sus disparos. No mata al jefe.

32 Tienes cinco cazas. Un impacto enemigo te destruye salvo que haya un escudo activo. No hay cronómetro. El combate termina cuando el jefe es destruido o cuando se pierden los cinco cazas. Los puntos se suman a tu puntaje.

> Cuando el juego lo ofrece, un anuncio de recompensa puede dejar cinco cazas más en la bahía.

12. ABORDAJE

A veces entran en el Lumen.



33 Pulgar izquierdo: arrastra en la mitad izquierda de la pantalla para moverte. Pulgar derecho: arrastra en la mitad derecha para apuntar. El rifle dispara todo el tiempo que sostienes el lado derecho.

34 Entran veinte abordadores, de dos en dos. Solo hay cuatro en la nave a la vez. Entran por la escotilla de babor abierta.

35 Lanzan granadas aturdidoras. Oyes el lanzamiento, luego tin tin tin, y después el estallido. Si estás dentro, no puedes moverte durante tres segundos.

36 Elimínalos y recoge las armas que sueltan. Si caes, esas armas se pierden y el rayo te devuelve a la plataforma.

37 Solenne dispara desde el pasillo. Ruiz guarda el hangar de cazas, con una granada de gas lacrimógeno y una llave. Si caen, el rayo los devuelve y tienen que correr a sus puestos.

38 Los abordadores pueden destrozar los cazas. Ruiz tarda cinco segundos en reparar cada uno antes de volver a combatir. La escotilla no se cierra hasta que esos cazas estén reparados.

39 La cuarta pareja y la octava se lanzan a la consola del puente. Si una la sostiene más de tres segundos, la nave se queda a oscuras. Ponte sobre esa consola tres segundos para devolver la corriente.

40 Si caes mientras no hay corriente, el rayo está apagado. El capitán no vuelve. Esa pérdida es definitiva, salvo que el juego ofrezca restaurar.

41 Cuando los abordadores hayan caído y los cazas estén enteros, ponte junto a la escotilla y pulsa Cerrar escotilla.

13. LA ÚLTIMA NAVE

42 Un escudo cubre la nave grande y vuelve a aparecer con un temporizador. Tus disparos golpean ese escudo primero.

43 Dispara a las armas. Mientras quede alguna arma en pie, los disparos que no den en las armas no dañan la nave. Cuando caen todas las armas, se abre la cabina. Dispara a la cabina hasta que la nave explote.

44 La ojiva roja solo remata un arma que ya está casi caída. No destruye la nave de un solo disparo.

45 Si pierdes los cinco cazas, retrocedes a Aperture. La campaña no se borra. Vuelve cuando el hangar esté listo.

> Cada 15 segundos la cabina lanza un rayo EMP durante 1,5 segundos. Si te alcanza, el caza se congela 3 segundos y los disparos enemigos siguen pegando.

Al final, el nido queda quemado. Los veintidós sistemas están abiertos. Las colonias pueden cruzar.

14. LA DERIVA DIARIA Y EL SALÓN

46 La Deriva diaria es un tablero para ese día del calendario. No puedes jugar el tablero de ayer como si fuera el de hoy. Una racha cuenta los días que sigues. Si fallas un día, la racha se rompe.

47 Despejar la Deriva diaria pone un Rayo de celda en el mismo montón que usas en la campaña. No te quita armas.

48 Un puesto entre los 22 primeros de ese día en el Salón añade más armas. El primer lugar es el paquete más grande. El vigésimo tercero y los de abajo se quedan solo con el rayo del despeje.

El Salón muestra tu indicativo y tus puntajes. No muestra tu edad, género, estado ni país. Un indicativo no puede ser un correo, y se rechaza cualquier insulto.

Los rangos siguen tus estrellas. No se venden. Del principio al final: Cadete, Piloto, Navegante, Comandante, Almirante, Nova, Horizonte, Explorador, Cartógrafo, Singularidad.

Un puntaje que rompe las reglas puede rechazarse. No ataques el juego y no lo uses para acosar a nadie.

15. EL INTENDENTE

Esta es la tienda. Puedes pedir una entrega gratis viendo un anuncio. También puedes comprar artículos.

49 Un anuncio de recompensa se reproduce solo si lo pides. Si no se reproduce ningún anuncio, no recibes el artículo. Cerrar una pantalla en blanco no cuenta.

> En la app de Play, Unity puede mostrar ese anuncio primero. Si Unity no tiene ninguno, Google puede mostrar uno. En el sitio web, puede mostrarlo Google. Si has quitado los anuncios no solicitados, o una membresía de Play Pass los ha apagado, los anuncios que no pediste se quedan apagados. Una entrega que pides sí puede reproducirse. Play Pass es una membresía de Play Store. No es una cuenta aparte de 22 Systems y no reemplaza tu indicativo.

Precios en dólares estadounidenses, antes de impuestos. La tienda puede mostrar un precio local. El precio al pagar es ese precio, más cualquier impuesto que añada la tienda.

Rayo de celda	$0.59
Rayo H, Rayo V, Rayo de pulso, Rayo de línea	$0.69
Par de ojivas	$0.99
War Chest C · 2 de cada uno	$2.19
Chest B · 5 de cada uno	$3.99
Chest A · 8 de cada uno	$6.99
Chest AA · 10 de cada uno	$11.99
Chest AAA · 20 de cada uno	$15.99

En la app de Play pagas a Google Play. En el sitio web pagas al estudio a través de Stripe. El estudio nunca ve el número de la tarjeta. Los artículos se licencian, no se venden. Llegan cuando la tienda confirma que el pago funcionó.

Pide el reembolso de una compra de Play a Google Play. Pide el de una compra del sitio web a info@gpstorm.productions. Si la ley te permite cancelar, eso sigue valiendo. Borrar la cuenta no es un reembolso.

16. EL CAMAROTE

El Camarote es el tablón junto a la nave. Cualquiera puede leer. Solo un piloto con sesión iniciada, correo confirmado e indicativo puede publicar.

- El nombre de una publicación es el indicativo, nunca el correo.
- Sin insultos, sin direcciones particulares y sin ventas.
- Desde el título o la pausa, el Camarote se abre en otra pestaña. La nave se queda donde la dejaste.
- Usa Volver a la nave, o cierra la pestaña.
- Puedes denunciar una publicación o bloquear a un piloto. Un bloqueo oculta sus publicaciones para ti. Un informe va a la oficina. Por sí solo no borra la cuenta.

17. CUENTA, PRIVACIDAD Y COMPRAS

Esta parte es la versión en lenguaje claro de las reglas de cuenta, privacidad y compras. Las páginas vinculantes son los términos, el aviso de privacidad y la página de derechos.

LA CUENTA

- Una cuenta necesita un indicativo, un correo, una contraseña, una edad, un género y un país. El estado o la región es opcional. También puedes usar Continuar con Google.
- El género es hombre, mujer o no indicado. La edad es un número de años, no una fecha de nacimiento.
- Una cuenta nueva de correo no queda conectada hasta que se abre la carta de confirmación. Revisa el correo no deseado. El enlace caduca en una hora. Vuelve a enviar la carta desde la página de registro.
- Las cartas salen desde el juego publicado en 22-systems.com.
- Salir está en el título, en la pausa y en Mi cuenta. La nave en el dispositivo sigue ahí.
- Olvidé la contraseña envía un enlace de restablecimiento a ese correo. Caduca en una hora.
- El progreso, las compras y los regalos se quedan en la cuenta. Un regalo de la oficina se conserva aunque el teléfono suba después un guardado más antiguo.

LO QUE GUARDA EL ESTUDIO

- En una cuenta de correo: el correo, el indicativo, el país, el estado o la región, la edad y el género.
- Debes haber iniciado sesión para enviar un informe de fallo. El informe guarda lo que escribes y la pantalla en la que estabas.
- El estudio no vende estos datos. No se entregan a un anunciante como lista de contactos. Los datos de la cuenta se almacenan en Estados Unidos.
- Si tienes la sesión iniciada cuando termina un anuncio, la cuenta queda marcada como que lo vio, y qué parte del juego lo pidió. El identificador publicitario no se guarda con la cuenta.
- El juego no usa la ubicación del teléfono. El país y el estado no son una dirección particular.

CORREO Y BAJA

- Un piloto con sesión iniciada puede recibir un recordatorio después de una ausencia. No menciona un número de días. Otra carta espera a que vuelvas y luego te vuelvas a ausentar.
- Cada carta tiene un enlace para detenerlas. También puedes detenerlas en Mi cuenta, o en 22-systems.com/reminders. Detener el correo no borra la cuenta.
- Borra la cuenta completa en 22-systems.com/Home/delete. Borra solo algunos datos en 22-systems.com/Home/delete-data.
- Enviar esa página manda un correo con la solicitud. No se borra nada en el acto. Pueden permanecer los registros que exija la tienda o la ley. El progreso que existe solo en el dispositivo se limpia en los datos del sitio de ese dispositivo.
- Si tratas con el estudio como consumidor, siguen aplicando las normas obligatorias de tu país, también en el Espacio Económico Europeo y en el Reino Unido.

Escribe a info@gpstorm.productions. GP STORM PRODUCTIONS LLC, Daytona Beach, Florida, Estados Unidos. El estudio ofrece el juego como comerciante, no como afición.

ENLACES Y SOPORTE

Cada dirección de abajo se comprobó contra una página en vivo. Cómo jugar está dentro del propio juego; las páginas públicas de reglas son las preguntas frecuentes y este manual.

JUEGO Y OFICINA

- 22-systems.com — el juego
- 22-systems.com/Home — inicio
- 22-systems.com/Home/faq — preguntas frecuentes
- 22-systems.com/Home/forum — Camarote
- Google Play — Stellar Match: 22 Systems

LEGAL Y CUENTA

- Términos — 22-systems.com/Home/terms
- Privacidad — 22-systems.com/Home/privacy
- Derechos — 22-systems.com/Home/rights
- Detener el correo de recordatorio — 22-systems.com/reminders
- Borrar la cuenta — 22-systems.com/Home/delete
- Borrar algunos datos — 22-systems.com/Home/delete-data
- info@gpstorm.productions

EL ESTUDIO

- gpstorm.productions
- Acerca de — gpstorm.productions/about
- Juego — gpstorm.productions/games/stellar-match-22-systems
- Crate — gpstorm.productions/crate
- Prensa — gpstorm.productions/press
- Contacto — gpstorm.productions/contact
- Privacidad — gpstorm.productions/privacy
- Términos — gpstorm.productions/terms
- Cookies — gpstorm.productions/cookies
- Legal — gpstorm.productions/legal

CANALES

- X — @GP_Storm_prod
- Instagram — @gpstormproductions
- Threads — @gpstormproductions
- Short de YouTube

LLÉVALO CONTIGO

Despeja el campo. Abre el cielo. Cuida la nave.

Tres en línea. Un cuadrado de cuatro. Una T. Si no se alinea, vuelve atrás.

Dos ojivas por campo. Dieciocho estrellas para abrir el siguiente cielo. Cinco cazas. Cierra la escotilla cuando los abordadores hayan caído y el hangar esté entero.

22 Systems · GP Storm Productions · 22-systems.com

© GP STORM PRODUCTIONS LLC. Este cuaderno explica el juego. Los términos, el aviso de privacidad y la página de derechos son las reglas vinculantes.

