GP STORM PRODUCTIONS LLC

STELLAR MATCH

MANUEL DU PILOTE



BRIEFING POUR LE CSV LUMEN

LISEZ CECI D'ABORD

Ce manuel est le règlement de Stellar Match: 22 Systems. Il couvre le champ, les combats, la boutique, le compte et les pages qui les lient. Une fois le principe d'un échange compris, vous pouvez jouer.

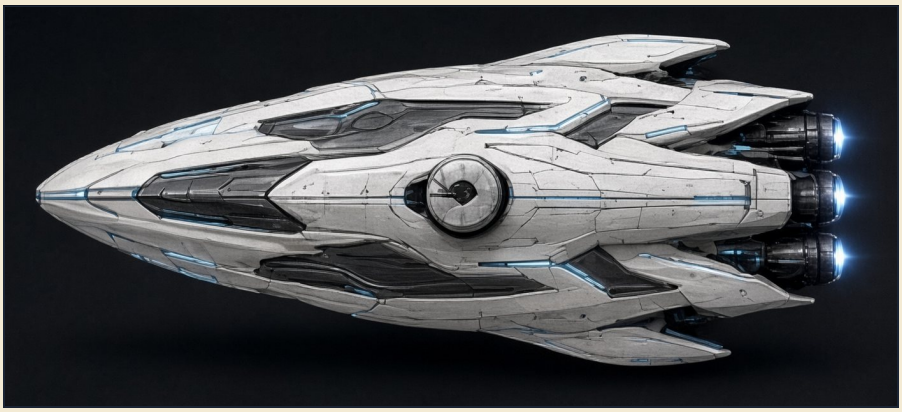
> **LUMIÈRES CLIGNOTANTES**
>
> Ce jeu contient des lumières clignotantes qui peuvent affecter les personnes épileptiques photosensibles. Si cela vous concerne, arrêtez de jouer.

COMMENT LIRE CE MANUEL

- Les numéros rouges sont des règles. Suivez-les.
- Les encadrés dorés signalent les plus importantes.
- Les sections suivantes traitent des comptes, des achats, de la confidentialité et de l'assistance.

1. LA MISSION

Vous pilotez le vaisseau CSV Lumen. Le capitaine Hale a le fauteuil. Le Dr Iria Solenne étudie l'ennemi. L'ingénieur Ruiz maintient le vaisseau en liaison lorsque quelque chose casse.



Un parasite appelé La Graine s'est frayé un chemin dans vingt-deux systèmes stellaires. Sur Terre, des gens veulent s'y installer. Votre tâche est de dégager chaque champ, de brûler La Graine et d'ouvrir la route.

C'est un jeu d'alignement. Les pièces sont sur un plateau. Vous échangez deux pièces qui se touchent. Si elles s'alignent, elles disparaissent. Sinon, elles reviennent en place.

2. AVANT LE LANCEMENT

1 Touchez Commencer sur le titre. La première fois, vous choisissez Normal, Difficile ou Très difficile. Normal est le choix par défaut.

2 Vous pouvez jouer trois champs sans compte. Ensuite le jeu dit : Pour continuer à jouer, connecte-toi. Si vous ne vous connectez pas, vous ne pouvez pas poursuivre.

3 Le bouton Langue se trouve juste sous Commencer. Choisissez une langue. Le jeu démarre aussi dans la langue déjà utilisée par votre navigateur, si cette langue est l'anglais, l'espagnol, le français, l'allemand ou le russe.

4 Une sauvegarde sur l'appareil reste sur cet appareil. Un compte conserve votre indicatif, votre sauvegarde cloud, les achats, les cadeaux et le Hall.

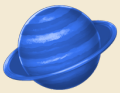
Vous pouvez vous connecter avec une adresse e-mail et un mot de passe, ou avec Continuer avec Google. Le jeu ne demande pas votre nom légal. Il faut avoir 13 ans ou plus pour créer un compte. Certains pays exigent un âge plus élevé.

3. LES SEPT PIÈCES

Seules les pièces identiques disparaissent. Apprenez leurs noms.



Sol



Anneau



Comète



Éruption



Perle



Prisme

Éclat

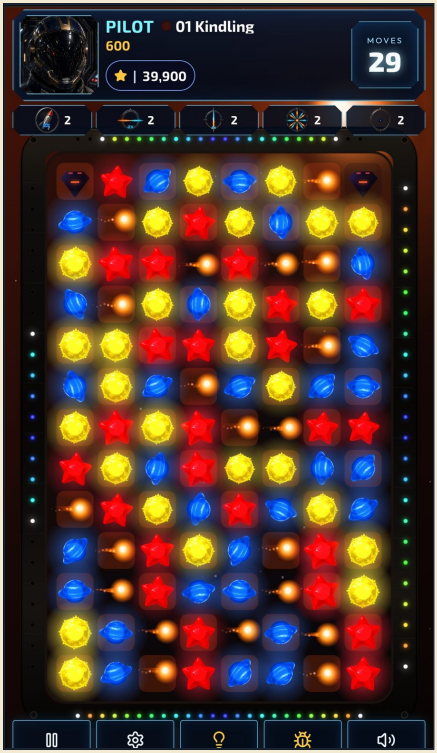
4. COMMENT VOUS DÉPLACER

5 Faites glisser une pièce sur celle qui la touche. Haut, bas, gauche ou droite. Pas en diagonale.

6 Trois alignées disparaissent. Un carré de quatre disparaît. Une forme en T disparaît. Un échange qui n'aligne rien revient en arrière et ne dépense pas le coup.

7 Les pièces éliminées tombent. De nouvelles pièces descendent. Si la chute crée une nouvelle combinaison, cette combinaison est gratuite. C'est une chaîne.

Les chaînes ont un nom, de la plus petite à la plus grande : Cascade, Chaîne, Nova, Supernova, Singularité. Le nom indique la taille atteinte par la chaîne. Ce n'est pas une arme à part.



LE CHAMP D'ALIGNEMENT

5. GRANDES COMBINAISONS

8 Quatre en ligne font un pulsar. Il vide toute cette rangée, ou toute cette colonne.

9 Un carré de quatre fait une bombe. La bombe fait sauter les pièces autour.

10 Cinq en ligne font un trou noir.

ÉCHANGES AVEC LE TROU NOIR

11 Échangez un trou noir avec une pièce ordinaire. Toutes les pièces de cette couleur sont aspirées. Puis le trou explose un carré de deux sur deux et laisse un pulsar.

12 Échangez un trou noir avec un pulsar. Toutes les pièces de cette couleur deviennent des pulsars et tirent en même temps.

13 Échangez un trou noir avec une bombe. Toutes les pièces de cette couleur deviennent des bombes et explosent en même temps.

Lorsque le champ est déjà dégagé, les pulsars, éclats et trous noirs restants tirent encore. Ce score compte. On l'appelle la surcharge.

6. CE QUI VOUS BLOQUE

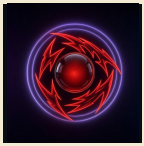
14 Une roche se brise lorsque vous combinez à côté. Une ligne de pulsar fêle chaque roche qu'elle traverse.

15 Un bouclier sur une pièce bloque un coup. Puis il se brise. Ce n'est pas le bouclier du chasseur dans les combats aériens.

16 La glace immobilise une pièce jusqu'à ce que vous combiniez à côté. Les cieux froids glacent les appareils de La Graine de la même façon.

17 Une case scellée ne bouge jamais et ne se brise jamais. Prévoyez la ligne autour.

18 Les appareils de La Graine occupent une case. Combinez à côté pour la fêler. Un système d'armes le détruit. Sur les champs plus avancés, ils verrouillent des pièces tous les deux coups jusqu'à leur disparition.





19 Sur un champ de vaisseau, combinez à côté du vaisseau pour le blesser. Une ligne de pulsar qui le traverse touche chaque case qu'elle croise.

20 Si le plateau n'a plus de coups, il le dit. Utilisez une arme si vous en avez une, ou partez et revenez. La tentative suivante est une nouvelle donne du même motif.

Certaines défaites n'étaient qu'à une chaîne près. Le plateau vous le dit lorsque vous y étiez presque.

> Un champ raté peut encore proposer une publicité récompensée pour cinq coups de plus.

7. ÉTOILES ET CIEUX

21 Chaque ciel compte dix champs. Il y a vingt-deux cieux, de Kindling à Terminus Drift.

22 Une étoile sur un champ ouvre le champ suivant de ce ciel.

23 Chaque ciel peut vous donner 30 étoiles. Le ciel suivant reste fermé tant que celui-ci n'en a pas 18 sur ces 30. Vous pouvez rejouer un champ pour en augmenter les étoiles.

Les cieux, dans l'ordre :

- 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

SOUTIEN DE LA FLOTTE

24 Après deux défaites consécutives, le Soutien de la flotte ajoute 3 coups sur un champ normal, ou 3 armes aléatoires de plus dans une rencontre hostile.

8. DIFFICULTÉ

Vous la choisissez avant le lancement. Il y a trois choix, et Normal est celui par défaut.

- Normal devrait se terminer avec 5 ou 6 coups s'il est bien joué.
- Difficile se termine avec 3 ou 4 coups.
- Très difficile garde le plus grand volant de coups.

Pour la changer ensuite, ouvrez Réglages : touchez l'engrenage de la carte stellaire, ou utilisez la carte Classé à la fin d'un champ. Le nouveau choix s'applique au champ suivant, au prochain combat hostile et à la finale, pas au plateau déjà ouvert.

Les objectifs du champ restent les mêmes. Les scores à atteindre pour les étoiles changent avec la difficulté choisie.

9. SYSTÈMES D'ARMES

Les armes gagnées s'alignent au-dessus du plateau. Touchez-en une pour l'utiliser. Certaines tirent tout de suite. D'autres attendent que vous touchiez une case, une rangée, une colonne ou une ligne. Le plateau indique laquelle.

- Le Rayon de case retire la pièce que vous touchez.
- Le Rayon H vide cette rangée. Le Rayon V vide cette colonne.
- Le Rayon de ligne vide la rangée ou la colonne de la pièce que vous touchez.
- Le Rayon à impulsions est le tir le plus lourd.
- Une Ogive est la plus puissante.



Rayon de case



Rayon H



Rayon V



Rayon à impulsions



Ogive

25 Vous pouvez tirer deux ogives sur un champ. Le bouton affiche 2/2 pour ce champ, pas pour la réserve que vous possédez. À 0/2, elle ne tire plus avant le champ suivant.

Vous pouvez gagner des armes sur les champs dégagés, au câblage, lors des abordages, à la Dérive du jour, par un cadeau, par une publicité récompensée que vous avez demandé à voir, ou par un achat. Sur les premiers champs, une ogive ne vide pas le plateau à elle seule. Il faut encore faire une combinaison.

Une fois connecté, les armes restent sur le compte. Une sauvegarde qui n'existe que sur l'appareil peut les perdre si cet appareil est effacé.

10. CÂBLAGE DES ARMES

Entre les cieux, les armes doivent être branchées. Les câbles pendent du bus MAIN. MAIN est le sommet d'un rack à sept étages.

26 Chaque rangée d'arme a six prises à 5 broches. Seule la prise allumée est active. Faites glisser la fiche dans cette prise. Le nom sur la fiche doit rejoindre la prise allumée du même nom.

27 Une fiche dans la mauvaise prise grille ce panneau. Il fume. Cette arme ne peut pas être collectée. Les autres panneaux restent ouverts.

28 Toutes les quelques secondes, un cisaillement gravitationnel déplace les prises actives et projette les câbles libres. Replacez-les.

11. CONTACT HOSTILE

Entre les systèmes, vous pilotez un chasseur sous un vaisseau de guerre.



29 Visez les bouches lumineuses et les deux rayons. Tirez sur un rayon pour l'éteindre. La coque encaisse les tirs jusqu'à ce que chaque arme soit éteinte. Ensuite, la coque peut être touchée.

30 Faites glisser sur les côtés et vers le haut. Le chasseur reste dans le ciel inférieur.

31 Attrapez les boucliers, le tir dispersé et l'ogive rouge. L'ogive rouge balaye les appareils plus petits et leurs tirs. Elle ne tue pas le boss.

32 Vous avez cinq chasseurs. Un tir ennemi vous détruit, sauf si un bouclier est actif. Il n'y a pas de minuteur. Le combat se termine lorsque le boss est détruit, ou lorsque les cinq chasseurs sont perdus. Les points s'ajoutent à votre score.

Quand le jeu le propose, une publicité récompensée peut placer cinq chasseurs de plus dans la baie.

12. ABORDAGE

Parfois, ils entrent dans le Lumen.



33 Pouce gauche : faites glisser sur la moitié gauche de l'écran pour vous déplacer. Pouce droit : faites glisser sur la moitié droite pour viser. Le fusil tire tant que vous maintenez le côté droit.

34 Vingt abordeurs entrent, deux par deux. Seulement quatre sont dans le vaisseau à la fois. Ils passent par l'écoutille bâbord ouverte.

35 Ils lancent des grenades assommantes. Vous entendez le lancer, puis ting ting ting, puis l'explosion. Si vous êtes dedans, vous ne pouvez plus bouger pendant trois secondes.

36 Éliminez-les et ramassez les armes qu'ils lâchent. Si vous tombez, ces armes sont perdues et le rayon vous replace sur la plateforme.

37 Solenne tire depuis le couloir. Ruiz tient la baie des chasseurs, avec une grenade lacrymogène et une clé. S'ils tombent, le rayon les replace, et ils doivent courir à leur poste.

38 Les abordeurs peuvent détruire les chasseurs. Ruiz passe cinq secondes à réparer chacun avant de se battre à nouveau. L'écoutille ne se ferme pas tant que ces chasseurs ne sont pas réparés.

39 La quatrième paire et la huitième paire se ruent sur la console de passerelle. Si l'une d'elles la tient plus de trois secondes, le vaisseau s'éteint. Restez sur cette console trois secondes pour ramener le courant.

40 Si vous tombez pendant que le courant est coupé, le rayon est éteint. Le capitaine ne revient pas. Cette perte est définitive, sauf si le jeu propose une restauration.

41 Quand les abordeurs sont à terre et que les chasseurs sont intacts, placez-vous près de l'écoutille et appuyez sur Fermer l'écoutille.

13. LE DERNIER VAISSEAU

42 Un bouclier couvre le grand vaisseau et revient selon un minuteur. Vos tirs touchent d'abord ce bouclier.

43 Tirez sur les armes. Tant qu'une arme est encore en place, les tirs qui les ratent n'endommagent pas le vaisseau. Quand toutes les armes sont tombées, le cockpit s'ouvre. Tirez sur le cockpit jusqu'à ce que le vaisseau explose.

44 L'ogive rouge n'achève qu'une arme déjà presque hors service. Elle ne détruit pas le vaisseau d'un seul coup.

45 Si vous perdez les cinq chasseurs, vous battez en retraite vers Aperture. La campagne n'est pas effacée. Revenez quand la baie est prête.

> Toutes les 15 secondes le cockpit tire un rayon EMP pendant 1,5 seconde. Pris dedans, votre chasseur gèle 3 secondes, et les tirs ennemis frappent encore.

À la fin, le nid est brûlé. Les vingt-deux systèmes sont ouverts. Les colonies peuvent passer.

14. LA DÉRIVE DU JOUR ET LE HALL

46 La Dérive du jour est un plateau pour ce jour du calendrier. Vous ne pouvez pas jouer le plateau d'hier comme celui d'aujourd'hui. Une série compte les jours où vous continuez. Manquez un jour et la série se brise.

47 Dégager la Dérive du jour place un Rayon de case dans la même réserve que celle de la campagne. Cela ne retire pas d'armes.

48 Une place dans le top 22 de ce jour au Hall ajoute davantage d'armes. La première place est la plus grosse liasse. Du vingt-troisième rang et au-delà, il ne reste que le rayon du dégagement.

Le Hall affiche votre indicatif et vos scores. Il n'affiche ni votre âge, ni votre genre, ni votre État, ni votre pays. Un indicatif ne peut pas être une adresse e-mail, et une insulte est refusée.

Les grades suivent vos étoiles. Ils ne sont pas à vendre. Du début à la fin : Cadet, Pilote, Navigateur, Commandant, Amiral, Nova, Horizon, Éclaireur, Cartographe, Singularité.

Un score qui enfreint les règles peut être refusé. N'attaquez pas le jeu et ne l'utilisez pas pour harceler quiconque.

15. LE QUARTIER-MAÎTRE

C'est la boutique. Vous pouvez demander une livraison gratuite en regardant une publicité. Vous pouvez aussi acheter des objets.

49 Une publicité récompensée ne se lance que si vous la demandez. Si aucune publicité ne se lance, vous n'obtenez pas l'objet. Fermer un écran vide ne compte pas.

> Dans l'application Play, Unity peut afficher cette publicité en premier. Si Unity n'en a pas, Google peut en afficher une. Sur le site, Google peut l'afficher. Si vous avez retiré les publicités non demandées, ou si un abonnement Play Pass les a coupées, les publicités que vous n'avez pas demandées restent coupées. Une livraison que vous demandez peut encore se lancer. Play Pass est un abonnement du Play Store. Ce n'est pas un compte 22 Systems distinct, et cela ne remplace pas votre indicatif.

Prix en dollars américains, hors taxes. La boutique peut afficher un prix local. Le prix au paiement est ce prix, plus toute taxe ajoutée par la boutique.

Rayon de case	$0.59
Rayon H, Rayon V, Rayon à impulsions, Rayon de ligne	$0.69
Paire d'ogives	$0.99
War Chest C · 2 de chaque	$2.19
Chest B · 5 de chaque	$3.99
Chest A · 8 de chaque	$6.99
Chest AA · 10 de chaque	$11.99
Chest AAA · 20 de chaque	$15.99

Dans l'application Play, vous payez Google Play. Sur le site, vous payez le studio via Stripe. Le studio ne voit jamais le numéro de carte. Les objets sont concédés sous licence, non vendus. Ils arrivent lorsque la boutique confirme que le paiement a fonctionné.

Demandez à Google Play le remboursement d'un achat Play. Demandez à info@gpstorm.productions le remboursement d'un achat sur le site. Si la loi vous permet d'annuler, cela reste valable. Supprimer le compte n'est pas un remboursement.

16. LE CARRÉ

Le Carré est le tableau à côté du vaisseau. Tout le monde peut lire. Seul un pilote connecté, avec une adresse e-mail confirmée et un indicatif, peut publier.

- Le nom d'une publication est l'indicatif, jamais l'adresse e-mail.
- Pas d'insultes, pas d'adresses postales et pas de vente.
- Depuis le titre ou la pause, le Carré s'ouvre dans un autre onglet. Le vaisseau reste là où vous l'avez laissé.
- Utilisez Retour au vaisseau, ou fermez l'onglet.
- Vous pouvez signaler une publication ou bloquer un pilote. Un blocage masque ses publications pour vous. Un signalement part au bureau. Il ne supprime pas le compte à lui seul.

17. COMPTE, CONFIDENTIALITÉ ET ACHATS

Cette partie est la version en langage clair des règles de compte, de confidentialité et d'achat. Les pages contraignantes sont les conditions, l'avis de confidentialité et la page des droits.

LE COMPTE

- Un compte nécessite un indicatif, une adresse e-mail, un mot de passe, un âge, un genre et un pays. L'État ou la région est facultatif. Vous pouvez aussi utiliser Continuer avec Google.
- Le genre est homme, femme ou non indiqué. L'âge est un nombre d'années, pas une date de naissance.
- Un nouveau compte e-mail n'est pas connecté tant que la lettre de confirmation n'a pas été ouverte. Vérifiez les indésirables. Le lien expire au bout d'une heure. Renvoyez la lettre depuis la page d'inscription.
- Les lettres partent du jeu publié sur 22-systems.com.
- Déconnexion se trouve sur le titre, dans la pause et dans Mon compte. Le vaisseau sur l'appareil est toujours là.
- Mot de passe oublié envoie un lien de réinitialisation à cette adresse. Il expire au bout d'une heure.
- La progression, les achats et les cadeaux restent sur le compte. Un cadeau du bureau demeure même si le téléphone envoie plus tard une sauvegarde plus ancienne.

CE QUE LE STUDIO CONSERVE

- Pour un compte e-mail : l'adresse, l'indicatif, le pays, l'État ou la région, l'âge et le genre.
- Vous devez être connecté pour envoyer un rapport de bogue. Le rapport conserve ce que vous écrivez et l'écran où vous étiez.
- Le studio ne vend pas ces données. Elles ne sont pas remises à un annonceur comme liste de contacts. Les données de compte sont stockées aux États-Unis.
- Si vous êtes connecté lorsqu'une publicité se termine, le compte est marqué comme l'ayant vue, ainsi que la partie du jeu qui l'a demandée. L'identifiant publicitaire n'est pas stocké avec le compte.
- Le jeu n'utilise pas la position du téléphone. Le pays et l'État ne constituent pas une adresse postale.

COURRIER ET DÉPART

- Un pilote connecté peut recevoir un rappel après une absence. Il ne mentionne pas un nombre de jours. Une autre lettre attend que vous reveniez, puis que vous vous absentiez à nouveau.
- Chaque lettre contient un lien pour les arrêter. Vous pouvez aussi les arrêter dans Mon compte, ou sur 22-systems.com/reminders. Arrêter le courrier ne supprime pas le compte.
- Supprimez le compte entier sur 22-systems.com/Home/delete. Supprimez seulement certaines données sur 22-systems.com/Home/delete-data.
- L'envoi de cette page transmet une demande par e-mail. Rien n'est effacé sur-le-champ. Les enregistrements exigés par la boutique ou par la loi peuvent rester. La progression qui n'existe que sur l'appareil est effacée dans les données du site de cet appareil.
- Si vous traitez avec le studio en tant que consommateur, les règles impératives de votre pays s'appliquent toujours, y compris dans l'Espace économique européen et au Royaume-Uni.

Écrivez à info@gpstorm.productions. GP STORM PRODUCTIONS LLC, Daytona Beach, Floride, États-Unis. Le studio propose le jeu en tant que professionnel, et non comme un loisir.

LIENS ET ASSISTANCE

Chaque adresse ci-dessous a été vérifiée sur une page en ligne. Comment jouer se trouve dans le jeu lui-même ; les pages publiques de règles sont la FAQ et ce manuel.

JEU ET BUREAU

- 22-systems.com — le jeu
- 22-systems.com/Home — accueil
- 22-systems.com/Home/faq — FAQ
- 22-systems.com/Home/forum — Carré
- Google Play — Stellar Match: 22 Systems

MENTIONS LÉGALES ET COMPTE

- Conditions — 22-systems.com/Home/terms
- Confidentialité — 22-systems.com/Home/privacy
- Droits — 22-systems.com/Home/rights
- Arrêter les rappels — 22-systems.com/reminders
- Supprimer le compte — 22-systems.com/Home/delete
- Supprimer certaines données — 22-systems.com/Home/delete-data
- info@gpstorm.productions

LE STUDIO

- gpstorm.productions
- À propos — gpstorm.productions/about
- Jeu — gpstorm.productions/games/stellar-match-22-systems
- Crate — gpstorm.productions/crate
- Presse — gpstorm.productions/press
- Contact — gpstorm.productions/contact
- Confidentialité — gpstorm.productions/privacy
- Conditions — gpstorm.productions/terms
- Cookies — gpstorm.productions/cookies
- Mentions légales — gpstorm.productions/legal

CANAUX

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

EMPORTEZ-LE

Dégagez le champ. Ouvrez le ciel. Gardez le vaisseau.

Trois en ligne. Un carré de quatre. Un T. Si rien ne s'aligne, cela revient en arrière.

Deux ogives par champ. Dix-huit étoiles pour ouvrir le ciel suivant. Cinq chasseurs. Fermez l'écoutille quand les abordeurs sont à terre et que la baie est intacte.

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

© GP STORM PRODUCTIONS LLC. Ce livret explique le jeu. Les conditions, l'avis de confidentialité et la page des droits sont les règles contraignantes.

