GP STORM PRODUCTIONS LLC

STELLAR MATCH

パイロットマニュアル



CSV LUMEN のためのブリーフィング

まずこれを読んでください

このマニュアルは、Stellar Match: 22 Systems のルールブックです。フィールド、戦闘、ショップ、アカウント、そしてそれらを結ぶページを扱います。交換の仕組みが分かれば、すぐにプレイできます。

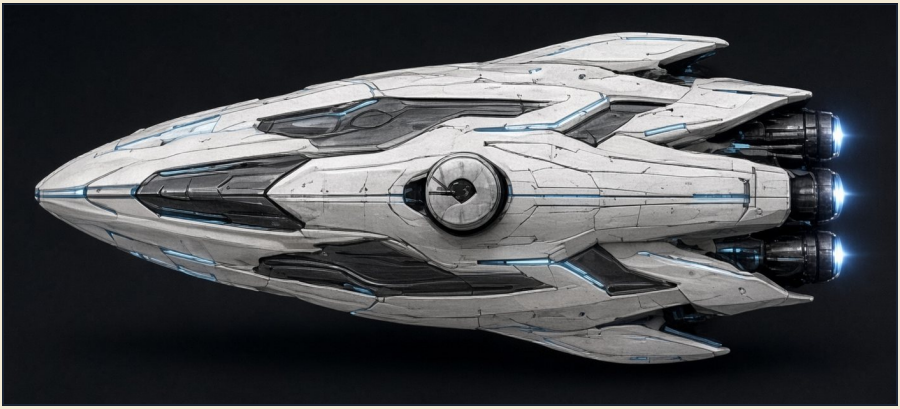
> **点滅する光**
> このゲームには、光過敏性てんかんのある方に影響する可能性のある点滅する光が含まれます。該当する場合は、プレイを中止してください。

このマニュアルの読み方

- 赤い番号はルールです。従ってください。
- 金色の枠は、特に重要なルールを示します。
- 後半では、アカウント、購入、プライバシー、サポートを扱います。

1. ミッション

あなたは艦船 CSV Lumen を操縦します。指揮を執るのは Hale 艦長です。Iria Solenne 博士が敵を研究し、技師の Ruiz が故障時も艦の通信を維持します。



シードと呼ばれる寄生生命体が、二十二の恒星系に食い込みました。地球の人々はそこへ移住したがっています。あなたの仕事は、すべてのフィールドを消し、シードを焼き払い、航路を開くことです。

これはマッチパズルです。駒は盤上に並びます。接している2つを入れ替えます。揃えば消去され、揃わなければ元に戻ります。

2. 発進の前に

1 タイトル画面の「はじめる」をタップします。初回は、ノーマル、ハード、ベリーハードのいずれかを選びます。初期設定はノーマルです。

2 アカウントなしでフィールドを3つまでプレイできます。その後、ゲームは次のように表示します。プレイを続けるには、サインインしてください。サインインしなければ先へ進めません。

3 「言語」ボタンは「はじめる」のすぐ下にあります。言語を選んでください。ブラウザがすでに使っている言語が英語、スペイン語、フランス語、ドイツ語、ロシア語のいずれかであれば、ゲームもその言語で始まります。

4 端末上のセーブはその端末に残ります。アカウントは、コールサイン、クラウドセーブ、購入、贈り物、ホールを保持します。

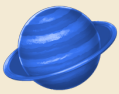
メールとパスワードでサインインするか、「Googleで続行」を使えます。ゲームは戸籍上の氏名を尋ねません。アカウント作成には13歳以上である必要があります。国によっては、さらに高い年齢が求められます。

3. 7種類の駒

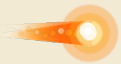
揃った駒だけが消えます。名前を覚えてください。



ソル



リング



コメット



フレア



パール



プリズム

グリント

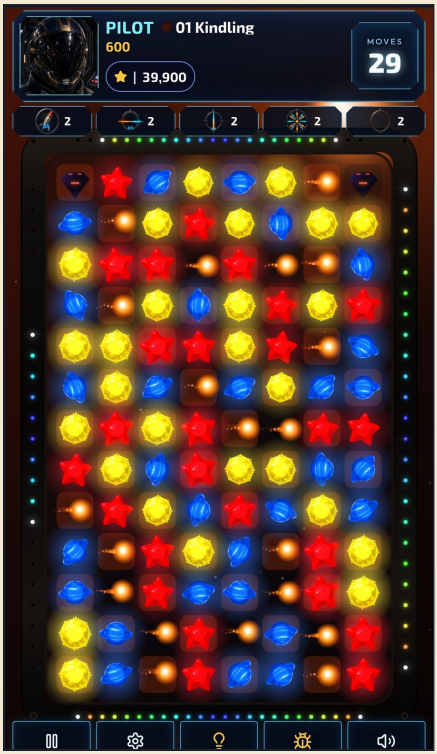
4. 動かし方

5 接している駒の上へドラッグします。上下左右のみで、斜めは不可です。

6 3つ並べば消えます。4つの正方形も消えます。T字も消えます。何も揃わない交換は元に戻り、手数は消費されません。

7 消えた駒が落下し、新しい駒が降ってきます。落下で新たなマッチができた場合、そのマッチは無料です。これがチェーンです。

チェーンには、小さいものから大きいものへ名前があります。カスケード、チェーン、ノヴァ、スーパーノヴァ、シンギュラリティです。名前はチェーンの大きさであり、別の武器ではありません。



マッチフィールド

5. 大きなマッチ

8 4つ一列でパルサーが生まれます。その行全体、またはその列全体を消します。

9 4つの正方形はボムになります。ボムは周囲の駒を爆破します。

10 5つ一列でブラックホールが生まれます。

ブラックホールの交換

11 ブラックホールを通常の駒と交換します。その色の駒がすべて吸い込まれます。その後、ホールは2マス四方を爆破し、パルサーを残します。

12 ブラックホールをパルサーと交換します。その色の駒がすべてパルサーになり、一斉に発射します。

13 ブラックホールをボムと交換します。その色の駒がすべてボムになり、一斉に爆発します。

フィールドがすでに消えていても、残ったパルサー、バースト、ブラックホールは発射します。そのスコアは加算されます。これをオーバーチャージと呼びます。

6. 進路を阻むもの

14 岩は隣でマッチすると割れます。パルサーのラインは、横切る岩をすべて砕きます。

15 駒の上のシールドは一撃を防ぎ、その後壊れます。空中戦の戦闘機シールドとは別物です。

16 氷は、隣でマッチするまで駒を動かなくします。寒い空域では、シード機も同じように凍ります。

17 封印されたマスは動きませんし、壊れません。その周りにラインを組んでください。

18 シード機はマスを占有します。隣でマッチするとひびが入ります。武器システムなら破壊できます。後半のフィールドでは、消えるまで2手ごとに駒を固定します。





19 艦船フィールドでは、艦の隣でマッチするとダメージを与えます。艦を貫くパルサーのラインは、横切るマスすべてを打ちます。

20 盤面に手が残っていない場合、その旨が表示されます。武器があれば使い、なければ一度離れて戻ってください。次の挑戦は、同じ配置の新しい配り直しです。

あと1回のチェーンで勝てた敗戦もあります。惜しかったときは、盤面が知らせます。

> 失敗したフィールドでも、手数を5つ追加する報酬広告が提示されることがあります。

7. 星と空域

21 各空域にはフィールドが10あります。空域は Kindling から Terminus Drift まで、全部で22です。

22 フィールドで星を1つ取ると、その空域の次のフィールドが開きます。

23 各空域では最大30個の星を得られます。次の空域は、この空域で30個のうち18個を得るまで閉じたままです。星を増やすために、フィールドをやり直すことができます。

空域の順番:

- 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

フリートアシスト

> 24 2回連続で負けると、フリートアシストは通常フィールドでは手数を3つ追加し、敵性遭遇ではランダムな武器をさらに3つ追加します。

8. 難易度

発進前に選びます。選択肢は3つで、初期設定はノーマルです。

- ノーマルは、うまくプレイすれば手数が5または6残って終わります。
- ハードは、手数が3または4残って終わります。
- ベリーハードは、最も多くの手数を温存します。

あとから変えるときは「設定」を開きます。スターマップの歯車をタップするか、フィールドの最後に出る「記録済み」カードを使います。新しい選択は、次のフィールド、次の敵性戦闘、そしてフィナーレから適用され、すでに開いている盤面には適用されません。

フィールドの目標は変わりません。星のスコア目標は、選んだ難易度によって変わります。

9. 武器システム

獲得した武器は盤の上の列に並びます。タップして使います。すぐに発射するものもあれば、マス、行、列、ラインをタップするまで待つものもあります。どれであるかは盤面が示します。

- セルビームは、タップした駒を取り除きます。
- Hビームはその行を消します。Vビームはその列を消します。
- ラインビームは、タップした駒の行または列を消します。
- パルスレーザーバーストは、より重い一撃です。
- ウォーヘッドは最大のものです。



セルビーム



Hビーム



Vビーム



パルスレーザーバースト



ウォーヘッド

> 25 1つのフィールドで撃てるウォーヘッドは2発です。ボタンの 2/2 はこのフィールド用であり、所持数ではありません。0/2 になると、次のフィールドまで再発射できません。

武器は、クリアしたフィールド、ケーブル配線、乗艦戦闘、デイリードリフト、贈り物、自分から視聴した報酬広告、または購入で得られます。序盤のフィールドでは、ウォーヘッド1発だけでは盤面全体は消えません。それでもマッチを作る必要があります。

サインインしていれば、武器はアカウントに残ります。端末だけのセーブは、その端末が初期化されると失われることがあります。

10. ケーブル配線

空域のあいだでは、武器を接続しなければなりません。ケーブルは MAIN バスから垂れ下がっています。MAIN は七段ラックの最上段です。

> 26 各武器列には5ピンのソケットが6つあります。点灯しているソケットだけが通電しています。プラグをそのソケットへドラッグしてください。プラグの名前は、同じ名前の点灯ソケットと一致しなければなりません。

> 27 違うソケットに差し込むと、そのパネルが短絡します。煙が出て、その武器は回収できません。ほかのパネルは開いたままです。

28 数秒ごとに重力シアが通電ソケットを動かし、ゆるんだケーブルを跳ね飛ばします。もう一度差し込んでください。

11. 敵性接触

星系のあいだでは、戦艦の下で戦闘機を飛ばします。



29 光る砲口と2本のビームを狙います。ビームを撃つと、そのビームは停止します。船体はすべての武装が消えるまで被弾を吸収します。その後、船体を撃てます。

30 左右と上へドラッグします。戦闘機は下側の空域に留まります。

31 シールド、拡散弾、赤いウォーヘッドを拾います。赤いウォーヘッドは小型機とその弾を一掃します。ボスは倒せません。

32 戦闘機は5機あります。シールドがなければ、敵の一撃で撃墜されます。制限時間はありません。ボスを破壊するか、5機すべてを失ったときに戦闘は終わります。得点はスコアに加算されます。

ゲームが提示した場合、報酬広告で戦闘機ドローンをさらに5機、格納庫へ入れられます。

12. 乗艦

ときに彼らは Lumen の内部へ入ります。



33 左親指: 画面左半分をドラッグして移動します。右親指: 右半分をドラッグして照準します。右側を押し続けているあいだ、ライフルは撃ち続けます。

34 侵入者は20人、2人ずつ入ってきます。艦内に同時にいるのは4人だけです。左舷の開いたハッチから入ります。

35 スタン手榴弾を投げます。投げる音、続いてチン、チン、チン、それから爆発が聞こえます。その中にいると、3秒間動けません。

36 倒して、落とされた武器を拾います。倒れるとその武器は失われ、ビームであなたはパッドへ戻されます。

37 Solenne は廊下から射撃します。Ruiz は催涙手榴弾1発とレンチを持って戦闘機ベイを守ります。彼らが倒れるとビームで戻され、持ち場へ走らなければなりません。

38 侵入者は戦闘機を壊せます。Ruiz は再戦の前に、1機につき5秒かけて修理します。それらの戦闘機が直るまで、ハッチは閉じません。

39 4組目と8組目はブリッジのコンソールへ突撃します。3秒を超えて押さえられると、艦は停電します。そのコンソールの上に3秒立つと、電力が戻ります。

40 停電中に倒れると、ビームは消え、艦長は戻りません。ゲームが復元を提示しない限り、その敗北は確定です。

41 侵入者を倒し、戦闘機が無傷になったら、ハッチのそばに立ち、「ハッチを閉じる」を押してください。

13. 最後の艦

42 シールドが大型艦を覆い、タイマーで戻ってきます。弾はまずそのシールドに当たります。

43 武装を撃ってください。武装が1つでも残っているあいだ、武装を外れた弾は艦を傷つけません。すべての武装が落ちると、コックピットが開きます。艦が爆発するまでコックピットを撃ってください。

44 赤いウォーヘッドは、すでにほとんど落ちかけた武装を止めを刺すだけです。一撃で艦を破壊することはありません。

45 戦闘機を5機すべて失うと、Aperture へ撤退します。キャンペーンは削除されません。ベイの準備が整ったら戻ってください。

> 15秒ごとにコックピットは EMP 光線を1.5秒間発射します。当たると戦闘機は3秒間凍結し、敵弾はなお命中します。

終わりに、巣は焼き払われます。二十二の星系が開きます。植民地は渡ることができます。

14. デイリードリフトとホール

46 デイリードリフトは、その暦日の盤面1つです。昨日の盤面を今日の盤面として遊ぶことはできません。連続記録は続けた日数を数えます。1日休むと途切れます。

47 デイリードリフトをクリアすると、キャンペーンで使う同じ所持枠にセルビームが入ります。武器は減りません。

48 その日のホールで上位22位に入ると、さらに武器が加わります。1位が最も多いです。23位以下は、クリアで得たビームだけが残ります。

ホールにはコールサインとスコアが表示されます。年齢、性別、州、国は表示されません。コールサインをメールアドレスにはできず、侮蔑表現は拒否されます。

階級は星に従います。購入はできません。初めから終わりまで、カデット、パイロット、ナビゲーター、コマンダー、アドミラル、ノヴァ、ホライゾン、ウェイファインダー、カートグラファー、シンギュラリティです。

ルールを破ったスコアは拒否されることがあります。ゲームを攻撃したり、誰かを苦しめるために使ったりしてはいけません。

15. 需品係

ここがショップです。広告を見て、無料の補給を頼めます。アイテムを購入することもできます。

49 報酬広告は、あなたが求めたときだけ再生されます。広告が流れなければ、アイテムは得られません。空白の画面を閉じても成立しません。

Playアプリでは、まず Unity がその広告を出すことがあります。Unity に無い場合は、Google が出すことがあります。ウェブサイトでは Google が出すことがあります。未依頼の広告を切っている場合、または Play Pass の会員資格で切れている場合、頼んでいない広告は出ません。依頼した補給は再生されることがあります。Play Pass は Play ストアの会員資格です。22 Systems の別アカウントではなく、コールサインの代わりにもなりません。

価格は税抜きの米ドルです。ストアは現地価格を表示することがあります。支払い時の価格が本体価格であり、ストアが加算する税が加わります。

セルビーム	$0.59
Hビーム、Vビーム、パルスレーザーバースト、ラインビーム	$0.69
ウォーヘッド2発	$0.99
War Chest C · 各2	$2.19
Chest B · 各5	$3.99
Chest A · 各8	$6.99
Chest AA · 各10	$11.99
Chest AAA · 各20	$15.99

Playアプリでは Google Play に支払います。ウェブサイトでは Stripe 経由でスタジオに支払います。スタジオがカード番号を見ることはありません。アイテムは販売ではなくライセンス供与です。ストアが支払い成功を知らせたときに届きます。

Play での購入の返金は Google Play に依頼してください。ウェブサイトでの購入の返金は info@gpstorm.productions に依頼してください。法律でキャンセルできる場合、その権利はそのまま残ります。アカウント削除は返金ではありません。

16. ワードルーム

ワードルームは艦の横にある掲示板です。誰でも読めます。投稿できるのは、サインイン済みで、確認済みのメールとコールサインを持つパイロットだけです。

- 投稿に出る名前はコールサインであり、メールではありません。
- 侮蔑、住居の住所、売買は禁止です。
- タイトルまたは一時停止から、ワードルームは別タブで開きます。艦はその場に残ります。
- 「船に戻る」を使うか、タブを閉じてください。
- 投稿を報告したり、パイロットをブロックしたりできます。ブロックすると、その人の投稿があなたから見えなくなります。報告は事務局へ届きます。それだけではアカウントは削除されません。

17. アカウント、プライバシー、購入

この部分は、アカウント、プライバシー、購入の規則を平易に書いたものです。拘束力があるのは 利用規約、プライバシー通知、権利のページ です。

アカウント

- アカウントには、コールサイン、メール、パスワード、年齢、性別、国が必要です。州または地域は任意です。「Googleで続行」も使えます。
- 性別は男性、女性、または非公開です。年齢は満年齢の数字であり、生年月日ではありません。
- 新しいメールアカウントは、確認メールを開くまでサインインになりません。迷惑メールも確認してください。リンクは1時間で期限切れになります。登録ページからメールを再送できます。
- メールは公開中のゲーム、22-systems.com から送られます。
- サインアウトは、タイトル、一時停止、「マイアカウント」にあります。端末上の艦はそのまま残ります。
- 「パスワードを忘れた」はそのメールへリセット用リンクを送ります。1時間で期限切れになります。
- 進行状況、購入、贈り物はアカウントに残ります。事務局からの贈り物は、あとから端末が古いセーブをアップロードしても残ります。

スタジオが保持するもの

- メールアカウントの場合: メール、コールサイン、国、州または地域、年齢、性別です。
- 不具合報告を送るには、サインインしている必要があります。報告には、書いた内容とそのときの画面が残ります。
- スタジオはこれを販売しません。広告主へ連絡先リストとして渡すこともありません。アカウントデータはアメリカ合衆国に保存されます。
- 広告の終了時にサインインしていれば、視聴したことと、ゲームのどの部分が依頼したかがアカウントに記録されます。広告IDはアカウントと一緒に保存されません。
- ゲームは端末の位置情報を使いません。国と州は住居の住所ではありません。

メールと退会

- サインインしたパイロットは、しばらく来なかったあとにリマインダーを1通受け取ることがあります。日数は書かれません。次の手紙は、戻ったあと再び遠ざかるまで届きません。
- どの手紙にも停止用のリンクがあります。「マイアカウント」または 22-systems.com/reminders でも止められます。メールを止めてもアカウントは削除されません。
- アカウント全体の削除は 22-systems.com/Home/delete です。一部のデータだけ削除する場合は 22-systems.com/Home/delete-data です。
- そのページを送ると、メールで依頼が届きます。その場では何も削除されません。ストアや法律が求める記録は残ることがあります。端末にしかない進行状況は、その端末のサイトデータで消去されます。
- 消費者としてスタジオと取引する場合、お住まいの国の強行規定は引き続き適用されます。欧州経済領域および英国も含まれます。

info@gpstorm.productions までご連絡ください。GP STORM PRODUCTIONS LLC, Daytona Beach, Florida, United States。スタジオは趣味ではなく、事業者としてこのゲームを提供しています。

リンクとサポート

以下のアドレスは、公開中のページと照合済みです。遊び方はゲーム内にあります。公開されているルールページは FAQ とこのマニュアルです。

プレイと事務局

- 22-systems.com — ゲーム
- 22-systems.com/Home — ホーム
- 22-systems.com/Home/faq — FAQ
- 22-systems.com/Home/forum — ワードルーム
- Google Play — Stellar Match: 22 Systems

法務とアカウント

- 利用規約 — 22-systems.com/Home/terms
- プライバシー — 22-systems.com/Home/privacy
- 権利 — 22-systems.com/Home/rights
- リマインダーメールを停止 — 22-systems.com/reminders
- アカウントを削除 — 22-systems.com/Home/delete
- 一部のデータを削除 — 22-systems.com/Home/delete-data
- info@gpstorm.productions

スタジオ

- gpstorm.productions
- 概要 — gpstorm.productions/about
- ゲーム — gpstorm.productions/games/stellar-match-22-systems
- Crate — gpstorm.productions/crate
- プレス — gpstorm.productions/press
- お問い合わせ — gpstorm.productions/contact
- プライバシー — gpstorm.productions/privacy
- 利用規約 — gpstorm.productions/terms
- Cookie — gpstorm.productions/cookies
- 法務 — gpstorm.productions/legal

チャンネル

- X — @GP_Storm_prod
- Instagram — @gpstormproductions
- Threads — @gpstormproductions
- YouTube ショート

これを携えて

フィールドを消せ。空域を開け。艦を守れ。

3つ一列。4つの正方形。T字。揃わなければ元に戻ります。

ウォーヘッドは1フィールドにつき2発。次の空域を開くには星が18個。戦闘機は5機。侵入者を倒し、ベイが無傷になったらハッチを閉じてください。

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

© GP STORM PRODUCTIONS LLC。この小冊子はゲームを説明するものです。拘束力があるのは利用規約、プライバシー通知、権利のページです。

