GP STORM PRODUCTIONS LLC

STELLAR MATCH

MANUAL DO PILOTO



INFORME DE MISSÃO PARA O CSV LUMEN

LEIA ISTO PRIMEIRO

Este manual é o regulamento de Stellar Match: 22 Systems. Cobre o campo, os combates, a loja, a conta e as páginas que os vinculam. Quando você souber como funciona uma troca, já pode jogar.

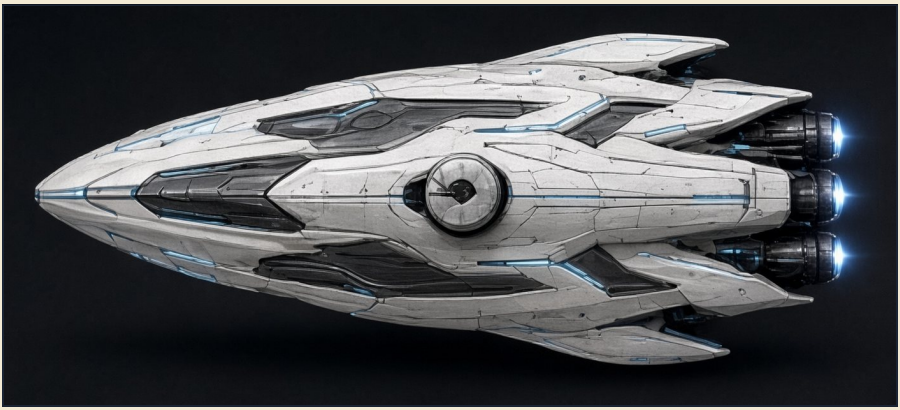
> **LUZES PISCANTES**
>
> Este jogo contém luzes piscantes que podem afetar pessoas com epilepsia fotossensível. Se esse for o seu caso, pare de jogar.

COMO LER ESTE MANUAL

- Os números vermelhos são regras. Siga-as.
- As caixas douradas marcam as mais importantes.
- As seções seguintes cobrem contas, compras, privacidade e suporte.

1. A MISSÃO

Você pilota a nave CSV Lumen. O capitão Hale está no comando. A Dra. Iria Solenne estuda o inimigo. O engenheiro Ruiz mantém a nave em comunicação quando algo quebra.



Um parasita chamado A Semente abriu caminho por vinte e dois sistemas estelares. Há gente na Terra que quer se mudar para lá. Seu trabalho é limpar cada campo, queimar A Semente e abrir o caminho.

Isto é um jogo de combinações. As peças ficam em um tabuleiro. Você troca duas que se tocam. Se elas se alinharem, são eliminadas. Se não, voltam ao lugar.

2. ANTES DE DECOLAR

1 Toque em Começar na tela inicial. Na primeira vez, você escolhe Normal, Difícil ou Muito difícil. Normal é a opção padrão.

2 Você pode jogar três campos sem conta. Depois disso o jogo diz: Para continuar jogando, entre na sua conta. Se você não entrar, não pode seguir.

3 O botão Idioma fica logo abaixo de Começar. Escolha um idioma. O jogo também inicia no idioma que o navegador já usa, se esse idioma for inglês, espanhol, francês, alemão ou russo.

4 Um salvamento no dispositivo permanece naquele dispositivo. Uma conta guarda seu indicativo, seu salvamento na nuvem, as compras, os presentes e o Salão.

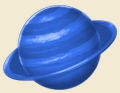
Você pode entrar com um e-mail e uma senha, ou com Continuar com o Google. O jogo não pede seu nome legal. É preciso ter 13 anos ou mais para criar uma conta. Alguns países exigem mais idade.

3. AS SETE PEÇAS

Só as peças iguais são eliminadas. Aprenda os nomes delas.



Sol



Anel



Cometa



Labareda



Pérola



Prisma

Clarão

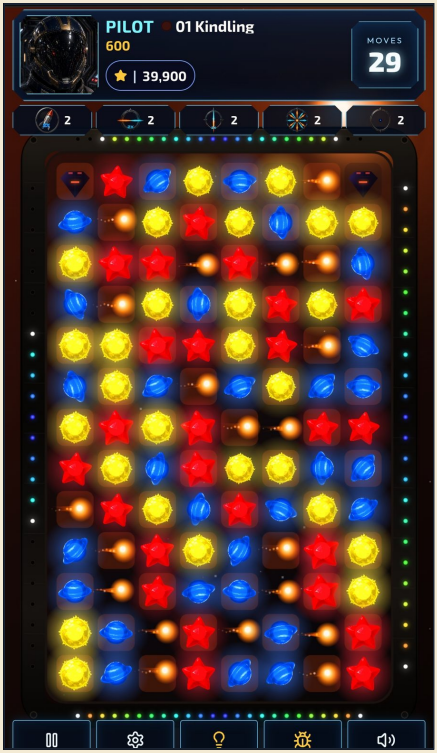
4. COMO VOCÊ SE MOVE

5 Arraste uma peça sobre a que a toca. Para cima, para baixo, para a esquerda ou para a direita. Não na diagonal.

6 Três em linha são eliminadas. Um quadrado de quatro é eliminado. Uma forma em T é eliminada. Uma troca que não alinha nada volta atrás e não gasta o movimento.

7 As peças eliminadas caem. Entram peças novas. Se a queda formar outra combinação, essa combinação é de graça. Isso é uma corrente.

As correntes têm nome, da menor à maior: Cascata, Corrente, Nova, Supernova, Singularidade. O nome indica o tamanho que a corrente atingiu. Não é uma arma à parte.



O CAMPO DE COMBINAÇÕES

5. COMBINAÇÕES GRANDES

8 Quatro em linha fazem um pulsar. Ele limpa aquela fileira inteira ou aquela coluna inteira.

9 Um quadrado de quatro faz uma bomba. A bomba explode as peças ao redor.

10 Cinco em linha fazem um buraco negro.

TROCAS COM O BURACO NEGRO

11 Troque um buraco negro com uma peça comum. Todas as peças daquela cor são puxadas. Depois o buraco explode um bloco de dois por dois e deixa um pulsar.

12 Troque um buraco negro com um pulsar. Todas as peças daquela cor se tornam pulsares e disparam ao mesmo tempo.

13 Troque um buraco negro com uma bomba. Todas as peças daquela cor se tornam bombas e explodem ao mesmo tempo.

Quando o campo já está limpo, os pulsares, as rajadas e os buracos negros que sobraram ainda disparam. Essa pontuação conta. Chama-se sobrecarga.

6. O QUE TE BLOQUEIA

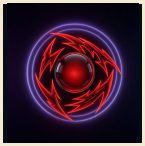
14 Uma rocha quebra quando você combina ao lado dela. Uma linha de pulsar racha cada rocha que atravessa.

15 Um escudo sobre uma peça bloqueia um golpe. Depois ele quebra. Este não é o escudo do caça nos combates aéreos.

16 O gelo segura uma peça até você combinar ao lado dela. Céus frios congelam naves Semente do mesmo jeito.

17 Uma célula selada nunca se move e nunca quebra. Planeje a linha ao redor dela.

18 As naves Semente ocupam uma célula. Combine ao lado para rachá-la. Um sistema de armas a destrói. Em campos posteriores elas travam peças a cada dois movimentos até desaparecerem.





19 Em um campo de nave, combine ao lado da nave para danificá-la. Uma linha de pulsar que a atravessa atinge cada célula que cruza.

20 Se o tabuleiro não tiver movimentos, ele avisa. Use uma arma se tiver uma, ou saia e volte. A próxima tentativa é um novo embaralhamento do mesmo padrão.

Algumas derrotas ficam a uma corrente de distância. O tabuleiro avisa quando você chegou perto.

> Um campo falho ainda pode oferecer um anúncio de recompensa por mais cinco movimentos.

7. ESTRELAS E CÉUS

21 Cada céu tem dez campos. Há vinte e dois céus, de Kindling a Terminus Drift.

22 Uma estrela em um campo abre o próximo campo daquele céu.

23 Cada céu pode dar 30 estrelas. O próximo céu permanece fechado até este céu ter 18 dessas 30. Você pode rejogar um campo para aumentar as estrelas dele.

Os céus, nesta ordem:

- 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

ASSISTÊNCIA DA FROTA

24 Depois de duas derrotas consecutivas, a Assistência da Frota adiciona 3 movimentos em um campo normal, ou mais 3 armas aleatórias em um encontro hostil.

8. DIFICULDADE

Você escolhe antes de decolar. São três opções, e Normal é a padrão.

- Normal deve terminar com 5 ou 6 movimentos se você jogar bem.
- Difícil termina com 3 ou 4 movimentos.
- Muito difícil reserva a maior quantidade de movimentos.

Para mudar depois, abra Configurações: toque na engrenagem do mapa estelar ou use o cartão Arquivado no fim de um campo. A nova escolha vale no próximo campo, no próximo combate hostil e no final, não no tabuleiro que já está aberto.

As metas do campo continuam as mesmas. A pontuação necessária para as estrelas muda conforme a dificuldade que você escolher.

9. SISTEMAS DE ARMAS

As armas que você ganha ficam em uma fileira acima do tabuleiro. Toque em uma para usá-la. Algumas disparam na hora. Outras esperam você tocar uma célula, uma fileira, uma coluna ou uma linha. O tabuleiro indica qual.

- O Raio de célula remove a peça que você toca.
- O Raio H limpa aquela fileira. O Raio V limpa aquela coluna.
- O Raio de linha limpa a fileira ou a coluna da peça que você toca.
- A Rajada de laser de pulso é o disparo mais pesado.
- Uma Ogiva é a grande.



Raio de célula



Raio H



Raio V



Rajada de laser de pulso



Ogiva

25 Você pode disparar duas ogivas em um campo. O botão marca 2/2 deste campo, não do monte que você tem. Em 0/2 ela não dispara de novo até o próximo campo.

Você pode ganhar armas em campos limpos, no roteamento de cabos, nos abordagens, na Deriva diária, com um presente, com um anúncio de recompensa que pediu para ver ou com uma compra. Nos primeiros campos, uma ogiva não limpa o tabuleiro sozinha. Você ainda precisa fazer uma combinação.

Com a sessão iniciada, as armas permanecem na conta. Um salvamento que existe só no dispositivo pode perdê-las se aquele dispositivo for apagado.

10. ROTEAMENTO DE CABOS

Entre os céus, as armas precisam ser conectadas. Os cabos pendem do barramento MAIN. MAIN é o topo de um rack de sete andares.

26 Cada fileira de arma tem seis soquetes de 5 pinos. Só o soquete aceso está ativo. Arraste o plugue até esse soquete. O nome no plugue precisa encontrar o soquete aceso com o mesmo nome.

27 Um plugue no soquete errado causa curto naquele painel. Ele fumega. Essa arma não pode ser recolhida. Os outros painéis continuam abertos.

28 A cada poucos segundos um cisalhamento gravitacional move os soquetes ativos e joga os cabos soltos. Encaixe-os de novo.

11. CONTATO HOSTIL

Entre sistemas você pilota um caça sob um navio de guerra.



29 Mire nas bocas que brilham e nos dois raios. Atire em um raio para desligá-lo. O casco absorve os tiros até todas as armas se apagarem. Então o casco pode ser atingido.

30 Arraste para os lados e para cima. O caça permanece no céu inferior.

31 Pegue escudos, o tiro espalhado e a ogiva vermelha. A ogiva vermelha varre naves menores e os tiros delas. Ela não mata o chefe.

32 Você tem cinco caças. Um acerto inimigo destrói você, a menos que um escudo esteja ativo. Não há cronômetro. O combate termina quando o chefe é destruído ou quando os cinco caças são perdidos. Os pontos entram na sua pontuação.

Quando o jogo oferece, um anúncio de recompensa pode colocar mais cinco drones de caça no hangar.

12. ABORDAGEM

Às vezes eles entram no Lumen.



33 Polegar esquerdo: arraste na metade esquerda da tela para se mover. Polegar direito: arraste na metade direita para mirar. O rifle dispara o tempo todo em que você segura o lado direito.

34 Entram vinte invasores, dois a dois. Só quatro ficam na nave ao mesmo tempo. Eles entram pela escotilha de bombordo aberta.

35 Eles jogam granadas de atordoamento. Você ouve o arremesso, depois tim tim tim e então a explosão. Se estiver no meio, não consegue se mover por três segundos.

36 Elimine-os e pegue as armas que eles soltam. Se você cair, essas armas são perdidas e o raio o devolve à plataforma.

37 Solenne dispara do corredor. Ruiz segura o hangar dos caças, com uma granada de gás lacrimogêneo e uma chave. Se eles caírem, o raio os devolve, e eles precisam correr de volta aos postos.

38 Os invasores podem destruir os caças. Ruiz gasta cinco segundos consertando cada um antes de voltar a lutar. A escotilha não fecha até esses caças serem consertados.

39 O quarto par e o oitavo par correm para o console da ponte. Se um deles o segurar por mais de três segundos, a nave fica no escuro. Fique sobre esse console por três segundos para trazer a energia de volta.

40 Se você cair enquanto a energia estiver fora, o raio está apagado. O capitão não volta. Essa perda é definitiva, a menos que o jogo ofereça uma restauração.

41 Quando os invasores tiverem caído e os caças estiverem inteiros, fique junto à escotilha e pressione Fechar escotilha.

13. A ÚLTIMA NAVE

42 Um escudo cobre a nave grande e volta com um temporizador. Seus tiros atingem esse escudo primeiro.

43 Atire nas armas. Enquanto qualquer arma ainda estiver de pé, tiros que erram as armas não machucam a nave. Quando todas as armas caem, o cockpit se abre. Atire no cockpit até a nave explodir.

44 A ogiva vermelha só termina uma arma que já está quase fora. Ela não destrói a nave de um único tiro.

45 Se perder os cinco caças, você recua para Aperture. A campanha não é apagada. Volte quando o hangar estiver pronto.

> A cada 15 segundos o cockpit dispara um raio EMP por 1,5 segundo. Se você for pego, o caça congela por 3 segundos, e os tiros inimigos ainda acertam.

No fim, o ninho está queimado. Os vinte e dois sistemas estão abertos. As colônias podem atravessar.

14. A DERIVA DIÁRIA E O SALÃO

46 A Deriva diária é um tabuleiro daquele dia do calendário. Você não pode jogar o tabuleiro de ontem como se fosse o de hoje. Uma sequência conta os dias em que você continua. Perca um dia e a sequência se quebra.

47 Limpar a Deriva diária coloca um Raio de célula no mesmo monte que você usa na campanha. Isso não tira armas.

48 Um lugar entre os 22 primeiros daquele dia no Salão acrescenta mais armas. O primeiro lugar é o maior pacote. Do vigésimo terceiro para baixo fica só o raio da limpeza.

O Salão mostra seu indicativo e suas pontuações. Não mostra idade, gênero, estado nem país. Um indicativo não pode ser um e-mail, e um xingamento é recusado.

As patentes seguem suas estrelas. Elas não estão à venda. Do começo ao fim: Cadete, Piloto, Navegador, Comandante, Almirante, Nova, Horizonte, Desbravador, Cartógrafo, Singularidade.

Uma pontuação que quebra as regras pode ser recusada. Não ataque o jogo e não o use para assediar ninguém.

15. O INTENDENTE

Esta é a loja. Você pode pedir uma entrega grátis assistindo a um anúncio. Também pode comprar itens.

49 Um anúncio de recompensa só é exibido se você pedi-lo. Se nenhum anúncio for exibido, você não recebe o item. Fechar uma tela em branco não conta.

No aplicativo Play, o Unity pode mostrar esse anúncio primeiro. Se o Unity não tiver nenhum, o Google pode mostrar um. No site, o Google pode mostrá-lo. Se você removeu os anúncios não solicitados, ou se uma assinatura do Play Pass os desligou, os anúncios que você não pediu permanecem desligados. Uma entrega que você solicita ainda pode ser exibida. Play Pass é uma assinatura da Play Store. Não é uma conta separada da 22 Systems e não substitui seu indicativo.

Preços em dólares americanos, antes de impostos. A loja pode mostrar um preço local. O preço no pagamento é esse preço, mais qualquer imposto que a loja acrescente.

Raio de célula	$0.59
Raio H, Raio V, Rajada de laser de pulso, Raio de linha	$0.69
Par de ogivas	$0.99
War Chest C · 2 de cada	$2.19
Chest B · 5 de cada	$3.99
Chest A · 8 de cada	$6.99
Chest AA · 10 de cada	$11.99
Chest AAA · 20 de cada	$15.99

No aplicativo Play você paga ao Google Play. No site você paga ao estúdio pelo Stripe. O estúdio nunca vê o número do cartão. Os itens são licenciados, não vendidos. Eles chegam quando a loja confirma que o pagamento funcionou.

Peça o reembolso de uma compra da Play ao Google Play. Peça o de uma compra do site a info@gpstorm.productions. Se a lei disser que você pode cancelar, isso continua valendo. Excluir a conta não é um reembolso.

16. A CÂMARA DOS OFICIAIS

A Câmara dos oficiais é o mural ao lado da nave. Qualquer um pode ler. Só um piloto com sessão iniciada, e-mail confirmado e indicativo pode publicar.

- O nome em uma publicação é o indicativo, nunca o e-mail.
- Sem xingamentos, sem endereços residenciais e sem vendas.
- A partir da tela inicial ou da pausa, a Câmara dos oficiais abre em outra aba. A nave permanece onde você a deixou.
- Use Voltar para a nave, ou feche a aba.
- Você pode denunciar uma publicação ou bloquear um piloto. Um bloqueio oculta as publicações dele de você. Uma denúncia vai para o escritório. Por si só, ela não exclui a conta.

17. CONTA, PRIVACIDADE E COMPRAS

Esta parte é a versão em linguagem clara das regras de conta, privacidade e compras. As páginas vinculantes são os termos, o aviso de privacidade e a página de direitos.

A CONTA

- Uma conta precisa de um indicativo, um e-mail, uma senha, uma idade, um gênero e um país. Estado ou região é opcional. Você também pode usar Continuar com o Google.
- O gênero é masculino, feminino ou não informado. A idade é um número de anos, não uma data de nascimento.
- Uma conta nova de e-mail não fica conectada até a carta de confirmação ser aberta. Verifique o spam. O link expira em uma hora. Envie a carta de novo na página de cadastro.
- As cartas saem do jogo publicado em 22-systems.com.
- Sair está na tela inicial, na pausa e em Minha conta. A nave no dispositivo continua lá.
- Esqueci a senha envia um link de redefinição para aquele e-mail. Ele expira em uma hora.
- O progresso, as compras e os presentes permanecem na conta. Um presente do escritório permanece mesmo que o telefone depois envie um salvamento mais antigo.

O QUE O ESTÚDIO GUARDA

- Em uma conta de e-mail: o e-mail, o indicativo, o país, o estado ou a região, a idade e o gênero.
- É preciso ter entrado na conta para enviar um relatório de erro. O relatório guarda o que você escreve e a tela em que estava.
- O estúdio não vende esses dados. Eles não são entregues a um anunciante como lista de contatos. Os dados da conta ficam armazenados nos Estados Unidos.
- Se você estiver conectado quando um anúncio termina, a conta é marcada como tendo assistido a ele, e qual parte do jogo pediu. O identificador de publicidade não é armazenado com a conta.
- O jogo não usa a localização do telefone. País e estado não são um endereço residencial.

CORRESPONDÊNCIA E SAÍDA

- Um piloto com sessão iniciada pode receber um lembrete depois de uma ausência. Ele não menciona um número de dias. Outra carta espera você voltar e depois se ausentar de novo.
- Toda carta tem um link para interrompê-las. Você também pode interrompê-las em Minha conta, ou em 22-systems.com/reminders. Interromper o correio não exclui a conta.
- Exclua a conta inteira em 22-systems.com/Home/delete. Exclua só alguns dados em 22-systems.com/Home/delete-data.
- Enviar aquela página dispara um e-mail com o pedido. Nada é apagado na hora. Podem permanecer os registros que a loja ou a lei exigem. O progresso que existe só no dispositivo é limpo nos dados do site daquele dispositivo.
- Se você trata com o estúdio como consumidor, as regras obrigatórias do seu país continuam valendo, inclusive no Espaço Econômico Europeu e no Reino Unido.

Escreva para info@gpstorm.productions. GP STORM PRODUCTIONS LLC, Daytona Beach, Flórida, Estados Unidos. O estúdio oferece o jogo como comerciante, não como hobby.

LINKS E SUPORTE

Cada endereço abaixo foi conferido em uma página no ar. Como jogar está dentro do próprio jogo; as páginas públicas de regras são as perguntas frequentes e este manual.

JOGO E ESCRITÓRIO

- 22-systems.com — o jogo
- 22-systems.com/Home — início
- 22-systems.com/Home/faq — perguntas frequentes
- 22-systems.com/Home/forum — Câmara dos oficiais
- Google Play — Stellar Match: 22 Systems

JURÍDICO E CONTA

- Termos — 22-systems.com/Home/terms
- Privacidade — 22-systems.com/Home/privacy
- Direitos — 22-systems.com/Home/rights
- Parar o correio de lembrete — 22-systems.com/reminders
- Excluir a conta — 22-systems.com/Home/delete
- Excluir alguns dados — 22-systems.com/Home/delete-data
- info@gpstorm.productions

O ESTÚDIO

- gpstorm.productions
- Sobre — gpstorm.productions/about
- Jogo — gpstorm.productions/games/stellar-match-22-systems
- Crate — gpstorm.productions/crate
- Imprensa — gpstorm.productions/press
- Contato — gpstorm.productions/contact
- Privacidade — gpstorm.productions/privacy
- Termos — gpstorm.productions/terms
- Cookies — gpstorm.productions/cookies
- Jurídico — gpstorm.productions/legal

CANAIS

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

LEVE ISTO COM VOCÊ

Limpe o campo. Abra o céu. Proteja a nave.

Três em linha. Um quadrado de quatro. Um T. Se não se alinhar, volta atrás.

Duas ogivas por campo. Dezoito estrelas para abrir o próximo céu. Cinco caças. Feche a escotilha quando os invasores tiverem caído e o hangar estiver inteiro.

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

© GP STORM PRODUCTIONS LLC. Este caderno explica o jogo. Os termos, o aviso de privacidade e a página de direitos são as regras vinculantes.

