GP STORM PRODUCTIONS LLC

STELLAR MATCH

РУКОВОДСТВО ПИЛОТА



БРИФИНГ ДЛЯ CSV LUMEN

ПРОЧИТАЙТЕ ЭТО СНАЧАЛА

Это руководство — свод правил игры Stellar Match: 22 Systems. Здесь описаны поле, бои, лавка, аккаунт и страницы, которые их связывают. Как только вы поймёте, как работает обмен, можно играть.

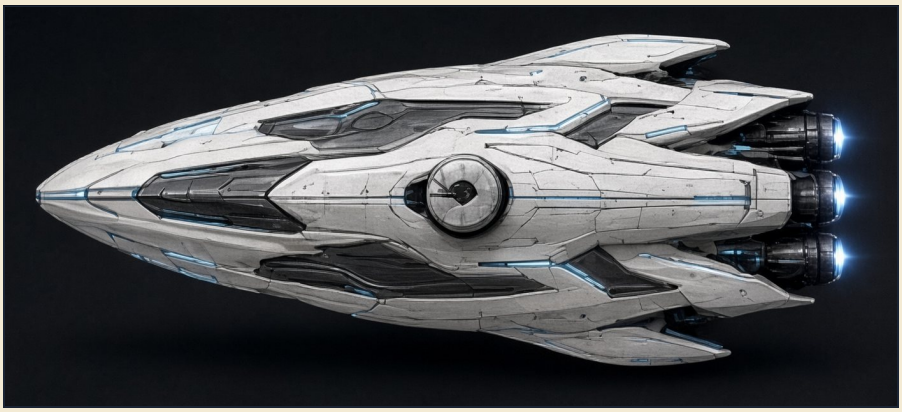
> **МИГАЮЩИЙ СВЕТ**
> В этой игре есть мигающий свет, который может повлиять на людей с фоточувствительной эпилепсией. Если это про вас — прекратите игру.

КАК ЧИТАТЬ ЭТО РУКОВОДСТВО

- Красные номера — правила. Следуйте им.
- Золотые рамки отмечают самые важные.
- Дальнейшие разделы посвящены аккаунтам, покупкам, конфиденциальности и поддержке.

1. МИССИЯ

Вы пилотируете корабль CSV Lumen. Капитан Хейл занимает кресло. Доктор Ирия Соленн изучает врага. Инженер Руис держит связь корабля, когда что-то ломается.



Паразит по имени Семя прогрыз себе путь через двадцать две звёздные системы. Люди на Земле хотят туда переселиться. Ваша задача — очистить каждое поле, выжечь Семя и открыть дорогу.

Это игра на сочетания. Фигуры стоят на поле. Вы меняете две соседние. Если они выстраиваются в ряд, они исчезают. Если нет — возвращаются на место.

2. ПЕРЕД СТАРТОМ

1 Нажмите «Начать» на заставке. В первый раз вы выбираете «Обычный», «Сложный» или «Очень сложно». По умолчанию стоит «Обычный».

2 Можно сыграть три поля без аккаунта. После этого игра говорит: Чтобы играть дальше, войдите в аккаунт. Если не войти, продолжить нельзя.

3 Кнопка «Язык» находится сразу под «Начать». Выберите язык. Игра также запускается на языке браузера, если это английский, испанский, французский, немецкий или русский.

4 Сохранение на устройстве остаётся на этом устройстве. Аккаунт хранит позывной, облачное сохранение, покупки, подарки и Зал.

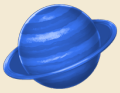
Войти можно по почте и паролю или через «Продолжить через Google». Игра не спрашивает ваше юридическое имя. Чтобы создать аккаунт, должно быть не меньше 13 лет. В некоторых странах требуется больший возраст.

3. СЕМЬ ФИГУР

Исчезают только совпадающие фигуры. Запомните их имена.



Сол



Кольцо



Комета



Вспышка



Жемчуг



Призма

Блеск

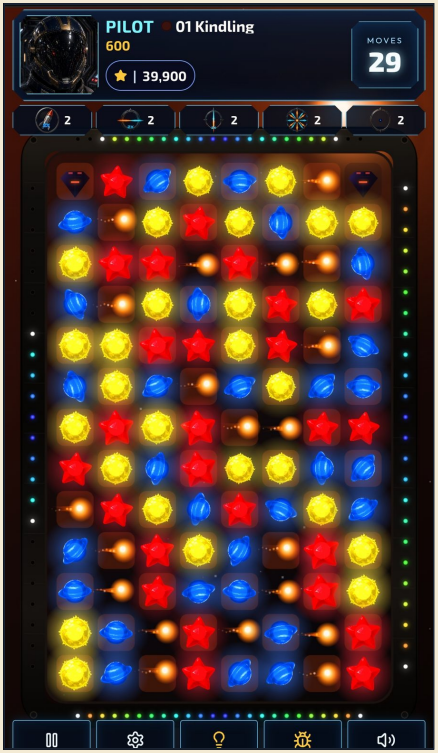
4. КАК ХОДИТЬ

5 Перетащите фигуру на соседнюю. Вверх, вниз, влево или вправо. Не по диагонали.

6 Три в ряд исчезают. Квадрат из четырёх исчезает. Форма в виде буквы Т исчезает. Обмен, который ничего не выстраивает, возвращается назад, и ход не тратится.

7 Убранные фигуры падают. Сверху приходят новые. Если падение даёт новое сочетание, оно бесплатно. Это цепь.

У цепей есть имена — от малой к огромной: Каскад, Цепь, Нова, Сверхнова, Сингулярность. Имя показывает, какого размера достигла цепь. Это не отдельное оружие.



ИГРОВОЕ ПОЛЕ

5. КРУПНЫЕ СОЧЕТАНИЯ

8 Четыре в ряд дают пульсар. Он снимает весь этот ряд или весь этот столбец.

9 Квадрат из четырёх даёт бомбу. Бомба взрывает фигуры вокруг.

10 Пять в ряд дают чёрную дыру.

ОБМЕНЫ С ЧЁРНОЙ ДЫРОЙ

11 Поменяйте чёрную дыру с обычной фигурой. Все фигуры этого цвета втягиваются. Затем дыра взрывает участок два на два и оставляет пульсар.

12 Поменяйте чёрную дыру с пульсаром. Все фигуры этого цвета становятся пульсарами и стреляют сразу.

13 Поменяйте чёрную дыру с бомбой. Все фигуры этого цвета становятся бомбами и взрываются сразу.

Когда поле уже очищено, оставшиеся пульсары, вспышки и чёрные дыры всё равно стреляют. Эти очки считаются. Это называется перезарядом.

6. ЧТО ВАС БЛОКИРУЕТ

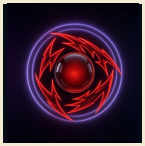
14 Камень ломается, когда вы составляете ряд рядом с ним. Линия пульсара раскалывает каждый камень, который пересекает.

15 Щит на фигуре блокирует один удар. Затем он ломается. Это не щит истребителя из воздушных боёв.

16 Лёд держит фигуру, пока вы не составите ряд рядом с ней. Холодные небеса так же сковывают корабли Семени.

17 Запечатанная клетка никогда не двигается и никогда не ломается. Стройте линию в обход.

18 Корабли Семени занимают клетку. Составьте ряд рядом, чтобы её надколоть. Система оружия уничтожает её. На поздних полях они блокируют фигуры каждые два хода, пока не исчезнут.





19 На корабельном поле составляйте ряд рядом с кораблём, чтобы нанести ему урон. Линия пульсара сквозь корабль бьёт каждую клетку, которую пересекает.

20 Если на поле нет ходов, оно так и говорит. Используйте оружие, если оно есть, или выйдите и вернитесь. Следующая попытка — новая раскладка того же узора.

Некоторые поражения — всего на одну цепь короче. Поле сообщает, когда вы были близко.

> Проваленное поле всё равно может предложить рекламу с наградой за ещё пять ходов.

7. ЗВЁЗДЫ И НЕБЕСА

21 У каждого неба десять полей. Небес двадцать два — от Kindling до Terminus Drift.

22 Одна звезда на поле открывает следующее поле этого неба.

23 Каждое небо может дать 30 звёзд. Следующее небо остаётся закрытым, пока у этого неба нет 18 из этих 30. Поле можно переиграть, чтобы поднять его звёзды.

Небеса по порядку:

- 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

ПОДДЕРЖКА ФЛОТА

24 После двух поражений подряд Поддержка флота добавляет 3 хода на обычном поле или ещё 3 случайных оружия в враждебной встрече.

8. СЛОЖНОСТЬ

Вы выбираете её перед стартом. Вариантов три, по умолчанию — «Обычный».

- Обычный должен закончиться с 5 или 6 ходами, если играть хорошо.
- Сложный заканчивается с 3 или 4 ходами.
- Очень сложно оставляет самый большой запас ходов.

Чтобы сменить её позже, откройте «Настройки»: нажмите на шестерёнку на звёздной карте или воспользуйтесь карточкой «Сдано» в конце поля. Новый выбор действует со следующего поля, следующей враждебной схватки и финала, а не на уже открытой доске.

Цели поля не меняются. Очки для звёзд меняются вместе с выбранной сложностью.

9. СИСТЕМЫ ОРУЖИЯ

Заработанное оружие стоит в ряду над полем. Нажмите на него, чтобы использовать. Одни стреляют сразу. Другие ждут, пока вы нажмёте клетку, ряд, столбец или линию. Поле подскажет, что именно.

- Луч клетки убирает фигуру, на которую вы нажали.
- Луч H очищает этот ряд. Луч V очищает этот столбец.
- Луч линии очищает ряд или столбец фигуры, на которую вы нажали.
- Импульсный луч — более тяжёлый выстрел.
- Боеголовка — самая мощная.



Луч клетки



Луч H



Луч V



Импульсный луч



Боеголовка

25 На одном поле можно выстрелить двумя боеголовками. Кнопка показывает 2/2 этого поля, а не запаса, который у вас есть. На 0/2 она не стреляет до следующего поля.

Оружие можно получить с очищенных полей, при прокладке кабелей, в боях на абордаже, в Дрейфе дня, в подарок, за рекламу с наградой, которую вы сами попросили посмотреть, или за покупку. На первых полях одна боеголовка не очищает всю доску сама. Всё равно нужно собрать сочетание.

После входа оружие остаётся в аккаунте. Сохранение только на устройстве может его потерять, если это устройство очистить.

10. ПРОКЛАДКА КАБЕЛЕЙ

Между небесами оружие нужно подключить. Кабели свисают с шины MAIN. MAIN — вершина стойки в семь этажей.

26 В каждом ряду оружия шесть разъёмов на 5 контактов. Живой только загоревшийся разъём. Перетащите штекер в этот разъём. Имя на штекере должно совпасть с загоревшимся разъёмом того же имени.

27 Штекер не в том разъёме замыкает эту панель. Она дымит. Это оружие нельзя забрать. Остальные панели остаются открытыми.

28 Каждые несколько секунд гравитационный сдвиг двигает живые разъёмы и сбрасывает свободные кабели. Вставьте их снова.

11. ВРАЖДЕБНЫЙ КОНТАКТ

Между системами вы ведёте истребитель под боевым кораблём.



29 Целитесь в светящиеся жерла и в два луча. Выстрелите в луч, чтобы его погасить. Корпус принимает попадания, пока всё оружие не погаснет. После этого можно бить по корпусу.

30 Тяните в стороны и вверх. Истребитель остаётся в нижнем небе.

31 Ловите щиты, веерный выстрел и красную боеголовку. Красная боеголовка сметает мелкие корабли и их выстрелы. Босса она не убивает.

32 У вас пять истребителей. Одно вражеское попадание уничтожает вас, если нет щита. Таймера нет. Бой кончается, когда уничтожен босс или потеряны все пять истребителей. Очки добавляются к счёту.

Когда игра это предлагает, реклама с наградой может поставить в отсек ещё пять боевых дронов.

12. АБОРДАЖ

Иногда они проникают внутрь Lumen.



33 Левый большой палец: тяните по левой половине экрана, чтобы двигаться. Правый: тяните по правой половине, чтобы целиться. Винтовка стреляет всё время, пока вы удерживаете правую сторону.

34 Входят двадцать абордажников, по двое. На корабле одновременно только четверо. Они входят через открытый левый люк.

35 Они бросают светошумовые гранаты. Вы слышите бросок, затем тинь-тинь-тинь и взрыв. Если вы в нём, три секунды нельзя двигаться.

36 Уберите их и подберите оружие, которое они роняют. Если вы падаете, это оружие теряется, и луч возвращает вас на площадку.

37 Соленн стреляет из коридора. Руис держит отсек истребителей — с одной слезоточивой гранатой и ключом. Если они падают, луч возвращает их, и им нужно бежать на посты.

38 Абордажники могут разбить истребители. Руис тратит пять секунд на ремонт каждого, прежде чем снова вступить в бой. Люк не закроется, пока эти истребители не будут починены.

39 Четвёртая и восьмая пары бросаются к консоли мостика. Если одна удерживает её больше трёх секунд, корабль гаснет. Постойте на этой консоли три секунды, чтобы вернуть питание.

40 Если вы падаете, пока питания нет, луч погашен. Капитан не возвращается. Эта потеря окончательна, если игра не предложит восстановление.

41 Когда абордажники сбиты, а истребители целы, встаньте у люка и нажмите «Закрыть люк».

13. ПОСЛЕДНИЙ КОРАБЛЬ

42 Щит закрывает большой корабль и возвращается по таймеру. Ваши выстрелы сначала попадают в этот щит.

43 Стреляйте по орудиям. Пока хоть одно орудие стоит, промахи по орудиям не вредят кораблю. Когда все орудия сбиты, открывается кабина. Стреляйте в кабину, пока корабль не взорвётся.

44 Красная боеголовка добивает только орудие, которое уже почти сбито. Одним выстрелом корабль она не уничтожает.

45 Потеряв все пять истребителей, вы отступаете к Aperture. Кампания не удаляется. Вернитесь, когда отсек будет готов.

> Каждые 15 секунд кабина бьёт лучом ЭМИ 1,5 секунды. Попал под него — истребитель замирает на 3 секунды, а вражеские выстрелы всё ещё бьют.

В конце гнездо выжжено. Двадцать две системы открыты. Колонии могут пройти.

14. ДРЕЙФ ДНЯ И ЗАЛ

46 Дрейф дня — одна доска на этот календарный день. Вчерашнюю доску нельзя сыграть как сегодняшнюю. Серия считает дни, которые вы продолжаете. Пропустите день — и серия оборвётся.

47 Очистка Дрейфа дня кладёт Луч клетки в тот же запас, что и в кампании. Оружие при этом не забирается.

48 Место в сегодняшней двадцатке двух Зала даёт ещё оружие. Первое место — самый большой набор. С двадцать третьего места и ниже остаётся только луч за очистку.

Зал показывает ваш позывной и результаты. Он не показывает возраст, пол, штат или страну. Позывной не может быть адресом почты, а оскорбление отклоняется.

Звания следуют за вашими звёздами. Их нельзя купить. От начала к концу: Кадет, Пилот, Штурман, Командир, Адмирал, Нова, Горизонт, Следопыт, Картограф, Сингулярность.

Результат, нарушающий правила, могут отклонить. Не атакуйте игру и не используйте её, чтобы травить кого-либо.

15. ИНТЕНДАНТ

Это лавка. Можно запросить бесплатную доставку, посмотрев рекламу. Можно и купить предметы.

49 Реклама с наградой запускается, только если вы её запросили. Если реклама не запустилась, предмет вы не получаете. Закрыть пустой экран недостаточно.

> В приложении Play сначала эту рекламу может показать Unity. Если у Unity её нет, её может показать Google. На сайте её может показать Google. Если вы убрали незапрошенную рекламу или подписка Play Pass её отключила, реклама, которую вы не просили, остаётся выключенной. Запрошенная доставка всё равно может показаться. Play Pass — подписка Play Store. Это не отдельный аккаунт 22 Systems и не заменяет позывной.

Цены в долларах США, до налогов. Магазин может показать местную цену. Цена при оплате — эта цена плюс любой налог, который добавляет магазин.

Луч клетки	$0.59
Луч H, Луч V, Импульсный луч, Луч линии	$0.69
Пара боеголовок	$0.99
War Chest C · по 2 каждого	$2.19
Chest B · по 5 каждого	$3.99
Chest A · по 8 каждого	$6.99
Chest AA · по 10 каждого	$11.99
Chest AAA · по 20 каждого	$15.99

В приложении Play вы платите Google Play. На сайте вы платите студии через Stripe. Студия никогда не видит номер карты. Предметы лицензируются, а не продаются. Они приходят, когда магазин подтверждает, что оплата прошла.

Возврат покупки в Play запрашивайте у Google Play. Возврат покупки на сайте — у info@gpstorm.productions. Если закон даёт вам право на отказ, оно сохраняется. Удаление аккаунта — это не возврат.

16. КАЮТ-КОМПАНИЯ

Кают-компания — доска рядом с кораблём. Читать может любой. Писать может только вошедший пилот с подтверждённой почтой и позывным.

- Имя в сообщении — позывной, никогда не почта.
- Ни оскорблений, ни домашних адресов, ни торговли.
- С заставки или с паузы кают-компания открывается в другой вкладке. Корабль остаётся там, где вы его оставили.
- Нажмите «Назад на корабль» или закройте вкладку.
- Можно пожаловаться на сообщение или заблокировать пилота. Блокировка скрывает его сообщения от вас. Жалоба уходит в бюро. Сама по себе она аккаунт не удаляет.

17. АККАУНТ, КОНФИДЕНЦИАЛЬНОСТЬ И ПОКУПКИ

Это понятное изложение правил аккаунта, конфиденциальности и покупок. Обязательные страницы — условия, уведомление о конфиденциальности и страница прав.

АККАУНТ

- Для аккаунта нужны позывной, почта, пароль, возраст, пол и страна. Штат или регион необязательны. Можно также использовать «Продолжить через Google».
- Пол — мужской, женский или не указан. Возраст — число лет, а не дата рождения.
- Новый почтовый аккаунт не считается вошедшим, пока не открыто письмо подтверждения. Проверьте спам. Ссылка действует один час. Отправьте письмо снова со страницы регистрации.
- Письма уходят из опубликованной игры на 22-systems.com.
- «Выйти» есть на заставке, на паузе и в разделе «Мой аккаунт». Корабль на устройстве никуда не девается.
- «Забыл пароль» отправляет ссылку для сброса на эту почту. Она действует один час.
- Прогресс, покупки и подарки остаются в аккаунте. Подарок бюро сохраняется, даже если телефон позже загрузит более старое сохранение.

ЧТО ХРАНИТ СТУДИЯ

- Для почтового аккаунта: почта, позывной, страна, штат или регион, возраст и пол.
- Чтобы отправить отчёт об ошибке, нужно войти в аккаунт. В отчёте сохраняется написанный текст и экран, на котором вы были.
- Студия это не продаёт. Рекламодателю это не передают как список контактов. Данные аккаунта хранятся в Соединённых Штатах.
- Если вы вошли, когда реклама закончилась, аккаунт помечается как посмотревший её, и указывается, какая часть игры её запросила. Рекламный идентификатор с аккаунтом не хранится.
- Игра не использует местоположение телефона. Страна и штат — это не домашний адрес.

ПИСЬМА И УХОД

- Вошедший пилот может получить одно напоминание после отсутствия. В нём не называется число дней. Следующее письмо ждёт, пока вы вернётесь и снова пропадёте.
- В каждом письме есть ссылка, чтобы их остановить. Их также можно остановить в разделе «Мой аккаунт» или на 22-systems.com/reminders. Остановка писем не удаляет аккаунт.
- Удалить весь аккаунт можно на 22-systems.com/Home/delete. Удалить только часть данных — на 22-systems.com/Home/delete-data.
- Отправка этой страницы посылает запрос по почте. На месте ничего не удаляется. Могут остаться записи, которые требует магазин или закон. Прогресс, существующий только на устройстве, очищается в данных сайта этого устройства.
- Если вы имеете дело со студией как потребитель, обязательные нормы вашей страны по-прежнему действуют, в том числе в Европейской экономической зоне и в Соединённом Королевстве.

Пишите на info@gpstorm.productions. GP STORM PRODUCTIONS LLC, Дейтона-Бич, Флорида, Соединённые Штаты. Студия предлагает игру как коммерсант, а не как любитель.

ССЫЛКИ И ПОДДЕРЖКА

Каждый адрес ниже проверен по действующей странице. Как играть — внутри самой игры; открытые страницы правил — это FAQ и это руководство.

ИГРА И БЮРО

- 22-systems.com — игра
- 22-systems.com/Home — главная
- 22-systems.com/Home/faq — FAQ
- 22-systems.com/Home/forum — Кают-компания
- Google Play — Stellar Match: 22 Systems

ПРАВОВОЕ И АККАУНТ

- Условия — 22-systems.com/Home/terms
- Конфиденциальность — 22-systems.com/Home/privacy
- Права — 22-systems.com/Home/rights
- Остановить письма-напоминания — 22-systems.com/reminders
- Удалить аккаунт — 22-systems.com/Home/delete
- Удалить часть данных — 22-systems.com/Home/delete-data
- info@gpstorm.productions

СТУДИЯ

- gpstorm.productions
- О нас — gpstorm.productions/about
- Игра — gpstorm.productions/games/stellar-match-22-systems
- Crate — gpstorm.productions/crate
- Пресса — gpstorm.productions/press
- Контакты — gpstorm.productions/contact
- Конфиденциальность — gpstorm.productions/privacy
- Условия — gpstorm.productions/terms
- Файлы cookie — gpstorm.productions/cookies
- Правовая информация — gpstorm.productions/legal

КАНАЛЫ

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

ВОЗЬМИТЕ С СОБОЙ

Очистите поле. Откройте небо. Сохраните корабль.

Три в ряд. Квадрат из четырёх. Буква Т. Если ряд не сложился, фигуры возвращаются.

Две боеголовки на поле. Восемнадцать звёзд, чтобы открыть следующее небо. Пять истребителей. Закройте люк, когда абордажники сбиты, а отсек цел.

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

© GP STORM PRODUCTIONS LLC. Эта брошюра объясняет игру. Условия, уведомление о конфиденциальности и страница прав — обязательные правила.

