



INGRESS

ПОЛЕВОЙ УСТАВ АГЕНТА ПРОСВЕЩЕНИЯ

Вместо вступления

Добро пожаловать в удивительный мир игры INGRESS. Мы рады тебя приветствовать. Как ты скоро узнаешь, нам тебя очень не хватало. Поздравляем с выбором стороны Просвещения. Итак, встряхнись и ...

Встань...

Твердо встань обеими ногами на пол. Медленно поднимись с кресла или дивана, на чем ты там сидишь.

... и иди!

Поставь одну ногу перед другой и повторяй пока не достигнешь входной двери. Открой ее. Прекрасный денек, не правда ли? Прогуляйся, прокатись на машине. Рано или поздно на экране своего смартфона, который в твоих руках стал Сканером, ты увидишь нечто, что мы называем «порталом». Взаимодействие с порталами и есть основа и суть игры.

Немного истории

Добро пожаловать в Просвещение. Подобно величайшим первооткрывателям в истории точных наук, мы верим в торжество человеческого разума над материальным миром. Подобно Марии Кюри и радиации, мы верим, что экзоматерия должна служить на благо цивилизации, стать источником общественного блага и мира на Земле. Только представьте: бесконечная энергия, свет в самых, в прошлом, темных уголках планеты; человечество, наконец, получит шанс использовать свой потенциал для творчества и создания прекрасных механизмов, покорения вселенной, вместо поиска пропитания.

Агент, на пути к торжеству человечества вы встретите так же и оппонентов, агентов Сопrotивления. Спрототивление, подобно святой инквизиции в темные века, свято верует, что любой контакт человечества с экзоматерией должен быть пресечен. Спрототивление боится экзоматерии и пропагандирует разрушение любых устройств и сооружений, работающих на принципе ее использования. При этом, как вы заметите, сами агенты Спрототивления охотно пользуются дарами порталов для установления диктатуры использования экзоматерии и консолидации энергетических ресурсов в руках ограниченного, привилегированного сообщества.

Вперед!

INGRESS принадлежит к относительно новому, но стремительно развивающемуся жанру игр - игр с альтернативной или дополненной реальностью. Это означает, что играть в нее можно только взаимодействуя с реальным миром: сидя дома играть попросту невозможно. У тебя были мечты начать больше ходить? Твоя половинка тебя пилит изо малого количества прогулок под луной? Похудеть к лету? Завести знакомства? INGRESS - это то, что тебе нужно. Ты побываешь там, где никогда бы не ступила твоя нога. Ты встретишь десятки и сотни новых людей. Кто знает, может твой сосед - гуру игры? Бегать, прыгать, лазать, думать - все это INGRESS.

Порталы

Если в течение своей замечательной прогулки ты поглядывал в Сканер (еще раз: это больше не телефон), то ты, вероятно, видел одну из этих штук, которые мы зовем порталами. Они пред-

ставляют из себя объекты, через которые ты взаимодействуешь с игрой. Чаще всего порталы расположены в исторических и знаковых местах, а также просто в интересных и красивых уголках.

Три цвета порталов



Зеленый. Это дружественный портал. Его контролирует Просвещение. Ты можешь его улучшить, но атаковать его нельзя.



Серый. Это нейтральный портал. Ни одна из фракций его не контролирует. Бери и захватывай!



Синий. Это вражеский портал. Контролируется Сопротивлением. Его-то как раз можно и нужно атаковать, сделать его серым, а затем, конечно же, захватить!

Порталы - твои друзья

У порталов множество функций. Они дают тебе снаряжение для игры, служат опорными точками для линков и полей, помогают получать опыт. Однако, не привязываясь к ним чересчур сильно. Порталы буквально не «принадлежат» ни одной из фракций, и уж тем более конкретно-му человеку: мы ими «владеем» лишь временно.

Взлом

Он же «хакинг». чтобы полноценно играть, тебе нужно постоянно пополнять свой арсенал снаряжения. Для этого нужно взламывать (хакать) порталы. Не переживай насчет «взлома» - тебе не придется проникать в запретные помещения и играть в хакера-шпиона: все что нужно - это оказаться в радиусе портала (40 метров), и нажать клавишу **НАСК**. Это сама я простая, но при этом очень важная часть игры.

Найди портал

Отлично. Теперь нажми на него. Нажми на ту кнопку, которая показана на картинке справа. Тебя вернет на экран с картой и ты получишь несколько вещей.

Уровни

Порталы бывают разных уровней: от 1 до 8. Уровень портала считается как округленное в меньшую сторону среднее арифметическое уровней всех установленных резонаторов, включая отсутствующие, которые считаются за 0. Уровень портала *а так же твой уровень) напрямую связан с тем, оборудование какого уровня ты будешь с портала получать. Например с портала 3-го уровня будут падать преимущественно (но не исключительно) вещи 3-го уровня. Однако если твой уровень ниже уровня портала, то это и будет потолок уровня вещей. В общем, уровень вещей, чаще всего - это минимальный уровень либо твой, либо портала.

Взлом с глифами

Если не просто нажать кнопку **HACK**, а удерживать ее некоторое время (1-2 секунды), то появится мини-игра вроде «запомни и повтори». Чем больше и быстрее показанных фигур-глифов ты повторишь, - тем больший бонус к обычному количеству вещей ты получишь.

Резонаторы

Ты нашел и взломал портал. И теперь у тебя есть эти вот штуки. Они нужны, чтобы захватывать и усиливать порталы. Ты можешь установить все восемь резонатор на захватываемый портал. Слоты резонаторов отображаются на экране портала. Чтобы установить резонатор, нажми кнопку **DEPLOY**. Откроется инвентарь для выбора резонатора.



Уровни резонаторов

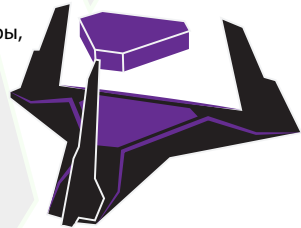
Как и порталы, резонаторы бывают разных уровней - от 1 до 8. Однако, ты можешь использовать только резонаторы своего, либо младших уровней.

Лимиты на установку

Чем выше уровень резонатора, который ты пытаешься задеплоить (это уже внутриигровой сленг, запоминай), тем больше ограничение на количество таких резонаторов, которые может установить один агент. Будучи агентом 8-го уровня и выше, ты можешь сделать портал максимум 5-го уровня. Почему? Считаем: $(8+7+6+6+5+5+4+4)/8 = 5.6$. Округляем вниз - получается 5. Чтобы создать портал более высокого уровня, тебе придется кооперироваться с другими игроками. А для портала 8-го уровня нужно 8 агентов 8-го уровня.

Бусты

При взломе порталов ты будешь получать бусты (бомбы, бустеры, бурстеры, бёрстеры, XMP Burster). Это твоё оружие для освобождения синих порталов. Что может быть лучше звуков ломающихся и взрывающихся резонаторов Сопротивления?! Чтобы быстро получить доступ к бомбам, нажми и удерживай пальцем любое место на экране (кроме портала) и, не отрывая палец от экрана, выбери **FIRE XMP** (или ОГОНЬ). И бабахни.



Уровни Бустов

Бомбы, опять же, имеют уровни: от 1 до 8. И ограничение использования такое же как у резонаторов: твой собственный уровень. После того, как достигнешь 8-го уровня, первым делом следует провести ритуал и бабахнуть самой сильной бомбой. Серьезно. Так делают все.

Зона поражения

Больше всего урона бомба наносит в центре своего применения (а значит там, где ты стоишь). Поэтому до 5-го уровня придется вставлять на каждый резонатор и бить прямо по нему. Начиная

с 5-го уровня бить стоит уже из центра портала. А на уровне 8 и выше - можно сносить вражеские порталы даже на приличном удалении от них.

Вычищай синьку

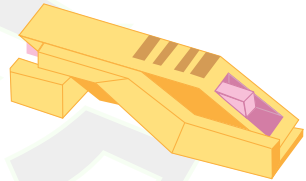
Уничтожение вражеских порталов дает тебе очки опыта (AP[АПэ]), а если этот портал имеет на себе линки, либо на него (еще лучше!) опирается поле, - то уничтожение всех резонаторов на таких порталах является самым быстрым и эффективным методом прокачки.

Как бомбить сильнее

Бомба может бить до 20% сильнее. Для этого нужно не просто нажать кнопку ОГОНЬ, а держать ее, пока кольцо поражения не сомкнется прямо на тебе. В этот момент кнопку нужно отпустить, и ты увидишь насколько бонус поражения будет велик.

Ключи от порталов

После взлома нескольких порталов ты можешь заметить такие вот ключи. У них сразу несколько применений. И у них нет уровней.



Создание линков

Линковка (от английского link - связь) - соединение между собой двух порталов. Является частью процесса создания поля, но о полях - чуть дальше.

Читы слинковать портал, просто подойди к нему и слева посреди схемы резонаторов увидишь кнопку **LINK**. Тебе откроется меню выбора возможных порталов для линковки, либо выпадет сообщение, что линковать нельзя, если один из пунктов вверху нарушен. Каждый созданный линк дает тебе очки опыта.

Подзарядка

С течением времени или во время атаки на портал, энергия резонаторов будет падать. Когда она упадет до нуля - резонатор разрушится.

Чтобы этого не произошло, тебе нужно периодически подзаряжать их за счет энергии своего сканера. Подзаряжать (лечить, чарджить, речарджить, хилить) можно, стоя около портала. В меню портала найди кнопку **RECHARGE**. Но если у тебя есть ключ от портала, то лечить его можно из любого места. Подзарядка не приносит много опыта, зато держит порталы, линии и поля в форме. Ну и медаль можно за это получить.

Фарм ключей

Для создания поля, нескольких полей, или если ты хочешь раздать ключи от портала другим агентам, - нужно собирать много ключей от одного портала. Проблема в том, что если у тебя уже есть ключ, то портал не даст тебе второй. Что делать? Обмануть портал! Если выбросить ключ под ноги и при взломе портала получить еще один ключ, то, подняв первый, ты получишь уже два ключа вместо одного. Для этого нажми кнопку **DROP**, а затем **HACK**. Также можно прятать ключи в капсулы, и тогда портал тоже их «не увидит». Если сбрасываешь ключи под ноги - пусть не лежат там долго: противник не дремлет и может их подобрать.

Линковка

Итак, у тебя есть пачка ключей от нескольких порталов и ты хочешь их соединить. Портал можно соединить с другими порталами в следующих случаях:

1. На связываемых порталах установлены все 8 резонаторов
2. Дальний портал находится в зоне покрытия портала, на котором ты стоишь
3. На пути линка нет других линков и полей
4. У тебя есть ключ от дальнего портала
5. Из каждого портала может исходить только 8 линков. Входящих линков может быть бесконечное количество.
6. Максимальная дальность линка зависит от уровня портала. Обращай на это внимание.

Дальность линков

Уровень портала	L1	L2	L3	L4	L5	L6	L7	L8
Дальность линка	160м	2.5км	13км	41км	100км	207км	384км	655км

Линкуй с умом!

Один и тот же набор порталов можно линковать по-разному. Можно все залинковать красиво и эффективно, а можно просто нашвырять линков куда попало. Во втором случае спасибо тебе никто не скажет: мало того, что ты линкуешь, теряя AP, так еще и другим не даешь возможность эти AP заработать.

Поэтому есть несколько рекомендаций для линкования:

1. Старайся линковать максимально близкие друг к другу порталы. Короткие линки - это меньше перемещений, больше полей, а значит и больше опыта.
2. Смотри на расстояния до дальнего портала. Многокилометровые линки, если они не являются частью плана, могут помешать другим агентам
3. Пользуйся картой, а в перспективе - выучи городские порталы

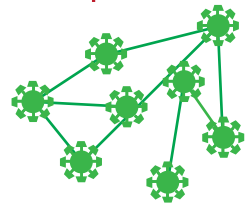
Создание полей

К созданию полей применимы те же рекомендации, что и к линкам: если нет общего плана по накрытию огромных полей, - накрывай маленькие поля. Малые поля - меньше ходишь, быстрее качаешься.

Правильно



Неправильно



Поле

Поле - это три портала, соединенные вместе. Треугольник. Соедини три портала и получишь поле, содержащее определенное количество Mind Units: они пойдут в зачет твоей команде.

К слову о MU (Mind Units)

Грубо говоря, MU - это количество людей, которое накрыло твое поле. Это число постоянно, определяется компанией GOOGLE и основывается на плотности населения в конкретном районе. В твоём сканере есть вкладка **INTEL**, где показано сколько MU покрыто полями твоей и вражеской фракциями. Эта цифра приведена как в масштабах планеты, так и в твоём регионе

Цель игры - постоянно держать контроль над большим количеством MU, параллельно разрушая вражеские поля.

Многослойные поля

Создание многослойных полей позволяет получить больше AP и больше MU на том же самом количестве порталов, что и без использования этой тактики. Для примера, на изображении справа порядок рядов линок может быть такой:

A-B, C-A, C-B, D-A, D-B, D-C, E-A, E-B, E-D.

Таким образом у нас есть поля ABC, ABD, ABE, ACD, ADE, BCD, BCE. То есть семь полей вместо пяти, которые мы бы сделали просто забинтовав все подряд. А это - дополнительных почти 3000 AP.

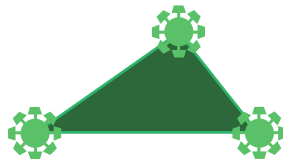
Моды: Защита

Время от времени при взломе выпадают вещи из категории **MODS**. Они могут повлиять на различные свойства порталов. В частности, на их устойчивость к атакам вражеских агентов и на силу ответной реакции.

Щиты

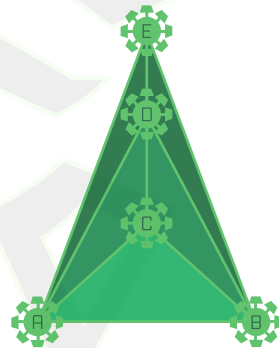
Есть четыре типа щитов: COMMON (обычные), RARE (редкие), VERY RARE (очень редкие), VERY RARE (AXA) (редкие очень редкие :)). Щиты каждого типа обеспечивают определенную защиту при атаке.

Так же есть параметр Цепкость. Он влияет на то, как сильно щит «цепляется» за портал при атаке. Ниже приведены параметры щитов.



ENL 76M

RES 55M



COMMON



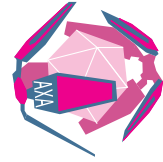
RARE



VERY RARE



VERY RARE (AXA)



Снижение урона

+30

+40

+60

+70

Цепкость

0

150 000

450 000

800 000

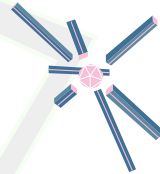
Force Amp (Усилители атаки)

Эти моды используются, чтобы увеличить урон, наносимый вражескому агенту при его атаке. Существуют только в виде RARE, то есть выпадают достаточно редко. Первый установленный усилитель обеспечивает удвоенный (x2) урон. И этого, как правило достаточно. Потому что последующие усилители добавляют к урону все меньше и меньше (x0.25, x0.125 и x0.125).



Turret (Турели)

Тоже существуют только в виде RARE. Кроме небольшого прироста силы атаки (x0.2), в два раза увеличивают частоту этой атаки. После первой турели увеличение их числа так же увеличивает частоту все меньше (x0.25, x0.125 и x0.125).



Моды: Взлом

Эти моды никак не влияют на реакцию портала во время атаки, но они крайне полезны когда тебе необходимо получить максимум вещей с портала, например, при постройке фермы.

Multi-Hacks (MX, Мультихаки)

Как ты, возможно, уже заметил, портал дает тебе его взломать четыре раза, после чего требуется его охлаждение и течения четырех часов.

Мульти-хаки позволяют увеличить это количество.

Однако, только самый редкий из установленных мульти-хаков даст тебе полное число дополнительных взломов, остальные уполовинят свое число. Например,

RARE и COMMON дадут $8 + 4/2 =$ дополнительных взломов.

А два RARE $8 * 8/2 = 12$.



COMMON



Дополнительные
взломы

+4

RARE



+8

VERY RARE



+12

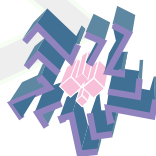
Heat Sinks (XC, Хетсинки)

Итак, портал без модов даст себя взломать четыре раза до охлаждения.

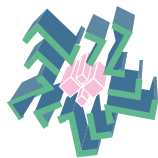
Но даст ли он это сделать быстренько, один взлом за другим? Увы, но нет. Между взломами придется ждать 5 минут ровно. То есть, чтобы взломать портал без модов «до упора», придется потратить около 15 минут. Недоволен? Мы тоже. Вот для этого и нужны теплоотводы.

Они ускоряют охлаждение портала между взломами.

Их эффективность падает таким же образом, что и у мультихаков бонус первого считается целиком, бонусы остальных уменьшаются в два раза



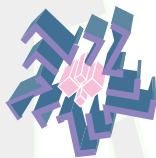
COMMON



Время между
взломами

-20%

RARE



-50%

VERY RARE



-70%

Усилитель линков (Link Amp)

Как правило, вообще никому не нужны, зато когда потребуются - становятся просто незаменимыми. Тем не менее, не стоит из щедрости ставить эти моды в каждый дружественный портал — твои друзья по фракции могут не понять твоих благих намерений

Использование

Как обычно, все просто — увеличение возможной длины линка. В два раза. Все.

Так почему мне не стоит его ставить?

Ладно, давай перечислим серьезные причины поставить линкамп.

1. Ты собираешься сделать мега-супер-пупер поле.



2. Ты целенаправленно портишь жизнь определённому агенту (кстати, необязательно той же фракции, что и ты, подробнее позже).

Если ни одна из этих причин тебе не подходит — не нужно. Правда.

Прокачка уровня

Наверное, не нужно объяснять, зачем нужна прокачка, да? Мощнее резонаторы, сильнее бомбы, больше заряд сканера, больше циферка слева вверху.

Ну и чувство глубокого удовлетворения, конечно же.

От 8х бомб - синие порталы будут просто в ужасе испаряться у тебя на пути.

Уровни 1-8

Вся прокачка сводится к набору AP. При чем каждый раз сильно больше, чем в прошлый. В общем-то и всё. Линкуй, создавай поля, чем больше, тем лучше. И не забывай про синие порталы, особенно от которых отходит много линков и полей.

L1 = 0 AP

L2 = 2,500 AP

L3 = 20,000 AP

L4 = 70,000 AP

L5 = 150,000 AP

L6 = 300,000 AP

L7 = 600,000 AP

L8 = 1,200,000 AP

Уровни 9-16

Ещё больше AP! Ещё больше! Кроме того, добавляется необходимое количество медалей, которые нужно получить для данного уровня. На данный момент, прокачка выше 8-го уровня не приносит ничего, кроме понемногу растущего заряда сканера и увеличения максимальной дальности для подзарядки портала.

L9 = 2,400,000 AP

L10 = 4,000,000 AP

L11 = 6,000,000 AP

L12 = 8,400,000 AP

L13 = 12,000,000 AP

L14 = 17,000,000 AP

L15 = 24,000,000 AP

L16 = 40,000,000 AP



На первых порах (уровня до 5-6) удобней качаться в паре с игроком высокого уровня. Он ломает вражеские порталы, а ты строишь, линкуешь и полячишь.

AP за действия

- Установка резонатора = 125
- Захват портала (установка первого рез.) = 500
- Заполнение всех слотов рез-ов = 250
- Апгрейд чужого резонатора = 65
- Подзарядка портала = 10
- Установка линка = 313
- Создание поля = 1250
- Установка мода = 125
- Взлом вражеского портала = 100
- Уничтожение резонатора = 75
- Уничтожение линка = 187
- Уничтожение поля = 750
- Одобрение заявки на новый портал = 1000
- Одобрение фото портала = 500

Подсчет МУ

Теперь поговорим подробнее о глобальном и локальном счёте МУ. Эта информация находится на вкладке **INTEL** коммуникатора

ENL 76M

RES 55M

На первой странице показывается количество МУ, захваченных твоей фракцией и вражеской по всему миру

Если же ты нажмешь **REGIONAL SCORES** — увидишь свой счет всвоей ячейки или, иначе, своего региона.

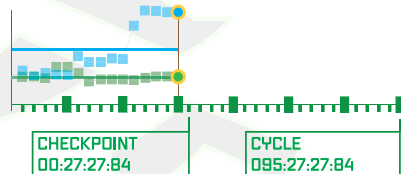
Также отобразится top-3 агентов обеих фракций, при нажатии же на «See Other Agents» отобразится top-50 для агентов каждой фракции по отдельности. Место, занимаемое агентом в этом списке, обусловлено количеством МУ, которое он захватил за этот цикл

Чекпоинты и Циклы

Каждый цикл длится 175 часов.

После завершения цикла, весь локальный счет стирается и начинается с 0.

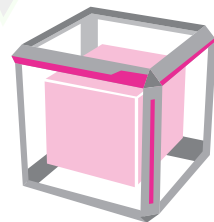
Каждые пять часов в течение цикла происходит чекпоинт. При этом обновляется общее количество МУ. Считаться будут только поля, стоящие на момент чекпоинта, а не просто созданные в промежутке времени между двумя. Однако, поле, которое не простояло до чекпоинта, засчитывается тебе при подсчете рейтинга агентов, хотя и не приносит очков твоей фракции



Power Cube (Кубы)

Практически каждое действие в игре использует ХМ из заряда твоего сканера. Конечно, он восполняется при сборе ХМ вокруг, однако заряд может кончиться во время атаки на вражеский портал, что обычно и происходит.

Чтобы не бегать судорожно кругами в попытке поднабрать ХМ, пока агент-владелец портала не подзарядил его — используй кубы.



Как обычно, уровни с 1-го по 8-ой, и ты не можешь использовать кубы уровнем выше, чем твой.

L1

L2

L3

L4

L5

L6

L7

L8

+1000xm

+2000xm

+3000xm

+4000xm

+5000xm

+6000xm

+7000xm

+8000xm

Куб каждого уровня восполняет определенное число ХМ, однако будь аккуратен: куб используется всегда полностью, и остаток, не уместившийся о заряд твоего сканера, просто исчезает.

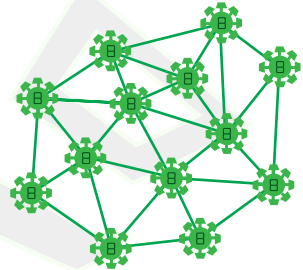
Переработка

Если у тебя накопились не нужные тебе предметы (например резонаторы 1-2 уровня), можно сэкономить кубики - пустить на переработку лишнее барахло. Надо выбрать предмет в инвентаре, нажать кнопку **RECYCLE** и указать количество.

Количество полученной энергии зависит от уровня съедобного предмета.

Фарм

Этот термин мы используем, когда говорим о получении большого количества вещей в сжатые сроки. По сути, это просто взлом нескольких рядом расположенных порталов множество раз. Иногда это может быть просто пяток порталов с парой модов за твоим домом в других же случаях это может быть площадь с очень плотным расположением порталов, задеплоинных игроками уровня 8 и выше и полностью забытых очень редкими модами. Собственно, для таких игроков фермы намного более важны, чем для игроков первых уровней, поскольку порталы восьмого уровня встречаются реже остальных, а вещи высокого левела выпадают только с них



Постройка ферм

Если Соппротивление в твоей области не очень активно, восьмая ферма вполне может строиться неделями, пока её не посетит хотя бы восемь игроков уровня 8+. после чего все так же успешно будут ее усиливать, иногда подзаряжать и т. п.

Однако, если смурфы рвут и мечут, такая тактика не подойдет.

Придется собирать как минимум 8 таких игроков, а лучше больше, чтобы сделать ферму очень быстро

Взлом с глифами

Уже говорили об этом, помнишь? Так вот, если тебя не поджимает время, старайся всегда взламывать с глифами.

Зачастую, количество бонусных вещей может превысить в два-три раза количество вещей за основной взлом.

Чтобы делать это максимально быстро и эффективно, найди перечень глифов с названиями или установите аналогичное приложение на телефон, после чего постарайся запомнить как можно больше соответствий «картинка-название». Дело в том, что последовательность глифов всегда формирует их названиями законченное предложение. Запомни это предложение - сможешь быстро восстановить последовательность картинок. Однако, даже если ошибёшься - не переживай.

Даже один правильно нарисованный глиф уже принесет тебе бонус



Термины

Многие ты уже слышал, другие нет. Учтывай, что кто-то использует русские варианты терминов, другие же транслитерированные аналоги. Зачем учить термины? Надо же как-то понимать, о чем говорят все эти люди.

Термин	Определение
Агент	игрок в ингресс
Апгрейд	улучшение установленных в портале резонаторов, установка новых модов
АП (произносится как АПэ)	очки опыта
Бустер	(хмп, бомба) оружие игры, с помощью которого можно перекрашивать порталы, снимая резонаторы противника
Глифы	это язык Шейперов. Обычно ты можешь увидеть их, если во время хака немного задержишь свой палец на кнопке HAACK
Деплой	установка резонатора в портал.
задеплоить	вставить в портал все 8 резонаторов
додеплоить	в портале воткнуть недостающие резонаторы
Домашка , рабочка	портал, который достаешь с рабочего место или находясь дома, то есть без лишних усилий.
Жечь(есть,)оборудование	перерабатывать оборудование в хт при помощи кнопки RECYCLE
Кач	получение АП и новых уровней
Код (пасскод)	буквенно-цифровое сочетание, введя которое в OPS - ITEMS — можно получить различные "плюшки" типа резов, модов, опыта или энергии.
Линк	связь между порталами. Соединенные порталы называются залинкованными, три залинкованных портала образуют между собой поле.
Медиа видео- или аудио-	файлы. Обычно содержат Ingress report или послания, связанные с развитием сюжетной части игры.
Небо (dispatch, intel)	агент или агенты, имеющие доступ к Интелу, обычно у стационарного компьютера, со стабильным интернетом. Помогают агентам, находящимся "в поле" глядя на ситуацию "с высоты". Часто координируют действия агентов во время проведения различных акций, делают скрины Интела.
Задеплоить портал	захватить портал и сделать его из серого — зелёны.
Перекрасить (флипнуть) портал	изменить цвет портала с зеленого на синий (или наоборот, в зависимости от ситуации)
Речардж (он же хил)	зарядка побитых и просевших порталов.
Ферма	скопление порталов от 5 шт
вр	very rare.
лампа	link amp.
хс	heatsink.
мх	multi-hack.
смурф, синька	агент Сопrotивления
энлайт	агент Просвещения

Иными словами фраза «Судя по небу, смурфы диванную ферму апнули до Л8 с ВРХС ВРМХ» означает, что игроки Сопrotивления создали домашнюю сеть порталов уровня 8 с очень редкими модами Хитсинк и Мультихак»

Вирусы : ADA и Jarvis

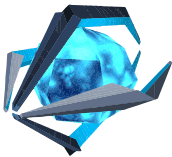
Есть очень небольшой шанс (около 1/1000), что они выпадут тебе, причем вне зависимости от уровня и цвета портала. Вирусы меняют цвет портала одним действием. Подожди радоваться. Это не принесет тебе ни одного AP, не только за портал, но и за уничтоженные лийки и поля. Вирусы используются немного для другого. Пример: казалось бы, зачем гордым агентам Просвещения, использовать АДА рефрактор? А для того, что бы контролировать дружественные порталы. Ведь мы не можем разрушить резонаторы на них, а как иначе снести, например, мешающий линк или поле?

При использовании вируса JARVIS, все резонаторы на нём будут принадлежать тебе. Да, даже если они все 8-го уровня. И все моды на портале тоже будут принадлежать тебе. Так что не надо бежать писать репорт на «читера». когда увидишь такое (для синих и ADA Refractor также справедливо). Если же ты используешь АДА на портале, все резонаторы будут подписаны JARVIS(ADA) и портал будет принадлежать ему же.

Использование вируса будет стоить тебе (уровень портала * 1000 XM). Если заряд твоего сканера будет меньше, вирус не применится.

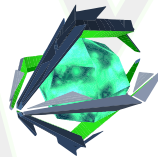
После использования вируса на портале, следующий может быть применен только через час, независимо от того, какой игрок будет это делать первый и второй раз. Если в течение этого часа ты или кто-то другой попробуете применить еще один вирус, он просто исчезнет без всякого эффекта.

ADA Refractor



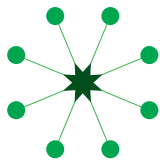
меняет цвет портала с зелёного на синий

Jarvis Virus



меняет цвет портала с синего на зелёный

Размещение резонаторов



ДА

Не нужно бегать вокруг портала кругами, нет. Просто встань максимально далеко от портала, чтобы ты ещё мог с ним взаимодействовать, и устанавливай резонаторы. Они распределятся на максимальном удалении и от портала, и друг от друга.



НЕТ

Это то, что получится, если ты будешь стоять близко к центру портала при деплое.

Ультрастрыки

Еще один вид вооружения. Ультрастрыки имеют увеличенную мощность выстрела по сравнению с бомбами того же уровня, но при этом меньший радиус поражения. Урок истории: ультрастрыки впервые появились в августе 2013-го и были доступны для использования на ограниченном числе устройств (Verizon Motorola Ultra, Maxx и Mini). Только в марте 2014-го это замечательное оружие стало доступно для всех.

Уровни

Всё стандартно — уровни с 1-го по 8-й, с каждым уровнем растет мощность и радиус взрыва.

Ультрастрыки очень эффективны, если тебе нужно уничтожить конкретный резонатор, а так же если противник постоянно подзаряжает портал — просто становись прямо на резонатор и стреляй.

Другое хорошее применение ультрастрыка — стрельба по кучно расположенным резонаторам.

Выбивание модов


Если ты встанешь в центр портала, ультрастрыки с большей, чем бомбы, эффективностью уничтожат моды на этом портале, включая щиты. Причём, если твой противник расположил резонаторы правильно — на максимальном удалении друг от друга и от портала — ультрастрык не заденет резонаторы, а значит, никаких уведомлений об атаке. Смекаешь? Вынеси щиты, не поднимая шума, а потом парой бомб накрой беззащитный портал, прежде чем владелец успеет запустить Ingress.

Заключение

За время, пока ты это читал, у тебя мог возникнуть вопрос: «Здорово. А как выиграть?».

Отвечаем: никак. INGRESS не имеет конца. Погони за мировым счетом MU - это возня, сопутствующая игровым действиям. INGRESS - не цель, но средство. Именно поэтому есть еще такая штука как Кодекс.

Кодекс прост: относись к другим так, как хочешь, чтобы относились к тебе. Хочешь, чтобы с тобой играли честно - играй честно. Хочешь открытости и внеигровых знакомств - будь открыт, и не путай игру с реальным миром.



Ну а теперь
-
встань и иди!