

## **BROCHURE INFORMATIVA (scanner v1.83.2)**

### **PRENDI LO SCANNER IN MANO OVUNQUE TU SIA E PROVA A GUARDARE CON I TUOI OCCHI QUELLO CHE TI VIENE SPIEGATO QUI SOTTO.**

- I. [STRATEGIE DI LIVELLAMENTO](#)
- II. [SCANNER, COSA VEDO?](#)
- III. [PORTALI, COSA FACCIO?](#)
- IV. [OGGETTI, A COSA SERVONO?](#)
- V. [REGOLE](#)
- VI. [MODIFICATORI: Come come riconoscerli e utilizzarli al meglio](#)
- VII. [TIPS & TRICKS e HOW TO](#)
- VIII. [INTEL](#)
- IX. [GLOSSARIO](#)

## **STRATEGIE DI LIVELLAMENTO**

Premessa: **INGRESS E' UN GIOCO SOCIAL**. Giocare da soli è noioso e stancante. Lungo il cammino che va da L1 a L8 avrete sì delle lunghe passeggiate solitarie in cerca di AP, ma la maggior parte delle azioni saranno fatte in squadra.

L'importante è evitare, almeno per i primi livelli, di fare punti con Azioni di Distruzione - a meno che non ci si trovi in zone con portali di basso livello malandati - se non si è almeno L4.

Troverete supporto da tutti i giocatori, principalmente dai giocatori L8+ che giocano nella tua zona.

### **LIVELLO 1-2-3**

Queste sono le prime fasi di gioco, iniziamo dalle basi. Prima si impara a costruire e successivamente a distruggere!

- 1) **POSIZIONA**: Quando sei nei pressi di un portale grigio avvicinarti e [POSIZIONA](#) gli 8 resonator sul portale; anche se trovi un portale incompleto, avvicinarti e completa gli slot con i resonator mancanti. [1625 AP su portale bianco]
- 2) **MODIFICATORI**: **Non dimentichiamo la difesa!** Installa i [MODIFICATORI](#) sul portale; solitamente, per andare sul sicuro, consigliamo di mettere portal shield COMUNI (quelli verdi insomma). [250 AP]
- 3) **HACK+ glifo**: Fai [HACK](#) sul portale facendo il gioco dei [glifi](#) (dà



molti più punti e oggetti); tieni premuto HACK finché non cambia schermata e dovrai replicare i simboli che vengono proposti. Grazie a questo non avrai mai carenza di resonator e guadagnerai AP! [50 AP su portale L1 + bonus velocità]

- 4) **COLLEGA**: Cerchiamo un altro portale, ripeti i passi 1 e 2 e premi il bottone [COLLEGA](#) per creare link e field (triangoli formati grazie ai link). [313 AP]

**N.B.** EVITA LINK TROPPO LUNGHI! linka sempre portali vicini tra di loro in modo da non negarti la possibilità di chiudere tanti field e fare TANTI AP! Infatti, i field danno sempre gli stessi punti, che siano essi grandi o piccoli!

## LIVELLO 4-5

Le tue bombe possono iniziare a [distruggere](#) i portali nemici se questi non sono eccessivamente scudati.

Se sono presenti delle mod, posizionati al centro del portale ed inizia a sparare usando gli ULTRA STRIKE. Quando saranno cadute le mod (controlla ogni 2 / 3 ultra strike che spari se sono cadute le mod, vedrai comunque un'animazione gialla quando cadono) Inizia a sparare XMP del livello massimo che hai. Tieni premuto su [FIRE](#) e rilascia quando il cerchio dorato che compare è molto vicino al tuo cursore.

Continua a costruire come facevi ai livelli precedenti!

## LIVELLO 6

Adesso iniziamo a ragionare, le tue XMP iniziano davvero a fare danni.

Inizi a diventare una spina nel fianco dei Puffi!

Se non sei già in contatto, è giunto il tempo di dare una mano agli L8+ di zona a costruire e rendere forte la zona!

Se nella tua zona, invece, non ci sono altri player è arrivato il momento di controllare la COMM FAZIONE e trovare nuovi player che si iscrivono e aiutarli a livellare.

## LIVELLO 7

È il momento di scoprire la città e le zone limitrofe a dove vivi, stai per raggiungere il livello 8, la conoscenza del territorio e degli avversari di zona è molto importante.

Inizierai ad essere invitato agli eventi dai maestri che ti hanno conosciuto ed entrerai a far parte della community e inizierai a sentire lo stimolo a organizzare operazioni, fare gruppo con gli altri.

AFFRETTATI! il livello 8 è vicino!

## LIVELLO 8

È arrivato il momento di farsi notare, non solo dagli avversari, diventando davvero una spina nel fianco, ma anche da altri illuminati!

Oramai dovresti avere esperienza nell'uso della [INTEL](#), conoscere altri giocatori, aver imparato come si livella velocemente, quali sono i punti di forza della tua zona e delle zone attigue; è il momento di organizzarsi per le operazioni locali e, se hai seguito i consigli, vedere più da vicino le grandi operazioni!

INGRESS INIZIA ORA.

## REGOLE di buona condotta

1. Non prenderti gioco dell'avversario, non provocarlo ed evita di rispondere a provocazioni più o meno velate da parte di elementi della Resistenza.
2. Non giocare solo sui portali vicini, ma esplora nuovi posti.
3. Aiuta sempre chi è di livello inferiore al tuo.
4. In gruppo, la precedenza nel fare punti ce l'ha sempre il giocatore di livello più basso.
5. [Posizione](#) i risonatori sempre alla massima distanza possibile dal portale
6. Linka sempre verso il portale più vicino. In caso questo non sia possibile controlla bene se il link che vuoi tirare non taglia dentro una farm o rende impossibile uno schema.
7. Nella propria zona, scudare sempre i portali (sarà poi cura di ogni Maestro indicare quanti slot riempire), in altre zone che siano Enclavi (FARM8 o zone che che salgono di livello facilmente gestite da un cospicuo numero di player) non mettere scudi common o altre mod se non espressamente richiesto. Se siete in dubbio chiedete nelle chat di zona o in Green Roma.
8. Uppare i portali quando possibile (mettere resonators del tuo livello massimo su altri resonators presenti sul portale)

## SCANNER, COSA VEDO?



### In alto:

1) **Avatar** del giocatore (personalizzabile), circondato da 16 “tacchette” che si riempiono con l’aumentare del livello (al momento 16 livelli al massimo). Tocca l’avatar per aprire la schermata per modificarlo.

2) **Bussola** digitale, clicca su di essa e ruota il telefono, vedrai che la mappa ruota seguendo la rotazione del telefono! Per disattivarla premi nuovamente la bussola.

3) **Codename** dell’agente che sta giocando

4) **Livello**

5) Barra dell’**XM** (energia che permette di compiere azioni di gioco) clicca sulla barra per vedere quanta XM hai (tappando sulla barra XM appaiono i valori numerici “XM” e “AP”)

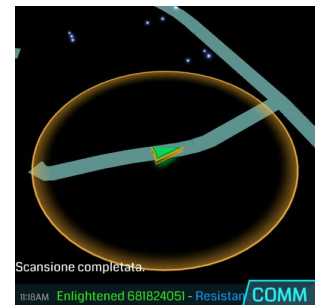
6) Barra **AP** (action point): barra progressiva che indica lo stato di avanzamento per il raggiungimento del prossimo livello.

7) **TASTO OPS**

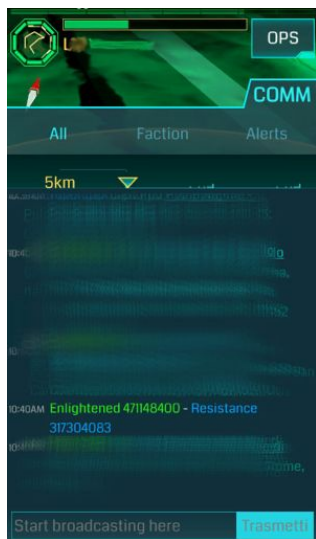


- a) **INVENTARIO**: controlla gli oggetti che hai ottenuto facendo hack sui portali.
- b) **AGENTE**: avatar e statistiche di gioco
- c) **INTEL**: Classifiche mondiali e locali delle fazioni.
- d) **MISSIONI**: sequenze di azioni sui portali per guadagnare dei simpatici badge.
- e) **TUTORIAL**: una serie di passi per iniziare a capire il gioco
- f) **RECLUTA**: inviti per il reclutamento nuovi agenti
- g) **COMMUNITY**: Links ai social network di Niantic.
- h) **CODICE**: codici che si ottengono tramite decodifica dei documenti NIA. Vengono postati nelle chat di gruppo e danno degli oggetti in omaggio
- i) **DISPOSITIVO**: impostazioni dello scanner

**Al centro:** cursore, indica l’orientamento e la posizione del giocatore circondato da un cerchio arancione (40m di raggio) che indica il range d’azione, sono inoltre visibili i portali, i link, i field ed eventuali oggetti presenti a terra. Tappando sul cursore, la mappa si orienta a nord.



## In basso: COMM, la chat di Ingress



- **TUTTI**: visibile da entrambe le fazioni

- **FAZIONE**: visibile solo dalla propria

- **AVVISI**: l'insieme di notifiche derivanti da propri portali/risonatori sotto attacco

Per contattare direttamente un giocatore fare tap sul suo nickname o scriverlo preceduto dalla @ (per farlo con un componente della fazione avversaria lo si deve fare stando su "All") scegliendo prima la sezione apposita (Se stai scrivendo ad un verde, seleziona FAZIONE così solo la nostra squadra potrà leggerlo)

**\*N.B.:** la nostra chat potrebbe essere letta dalla Resistenza. Quindi evita di parlare di missioni o di eventi di gioco. Per questo ci sono le chat della community

Tenendo premuto il dito sullo scanner per un secondo:

### PORTALE VERDE (alleato)

- in alto **"SPARA XMP"**, apre il menu per utilizzare XMP e Ultra Strikes guarda nel dettaglio la sezione [HOW TO FIRE](#);
- a destra **"res status"** serve a verificare lo stato dei risonatori, nel caso in cui un ottano dovesse risultare vuoto, sarà possibile deployare nuovi risonatori;
- in basso **"mod status"** serve a verificare i mod installati sul portale, se ci sono degli slot vuoti, sarà possibile installare i propri (solo 2 mod per giocare/per portale);
- a sinistra **"NAVIGA"** per rendere visibile dallo scanner la distanza a cui si trova il portale



### PORTALE BLU (avversario)

- in alto **"SPARA XMP"**, la prima xmp ad essere usata sarà dello stesso livello dell'ultima utilizzata;
- a destra **"res status"** serve a verificare lo stato dei risonatori;
- in basso **"mod status"** serve a verificare i mod installati sul portale;
- a sinistra **"HACK"** per fare un hack sul portale senza passare dalla schermata di dettaglio del portale stesso.

### PORTALE GRIGIO (neutro)

- in alto **"SPARA XMP"**, la prima xmp ad essere usata sarà dello stesso livello dell'ultima

utilizzata;

- a destra **“res status”** per deployare nuovi risonatori;
- in basso **“mod status”** ma non sarà possibile utilizzarlo;
- a sinistra **“NAVIGA”** per rendere visibile dallo scanner la distanza a cui si trova il portale.

Se il dito è stato premuto in un punto privo di portali:

- in alto **“SPARA XMP”**, la prima xmp ad essere usata sarà dello stesso livello dell’ultima utilizzata;
- ~~(non si possono piu richiedere portali)~~ a destra **“NUOVO PORTAL”** serve a ~~sottomettere una richiesta di un nuovo portale, portando il dito sul bottone, si aprirà la fotocamera, scattate la foto, salvate, vi accertate che la location gps sia corretta, date un titolo, una descrizione (facoltativa) e inoltrate la richiesta;~~
- a sinistra **“NAVIGA”** per rendere visibile dallo scanner la distanza a cui si trova il punto selezionato.

## PORTALI, COSA FACCIO?



I Portali sono l'elemento su cui si basa tutto il gioco; possono essere di 3 colori: verde (**Enlightened**), blu (**Resistance**) o grigio (neutro).

Perché un portale sia “in salute” e più resistente agli attacchi nemici è sempre bene utilizzare dei **mod da difesa** (ne parleremo più avanti) e tenere i resonatori sempre al massimo livello di carica. Le azioni che si possono compiere su di un portale possono essere diverse.

### HACKA Il portal (su qualunque portale):

Azione che permette di ottenere [oggetti](#).

Un hack su un portale della fazione avversaria comporta +100AP ma meno oggetti.

Ogni hack comporta un consumo di XM, secondo la formula **Portal Level \* 50 XM**.

Sappiate che potete anche fare il gioco dei glifi per avere più items. Trovate la spiegazione [qui](#)

E' interessante anche sapere come estendere il numero di hack sui portali e diminuire il tempo tra un hack e l'altro, e qui introduciamo il termine [FARM](#) (dall'inglese to farm che utilizziamo per indicare l'acquisizione di un grande numero di oggetti tramite l'azione di HACK)

### POSIZIONA Stato del portal (portali verdi o grigi):



- su un portale verde (illuminati): per riempire automaticamente con i resonatori presenti in inventario gli slot vuoti (quando il portale non è completo) o per sostituire resonatori con altri di livello più alto. A seconda del livello dei resonatori, cambia il numero di quelli deployabili
- su un portale blu (resistenza): dà la possibilità di vedere i resonatori con indicato il nome del player che li ha posizionati;
- su un portale grigio (unclaimed): si usa per prenderne il possesso schierando i resonatori.

**N.B.** il deploy dei resonatori su un portale va effettuato nel massimo range possibile, quindi posizionandosi col portale a filo del cerchio arancione.



### **COLLEGA (solo sui portali verdi):**

per collegare due portali tra loro. Tre portali collegati tra loro a formare un triangolo creano un Control Field. Lo spazio occupato dal field è assegnato alla fazione del giocatore, che viene premiata con un numero di MU (Mind Units) dipendente dalla densità di popolazione e dalla dimensione del field.

Ogni link aumenta la difesa di un portale in termini di mitigazione (difesa) dell'attacco avversario.

I requisiti per effettuare un link sono:

1. Essere nel range del portale di partenza.
2. Avere la chiave del portale di destinazione, una volta creato il link, la chiave non sarà più presente nell' inventario.
3. I portale di partenza e quello di destinazione del link devono avere entrambi tutti e 8 i risonatori.
4. Se un portale si trova all'interno di un field più grande, lo stesso potrà essere linkato solo dai vertici del field (ma non il contrario).
5. Un link non può incrociare un altro, per questo è buona regola effettuare un link sempre verso il portale più vicino.
6. La gittata del link dipende dal livello del portale di partenza e dalle mod installate (v. [Modificatori STRATEGICI](#)), per dettagli [tab.1](#).

**Un portale, di base, supporta massimo OTTO link in uscita e INFINITI link in entrata**

### **RICARICA Resonator (solo sui portali verdi):**

nel caso in cui i risonatori non siano completamente carichi per prolungare la "vita" del portale. I risonatori hanno un decadimento fisso del 15% della propria potenza ogni 24 ore, ciò comporta che un risonatore schierato oggi, se non verrà mai ricaricato, sarà completamente decaduto entro una settimana e sarà necessario schierarne uno nuovo.

Come ricarico un portale? Esistono due modi di ricaricare i risonatori di un portale:

- Se sei in range con il portale che vuoi ricaricare, selezionalo e clicca sul bottone RICARICA. Sarà possibile scegliere se ricaricare tutti i risonatori insieme o selezionarne uno per volta. NB: la ricarica consuma XM, all'incirca ogni "recharge" porta via 1000 XM.
- Se possiedi la chiave di un portale, puoi ricaricarlo da remoto con le stesse modalità descritte sopra. Da remoto, l' efficacia di ricarica viene decrementata in relazione alla distanza in km dal portale. Vi sono infatti due valori che indicano l' efficacia della vostra ricarica e la distanza dal portale.

Per altri dettagli, leggete la sezione [HOW TO RECHARGE](#)

### **MODIFICATORI Stato:**

- Su un portale verde: mostra i modificatori già installati, quali scudi, torrette, force amp, etc... e permette di riempire gli slot con i mods che si ritengono più utili (v. sezione Items, a cosa servono -> Modificatori);



- Su un portale blu: mostra i mods installati e i proprietari.

### NAVIGA a portal *(su qualunque portale)*

per rendere visibile dallo scanner la posizione di un portale e la distanza a cui si trova. Dal menù del portale o dalla chiave (se posseduta in inventario), imposta il portale come target, sullo scanner, il cerchio arancione subirà una leggera modifica e sarà colorato di bianco nella direzione in cui si trova il portale; in questo modo sarà più semplice raggiungere un portale non presente sullo scanner.

### MISSIONI

Il pulsante si attiva se da quel portale parte una missione. Premendolo verrà aperta la schermata delle missioni filtrata, che mostra solo quelle di cui il portale in questione è punto di partenza.



## OGGETTI, A COSA SERVONO?

TUTTO	1862
Capsule	12
Media	0
Mod	117
Portal Key	122
Resonator	561
Armi	275
Power Cube	176

Gli oggetti si dividono in Media, Mods, Portal Keys, Power Cubes, Resonators, Capsule e Weapons.

- **MEDIA:** sono dei filmati che vengono rilasciati periodicamente dalla Niantic, con riportate novità e cose simili.

- **MOD:** sono dei “potenziamenti” che è possibile aggiungere ai portali (toccando un portale in range, tramite il pulsante “Upgrade”, sono posizionabili nei quattro slot presenti sopra all’immagine del portale, con un massimo di 2 mods per giocatore). Essi sono:

- **PORTAL KEY:** sono le chiavi che servono per unire due portali tra loro, e ricaricarli a distanza. Un portale può fornire solo la propria chiave, mentre è possibile trovarne varie accanto ad un portale dopo che, attaccandolo, cadono i link che regge.

- **POWER CUBE:** (1-8) sono delle scorte di XM, utilizzabili per avere l’energia necessaria a compiere delle azioni
- **RESONATOR:** (1-8) si usano per catturare un portale, riempirlo per permettere link e field e alzarne il livello sovrascrivendo risonatori di livello più basso.
- **CAPSULE:**

- **Capsule:** sono contenitori di oggetti. Permettono velocemente il passaggio di un elevato numero di oggetti (fino a un massimo di 100) e di catalogare le chiavi. Inoltre, passare le chiavi all’interno delle capsule (ad esempio chiavi strategiche) non permette alla fazione avversaria di vedere i titoli delle chiavi e capire eventuali piani. Sono utili anche per doppiare una chiave (v. sezione Tip&Tricks: doppiare una chiave)
- **Capsule MUFG:** sono contenitori di oggetti che permettono di duplicarne il contenuto. I dati di duplicazione delle MUFG non sono ancora stati resi noti da Niantic. **IMPORTANTE** per assicurare la duplicazione e tenere le capsule con meno di 100 oggetti (tra i 90 e i 96 oggetti sarebbe l’ideale) e qualche spazio in inventario vuoto. Stay Tuned per saperne di più, continua a leggere su GreenRoma.

- **ARMI**

- **Armi Comuni**

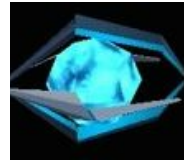


- **XMP BURSTERS:** Molto Comune dal L1 al L8 servono per abbattere portali nemici, con l’aumentare del livello del burster usato aumenta il raggio d’azione e la quantità di danni inflitto. (v. [HOW TO FIRE](#))

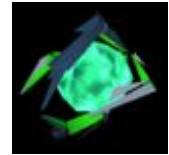
- **ULTRA STRIKES:** Molto Comune dal L1 al L8 servono per abbattere i [modificatori da difesa](#) dei portali nemici, posizionati al centro del portale quando li spari per distruggere facilmente i modificatori.

- **Armi Strategiche**

- **ADA Refactor:** Molto Raro, trasforma un portale da verde a blu facendo cadere tutti i link che insistono sul portale. Se l'arma è stata usata da un illuminato, il portale diviene tutto a nome di **\_\_ADA\_\_** altrimenti, diventa tutto a nome del player resistente che l'ha adato. Il portale viene immunizzato e resta immunizzato all'uso di altri armi strategiche per un'ora, anche se è stato distrutto e ricostruito.



- **JARVIS Virus:** Molto Raro, trasforma un portale da blu a verde facendo cadere tutti i link che insistono sul portale. Se l'arma è stata usata da un illuminato, il portale diviene tutto a nome del player che l'ha usato, altrimenti, diventa tutto a nome di **\_\_JARVIS\_\_**. Il portale viene immunizzato e resta immunizzato all'uso di altri armi strategiche per un'ora, anche se è stato distrutto e ricostruito.



Ovviamente un virus o un refactor NON possono essere usati su un portale neutro.

È sempre importante ricordare che NON è possibile utilizzare risonatori, burster e power cubes di livello superiore al proprio.

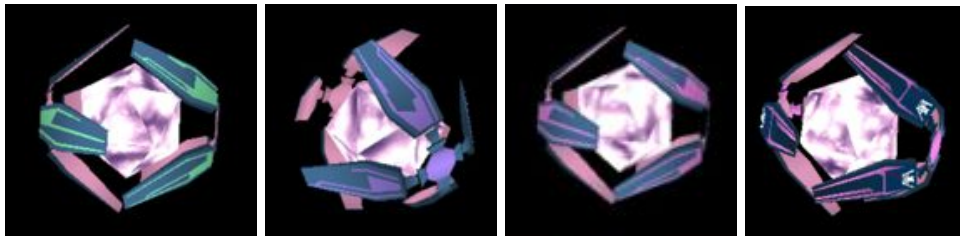
## MODIFICATORI: Come riconoscerli e utilizzarli al meglio

### Modificatori da DIFESA

**PORTAL SHIELD:** aumenta la difesa di un portale: Comune (+30%), Raro (+40%), Molto Raro (+60%) e AXA (+70%).

Sebbene potrebbe sembrare una ottima idea usare un AXA Shield o un Portal Shield Molto Raro su un portale di livello basso o su un portale deployato male per tentare di difenderlo, essa è una pessima scelta strategica in quanto le mod cadono quando cadono i resonatori. Se i resonators sono di livello troppo basso o il portale è deployato male, con qualche bomba i resonators si scaricano e il portale non gode per nulla dell'effetto della mod, per questi motivi, meglio conservarle per scopi futuri.

Preferisci posizionare Portal shield comuni (quelli verdi), se non diversamente indicato da coloro che si occupano della zona. (v. [HOW TO MOD](#))



nell'ordine: Portal shield Comune, Raro, Molto Raro e Axa Shield

**FORCE AMP:** Raro, aumenta il danno inflitto da un portale verso il giocatore della squadra avversaria che lo attacca.

Posizionarlo in combo con una turret o con un portal shield comune è la scelta migliore. Non posizionarne più di 1 a portale.



Force amp

**TURRET:** Raro, aumenta il numero di volte che il portale sotto attacco, attacca (in gergo la chiamiamo *schiccherà*) il giocatore della squadra avversaria.

Posizionarlo in combo con una force amp o con un portal shield common è la scelta migliore. Non posizionarne più di 1 a portale.



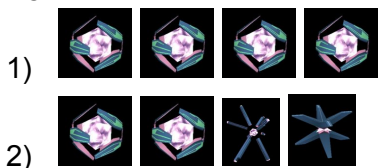
Turret

### Esempi di Configurazione da difesa:

Configurazione di un portale posizionato in una zona poco densa, di passaggio, che tiene field:



Configurazione di un portale in una zona densa (un portale ogni 40-50 metri)



N.B. Portal Shield Molto Rari e AXA shield è meglio tenerli per le operazioni o quando espressamente indicato. Conservali con cura.

### **Modificatori da FARM**

Su un portale senza mod, hai la possibilità di fare HACK ogni 5 minuti per un totale di 4 ogni 4 ore.

Quindi, supponiamo che siano le 9:30 del mattino, facciamo subito un HACK, uno alle 9.35, poi alle 9.40 e l'ultimo alle 9.45. Fino alle 13.30 il portale non sarà più possibile fare hack.

Gli hack possono anche essere distribuiti nell'arco delle 4 ore, quello che conta è l'orario del primo hack.

**HEAT SINK:** diminuisce il [cooldown](#) di un portale tra un hack e quello successivo che di default è di 5 minuti. Inoltre, posizionarne uno **resetta** il numero di hack fatti fino a quel momento sul portale, quindi ne avrai altri 4 a disposizione, Attenzione però, questo vale solo per te! quindi se stai facendo items con altre persone è preferibile posizionare un Multi Hack.

Comune 20% (4 minuti di attesa), Raro 50% (2,5 minuti di attesa) e Molto Raro 70% (1,5 minuti di attesa);

L'Heat Sink più raro che viene posizionato sul portale diminuisce il tempo di cooldown del 100% del suo potenziale, il secondo di rarità uguale o inferiore, darà cooldown pari al 50% della sua

efficacia



nell'ordine: Heat Sink Comune, Raro, Molto Raro

**MULTI-HACK:** aumenta il numero di hack possibili su un portale (default 4 ogni 4 ore dal primo hack).

Comune +4 hack, Raro +8 hack, Molto Raro +12 hack

Il Multi Hack più raro che viene posizionato sul portale aumenta il numero di hack per il 100% del suo potenziale, il secondo di rarità uguale o inferiore, darà un numero di hack pari al 50% della sua efficacia



nell'ordine: Multi Hack Comune, Raro, Molto Raro

Quanti hack dà un portale moddato così? (notate bene il colore delle mod)



= 4 di default + 4 del primo MH + 2 del secondo MH + 2 del terzo MH + 2 del quarto MH = 4 + 4 + 2 + 2 + 2 = **16**



= 4 di default + 8 del MH Raro + 2 del MH Comune + 2 del MH Comune + 2 del MH Comune = 4 + 8 + 2 + 2 + 2 = **18**

## Modificatori STRATEGICI

**LINK AMP:** Raro, serve ad aumentare la distanza che si può coprire con un link da un portale ad un altro;

Il primo Link Amp posizionato sul portale raddoppia la gittata del link. Il secondo aumenta del 25%, il terzo e il quarto del 12.5%, per un totale massimo (occupando tutti e 4 gli slot) di 2x la gittata iniziale del portale.



**SOFTBANK ULTRA LINK:** Molto Raro, serve ad aumentare la distanza che può coprire il link, la protezione che da un link ad un portale (detta mitigazione) e il numero di link in uscita da un portale (di default 8 link in uscita, infiniti in entrata) di 8 per ogni Ultra Link posizionato sul portale.

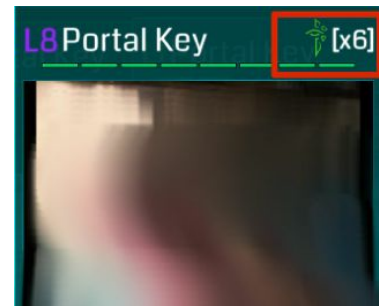


N.B. Queste MOD, soprattutto il SOFTBANK ULTRA LINK, sono molto molto importanti. conservalo se ne trovi uno.

## TIPS & TRICKS e HOW TO

### CHIAVI MULTIPLE

Tramite HACK si possono ottenere le chiavi dei portali. Il portale non fornisce la chiave se questa è già presente in inventario, qualora sia necessario avere più di una chiave dello stesso portale, è consigliabile depositarla a terra o caricarla all'interno di una [CAPSULA](#) **PRIMA** di fare hack per ottenerne una copia doppione.



### UPPARE E POI HACKARE



E' buona regola, fare upgrade a tutti i resonatori al massimo livello concesso prima di premere HACKA, per avere la probabilità di ricevere oggetti di livello più alto.

Quindi, supponendo che tu sia livello 5 e il portale sia deployato nella configurazione a fianco, potresti portare 2 resonatori livello 3 a livello 5, portando così il portale da livello 3 a livello 4, permettendo di hackare oggetti di livello più alto.



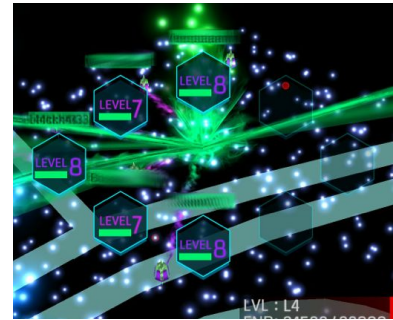
Il livello degli oggetti droppati da un portale dipende dal livello del portale e da quello del giocatore. Ad esempio: un giocatore L6 che fa hack su un portale di livello  $\geq 6$  avrà maggiori probabilità di ricevere oggetti del proprio livello. Lo stesso giocatore che fa un hack su un portale  $< 6$  avrà molte probabilità di ricevere oggetti del livello del portale.

## LINK UP = 3 RESO

E' possibile incontrare dei portali con resonatori mancanti ma che reggono comunque dei link/field, questo succede se il portale ha ancora un numero di resonators  $\geq 3$ .

Nell'immagine, ad esempio, il portale ha solo 5 resonators ma mantiene ancora dei link, questo vuol dire che il portale è stato linkato quando aveva 8 resonatori che, successivamente, sono stati distrutti, ma i link non sono caduti perché il numero di resonatori posizionati non è mai sceso sotto 3.

In ogni caso per aggiungere un link al portale bisogna aggiungere i resonator mancanti.



## HOW TO FIRE



Pressione prolungata su un punto qualunque della mappa -> slide su SPARA XMP -> selezionare il livello delle bombe. cliccare su SPARA.

**BONUS +20%:** Tenendo premuto SPARA e rilasciandolo quando il cerchio dorato è vicino al proprio cursore si ottiene fino a 20% di danno in più sul portal nemico.

**ULTRA STRIKE:** posizionati al centro del portale quando li spari per distruggere facilmente i [modificatori da difesa](#)

**Reward:** 75 AP per resonatore distrutto + 187 AP per link distrutto + 750 AP per field distrutto

## HOW TO GLYPH

Hack premuto A LUNGO si apre gioco dei glifi.

Replica le immagini che ti vengono proposte.

Una volta completata la sequenza glifi verranno donati almeno il doppio degli items.

**Reward:** 50 AP per glifo correttamente eseguito + % per il bonus tempo

Se sei arrivato a questa guida, ti diamo il benvenuto tra gli illuminati :) non dimenticare di iscriverti alla community degli illuminati Romani tramite questo link <http://tiny.cc/joineor>  
Se invece non sei di Roma, scrivi in FAZIONE e contatta i player di zona.

## HOW TO MOD ([vedi sezione dedicata](#))

**Mod Difesa:** Shield, Turret e Force Amp

Posizionati in zone di passaggio per difendere un portale da attacchi nemici

**Mod Farm:** Multi Hack e Heat Sink

Posizionare SOLO nelle zone farm, seguendo la rarità già imposta nella zona (se trovo un multi hack rare ne metto uno r o vr e così via)

**Mod Strategiche:** Link Amp, SoftBank Ultra Link

Posizionare solo in zone CHIUSE che non permettono link lunghi per fare AP oppure conservare per grandi operazioni

**Reward:** 125 AP per ogni mod piazzata (max 2 a portale)

## HOW TO RECHARGE



**RICARICA TUTTI:** ricarica tutti i risonatori contemporaneamente.

**RICARICA SINGOLA:** seleziona il singolo risonatore e poi premi RICARICA

**BOOST RECHARGE:** tenere premuto RICARICA TUTTI e rilasciare quando la barra dorata è piena per ricaricare fino a 10000 XM in un colpo solo. Ottimo da utilizzare durante gli attacchi.

**Reward:** +10 AP per singolo RICARICA TUTTI o RICARICA singolo. +10 AP per ogni boost recharge

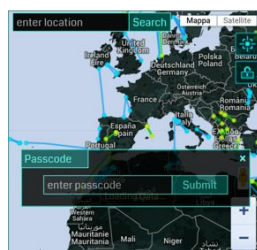
## HOW TO REDEEM PASSCODE

Quando in Green Roma viene inviato un passcode quello che dovrai fare è



### ANDROID

OPS -> Codice -> Utilizza codice -> incollate nella casella di testo i codici A UNO A UNO e cliccare su "INVIA"



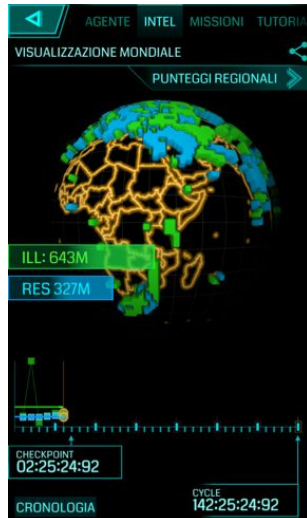
### iOS/PC

<http://ingress.com/intel> -> premete il lucchetto in alto a dx -> incollate il codice e invia  
[HINT] create uno shortcut alla intel sulla homescreen del vostro dispositivo puntando ad una zona ridotta, ad esempio [http://tiny.cc/intel\\_passcode](http://tiny.cc/intel_passcode) che punta sul mare e non scarica molti dati

Se sei arrivato a questa guida, ti diamo il benvenuto tra gli illuminati :) non dimenticare di iscriverti alla community degli illuminati Romani tramite questo link <http://tiny.cc/joineor>  
Se invece non sei di Roma, scrivi in FAZIONE e contatta i player di zona.

## INTEL

### OPS -> INTEL



Questa schermata è un riassunto della situazione mondiale delle MIND UNITS catturate.

In alto a destra vedrai la scritta “PUNTEGGI REGIONALI” che ti permette di vedere lo stato della cella in cui ti trovi.

la provincia di Roma, ad esempio, è suddivisa su tre celle: AF11-SIERRA-02, AF11-SIERRA-07 e AF11-SIERRA-04

La città invece è suddivisa sulle prime due.

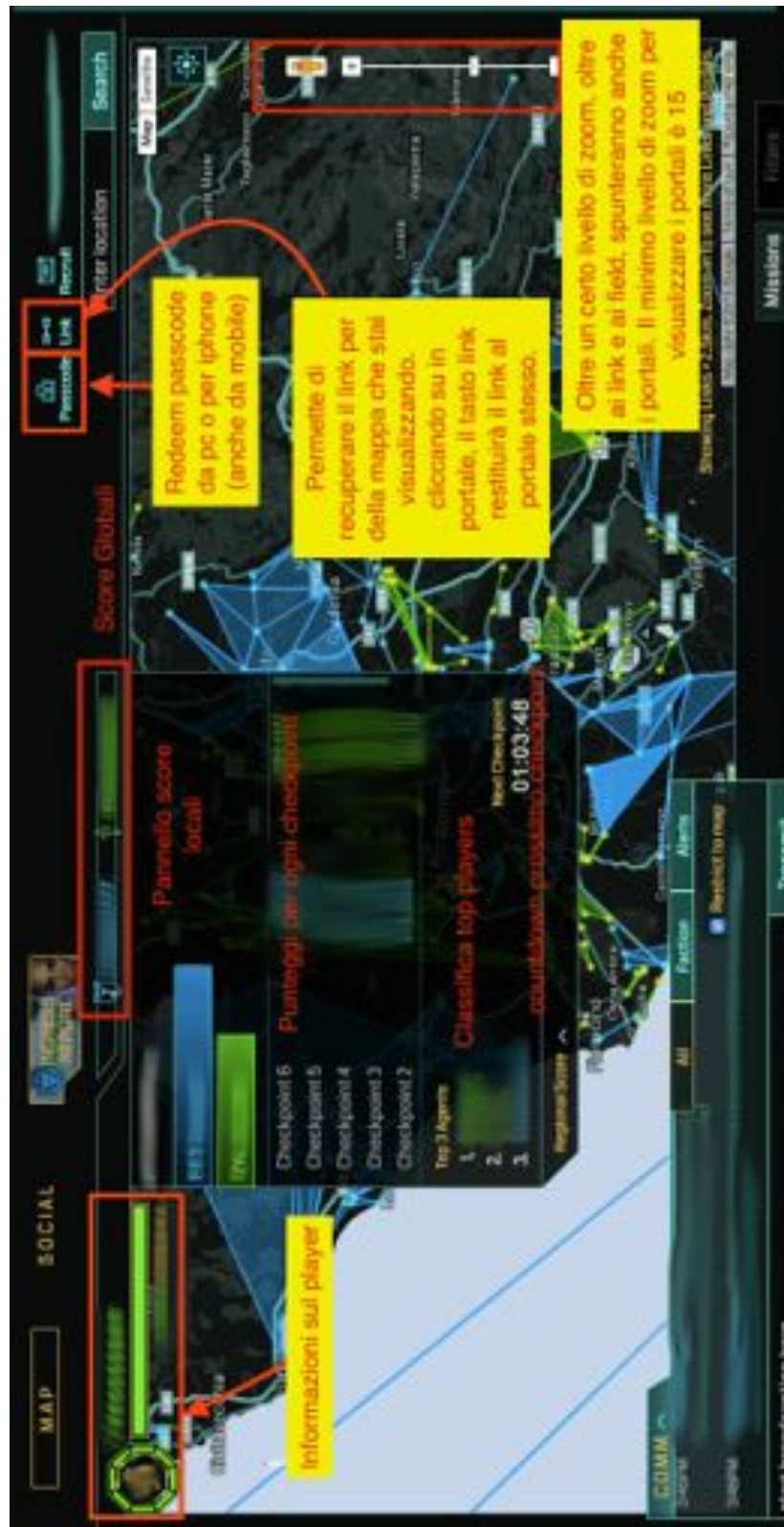
Una cella è il quadrato che si forma dall’incrocio di meridiani e paralleli. Quindi a seconda di dove ti sposti potresti muoverti da una cella all’altra.

[HINT] <http://ingress-cells.appspot.com/?q=af11-sierra-02%2Caf11-sierra-07%2Caf11-sierra-04>



Se sei arrivato a questa guida, ti diamo il benvenuto tra gli illuminati :) non dimenticare di iscriverti alla community degli illuminati Romani tramite questo link <http://tiny.cc/joineor>  
Se invece non sei di Roma, scrivi in FAZIONE e contatta i player di zona.

Progettiamo insieme: la INTEL [ingress.com/intel](http://ingress.com/intel)



**Tab. 1**

<b>Livello del portale</b>	<b>Lunghezza massima link</b>	<b>Energia massima del portale</b>	<b>Numero di glifi</b>	<b>Punti glifo sequenza*</b>
<b>1</b>	160 m	8k	1	1
<b>2</b>	2,6 km	12k	2	2
<b>3</b>	13 km	16k	3	4
<b>4</b>	41 km	20k	3	4
<b>5</b>	100 km	24k	3	4
<b>6</b>	207 km	32k	4	8
<b>7</b>	384 km	40k	4	8
<b>8</b>	655 km	48k	5	15

\*sequenza si intende tutti i glifi della sequenza riprodotti correttamente

**Tab. 2**

<b>Livello risonatore</b>	<b>Quantità deployabile</b>
<b>1</b>	<b>8</b>
<b>2</b>	<b>4</b>
<b>3</b>	<b>4</b>
<b>4</b>	<b>4</b>
<b>5</b>	<b>2</b>
<b>6</b>	<b>2</b>
<b>7</b>	<b>1</b>
<b>8</b>	<b>1</b>

Se sei arrivato a questa guida, ti diamo il benvenuto tra gli illuminati :) non dimenticare di iscriverti alla community degli illuminati Romani tramite questo link <http://tiny.cc/joineor>  
 Se invece non sei di Roma, scrivi in FAZIONE e contatta i player di zona.

**Tab. 3**

Livello	AP	Medaglie
1	0	/
2	2'500	/
3	20'000	/
4	70'000	/
5	150'000	/
6	300'000	/
7	600'000	/
8	1'200'000	/
9	2'400'000	1 Gold + 4 Silver
10	4'000'000	2 Gold + 5 Silver
11	6'000'000	4 Gold + 6 Silver
12	8'400'000	6 Gold + 7 Silver
13	12'000'000	1 Platinum + 7 Gold
14	17'000'000	2 Platinum
15	24'000'000	3 Platinum
16	40'000'000	2 Black + 4 Platinum



Se sei arrivato a questa guida, ti diamo il benvenuto tra gli illuminati :) non dimenticare di iscriverti alla community degli illuminati Romani tramite questo link <http://tiny.cc/joineor>  
Se invece non sei di Roma, scrivi in FAZIONE e contatta i player di zona.

## GLOSSARIO

<b>AP (Access Point)</b>	Punti guadagnati completando missioni quali conquistare Portali, creare Link e formare Campi di controllo.
<b>Cool Down Period (Periodo di "raffreddamento")</b>	Un periodo di attesa obbligatorio durante il quale, dopo l'hack di un Portale, non è possibile effettuare un nuovo hack dello stesso Portale nel tentativo di conquistare nuovi oggetti. Questo periodo si allunga sempre di più se effettui hack ripetuti.
<b>Campo di controllo (Field)</b>	Collega tre Portali per formare un Campo di controllo. Stabilire un Campo di controllo aumenta il punteggio di Mind Unit per la tua fazione in base alla densità di popolazione umana presente nel campo.
<b>Decadimento (Decay)</b>	Il livello di carica dei Resonator decade spontaneamente nel tempo, finendo per esaurire l'intera riserva di XM se non si procede alla ricarica.
<b>Posizionamento (Deploy)</b>	È l'atto di installare un oggetto. I Risonatori vengono dispiegati sui Portali per controllarli.
<b>Fazione (Faction)</b>	Nel gioco esistono due fazioni contrapposte (o team globali) che si danno battaglia per il controllo del pianeta: la Resistenza e gli Illuminati.
<b>Hack</b>	Il meccanismo per acquisire oggetti da un Portale. Un hack non ha necessariamente successo.
<b>Intel Map</b>	Un sito web che permette agli agenti di esaminare lo stato globale del conflitto in tempo reale e di comunicare con gli altri agenti.
<b>Oggetti (items)</b>	L'inventario degli oggetti di gioco in possesso di un agente. La visualizzazione OGGETTI è accessibile tramite il riquadro OPS.
<b>Mind Unit (MU)</b>	Misura della popolazione umana che vive sotto un Control Field. Il punteggio globale di mind unit viene indicato nella visualizzazione INTEL e sulla mappa Intelligence.
<b>Modificatore (Portal MOD)</b>	Oggetto che può essere installato per aumentare la potenza o la capacità di un altro oggetto. Ad esempio, l'installazione di un MOD scudo su un Portal aumenta il potere difensivo di quest'ultimo.
<b>Scanner</b>	La tecnologia di base per il telefono. Lo Scanner è in grado di rilevare i Portali e di interagire con l'XM (Exotic Matter, Materia Esotica) e con tutto ciò che ha a che fare con l'XM, come Risonatori e XMP.
<b>XM (Exotic Matter, Materia Esotica)</b>	Una rara e potente forma di energia tripolare si sta infiltrando nel nostro universo da un'altra dimensione. Questa energia è alla base di tutta la tecnologia Shaper. L'XM è necessaria per utilizzare lo Scanner. Se l'XM scende sotto il livello critico, lo Scanner non sarà più utilizzabile. Puoi raccogliere XM (rappresentata da sfere luminose sulla mappa dello Scanner) muovendoti all'interno di queste aree. L'XM verrà raccolta automaticamente dallo Scanner.
<b>Burnout</b>	Si verifica alla fine di tutti gli hack possibili in una fascia temporale v. <a href="#">Modificatori da FARM</a>