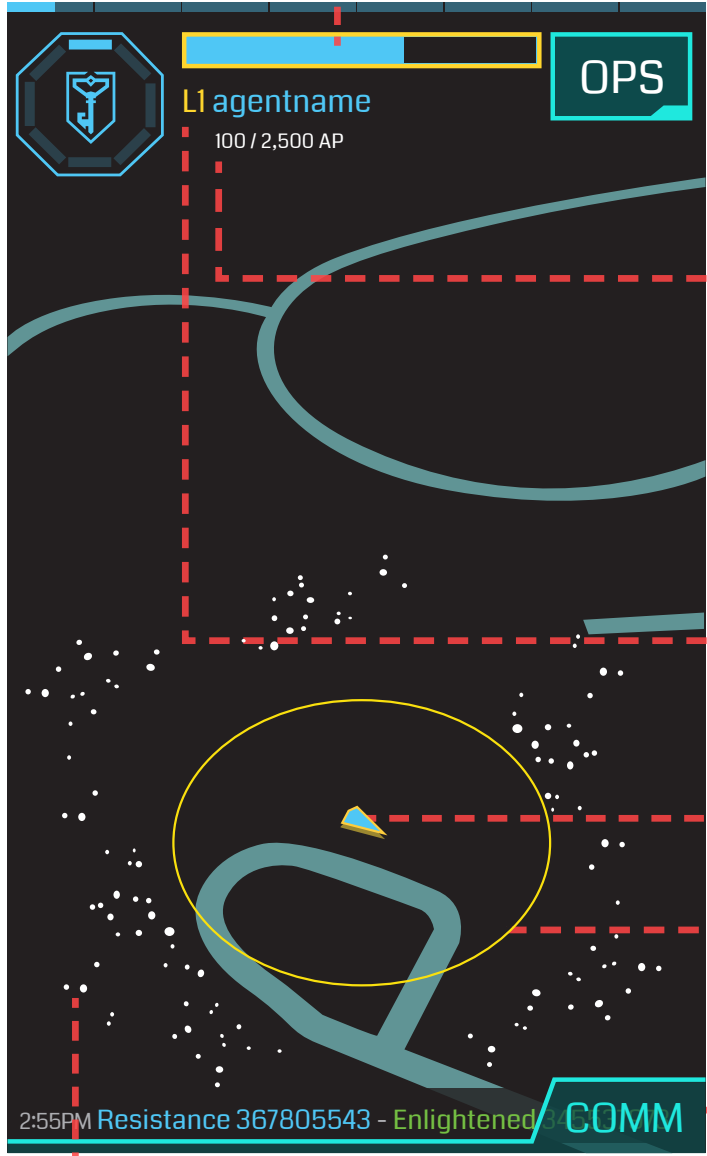


Guida per gli agenti Ingress

SCOPRI IL TUO SCANNER

Fai un breve tour della schermata principale del tuo dispositivo Scanner:



The screenshot shows the main interface of the Ingress Scanner app. At the top left is a hexagonal icon with a key. To its right is a blue progress bar (1) and a green 'OPS' button (2). Below the progress bar, the agent's name 'L1 agentname' and AP count '100 / 2,500 AP' are displayed. The center of the screen features a dark map with a yellow circle (6) representing the action radius and a blue agent icon (5). At the bottom, the time '2:55PM', Resistance ID 'Resistance 367805543', and the agent's level 'Enlightened 34' are shown, along with a green 'COMM' button (7). Red dashed lines connect the numbered callouts to their respective UI elements.

- 1 BARRA DI AVANZAMENTO DEGLI AP**
Questa barra si riempie a mano a mano che guadagni Access Point per arrivare al livello successivo.
- 2 BARRA DI RISERVA DELLA XM**
Questa barra mostra la quantità di Exotic Matter (XM) raccolta. Per ogni azione compiuta da un agente è necessaria XM, quindi raccoglila quanta più possibile.
- 3 AP GUADAGNATI**
Tocca il tuo nome agente per visualizzare i tuoi AP. Il primo numero indica la quantità di AP che hai guadagnato finora. Il secondo numero indica il numero di AP necessari per arrivare al livello di accesso successivo. Guadagna AP tramite interazione con i Portal, ad esempio il posizionamento di Resonator o la creazione di collegamenti.
- 4 LIVELLO DI ACCESSO**
Il livello attuale dell'agente.
- 5 LA TUA POSIZIONE**
La posizione attuale dell'agente.
- 6 RAGGIO D'AZIONE**
La zona entro la quale puoi interagire con i Portal o con item depositati.
- 7 COMM**
La COMM consente di comunicare con altri agenti, controllare gli avvisi e visualizzare l'attività sui Portal nella tua zona.
- 8 EXOTIC MATTER (XM)**
L'Exotic Matter (XM) è costituita di particelle luminose. Raccogli queste particelle per accumulare energia per l'interazione con i Portal.

Guida per gli agenti Ingress

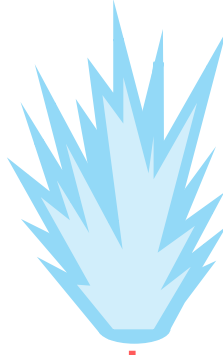
INIZIA A SPOSTARTI

Suggerimento: cammina. Spostati nel mondo reale per raccogliere XM e trovare Portal. I Portal possono essere di tre colori diversi: grigi, blu o verdi. Attacca un Portal di qualsiasi colore per acquisire attrezzatura, schierarla su Portal grigi neutri da conquistare per il tuo team e distruggere Portal nemici. Tocca un Portal per conoscere tutte le possibili azioni che puoi svolgere sul Portal specifico.

HACKA il portal

PORTAL AMICI

I Portal **blu** sono controllati dalla tua fazione (**Resistenza**). Puoi posizionare un nuovo Resonator se ci sono slot vuoti, oppure aumentare il livello dei Resonator esistenti. I Portal amici fruttano la maggior parte dell'inventario, quindi hackali spesso.



POSIZIONA stato

PORTAL NEUTRI

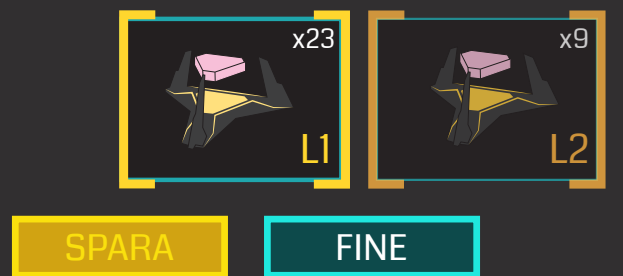
I Portal **grigi** non sono controllati da alcuna fazione, pertanto puoi conquistarli posizionando un Resonator. Puoi schierare fino a otto Resonator su qualsiasi Portal **neutro** per alimentarlo completamente.



ESPLODI XMP

PORTAL NEMICI

I Portal **verdi** sono controllati dalla fazione avversaria (**Illuminati**). Se hacki Portal nemici guadagni il maggior numero di AP, ma tali Portal possono attaccarti a loro volta e consumare la tua XM. Con l'aumentare del tuo livello hai a disposizione più energia per neutralizzare i Portal nemici utilizzando XMP Burster (bombe).



SUGGERIMENTO AVANZATO. FAI ESPLODERE GLI XMP

Tocca e tieni premuto un punto qualsiasi dello Scanner per visualizzare opzioni rapide. Fai scorrere il dito fino all'opzione SPARA XMP per visualizzare le tue armi.

FAZIONE

Benvenuto nella **Resistenza**

Congratulazioni, hai scelto di schierarti con la **Resistenza**.

Noi crediamo che l'Exotic Matter debba essere utilizzata con estrema cautela per preservare la salvezza dell'umanità. Non conosciamo ancora le ripercussioni dell'impiego massiccio dell'Exotic Matter. Gli Illuminati utilizzeranno la XM in modo incontrollato senza conoscere i potenziali danni che potrebbe arrecare alle generazioni future. Finché l'Exotic Matter verrà studiata meglio e verranno scoperti i suoi reali scopi, continueremo a lottare per l'umanità.



COMM

Come comunicare con gli altri agenti

1 SCHEDE COMM

- Nella scheda COMM "Tutti" vengono mostrati tutti i messaggi, le attività e gli avvisi. Se pubblichi un messaggio nella sezione "Tutti", viene inviato agli agenti di entrambe le fazioni.
- La scheda COMM "Fazione" è dedicata ai messaggi rivolti direttamente a te e alla tua fazione. I messaggi protetti saranno contrassegnati dalla dicitura [secure] **[protetto]**, che precederà i contenuti dei messaggi nella scheda COMM "Tutti". Vengono inviati nella scheda COMM Faction e si deve rispondere nella stessa scheda per motivi di sicurezza.
- Nella scheda "Avvisi" è presente una cronologia delle notifiche, in cui viene indicato quali dei tuoi Portal sono stati attaccati e quando.

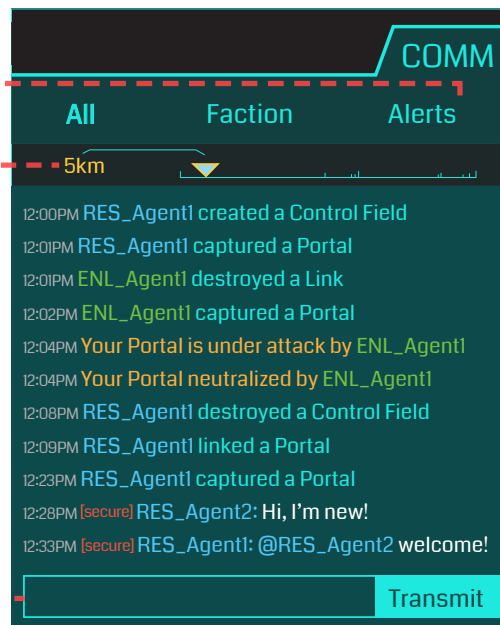
RAGGIO D'AZIONE COMM

Fai scorrere questa freccia lungo la barra per impostare la distanza di cui desideri esaminare

l'attività. Il raggio d'azione più breve è 5 km, mentre il più lungo è Global (Globale).

TRASMETTI MESSAGGIO

Digita un messaggio qui per iniziare a comunicare con altri agenti della tua zona.



SUGGERIMENTO AVANZATO.

Digita un simbolo @ davanti al nome di un agente per inviargli direttamente il messaggio, oppure tocca e tieni premuto il nome dell'agente e premi "Invia messaggio".

COMMUNITY

Comunica con agenti nelle vicinanze.

COMUNICAZIONE

Ingress promuove i rapporti sociali e ha tante community variegate. Presentati nella scheda COMM e fai sapere agli agenti locali che sei interessato a entrare nella **community Ingress locale** per conoscere altri agenti e condividere strategie di gioco.

EVENTI

- Gli eventi Ingress organizzati dagli agenti sono l'ideale per incontrare nuove persone nella tua zona.
- Rivolgiti ai membri della tua community locale per sapere se ci sono incontri in programma a breve.
- Ogni mese, gli agenti organizzano eventi locali "First Saturday" (Primo Sabato) per dare il benvenuto nella community ai nuovi agenti. Gli agenti più esperti raccontano la loro esperienza e aiutano gli agenti meno esperti ad avanzare di livello. Visita il sito www.ingress.com/events o chiedi alla tua community locale se è previsto un evento First Saturday nella tua zona.



RESONATOR

Utilizza i Resonator per conquistare e alimentare un Portal. Puoi posizionare massimo otto Resonator su un Portal neutro (grigio). Gli slot dei Resonator possono essere visualizzati nella schermata Portal. Per posizionarli, tocca il pulsante grande POSIZIONA.

Verrà visualizzato il tuo inventario di Resonator, che potrai schierare.

I Resonator hanno diversi livelli di aumento dell'energia, da uno a otto. Puoi, però, utilizzare soltanto item corrispondenti al tuo livello attuale o a livelli inferiori.

LIMITI

Esistono limiti in merito al numero di Resonator che un singolo agente può posizionare, che variano a seconda del livello del Resonator. Il grafico sotto mostra i livelli dei Resonator, i colori corrispondenti e la quantità di Resonator che puoi posizionare su un unico Portal. Il livello del Portal è basato sul livello medio di tutti i Resonator schierati.



LIVELLO RESONATOR



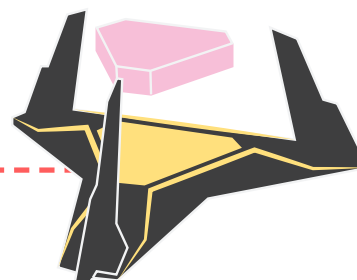
QUANTITÀ SCHIERABILE DA UN SINGOLO AGENTE

Per poter creare un Portal di alto livello, altri agenti della tua fazione devono posizionare/eseguire l'upgrade a Resonator di livello più alto. I Portal possono raggiungere un livello massimo pari a otto (L8), che deve essere completato da otto agenti.

ARMI

XMP BURSTER

Questi item ti serviranno per neutralizzare i fastidiosi Portal blu. Come i Resonator, i Burster sono di vari livelli (da uno a otto). I Burster hanno un raggio di tiro più ampio e possono fare più danni. Raggiungi livelli di accesso più alti per acquisire armi più potenti.



SUGGERIMENTO AVANZATO. POSIZIONATI MOLTO VICINO

Stai più vicino possibile ai Resonator che desideri distruggere. Più vicino sei, più efficaci saranno i tuoi Burster. Questo vale in particolare per i Burster di livello inferiore che non hanno un raggio di tiro molto ampio.

ULTRA STRIKE

Se un Xmp è come un colpo di fucile, l'Ultra Strike è un colpo da cecchino. Perfetti per mirare a singoli Resonator e distruggere i Mod dei Portal.

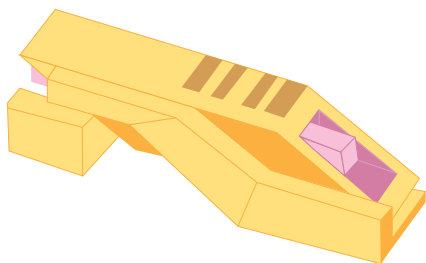
SUGGERIMENTO AVANZATO. DISTRUGGERE MOD

Se ti trovi direttamente sul Portal nemico, puoi lanciare Ultra Strike per distruggere Mod difensivi, come gli scudi dei Portal.

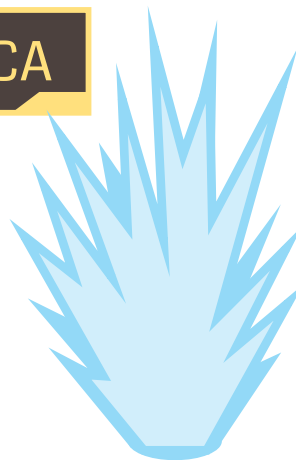


PORTAL KEY

Hacka Portal per acquisire Portal Key. Per accedere alle tue Portal Key, tocca OPS nell'angolo in alto a destra dello Scanner. Se tocchi TUTTO in basso a sinistra, vengono visualizzate le categorie del tuo inventario, incluse le Portal Key.



RICARICA



RICARICA

Il livello di carica dei Portal diminuisce con il passare del tempo. Per evitare che l'energia di un Portal amico si esaurisca completamente, seleziona il Portal e tocca RICARICA per trasferire la tua riserva di XM al Portal.

COLLEGAMENTO

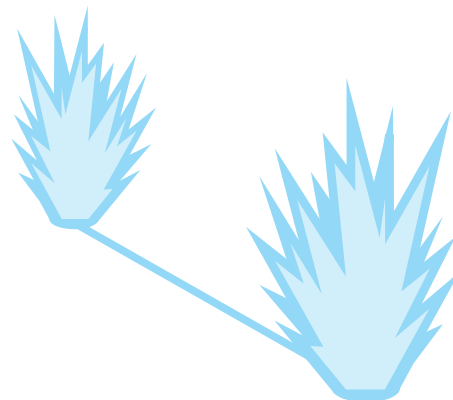
Per poter creare un collegamento devi avere la Portal Key del Portal al quale desideri mandare il collegamento verso. Per collegarti, seleziona un Portal e tocca COLLEGA per visualizzare un elenco di Portal collegabili.

COLLEGA

NESSUN PORTAL COLLEGABILE

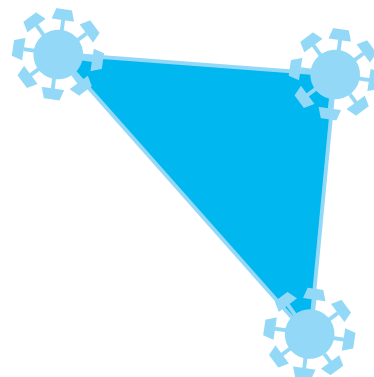
Tieni presente che potrebbero non esserci Portal collegabili disponibili. I motivi più comuni sono:

1. Uno dei Portal che desideri collegare non ha Resonator.
2. Il Portal si trova in un Field.
3. Un collegamento esistente si interseca e blocca il tuo percorso di collegamento.
4. Il Portal a cui desideri collegarti è fuori dal raggio d'azione o è troppo lontano.
5. Qualsiasi Portal può avere massimo otto collegamenti in uscita.



CREAZIONE DI FIELD

Collega tre Portal per creare Control Field, che ti consentono di guadagnare AP e inglobare le Mind Unit (MU) per la tua fazione. Le Mind Unit misurano la popolazione umana approssimativa che vive sotto il controllo di un Control Field.

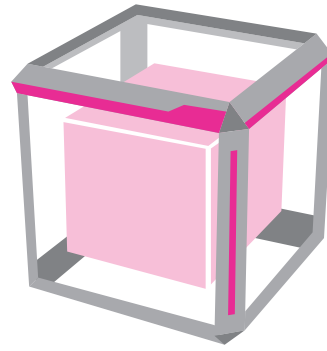


POWER CUBE

Per la maggior parte delle azioni sui Portal, come l'hack di Portal nemici o il posizionamento di Resonator, è necessario utilizzare la riserva di XM. Se esaurisci la XM, il tuo Scanner passa offline. Riprendi a camminare o utilizza Power Cube per riempire la barra di XM.

SUGGERIMENTO AVANZATO.

I Power Cube di livello più elevato forniscono più XM. Più alto è il tuo livello, più XM puoi immagazzinare.



MOD

Esistono diversi tipi di Mod con diverse finalità. Alcuni consentono di difendersi dagli attacchi, mentre altri potenziano le capacità di hack. Accedi o installa Mod dei Portal toccando "MODS" (MOD) nella schermata Portal. Ogni Portal ha quattro slot di Mod disponibili e ogni agente può installare fino a due Mod per Portal.

SHIELD

Gli Shield consentono di difendere il Portal dagli attacchi nemici. Gli Shield possono essere Comuni, Rari, Molto rari e AXA molto rari. Più raro è lo scudo, maggiore protezione fornisce.

COMUNE



RARO



MOLTO RARO



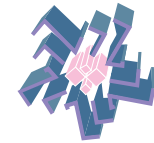
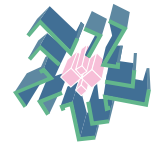
MULTI HACK

Puoi hackare un numero limitato di volte prima che un Portal si esaurisca; in questo caso, saranno necessarie alcune ore per ripristinarlo. I Multi-Hack aumentano il numero di possibilità di hack di un Portal prima che vada a fuoco.



HEAT SINK

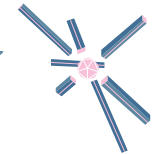
In genere sono necessari alcuni minuti per il "raffreddamento" dei Portal per hack consecutivi. Gli Heat Sink riducono il tempo di raffreddamento del Portal, puoi quindi hackare più spesso in un periodo di tempo più breve.



SUGGERIMENTO AVANZATO.

Oltre a ridurre il periodo di raffreddamento, gli Heat Sink ripristinano anche il surriscaldamento del Portal. Se hai surriscaldato un Portal hackandolo troppe volte in un breve periodo di tempo, installa un Heat Sink per ricevere subito diversi altri Hack. Questo vale soltanto per l'agente che ha inserito l'Heat Sink.

RARO



FORCE AMPS, TURRETS E LINK AMP

- I Force Amp aumentano il potere offensivo del Portal contro gli agenti nemici.
- I Turret aumentano la frequenza degli attacchi del Portal contro agenti nemici. Questo strumento, utilizzato insieme a un Force Amp, consente al Portal di attaccare con più potenza e con maggiore frequenza.
- I Link Amp aumentano il raggio di collegamento del Portal.

CAPSULE

Questi contenitori consentono di immagazzinare fino a 100 oggetti dell'inventario per tenerli al sicuro, oppure di trasferire diversi item a un altro agente. Dopo avere caricato oggetti in una Capsula, deposita la Capsula in modo che possa essere prelevata da un altro agente.



STATISTICHE RELATIVE AGLI AGENTI

1

MEDAGLIE

Le medaglie vengono assegnate come riconoscimento per i risultati ottenuti dagli agenti e per i contributi degli agenti in Ingress. Esistono cinque medaglie: bronzo, argento, oro, platino e nero.

2

BADGE PER LE MISSIONI

Ricevi una medaglia esclusiva per ogni missione che porti a termine. Puoi trovare le missioni toccando OPS e selezionando la scheda MISSIONI.

3

VISUALIZZAZIONE DELLE STATISTICHE

Puoi visualizzare le tue statistiche agente per periodo. Puoi esaminare la tua attività per settimana, mese o esaminare tutta la tua attività. Nella scheda ORA viene indicato il numero di Portal, collegamenti, Control Field e MU attualmente sotto il tuo controllo.

4

STATISTICHE AGENTE

Visualizza le tue scoperte, il tuo stato, le tue creazioni, i tuoi combattimenti, la tua difesa, le missioni e le risorse raccolte nelle statistiche di agente.

	DALL'INIZIO	MESE	SETTIMANA	ORA
Discovery				
Unique Portals Visited				37
Portals Discovered				0
XM Collected				120,293 XM
Health				
Distance Walked				5 km
Building				
Resonators Deployed				106
Links Created				42
Control Fields Created				12

LIVELLI

La difficoltà di raggiungimento dei livelli aumenta progressivamente. Per i livelli 1-8 (L1-L8) sono necessari soltanto AP, mentre per i livelli 9-16 (L9-L16) è necessaria una combinazione di AP e medaglie.

Requisiti per i livelli 1-8:

LVL 1	LVL 2	LVL 3	LVL 4	LVL 5	LVL 6	LVL 7	LVL 8
0 AP	2,500 AP	20,000 AP	70,000 AP	150,000 AP	300,000 AP	600,000 AP	1,200,000 AP

Il raggiungimento dei livelli L9-L16 ti consente di aumentare la tua riserva di XM e la distanza massima di ricarica dei Portal.

Requisiti per i livelli 9-16:

LVL 9	LVL 10	LVL 11	LVL 12	LVL 13	LVL 14	LVL 15	LVL 16
2.4M AP	4M AP	6M AP	8.4M AP	12M AP	17M AP	24M AP	40M AP
4	5	6	7	7	2	3	4
1	2	4	6	1			2

Guida per gli agenti Ingress

PUNTEGGI

Apri lo Scanner e tocca OPS > INTEL per accedere alla visualizzazione Mondiale e Regionale delle Mind Unit di Illuminati e Resistenza.

MONDIALE

Le Mind Unit totali degli illuminati e della resistenza in tutte le Cell del mondo.

ENL 276M

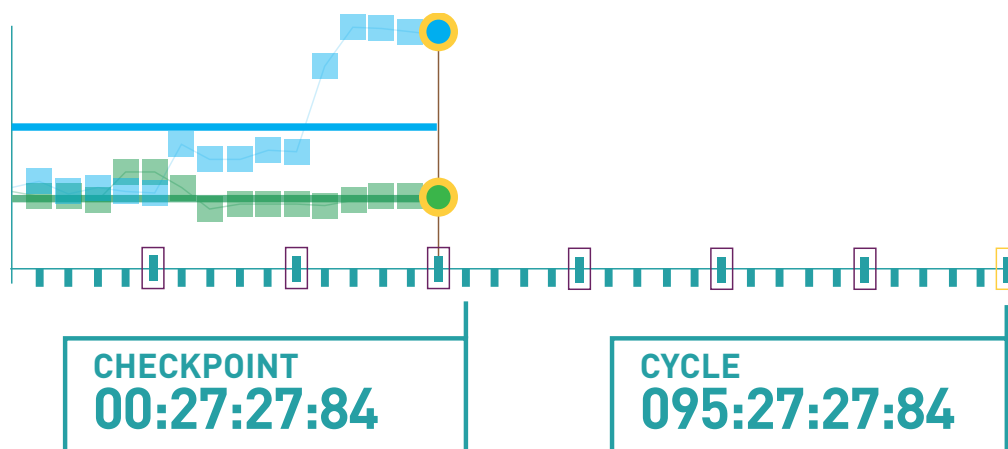
RES 291M

REGIONALE

- Tocca PUNTEGGI REGIONALI per visualizzare i tre agenti migliori e il punteggio regionale relativo alla Cell in cui ti trovi.
- Tocca ATTIVITÀ CELL per visualizzare i punteggi regionali relativi a Cell vicine.
- Tocca MOSTRA ALTRI AGENTI per accedere a una classifica dei 50 migliori agenti degli Illuminati e dei 50 migliori agenti della Resistenza che fanno parte della tua Cell.

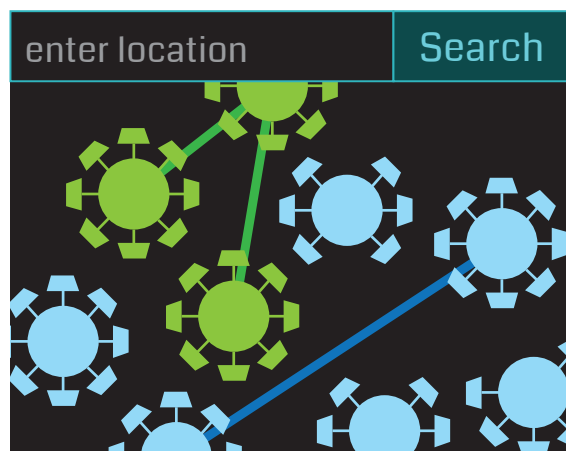
CHECKPOINT E CYCLE

Gli Scoring Cycle durano 175 ore. Al termine di un Cycle, i punteggi regionali ripartono da zero. I Checkpoint sono periodi di valutazione che si verificano a intervalli di cinque ore. Tutti i Field attivi durante il Checkpoint contribuiscono al punteggio regionale complessivo.



INTEL MAP

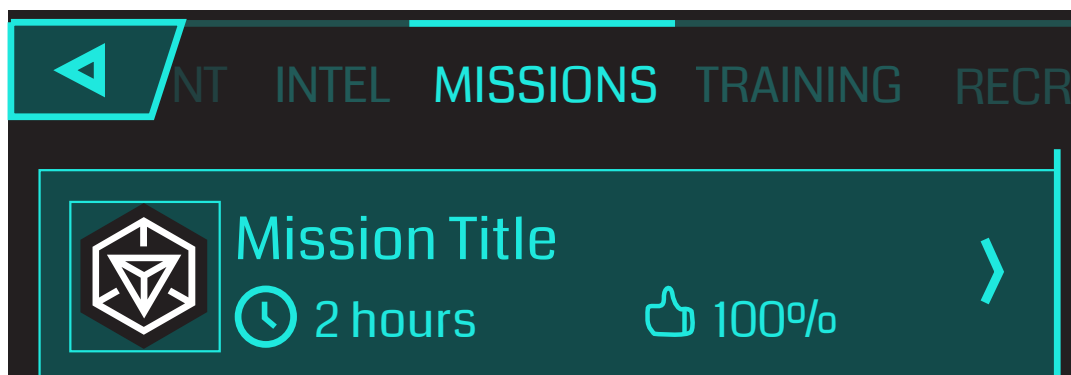
Accedi alla Intel Map all'indirizzo www.ingress.com/intel per visualizzare Portal, collegamenti e campi di controllo in qualsiasi luogo del mondo, nonché per pianificare i campi di controllo che desideri creare. Puoi anche utilizzare i codici ottenuti tramite Niantic Project e altre fonti toccando l'icona a forma di lucchetto.



Guida per gli agenti Ingress

MISSIONI

Le missioni sono l'ideale per esplorare e scoprire tesori nascosti vicini a te. Le missioni Ingress sono una sfida per gli agenti, che devono trovare waypoint o Portal strategici, decifrare indizi, indovinare risposte segrete e compiere azioni specifiche sul Portal. Per visualizzare le missioni più frequenti e più vicine a dove ti trovi, tocca OPS > MISSIONI. Vengono visualizzati i titoli delle missioni, le medaglie, il tempo medio di completamento e la valutazione degli agenti.



OBIETTIVI

Una missione può avere uno o più dei seguenti obiettivi relativi ai Portal o ai waypoint:

- 1 VISUALIZZA QUESTO WAYPOINT FIELD TRIP**
Visualizza il waypoint e leggi le informazioni fornite.
- 2 ATTACCA QUESTO PORTAL**
- 3 INSTALLA UN MODIFICATORE SU QUESTO PORTAL**
Se viene installato qualsiasi Mod, l'obiettivo viene considerato completato; se il waypoint non è attualmente di proprietà della tua fazione, dovrai conquistarlo per poter installare un Mod.
- 4 CONQUISTA QUESTO PORTAL PER LA TUA FAZIONE**
Se il Portal è già di proprietà della tua fazione e installi/esegui l'upgrade di un Resonator oppure installi un modificatore, puoi superare questo waypoint.
- 5 CREA COLLEGAMENTO DA QUESTO PORTAL**
Se viene creato un collegamento dal waypoint, l'obiettivo viene considerato completato. Se il waypoint non è di proprietà della tua fazione, dovrai conquistare prima questo per poter creare un collegamento.
- 6 CREA UN CAMPO DI CONTROLLO CON QUESTO PORTAL**
Se viene creato qualsiasi campo di controllo, l'obiettivo viene considerato completato; tuttavia, il campo di controllo deve essere chiuso dal waypoint (vale a dire che non è sufficiente che il Portal sia uno degli ancoraggi del campo di controllo).
- 7 INSERISCI LA RISPOSTA SEGRETA**
Per completare l'obiettivo e poter proseguire, devi inserire una passphrase utilizzando l'indizio fornito. La password deve essere inserita esattamente come è stata inserita dall'autore della missione, quindi presta molta attenzione alle istruzioni dell'indizio.

EVENTI

FIRST SATURDAY

Gli agenti organizzano spesso eventi per dare supporto ai nuovi arrivati e favorire le relazioni tra Fazioni; in genere questi eventi hanno luogo il primo sabato del mese, da cui il nome “First Saturday”. Questi eventi generalmente prevedono un incontro di benvenuto in un bar, dove gli agenti esperti vengono assegnati a nuovi arrivati per presentare a questi ultimi lo Scanner, dare suggerimenti e aiutarli a guadagnare AP per avanzare di livello. A fine giornata vengono contati i livelli e gli AP guadagnati dagli agenti degli Illuminati e della Resistenza per stabilire i vincitori.



ANOMALIES

Gli eventi Anomaly sono concentrati di XM che attirano migliaia di agenti presso le sedi principali degli eventi in tutto il mondo. In genere questi eventi si concludono con cinque ore di attività intensa sui Portal, con entrambe le Fazioni che combattono per il controllo delle Cell e dei Portal strategici. Il risultato di ogni serie di eventi può cambiare il corso della storia presente e passata di Ingress. Visita il sito ingress.com/events per sapere se è previsto un evento Anomaly nella tua zona.



INCONTRI TRA FAZIONI

Gli agenti organizzano eventi sociali per favorire i rapporti tra Fazioni. Chiedi ai responsabili della tua community locale se sono previsti eventi tra Fazioni nella tua zona.

