INGRESS

ПОЛЕВОЙ УСТАВ АГЕНТА ПРОСВЕЩЕНИЯ

ВЕРСИЯ ДЛЯ ИГРОВОГО КЛИЕНТА НА АНГЛИЙСКОМ ЯЗЫКЕ

2.1 BY @MATHEIST

Предисловие 4
Краткий глоссарий
Вступление 5
Немного истории
Формальное вступление
Вступление для любителей матана
Сканер 6
Навигация 6
Карта
Порталы
Три цвета порталов
Взлом порталов
Уровни порталов
Линки
Поля (Control field)
Лежащие предметы
Компас
Радиус действий
Стата (Agent stats) 8
AP ([апэ:])
XM ([икс'эм], [ха'эм])
Уровень (Agent level)
Медали (Badge)
Временной диапазон показателей
COMM 10
Вкладка общего чата (All)
Вкладка фракционного чата (Faction)
Вкладка оповещений (Alerts)
Радиус видимости (Distance)
OPS (ОПС, ОПРЦ) 11
Инвентарь (INVENTORY)
Магазин (STORE)
Агент (AGENT)
Интел (INTEL)
Глобальный счет (GLOBAL SCORE)
Региональный счет (REGIONAL SCORE)
Миссии (MISSIONS)
Тренинг (TRAINING)
Рекрутинг (RECRUITING)
Комьюнити (COMMUNITY)
Девайс (DEVICE)
Инвентарь 14
Резонаторы (Resonator)
Оружие (Weapons) 15
XMP (бомбы, бустеры)
Ultrastrike (усы, шприцы)
Вирусы
Факты о вирусах:
Вирусный апгрейд порталов
Ключи (Portal Key) 16
Моды (MODS) 17
Наслоение параметров
Щиты
Mitigation
Stickieness
Параметры щитов:
Мультихаки
Хитсинки
Совет по фарму ключей
Линкамп [Link Amp, ЛА, лампа]
Активные атакующие моды
Форсамп
Турель
Фермы и фарминг
Капсулы (CAPSULES) 21
Обычные
MUFG
Килокеры (Key Locker)
Кубы (POWER CUBES) 22
Пауэрапы (POWERUPS) 22
Маяки (Beacon)
Фракер (Fracker)
Игровые действия 23
Хак
Глифхак
Полезные ссылки для прокачки скилла глифера.
Частота появления предметов различного уровня
Деплой
Речардж
Установка модов
Линковка
Матрешки или вложенные поля
Правильная линковка
Уничтожение порталов
Уничтожение модов
Не менее важные советы 28
Выбор внешнего аккумулятора
Одежда
Опознавательные знаки
Использование за рулем
Термины 30
Послесловие 31
Спасибы 31
Что дальше? 31

Предисловие

Данная инструкция предназначена для игроков Просвещения начальных уровней. Основной язык клиента игры, на который ориентирована инструкция - английский. В виду того, что

- русский язык - большего объёма на единицу информации
- не использовался при создании игры
- не включен в шрифт, используемый в игре
- а так же в игре отсутствует масштабируемость интерфейса

я настоятельно рекомендую поставить в игре английский язык.

Актуальная инструкция всегда будет находиться по адресу cross.lumet.ru (прямая ссылка). Я просто буду заменять файл более свежим, со свежими правками и добавлениями.

Все используемые термины будут дублироваться на русском языке так, как написаны в игре, но строго после сленгового названия и названия на английском.

Инструкция имеет структуру интерактивного справочника. Слева на всех страницах есть ссылка на оглавление, а каждый пункт оглавление - это ссылка на соответствующее место в инструкции.

При чтении рекомендуется использовать Acrobat Reader от Adobe. Формат документа - A5, чтобы его удобнее было распечатывать по 2 листа на страницу.

Обязательно поставь себе мессенджер Telegram: ссылка для Android, ссылка дла iOS. В виду того, что INGRESS это не только общение, но и много математики, скриптов, полезностей, оперативности, - WhatsApp для игры не подходит.

В мануале используются источники:

- John Hripelov (G+, Telegram) - очень много околоигровой информации
- ingress.su - голая, полезная информация
- часть графики была взята из оригинальных английских мануалов INGRESS

Все ссылки на сторонние ресурсы и персоналии не являются рекламными. В этой инструкции все исключительно для того, чтобы новому игроку было все понятно, доступно, а если появляются вопросы - игрок знал у кого спросить.

Краткий глоссарий

Эти несколько терминов буду встречаться постоянно в тексте, так что советую их если не запомнить, то прочесть несколько раз.

Термин	Определение
XM	eXotic Matter, экзотическая материя
энлайт, зеленый	агент Просвещения
резист, синий	агент Сопротивления
хак	взлом портала
глифхак	взлом портала с глифами
дропрейт	частота выпадения тех или иных предметов/ресурсов

Вступление

Самый частозадаваемый вопрос у тех, кто включил игру первый раз - «Как тут ходить?».

Строго говоря, вопрошающие не всегда даже осознают насколько буквально нужно ходить в INGRESS. То есть ходить в игре нужно букваль перемещая тело со сканером в руке.

Раньше тут была аллюзия на фразу «Встань и иди», но, во-первых, ее почему-то присвоили себе резисты, а во-вторых, я посчитал, что она и так слишком притянута за уши.

В общем, здесь это будет сказано еще не раз, но играть дома в эту игру невозможно. Поэтому заряди телефон и выходи на улицу. Поверь, после этой первой многочасовой прогулки ты многое узнаешь о своей физподготовке, а так же вещах, которыми следует обзавестись.

Немного истории

Подобно величайшим первооткрывателям в истории точных наук, мы, Просвещение, верим в торжество человеческого разума над материальным миром. Подобно Марии Кюри и радиации, мы верим, что экзотическая материя должна служить 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 также и оппонентов, агентов Сопротивления. Сопротивление, подобно Святой Инквизиции в Тёмные века, свято верует, что любой контакт человечества с ХМ должен быть пресечен. Сопротивление боится экзотической материи и пропагандирует разрушение любых устройств и сооружений, работающих на принципе ее использования. При этом, как вы заметите, сами агенты Сопротивления охотно пользуются дарами порталов для установления диктатуры использования ХМ и консолидации энергетических ресурсов в руках ограниченного, привилегированного сообщества.

Формальное вступление

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 из-за малого количества прогулок под луной? Похудеть к лету? Завести знакомства? INGRESS - это то, что тебе нужно. Ты побываешь там, куда 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.

Суть игры заключается в следующем: есть две фракции, которые воюют за контроль над как можно большей площадью планеты. Контроль осуществляется полями. Поля строятся связями (линками). Линки строятся соединением двух порталов с помощью ключей. Ключи добываются путем взлома порталов. Так как связать тебе можно только те порталы, которые находятся под контролем твоей фракции, время между построением полей забивается боевыми действиями.

> *Ввиду того, что игра конкретно завязана на математику, подавляющее большинство событий в ней привязано к шансу: шанс умножения предмета, шанс ответной атаки портала, выпадения ключа, получения очерь редкого ресурса и так далее. Именно поэтому в игре нет конкретики в этих областях. Лишь наблюдения.*

Вступление для любителей матана

INGRESS - это игра, где нужно построить планарный граф с наибольшим количеством вершин и ребер на как можно большей площади, при этом вершинами графа считаются порталы твоей фракции, а ребрами - линки между ними.

Сканер

Первое, что ты увидишь перед собой после регистрации и выбора никнейма, будет экран сканера. С этой минуты твой телефон становится сканером окружающей реальности. Никаких действий вне сканера в игре сделать нельзя. Чем чаще включен сканер, тем больше ты делаешь в игре.

В виду того, что INGRESS использует датчики GPS, которые, в свою очередь, потребляют изрядное количество энергии, настоятельно рекомендуется обзавестись внешним аккумулятором. Подробнее о выборе аккумулятора будет в конце инструкции, в разделе советов.

Навигация

Карта

Ингресс использует модифицированные карты корпорации Google, адаптированные под низкое энергопотребление: черный фон, слабая контрастность.

В виду того, что карты создаются механическим способом, некоторых зданий, дорог и водоемов на карте можно не обнаружить. Вместе с тем, иногда можно найти, например, дворовые проходы через арки, не отраженные на более популярных картографических сервисах.

На карте сканера можно встретить следующее:

- Порталы
- Линки
- Поля
- Лежащие предметы
- XM

Других игроков на сканере увидеть нельзя. Можно только прочесть что и где они сделали, прочитав COMM.

Порталы

Порталы выглядят как памятники на карте, что ли. Над порталом поднимается XM. В общем спутать портал с чем-то еще очень сложно. Подходи к нему смело.

Для взаимодействия с порталом нужно нажать на него. Если нажать и подержать, то появится контектное меню, о котором мы поговорим позже.

Портал - это главное, что есть в игре. Без порталов бессмысленно абсолютно все. Взаимодействие с порталами осуществляется только когда портал находится внутри радиуса действия.

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

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!

Взлом порталов

Он же «хакинг» или “хак”: найди портал, подойди к нему так, чтобы он оказался внутри желтого круга вокруг твоего местоположения. Отлично. Теперь нажми на портал. Нажми на ту кнопку, которая показана на картинке справа. Тебя вернет на экран с картой и ты получишь несколько вещей. Поздравляю, агент. Ты хакнул портал. Подробнее о хаке порталов - ниже.

Уровни порталов

Порталы бывают разных уровней: от 1 до 8. Уровень портала считается как округленное в меньшую стороны среднее арифметическое уровней всех установленных резонаторов, включая отсутствующие, которые считаются за 0. Уровень портала а также 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) ±2.

Линки

В случае, если игрок соединяет (линкует) два портала своей фракции с помощью полученного ключа, между этими порталами можно визуально увидеть связь (линк). Процесс линковки подробно описан в разделе «Линковка».

> *Важно усвоить сразу: чтобы связать портал A с порталом B, нужно иметь ключ от портала B. После линковки ключ от портала B исчезает из инвентаря. Но не стоит переживать: от любого портала можно накопить хоть тысячи ключей, если у агента достаточно для этого времени. Именно поэтому ключей в инвентаре нужно иметь много, при этом не накапливая их. Иными словами, правильная игра - это когда, например, у тебя утром 300 ключей и вечером 300, но за день ты сделал 100 линков.*

Линки не могут пересекаться. Линки, которые мешают линковать нужные тебе порталы, называются Кросслинками или Кроссами.

Поля (Control field)

Если три портала слинковать между собой, мы получим поле, представляющее собой треугольник с вершинами в точках порталов. Чем больше площадь поля - тем лучше для твоей команды. Площадь поля измеряется в так называемых Mind Units (майнд юниты, МЮ, МУ, мухи)

Существует категория порталов, которые зовут Опорниками или Опорными. В эту категорию заносятся следующие порталы:

- до портала тяжело добраться на машине
- в месте портала очень плохая связь
- доступ к порталу только пешим ходом (некритично, если в наличии одно из первых двух условий)

99% порталов-опорников находятся вне города. Лучшие опорники - это сильно удаленные от населенных пунктов. Особенно котируются горы, болота, дремучие леса, места с пешим доступом. Если портал находится в заболоченном лесу в горной низине, куда нужно идти в связке с альпинистами - это точно опорник.

Еще раз: очень подробно о линковке и накрытии полей - в разделе «Линковка».

Лежащие предметы

Здесь правило простое: все что лежит - нужно подобрать, а потом уже думать зачем это тебе. В игре работают следующие неофициальные кармические расценки на поднятое:

- предмет противника +10
- рарный предмет противника +100
- капсула противника пустая +500
- капсула противника полная +1000
- капсула MUFG противника - бесценно

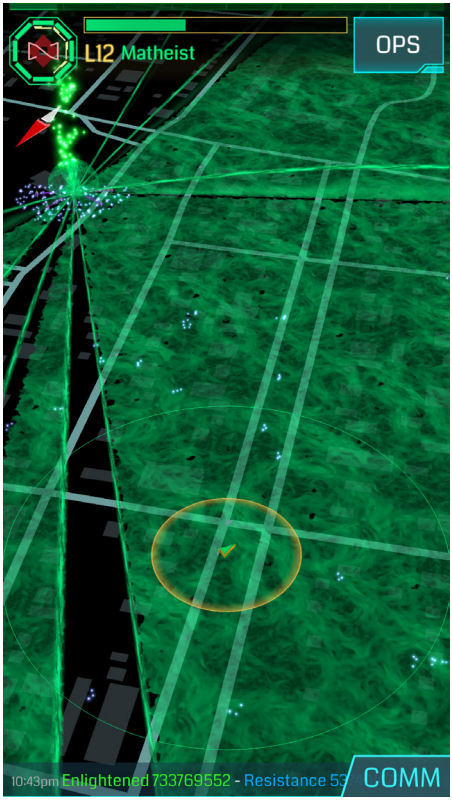
Знай, агент, если ты подрежешь полную предметов капсулу противника - ты навсегда останешься в его сердце.

Был случай, когда мою капсулу с ключами подобрали в баре White Eagles Pub, где заседают зеленые, секунды за две. Я подумал, что уперли синие. Потом выяснилось, что капсулу оперативно подобрали сами зеленые: в баре сидел резист и медлить было нельзя.

Компас

Значок компаса - в верхнем левом углу сканера. Он переключает режим ориентирования. У него есть два режима: статический и динамический.

Статический режим используется (а точнее просто включается) когда тебе нужно, чтобы карта не крутилась. Для перехода в статический режим нужно нажать иконку компаса один раз. Сканер тут же будет ориентирован на север. Если требуется карту повернуть - поверни ее двумя пальцами как картинки на телефоне.



Динамический режим включается, если нажать на компас в статическом режиме, ориентированном на север. Если статический компас ориентирован на север не был, то нажать на изображение нужно будет дважды.

Радиус действий

Это желтый круг, внутри которого находишься ты. Радиус этого круга - 40 метров. Поэтому все твое взаимодействие с порталами и лежащими предметами будет происходить на этом расстоянии. Как только портал или предмет окажутся за радиусом действий - взаимодействие с ними станет невозможным

Стата (Agent stats)

Вверху сканера находится информация о твоем уровне, никнейме, а также заряде сканера и текущем AP.

AP ([апэ:])

AP (Action Points) - очки действия, эквивалент очков опыта в компьютерных играх.

Почти за любое действие в INGRESS можно получить различное количество AP. Ниже дана таблица очков действий за каждое действие в игре:

Действие	Количество AP
Зарядка резонаторов портала (за каждую зарядку)	10
Повышение уровня чужих резонаторов	65
Уничтожение вражеского резонатора	75
Хак/взлом вражеского портала	100
Установка резонатора	125
Установка мода в портал	125
Уничтожение вражеского линка	187
Полный захват портала (установка восьмого резонатора)	250 (+125 за установку резонатора)
Создание линка	313
Захват портала (установка первого резонатора)	500 (+125 за установку резонатора)
Новая фотография существующего портала (после утверждения)	500
Установка Portal Beacon	500
Установка Portal Fracker	500
Уничтожение вражеской зоны контроля	750
Создание нового портала (после утверждения)	1000
Создание зоны контроля	1250 (+313 за линк)
Хак/взлом с глифами	разное количество (см. Глифхак)

Эти очки нужны для твоей прокачки. Чем больше очков - тем больше уровень.

XM ([икс'эм], [ха'эм])

XM (eXotic Matter) - экзотическая материя. Субстанция, на которой в игре работает все: бомбы, резонаторы, моды, хакинг - все это измеряется в затратах XM. Соответственно, чем больше у тебя XM (читай - Чем выше твой уровень) - тем больше действий ты можешь проделать без подзарядки сканера. Например, агент 16-го уровня может без подзарядки нейтрализовать почти в два раза больше вражеских порталов, чем агент 8-го уровня при прочих равных условиях. На карте XM виден в виде скоплений белых точек. Большое количество XM бывает либо на порталах, либо в местах, где перемещается большое количество агентов.

Выброс XM на поверхность происходит раз в 20 минут.

Уровень (Agent level)

Собственно, уровень игрока. Уровней всего 16, но полноценно игра раскроется уже на 8. До 8-го уровня AP не пахнут и зарабатываются любыми способами: от зарядки порталов (да-да!) до заматрешивания районов. Но важно знать, что если ты собираешься расти дальше, то без медалей за разные аспекты игры - не обойтись.

Весь инвентарь рассчитан на игроков до 8 уровня включительно, поэтому на 8-м уровне можно делать все то, что делают на 16-м. Единственными преимуществами являются:

- столб XM
- возможность зарядки порталов на больших расстояниях
- всеобщий респект, потому что докачаться до 16 уровня - это очень муторное занятие

Медали (Badge)

Если для прокачки до восьмого уровня тебе были нужны лишь AP, то для каждого следующего уровня тебе нужны еще и медали. Подмечено, что чем спокойнее идет прокачка, тем медали поступают в срок. Причмна тому - медали Sojourner и Guardian, которые привязаны к количеству дней. Поэтому если ты прешь во весь опор, то сначала серебра, а затем и золота по этим медалям тебе будет недоставать. Итак, таблица:

Уровни 1-8	Уровни 9-16
Вся прокачка сводится к набиранию AP. Причем 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. На этом этапе AP не пахнут: известны случаи прокачки даже на зарядке порталов.	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.
L1 = 0 AP	L9 = 2,400,000 AP 1 4
L2 = 2,500 AP	L10 = 4,000,000 AP 2 5
L3 = 20,000 AP	L11 = 6,000,000 AP 4 6
L4 = 70,000 AP	L12 = 8,400,000 AP 6 7
L5 = 150,000 AP	L13 = 12,000,000 AP 1 7
L6 = 300,000 AP	L14 = 17,000,000 AP 2
L7 = 600,000 AP	L15 = 24,000,000 AP 3
L8 = 1,200,000 AP	L16 = 40,000,000 AP 2 4

Временной диапазон показателей

Если нажать на аватар игрока, то попадаешь в детализацию статы:

- за все время (all time)
- за месяц (month)
- за неделю (week)
- сейчас (now)

Первые три вкладки располагают одинаковой информацией в разрезе соответствующих временных диапазонов (если показатель за этот интервал был нулевым - он просто не попадет в детализацию) кроме последнего. Во вкладке Сейчас числится сиюминутная дискретная информация

COMM

COMM (КОММ) - это чат-сервис сканера. Вызывается по нажатию на COMM справа внизу. Убирается, в зависимости от устройства, по второму нажатию, либо смахиванием вниз.

COMM - это мусорный чат. Обсуждать что-либо в нем - дурной тон. Обе фракции используют комм в следующих случаях:

- троллинг оппонента

- межфракционный срач, если нет межфракционного чата, где представлены все участники срача
- вербовка новичков
- общение с новичками до момента начала общения в Вацапе/Телеграме
- иные, ни к чему не обязывающие сообщения

То есть, если вы увидите сообщение "Начало операции в 21:00 на углу Ленина/Дзержинского", - лучше ее игнорировать.

В случае, если вы не подготовлены к общению с троллями, - советую заблокировать всех активных игроков в КОММ: тем, кому надо, найдут вас в мессенджерах, а те, кому не надо - пусть и дальше молчат.

Вкладка общего чата (All)

Самая главная вкладка. Сюда сыпятся оповещения о следующих вещах:

- конечно же общий чат; чаще всего тут фракции троллят друг друга
- кто и какой захватил портал
- кто и что слинковал
- кто и какое поле накрыл
- с недавних пор появилось оповещение о том кто и на чем использовал Фракер (Portal Fracker; о нем читай в главе Пауэрапы)
- кто атаковал твой портал и какой из них
- полученные AP, потраченный XM
- глобальный счет

Может показаться, что это просто какой-то информационный фарш. Но, поверь на слово, читать КОММ - дело привычки: спустя некоторое время ты начнешь очень многое выуживать из КОММа.

Вкладка фракционного чата (Faction)

Самая маловостребованная вкладка. Здесь не просто тихо и уныло. Здесь ДОЛЖНО БЫТЬ тихо и уныло. Потому что как только ты дал новичку свой телефон для связи в Вацапе/Телеге, этот чат для агента умирает. Исключение составляют случаи, когда приезжает не местный агент, но обычно он тут же просит добавить его в местный чат.

Фракционный чат читается соперником. Если соперник его не читает, то он крайне глуп.

Вкладка оповещений (Alerts)

Вторая по важности вкладка. Здесь все просто: показано кто и какой из порталов, на которых установлен твой резонатор, бил; а также входящие сообщения с упоминанием твоего никнейма

Радиус видимости (Distance)

Это ползунок в самом верху чата. Каждый регулирует под себя. В малонаселенных районах глобуса этот ползунок можно выкрутить на сотни километров. Однако, например, в Москве я неоднократно подвешивал игру при радиусе отличном от 5 километров: слишком много действий вокруг.

OPS (ОПС, ОПРЦ)

Это игровое меню. Здесь я перечислю все вкладки, подробно остановившись на Инвентаре, Интеле, Миссиях и Важных настройках. Остальные пункты обычно открываются когда агенту смертельно скучно.

Инвентарь (INVENTORY)

Собственно, инвентарь. В виду того, что инвентарь - это все, с чем можно производить движуху, ниже я вывел его в отдельную главу «Инвентарь».

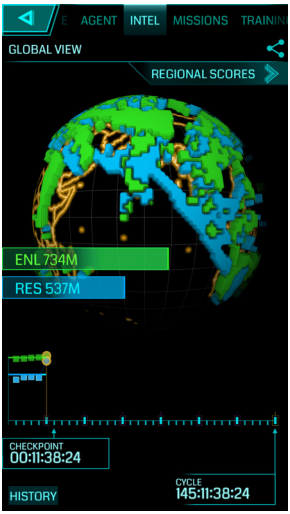
Магазин (STORE)

Сравнительно недавно появившийся пункт меню. Здесь можно приобрести CMU (chaotic matter units), внутриигровую валюту. CMU покупаются на реальные деньги, на CMU можно купить вещи, которые я опишу ниже в разделе Пауэрапы.

Агент (AGENT)

Меню статы.

Интел (INTEL)



В этой вкладке первым делом видно глобальный счет или Глобал. В этом мануале я не буду останавливаться на счете чересчур подробно. Главное, что нужно знать:

- счет игры - это сумма всех MU полей фракций
- счет может быть глобальным и региональным
- время игры делится на септациклы (шейперские недели), которые делятся на чекпойнты
- в септацикле 175 часов (7 шейперских суток)
- в шейперских сутках 25 часов (5 чекпоинтов)
- в чекпойнте 5 часов
- соответственно, в септацикле 35 чекпойнтов
- внутри чекпойнта/септацикла может происходить что угодно, но в счет будущего чекпойнта/цикла пойдет только то, что было на момент начала нового цикла
- как следствие, хардкорные команды накрывают гигантские поля за несколько минут до конца септацикла

> *Агент, навсегда запомни главное правило игры: превосходство определяется совокупным количеством Майнд Юнитов команды. Не количеством друзей, не красотой филдарта, не количеством порталов твоей фракции. Только Майнд Юниты можно измерить и именно они выводятся в КОММ в виде глобального счета. Просто помни это. Ты сам поймешь когда это знание тебе понадобится.*

Глобальный счет (GLOBAL SCORE)

Еще его зовут «Глобал» (кстати, «Глобалом» еще зовут международные операции, MU которых может существенно повлиять на глобальный счет). Это сумма всех полей во всем мире. Даже поле в 1MU идет в зачет. Отсюда следствие: важно каждое поле.

Региональный счет (REGIONAL SCORE)

Это локальный счет ячейки, в которой в данный момент находится твой сканнер. Например мой регион находится сразу в двух ячейках: NR08-BRAVO-08 и NR08-BRAVO-13. Из суммы всех мировых ячеек складывается глобал.

> *Касательно ячеек. Есть 6 больших регионов (NR, PA, AS, AF, ST, AM), которые разделены на крупные ячейки. У каждой ячейки две координаты (число и буква фонетического алфавита), в которых 16 (от 00 до 15) малых ячеек. Всё строго упорядочено. то есть NR08-BRAVO - это здоровенный кусок России с Новосибом (подъячейка 15) в одном углу и Кош-Агачем в противоположном (подъячейка 05). Логика размещения подъячеек в ячейке немного нестандартная, но в общем понятная*

Миссии (MISSIONS)

Миссия - это последовательность порталов, которые нужно посетить и сделал. На них какое-либо действие:

- Взломать
- Сделать с портала линк
- Накрыть с портала поле
- Ввести фразу-пароль

Проходить интересные миссии - интересно. Проходить плохие миссии - геморрой. Неясно о чем думают авторы, но, когда в деталях миссии видишь “Среднее время прохождения: 12 дней”, а в задачах миссии - “Сделать поле” с каждого из 20+ порталов в разных концах города, - невольно задаешься вопросом об употреблении создателем веществ.

Резюмируя, миссии проходить действительно стоит. В среднем, авторы не особо упороты и миссию можно пройти максимум за полчаса-час.

> *Последнее время умопомрачительную популярность набирают миссии-баннеры. Фишка баннеров в том, что каждая миссия в игре имеет иконку-изображение, которые, по мере прохождения укладываются в ряды по 6 иконок. Так вот баннеры - это большая картинка, нарезанная на кусочки, которые в будущем станут иконками составляющих баннер миссий. Это набор миссий, имеющих в заголовке цифры вроде «7/24». Значит это седьмая миссия из 24-х. Количество миссий в баннерах всегда кратно цифре 6.*

Тренинг (TRAINING)

Здесь - все то, что ты узнаешь за первые полчаса игры. Можно ознакомиться со всем этим заново, это не возбраняется.

Рекрутинг (RECRUITING)

Здесь можно разослать приглашения в игру третьим лицам на их почту. Атавизм, оставшийся со времен доступа в игру по приглашениям. Хоть за это и дается медаль, в реальности в игру приходят по приглашениям в реале, а значит в обход инвайтов. За это также даётся медалька. В общем, пренебрегать этим не стоит, и в случае появления у человека интереса целесообразно выпросить у него почту, к которой будет привязан игровой аккаунт.

Комьюнити (COMMUNITY)

Малополезная вкладка. Соцсеть ингресса - это миллионы чатов в Телеге, а не канал Ютуб. Ознакомиться можно, но не более. Хотя заинтересованные в сюжетной части игроки там (на ютубовском канале) частенько сидят.

Девайс (DEVICE)

Настройки клиента. Остановимся на самых важных

Пункт меню	Действия
Sound	Background - фоновые звуки (я выключаю) Effects - звуковые эффекты (делаю тихо) Speech - речь (ставлю на максимум)
Notifications	Настройка оповещений о: Упоминание в КОММ Твой портал атакован Фракционная движуха в чате Новости С порталом можно что-то делать Вибрация Лично я включаю только Оповещения об атаке и Возможность действий с порталом
Agent Profile	Скрыть статистику ото всех Я долго держал ее скрытой. Но открытая статистика - признак честной игры. Есть большой довод для ее сокрытия: количество дней Гардиана. Чем ближе эта цифра к 90, а затем и к 150 дням, тем активнее противник начнет твои порталы сносить.
Language	Смена языка. На первой странице этого мануала рекомендуется играть на английском. Добавить нечего. Это истинно так.

Инвентарь

Ну вот мы и добрались до инвентаря. Рекомендую перечитать каждый пункт по паре раз, ибо нюансов просто море.

Резонаторы (Resonator)

Резонатор - элемент питания портала. Свойства резонаторов:

- уровень резонаторов - от 1 до 8
- линковать можно только порталы на которых стоят все 8 резонаторов
- если на портале осталось меньше трех резонаторов, линки и поля, которые висели на портале, разрушаются
- расстояние от резонатора до центра портала равно расстоянию от игрока до центра портала в момент установки резонатора
- чем выше уровень резонатора, тем меньше их можно поставить одному агенту
- наряду с бомбами, резонаторы падают при хаке чаще всего

Рекомендаций нет, кроме одной: деплой резонатора должен быть на максимальном удалении от портала. То есть при захвате портала, он должен находиться на самом краю горизонта действий.

Ну и еще важная деталь: на высоких уровнях можно столкнуться с серьезной нехваткой резонаторов 4 уровня из-за того, что в одиночку агент ставит портал пятого уровня, а для полного деплоя нужно 2 резонатора четвертого (8–7–6–6–5–5–4–4). Обходится трудность легко: деплоишь портал до л4, глифуешь, деплоишь до конца.

Оружие (Weapons)

К оружию относятся

- Бомбы
- Усы (УльтраСтрайки, Ultrastrike)
- Вирусы

Бомбы и Усы имеют радиус поражения с максимальной мощностью в эпицентре взрыва и убыванием мощности к краям. Если нажать кнопку FIRE/ОГОНЬ и подержать, ты перейдешь в режим «прицеливания». Ты увидишь постоянно сходящуюся к центру окружность. Так вот, отпускать кнопку огня надо в тот момент, когда окружность схлопывается в точку. В случае удачи - гарантировано +20% к урону.

Чем выше уровень усов и бомб, тем больше радиус поражения. Есть отличия в механизме действия:

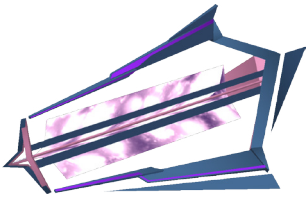
XMP (бомбы, бустеры)

Бомбы имеют большой радиус действия и потребляют больше XM.

Бомбы нужно фармить в больших количествах. Бомб никогда не может быть слишком много. Однако, стоит знать, что, с учетом того, что искушенный оппонент может задеплоить портал, разнеся резонаторы на радиус до 40м, бомбы до Л5 могут быть просто бесплезны. Поэтому часто приходится просто смириться, что до Л5-6 бить порталы оппонента - это мазохизм.

Ultrastrike (усы, шприцы)

Имеют меньший радиус действия и меньший XM на активацию. Кое-где можно встретить две легенды:



- усы наносят больший урон.
  Ничего такого я не замечал, да и источники в сети этого не подтверждают.
- усом можно сбить один резонатор, если попадание будет критическим
  Ни разу не удалось этого сделать

Также на сайте ingress.su есть столбец с силой взрыва. Откуда взяты данные - так же неясно.

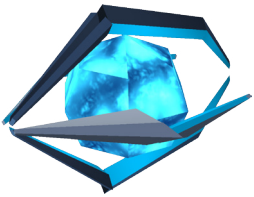
Усы - твои лучшие друзья, если надо выбить щиты любой степени редкости (однако, понятно, что чем более редкий щит, тем тяжелее его выбить даже ультрастрайку). Для этого подойди к порталу, прямо к его центру и, войдя в режим «прицеливания», начинай бить. Однако помни, что усы добываются намного тяжелее, чем бомбы. Подробнее о щитах и их параметрах читай раздел «Щиты»

Вирусы

Применение вирусов - редкое действо. Изначально кажется, что если ты зеленый, то нужны зеленые вирусы. Но чем дольше играешь, тем яснее становится, что синие вирусы едва ли не важнее зеленых для самих же зеленых.

Давай по порядку. Вирусов бывает два типа:

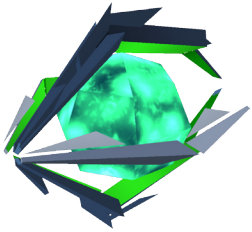
- ADA Refractor (синий вирус): красит зеленое в синее



> *Ты, возможно, спросишь: «А зачем мне синие вирусы, если я играю за зеленых?». ADA, поверь, иногда бывает важнее Джарвиса. Тот факт, что ты не можешь уничтожить зеленые порталы своими бомбами, возводит синие вирусы на одну ступень с Джарвисами по функциональности: нужно снять ненужный линк? Перекрашиваешь портал в синий цвет Адой и сносишь.*
>
> *Также ADA важна в городах с малым количеством игроков, где нет восьмерых агентов для поднятия портала 8-го уровня.*

- Jarvis Virus (зеленый вирус): красит синее в зеленое

Факты о вирусах:



- Чтобы покрасить портал уровня N, ты должен быть уровня N–1 и иметь полный столб XM. Есть целая формула из трёх символов (XM=L портала*1000 + 1), но так проще.
- Если ты красишь синее в зеленый, то ты становишься “хозяином” всей начинки портала: резонаторы и моды теперь значатся как установленные тобой. Поэтому не удивляйся, увидев портал, где, например, все 4 мода - одного игрока.
- Синее покрасить в синий нельзя. То же и с зеленым.
- Кулдаун на покраску - 1 час. Это значит, что красить обратно этот портал нельзя в течение часа. Этим часто пользуются на укрепленных порталах: захватывают портал, затем красят, затем сносят, ставят 4 AXA щита и уезжают. Такой портал нужно или тяжело сносить, или ждать час, пока можно будет перекрасить.
- Вирусы - очень редки. Их обычно копят в MUFG капсулах.

Вирусный апгрейд порталов

Выше я писал, что вирусы позволяют ставить порталы Л8 когда нет восьми игроков. Вот алгоритм (учти, что для этого нужно минимум два человека, и чем меньше людей, тем больше вирусов обоих цветов придется потратить):

- красишь зеленый портал в синий цвет
- ждешь один час
- красишь портал в зеленый цвет
- доступные игроки апгрейдят резонаторы до Л8
- повторить с самого начала

Ключи (Portal Key)

Вся игра строится на взаимодействии игрока с порталами. Как уже говорилось, порталы можно линковать друг с другом. Линковка осуществляется с помощью ключей от порталов.

- При линковке используется ключ дальнего портала; не того, на котором ты стоишь
- После линковки ключ от дальнего портала исчезает
- Если в инвентаре уже есть ключ, то при хаке портала ключ не выпадает (в версии 1.90.1 это обходится на первой стадии глифования (пока на экране есть надпись Opening command channel) - дополнительно вводится глиф More); чтобы получить еще один ключ безглифовым хаком, нужно имеющийся убрать из инвентаря, то есть либо бросить на землю, либо положить в капсулу

- Ключи занимают место в инвентаре; только если ты их не разместишь в килокере (key locker)

Моды (MODS)

Очень важная часть. Без модов порталы это просто точки которые можно соединять линками. Моды позволяют апгрейдить порталы и превращать их, в зависимости от пожеланий, в оружие, крепость, узел линковки или рог изобилия. Один игрок может вставить в портал не более двух модов.

Я выделяю полезные, условно полезные и бесполезные моды:

- Полезные: щиты, хитсинки, мультихаки
- Условно полезные: форсампы, турели
- Бесполезные: линкампы (впрочем, бесполезны они для городских игроков, вся их польза раскрывается на глобальных накрытиях, а ещё ими можно гадить противнику, втыкая их в домашку/рабочку)

Наслоение параметров

Параметры модов становятся в два раза меньше, если их установить вместе с модами того же типа. В этом случае номинальный параметр будет у одного мода, либо у самого редкого из них Предположим, мы хотим поставить на портал 4 мультихака, из которых 1 ВРМХ, 2 РМХ и 1КМХ:

- ВРМХ = 12/1 = 12
- РМХ = 8/2 = 4
- РМХ = 8/2 = 4
- МХ = 4/2 = 2

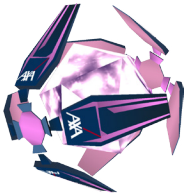
В сумме получим 22 дополнительных хака к 4 номинальным с портала.

Это относится ко всем модам кроме щитов. Степень защиты щитов суммируется без штрафов за дубликаты.

Щиты

Суть щитов - поглощение взрывной волны от бомб и ультрастрайков. Щитов существует четыре разновидности: обычный, редкий, очень редкий, очень редкий АХА. Последний тип щитов веден в игру после партнерского соглашения NIA и страховой компании АХА. Подразумевается, что щиты этой компании обладают максимальной степенью защиты.

У щитов есть два параметра:



Mitigation

Собственно, сама степень защиты. Разброс от +30 у обычных щитов до +70 у АХА. Важно понимать что означает этот параметр. По сути, это процент поглощения ударной волны. То есть, при прочих равных условиях щит АХА поглотит на 40% больше урона, чем обычный щит.

Отсюда следует одна очень распространенная ошибка. Неискушенные агенты считают, что одинокий АХА щит является серьезной защитой портала. Если учесть, что оставшиеся 30% урона спокойно дойдут до резонаторов, получится, что одинокий АХА щит - так себе защита.

Среди искушенных агентов считается, что приемлемой защитой портала, который должен серьезно сопротивляться уничтожению, mitigation должен быть не менее 130.

Вообще портал, который должен доставлять неудобства резисту - это портал со следующими модами:

- AXA
- AXA/VRPS
- Turret
- Force amp

Stickieness

Внутри кода игры этот параметр дословно зовется REMOVAL_STICKIENESS. Параметр, отвечающий за "приклеиваемость", что ли. Сложно его перевести литературно.

Суть его - это степень сопротивляемости щита к выколачиванию его из слота. Иными словами, при прочих равных условиях AXA щит выбивается трудно даже л8 ультрастрайками. А вот обычный щит выносится парой средних бомб. Хотя тут ещё как повезёт. Порой AXA вышибается десятком УС5, а коммон не падает от десятка Б8.

Также существует мнение, подкрепленное наблюдениями, что щиту требуется определённое время, чтобы полностью "приклеиться" к порталу.

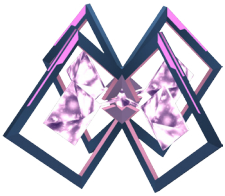
Исходя из перечисленных свойств щитов, есть два типа укрепленных порталов:

- расходующие в большей степени вражеское оружие (4 x AXA)
- расходующие вражеские кубы и оружие (в меньшей степени) (2xAXA, Турель, ФорсАмп)

Параметры щитов:

	Common Shield [CPS, КЩ]	Rare Shield [RPS, РЩ]	Very Rare Shield [VRPS, ВРЩ]	AXA Shield [AXA]
Mitigation	30	40	60	70
Stickieness	0	150000	450000	800000

Мультихаки

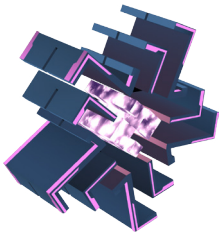


Количество хаков стандартного портала ограничено четырьмя. В случае, если нам нужно больше - необходимо или ждать 4 часа до перезагрузки, или ставить мультихак.

Наравне с хитсинками мультихаки являются модом хакабилити. Это делает их весьма лакомым кусочком для фарма и последующего накопления. Обычно их ставят на диваны в окружении AXA и ВРХС.

	Common Multi-hack [CMH, КМХ]	Rare Multi-hack [RMH, РМХ]	Very Rare Multi-hack [VRMH, ВРМХ]
Дополнительные хаки	+4	+8	+12

Хитсинки



Прежде, чем рассказать о хитсинках, следует поведать о таком явлении как Бёрнаут (burnout, выжигание). Бёрнаут - это когда портал критически перегревается от хаков. Если простыми словами, то хакать портал можно полностью раз в 4 часа. То есть если мультихаки позволяют сделать 12 хаков, то после 12-го хака портал уходит в кулдаун на 4 часа с момента первого хака. Если перейти совсем на язык математики, то непрерывно можно хакать портал, если время между хаками составляет [240/n] минут, где n - количество разрешенных хаков.

Итак. Время между хаками ограничено пятью минутами. Сократить это время вплоть до 1,5 минут (а если использовать несколько, то и меньше) помогут хитсинки.

Так же крайне важная роль хитсинка в роли мгновенного обнулителя количества хаков. Использовать это можно в следующих случаях:

- Не выпал ключ. Для этого быстро вставляют в портал. Обычный зеленый хитсинк и хакают сразу же второй раз, не дожидаясь 5 минут кулдауна
- Портал выжжен. В этом случае хитсинк обнуляет счетчик хаков и можно хакать снова

Счетчик хаков обнуляется только для агента, установившего хитсинк.

Совет по фарму ключей

Бывают случаи, когда надо отфармить портал двум и более людям для получения максимального количества ключей. Оптимально это делается так:

- Игрок 1 устанавливает на портал 1 ВРМХ
- Игрок 2 устанавливает на портал 1 ВРХС
- Все фармят до бёрнаута
- Игрок 1 устанавливает еще один ВРХС
- Игрок 2 устанавливает еще один ВРХС
- Игроки 1 и 2 фармят ключи до второго бёрнаута
- По желанию можно покрасить портал, снести его, захватить и утрамбовать щитами

Параметры хитсинков в зависимости от их редкости:

	Heat Sink [CHS, КХС]	**Rare Heat Sink [RHS, РХС]**	**Very Rare Heat Sink [VRHS, ВРХС]**
Уменьшение времени между хаками	30%	50%	70%
Время между хаками (если стоит один мод)	3.5 минуты	2.5 минуты	1.5 минуты

Линкамп [Link Amp, ЛА, лампа]

Увеличивает максимальную дальность Линка с портала. Полезная в операциях вещь. В остальном ставить линкамп не рекомендуется никогда, если только портал не абсолютно проходной и тебе надо качать медаль Инженера.

> *Использование линкампов на ферме может очень сильно погнуть карму. Подробнее - в разделе «Фермы и фарминг»*

Линкампы бывают:

- Rare Link Amp [LA, ЛА]
  Обычный ЛА. Выпадает сравнительно редко, но по причине того, что в городе он не нужен, ЛА копится в инвентаре мертвым грузом
- Very Rare Link Amp [VRLA, ВРЛА]
  Еще более узкоспециализированный мод. Не фармится, выдается по пасскодам. Самый крутой «удлинитель»: если их поставить 4 штуки на портал, то линковать можно в 10 раз дальше
- Softbank Ultra Link [SBUL, софт]
  Что-то среднее между ЛА и ВРЛА: мультипликатор меньше, но зато можно получить при хаке. Помимо этого увеличивает количество исходящих линков на 8 за каждый софт.
  Еще поговаривают, что он увеличивает защиту портала линками.

Вообще, линкампы становятся нужны как только агента берут на операцию по накрытию поля со стороной несколько сотен километров. Здесь можно рассмотреть все варианты увеличения

длины линка в зависимости от уровня портала. Причем важен не только уровень портала, но и уровни резонаторов из которых этот уровень складывается. Очевидно, что один игрок уровня 8+ может самостоятельно поставить портал, дальность линка которого никогда не превысит 160,18 км. Вот тут нам и пригождается ЛА:

	Rare Link Amp [LA, ЛА]	Very Rare Link Amp [VRLA, ВРЛА]	SoftBank Ultra Link [SBUL, софт]
Увеличение дальности линка	×2	×7	×5
Количество линков	+0	+0	+4

То есть наши 160 км с одним ЛА могут превратиться в 320, а с софтом и вовсе в 800.

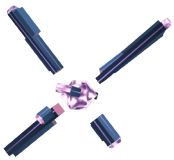
Активные атакующие моды

Атакующие моды. Ставить их отдельно от щитов - бессмысленно по причине того, что параметр MITIGATION у них - 0, и вылетают они в первых рядах. Впрочем, как и все моды кроме самих щитов.

Форсамп

Сокращенное название от Force Amplifier, усилитель силы (да, да). Из названия следует, что мод предназначен усилить ответку по атакующему игроку.

Турель



Усиливает ответку в 1.5 раза, а так же удваивает частоту атаки.

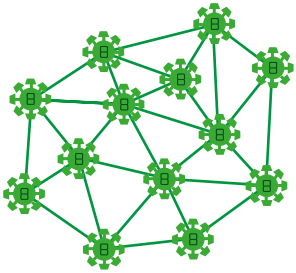
> *Здесь важно знать что шанс ответной атаки - это всего лишь вероятность (как и почти все в INGRESS). Отсюда следствие: если изначально вероятность ответной атаки рассчиталась игрой как нулевая, то и ответка с турелью будет нулевой. И, напротив, если игра посчитала, что ответная атака включила в себя шанс критического попадания, то тут бонусом прилетит все подряд: дважды шибанет критом, усиленным в 2.5 раза.*

На атакующие моды распространяется наложение параметров, что делает использование дублей этих модов на одном портале бесполезным.

Весь потенциал этих модов раскрывается при установке их в очень защищенное щитами скопление порталов: если скопление велико, то противнику после каждого залпа придется использовать кубы.

Фермы и фарминг

Представь себе, что время между хаками портала уменьшено до 1.5 минут, а на взлом уходит 15 секунд. Чем себя занять оставшуюся прорву времени? Ребята, стоявшие у истоков игры быстро смекнули, что большое количество стоящих рядом порталов, умещающихся в круге радиусом 40 метров, позволяют не бегать по всему городу в поисках порталов для добычи ресурсов. Так появились фермы. Аналогия, думаю, понятно.



Как и в реальности, КПД фермы тем выше, чем лучше качество выращиваемых ресурсов. В нашем случае ферма в ее классическом понимании должна состоять из Л8 порталов, напичканных, так называемым, хакабилити: ВРХС, ВРМХ и чем больше - тем лучше.

Так как уровень портала - это математическое округление среднего арифметического всех резонаторов в меньшую сторону, нетрудно посчитать:

- для фермы Л5 нужен один агент
- для фермы Л6 - два
- Л7 - три
- а вот для фермы Л8 нужно уже 8 агентов

Почему ферма - это круто:

- агенты собираются вместе
- быстро фармятся ресурсы
- быстро набираются глифпойнты
- на фермах можно быстро срубить пару десятков тысяч АР

> *Ниже, в разделе игровых действий, будет подробно описан глифхакинг. Пока ты здесь, знай: без глифхакинга ферма работает в лучшем случае на треть ее КПД. Классическая ферма поднимается для агентов, умеющих выжать из нее максимум.*

Иногда бывает так, что ферму поставить сложно: кто-то работает, кто-то учится. В этом случае иногда можно вместо хакабилити в ферму напихать щитов, форсампов и турелей. Выносить такое крайне неприятно: любой залп оборачивается уничтожением всей полоски ХМ, а пока атакующий перезаряжается, среагировавшие агенты заряжают портал.

Капсулы (CAPSULES)

Внутриигровые контейнеры.

- Используются для упорядочивания имеющихся предметов.
- Занимают место.
- Не экономят место (кроме килокеров).
- Вмещают максимум 100 предметов
- Имеют уникальный бортовой номер
- Положить капсулу в другую капсулу нельзя

Обычные

Обычные серые капсулы. Чаще всего используются для передачи предметов и ключей. Использовать их для складирования почти бессмысленно. На мой взгляд, самая большая польза от обычных капсул (после обмена предметами с товарищами) - это выгрузка ключей на операциях. Фишка в том, что ключ, положенный в капсулу, становится недоступным для линковки. Выкладывание ключей на выжных операциях - страховка от случайных линков, которые часто могут пустить насмарку операции по накрытию полей на миллионы MU.

MUFG

Капсулы, введенные летом 2015 в игру как следствие рекламного соглашения с MUFG (Mitsubishi UFJ Financial Group). Представляют собой капсулу, размножающую помещенные внутрь нее предметы.

Когда они появились, игроки начали вести целые таблицы учета размножающихся предметов. Статистика копилась достаточно долго и сейчас можно дать несколько рекомендаций обладателям этих капсул:

- Они размножают все, что можно положить в капсулу (да-да, ключи и медиафайлы тоже)
- Размножившиеся предметы укладываются в эту же капсулу. Из этого вытекает следующий пункт
- Оптимальное количество предметов в капсуле - 95–96
- Увеличение происходит один раз в сутки
- Время увеличения - время последнего открытия капсулы. Не подтверждено
- Открытие капсулы обнуляет текущий суточный таймер умножения. Не подтверждено.
- Лучше всего в каждой капсуле размножать однотипные предметы. Не подтверждено.

Килокеры (Key Locker)

Появились в Октябре 2015. Килокеры - это платные капсулы для ключей. Отличительные особенности килокеров:

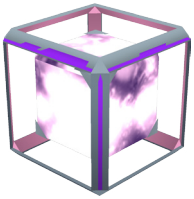
- Бывают пяти разных цветов
- Ключи в них не учитываются в инвентаре
- Обладать можно не более, чем пятью килокерами на аккаунт
- Нельзя сбросить
- Нельзя утилизировать
- Покупаются один раз и навсегда

С введением килокеров стало удобно хранить ключи от города в инвентаре, а ключи от опорников и вообще редкоиспользуемых порталов - в килокерах.

Кубы (POWER CUBES)

Энергокубы могут мгновенно восполнить просевший запас ХМ.Кубы используют в следующих случаях:

- При атаке вражеских порталов ответкой выжгло весь ХМ. Для продолжения атаки нужно подкрепиться
- Заканчивающийся ХМ при перезарядке порталов
- При любых действиях, которые тратят ХМ: установка модов, резонаторов, хак порталов



Кубы, как и многое другое, бывают восьми уровней. Чем выше уровень, тем больше ХМ восполняется (зависимость - ХМ=1000*уровень куба). Избыток ХМ просто выливается через край, поэтому рекомендуется соотносить незаполненную полосу с уровнем используемого куба.

Пауэрапы (POWERUPS)

Появились вместе с килокерами как платный контент. На текущий момент они делятся на маяки и фракеры.

Маяки (Beacon)

Маяки можно установить на любой портал для того, чтобы выделить его в сканере визуально. Бывают различного вида, но абсолютно не влияют на механику игры. Своего рода украшательство и выпендреж. Или же маяк для других агентов.

Фракер (Fracker)

Удвоитель выдачи портала. Свойства:

- Удваивает выдачу с хака портала (удваивается абсолютно все: агенты рассказывали о двойных вирусах и даже капсулах MUFG; выдача ключей тоже двойная)
- Установка фракера видна в COMM
- Действует 10 минут или 150 хаков. То есть, к примеру, если 150 разных агентов одновременно хакнут портал с фракером, он тут же перестанет работать. Ну или 75 два раза и так далее.
- После окончания действия энергия портала становится в два раза меньше, чем была до применения

Описанные свойства фракера очевидно делают его пригодным для использования только на высокоуровневых порталах с (B)PXC + (B)PMX компанией агентов

Игровые действия

Все игровые действия в игре возможны на скорости до 60 км/ч. Если скорость выше, то система включает так называемый спидбан: то есть, пока тебя не нагонит мнимая волна, которая движется из пункта твоего выезда со скоростью 60км/ч, любые действия в игре невозможно осуществить, ты остаешься наблюдателем. Предметы не сбрасываются и не поднимаются, нельзя перезаряжать порталы, хак портала ничего не выдает, нельзя установить резонаторы и моды, кинуть линк и так далее.

Хак

Собственно взлом портала с целью получения случайных предметов. Хакнуть можно как из панели портала, так и при длинном нажатии на портал в сканере: появится контекстное меню, где хак будет слева.

Глифхак

Подавляющее большинство времени игры агенты проводят в городах. С этим связана добыча ресурсов. И правило тут такое, что тем успешнее агент, чем больше ресурсов он может добыть за меньшее количество телодвижений и времени. Учитывая, что глифхакинг - это прямое сокращение временных издержек на добычу ресурсов, он становится чуть ли не важнейшей составляющей игры. И вот почему:

- за глифы дают так называемые глифпойнты, за которые, в свою очередь, можно получить медаль. Однако, следует помнить, что глифпойнты даются лишь за 100% правильно введенную последовательность
- даже один правильно введенный глиф дает бонусом какие-то ресурсы
- нередки случаи, когда бонусом падают вирусы, капсулы MUFG и предметы высокой редкости. Отсюда следствие: если не глифуешь - есть шанс, что ты прямо сейчас не добыл важный ресурс
- ферма 8го уровня с фракерами, которую фармят 8 игроков может серьезно качнуть тактический баланс на ближайшие несколько дней, если ее фармят с глифами. При описанных условиях с одного глифхака можно получить до 20 бомб за раз
- начиная с версии 1.90.1 при глифхакинге можно увидеть кнопку REDO, которая позволяет отменить введенный неправильно последний глиф. При этом таймер не останавливается. Если нажать на кнопку несколько раз, то можно вернуться к началу ввода последовательности
- чувство превосходства. Знание глифов - это как поверхностное знание иностранного языка. И хоть это чувство будет касаться лишь игры - это лучше, чем ничего

Еще раз: даже один правильный глиф дает бонус ресурсов. На текущий момент (январь 2016) глифов в игре чуть больше 100. Из них часто используется где-то половина (список глифов обязательных к запоминанию - по этой ссылке).

Полезные ссылки для прокачки скилла глифера.

- http://glyphtionary.com/ - полный и регулярно пополняемый список глифов, встречающихся в сканере и документах
- https://play.google.com/store/apps/details?id=jp.org.example.geckour.glyph - программа для первичной тренировки памяти на глифы. В дальнейшем отпадает за ненадобностью, хотя для интереса можно проверить свою память без кулдауна и выжигания портала.

Частота появления предметов различного уровня

- Q: Действительно ли моды выпадают чаще после того, как соответствующий мод был установлен в портал?

  A: Ни в коем разе.

- Q: Имеют ли редкие и очень редкие предметы, например ADA Refactor, более высокий шанс выпадения с высокоуровнего портала?

  A: Нет. Уровень портала не определяет редкость выпадающих предметов.

- Q: Выпадает ли больше предметов с новых для игрока порталов?

  A: Нет, такого тоже нет.

- Q: Меняется ли дропрейт (частота выпадения) предметов от изменения взаимного расположения резонаторов при неизменном уровне?

  A: Нет.

- Q: Зависит ли дропрейт от фракционной принадлежности портала?

  A: А вот это действительно так. Дружественные и враждебные порталы имеют разный дропрейт различных модов. Например, щиты чаще выпадают из дружественных порталов. Резонаторы почти всегда падают с дружественных порталов, а вот не получить ни одного резонатора с вражеского - вполне стандартная ситуация. С дружественного портала всегда падают предметы, а вот при хаке вражеских есть шанс не получить вообще ничего.

  > *Источник: https://plus.google.com/106727854201810914514/posts/X4ELkJQp87b*

Деплой

Деплой - это действие по установке резонаторов на портал.Деплой возможен только в радиусе действий. Деплоить нужно правильно: в виду того, что сила взрыва снижается по мере удаления волны от эпицентра взрыва, резонаторы следует деплоить на максимальном удалении друг от друга. Делается это так: нужно отойти от портала настолько, чтобы портал был прямо на границе радиуса действий, и начать деплоить. То есть чем ты ближе к порталу, тем на меньшем расстоянии ставятся от центра портала резонаторы.

Если будешь деплоить неправильно и ставить резонаторы в кучу, будь готов стать героем скриншотов плохого деплоя, которые будут разлетаться по региональным чатам с фразой "Как будто резист деплоил".

Исключением может быть неправильный деплой в условиях плохого приема сигнала сети или GPS.

Речардж

Для того, чтобы порталы, от которых у тебя есть ключи не разряжались, нужно регулярно их подзаряжать.

Особо много тут не расскажешь. Просто надо заряжать. Сначала важные порталы (свои гардианы и опорники), затем весь город. Здесь опять прослеживается связь с глифхаками. Глифуешь - больше предметов и кубов - больше ресурсов на переработку и зарядку.

Если внимательно почитать все, что написано на экране перезарядки, можно обратить внимание на процент эффективности перезарядки. Это значит, что чем дальше ты от портала географически, тем больше XM на перезарядку будет потрачено впустую. На расстоянии 1500км на 10 уровне эффективность перезарядки у меня составляла 75%. Чем выше твой уровень, тем эффективное расстояние перезарядки больше.

Установка модов

Установка модов процесс достаточно творческий и комбинация оных зависит от многих факторов:

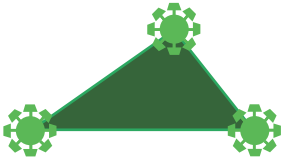
- Какой уровень у портала
- Насколько портал проходной
- Является ли портал опорником
- Портал в составе фермы

и многое другое. Советовать сложно потому что специфика игры в каждом конкретном регионе требует соответствующего уникального подхода к установке модов. Например, есть монофракционные города, где щиты не ставят совсем и на всех порталах стоят PMX+PXC потому что некому эти порталы сбить. А есть города с очень мощным противостоянием и там ничего кроме щитов в порталы не ставят.

В общем совет тут один, агент: играй больше, общайся с командой больше, и разберешься самостоятельно.

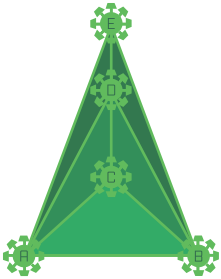
Линковка

Главное при линковке - знать куда линкуешь. Если не знаешь, а линк показывает расстояние в пару десятков километров - лучше не линковать. Такая линковка называется говнолинком (думаю, историю происхождения рассказывать не нужно). Посему, золотое правило линковки звучит так: кинул линк - построй на нем поле (самостоятельно или с командой). Незакрытые линки — это некрасиво и всем мешает. Исключение составляют линкарты, но это отдельная история.



Исключением могут стать экстренные кросслинки (кроссы), цель которых - не дать противнику закрыть поле. Кроссы наоборот кидаются как можно дальше. Но при этом нужно быть уверенным, что кросс снимется без проблем для будущей операции.

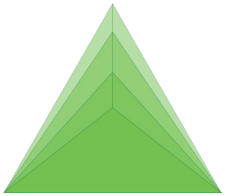
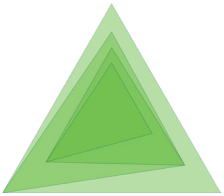
Матрешки или вложенные поля



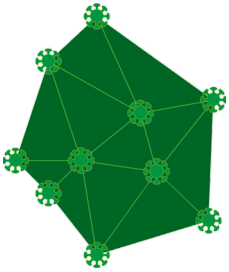
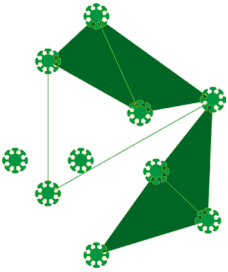
Создание многослойных полей позволяет получить больше AP и больше MU на том же самом количестве порталов, что и без использования этой тактики. Для примера, на изображении справа порядок линовки может быть такой:

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 залинковав все подряд. А это - дополнительных почти 3000 AP.

Классическая матрешка	Спираль
	

Правильная линковка

Правильно	Неправильно
	

Уничтожение порталов

Самое вкусное. Дестрой.

Уничтожение порталов это целое искусство. Даже не уничтожение, а ведение боевых действий.

Чтобы бомбить, нужно нажать на экран и в появившемся меню выбрать верхний пункт. Затем выбрать оружие (бомбы л1-л8 или усы л1-л8).

Если нажать и держать кнопку атаки, то увидишь сходящиеся круги вокруг тебя. Это режим “прицеливания”. Пока ты держишь, бомба не активируется. Отпускать надо в точке максимального схождения круга. Если все сделать правильно, - добавится 20% к силе атаки.

Есть категория игроков, не отрывающих ягодиц от сиденья автомобиля. Эта категория - чёрная дыра для бомб. Одно из главных правил атаки: не можешь достать до центра портала - выйди и дойди ногами.

До пятого уровня атаковать бомбами малоэффективно ввиду малого радиуса бомб. Начиная с пятого, можно бить по порталу из его центра. Восьмерками можно шарахать и издалека, но помни: чем ты дальше от портала, тем менее ты эффективен.

Уничтожение модов

- Q: Есть ли у модов направление установки/действия?

  A: Нет. Хотя многие считают иначе. Направление есть только у слотов под резонаторы.

- Q: Уничтожаются ли моды быстрее при частых атаках?

  A: Нет. Степень повреждения от скорострельности не зависит.

- Q: Меняется ли скорость уничтожения при заряде XMP?

  A: Зажатие кнопки выстрела увеличивает вероятность критического удара на 20%, так что да - скорость уничтожения мода увеличивается. Иначе говоря, это эффективнее, чем взрывать XMP с максимальной скоростью.

- Q: Как зависит вероятность сноса мода от уровня XMP и Ультра XMP?

  A: Лучше рассказать об их воздействии на портал и моды. Во-первых, определяется, был ли произведён критический удар. Если крит был - моды с уровнем редкости COMMON выбиваются из портала. Однако у щитов есть параметр «stickiness». И после получения крита рассчитывается вероятность того, что щит будет выбит. Например, AXA имеет крайне высокий шанс остаться в портале. То есть, для того, чтобы выбить щит, сначала надо нанести критический удар. Ну и в конце концов надо просто быть удачливым - именно это и определяет, будет щит выбит или нет (короче, сначала качаем удачу - прим. переводчика).

  Чем выше уровень XMP и чем ближе к центру портала он применяется, тем выше вероятность критического удара. Для полного разрушения лучше всего зажимать кнопку огня и стоять в самом центре.

  Также у Ультра XMP куда больший шанс крита, чем у XMP. Поэтому лучше сносить моды низкоуровневыми Ультра XMP, стоя в центре, чем издалека восьмыми XMP.

Не менее важные советы

Выбор внешнего аккумулятора

INGRESS - игра, использующая данные геолокации, получая которые, датчики сигнала нехило сажают батарею устройства. Поэтому как только вышла INGRESS, так продажи внешних аккумуляторов приподнялись.

Сначала я хотел написать подробно о выборе внешнего аккумулятора, но чем больше я погружался в детали, тем отчетливее стал понимать, что выбор банки (от слова PowerBank, накопитель заряда) - дело чуть ли не интимное. Одним нужна банка полегче, другим - чтобы с ней можно было пару дней играть, третьим нужна тонкая.

Лично я испробовал банок пять емкостью от 3000 до 21000 мАч и в данный момент остановился на продукции компании Anker (есть уже локальная шутка, что анкеровцы - предтечи шейперов). В Телеге можно обратиться к @eugenekostylev за рекомендациями, если обзоры продукции вас устроят. В остальном, я пользовался абсолютно разными банками и как резервная у меня сейчас вообще NONAME на 20800 мАч. В общем, лучше подобрать эту вещицу самому и под себя.

Одежда

Главные инструменты агента - это его руки и ноги. Заледенели конечности - играть становится грустно. И, аналогично, при горячих ногах/руках можно играть даже в лютый мороз. Как следствие, нужно иметь следующий аксессуары и предметы одежды (со временем каждый выбирает гардероб сам):

- перчатки с резистивным покрытием. Глифовать в них сложнее, но лучше, чем ничего
- альтернатива - перчатки/варежки с “открывающимися” пальцами
- я глифую большим пальцем и одной рукой, поэтому я купил теплые перчатки и отрезал часть правой перчатки на большом пальце
- химические/солевые грелки. По состоянию на зиму 2015/2016 продавались по смешным ценам в Спортмастере. Закидываются в обувь или перчатки
- рюкзак. Почти обязательно. Руки должны быть свободны
- неплохая вещь - “рукава” на икроножные мышцы. Существенно снижают теплопотери этой части ног
- балаклава или намордник с виндстоппером. Много ходишь - часто дышишь. Дышать нужно воздухом потеплее
- я однажды закинул в рюкзак следующие вещи: складной зонтик, бахилы, полиэтиленовый плащ-дождевик. Ни разу не пользовался, места не занимают, но душу греют

Отдельно следует паковаться на случай долгих прогулок, либо путешествий/командировок, когда ты точно знаешь, что домой попадешь нескоро.

Не совсем одежда, конечно, но если ты играешь в полях на машине, озаботься всем, что поможет вытащить машину из грязи/сугробов. Здесь главное правило: чем интереснее портал, тем дальше идти за трактором для машины.

Опознавательные знаки

Лично моя практика посещения московского Misson Day показала, что опознавательные знаки не нужны. Они лишний раз выделяют агентов из толпы. Не секрет, что полно людей, которые перепутали реальность с игрой и переносят игровую неприязнь в реальность. Как итог, на Misson Day были сообщения об опьяненных алкоголем агентов, задирающих и провоцировавших на драку оппонентов. Я был в лыжной маске и оранжевой куртке, зеленого на мне не было ничего, желал хорошей игры обеим фракциям и они мне с улыбкой желали того же.

Ощущение принадлежности к группе - важно. Но не делает тебя хорошим агентом. Скажу больше, иногда даже необходимо остаться незамеченным для оппонента.

Отдельно стоят аксессуары фракции. Так как нанесения символов игры - это затраты, то ты получаешь то же самое, но чуть дороже.

Ну и, конечно, не нужно никаких опознавательных знаков человеку, который уткнулся в телефон и стоит, почти уперевшись лицом в дерево.

Использование за рулем

Немалая часть игроков с машинами играют будучи водителями за рулем. Поэтому здесь пара тезисов:

- Играть за рулем - небезопасно
- Играть за рулем правда небезопасно. Серьезно.

Вот в принципе и все. Если не веришь - риски берешь на себя.

Термины

В завершении предлагаю тебе ознакомиться со всеми терминами, которые не раз всплывут в разговорах с другими игроками.

Термин	Определение
агент	игрок в ингресс
апгрейд, ап	улучшение установленных в портале резонаторов, установка новых модов
AP (произносится как АПэ)	очки опыта
бустер, 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 HACK.
деплой	установка резонатора в портал.
задеплоить	вставить в портал все 8 резонаторов
додеплоить	в портале воткнуть недостающие резонаторы
диван	портал, который достаешь с "дивана" с рабочего место или находясь дома, то есть без усилий.
сжигать	перерабатывать оборудование в хт при помощи кнопки RECYCLE
кач, прокачка	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, оператор	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.
покрасить портал	применить вирус
речардж, чардж, зарядка	зарядка побитых и просевших порталов.
ферма	скопление порталов
вр	very rare.
ла, лампа	link amp.
хс	heatsink.
мх, мультик	multi-hack.
смурфы, резинки, синяки	агент Сопротивления
энлайт	агент Просвещения
деплой, деплоить	процесс установки резонатора (от англ. - to deploy)
вертолет, верт, спуфер, мультиакк, аккшаринг	термины, связанные с нечестной игрой
опроник	опорный портал для операции накрытия
рез	резонатор
усы, ультры, шприцы	ультрастрайки
снести, вынести, потратить, снять, поломать	термины связанные с разрушением портала
банка	внешний аккумулятор для подзарядки устройства, с которого ведется игра
телега	Telegram. Клиент быстрых сообщений вроде WhatsApp.
му, мухи, Эм'Ю	MU, Mind Units. Количество населения, попавше под поле

Послесловие

Тут, конечно, хочется написать что-то глубоко пафосное вроде того как эта игра поменяла мою жизнь. Ничего она в жизни у меня не поменяла. Вообще, я считаю, что игры, меняющие жизнь людей - это сказка. Если ты не готов выйти на улицу - никакая игра не поможет. Если ты уже на низком старте, то INGRESS - то, что нужно.

По причине того, что игра плотно завязана на реальных физических и временных затратах, очень остро воспринимается нечестная игра. Здесь я могу только посоветовать настроить себя на спокойное восприятие фактов мошенничества. Потому что если напрягаться от читеров, то и играть нет смысла. Если играть с мыслью, что твоего Гардиана все равно снесут, то и играть бессмысленно.

В общем, получайте от игры удовольствие. А иначе и не нужна она.

Спасибы

Все меньше и меньше в инструкции остается частей, которые я взял из мануала безымянного автора. Большое ему спасибо за первый толчок.

Спасибо тем, кто помогал с редактированием: John Hripelov и @Trotus. За время прошедшее с начала написания этой инструкции с нуля, она выросла в два раза и вытерпела более сотни правок

Что дальше?

В ближайшее время я обязательно допилю

- мануал для тех, кому за 8
- Джон Хрипелов напишет вводную историю для тех, кто либо интересуется, либо собирается отыгрывать роль (рекомендую подписаться в G+, у него много интересного)
- остановлюсь подробнее на глифах и их последовательностях
- сделаю дубль мануала для WEB, а так же EPUB/FB2

Если вы считаете, что какая-то сфера игры незаслуженно упущена из виду, либо не до конца раскрыта - пишите мне в телегу @Matheist.