

LE PETIT LIVRET VERT QUI CONTIENT TOUTES
LES ASTUCES POUR DEVENIR UN PARFAIT JEDI

INGRESS BOOSTER

MANUEL

V.14-011



3NL16H73N3D
5U155E ROM4ND3

INGRESS est un jeu massif multi-joueurs de réalité augmentée qui se pratique en extérieur.

Toutes les astuces de ce manuel ne seront jamais aussi efficaces que le coaching d'un agent confirmé.

[Bien coaché un joueur peut passer au level8 en quelques jours, alors qu'un joueur solo mettrait plusieurs mois...]

LA VOIE DU SUCCÈS

- JOUER COLLABORATIF !
- DEPLOY À BONNE DISTANCE !
- DES LINKS COURTS !
- HACK, HACK, GLYPHE !
- CONSTRUIRE EST TOUJOURS MIEUX QUE DÉTRUIRE

Ce document se fonde sur «Ingress Bootcamp: The unofficial guide to Level 8» de Ralph Reijs Nachum

Design & Adaptations : **Alt0169**

I N D E X

OBJECTIFS / MATÉRIEL**COMM / HANGOUTS****XM****AP****PORTAILS****FICHE DÉTAIL****DÉPLOYER****MODs****GLYPHES****FIELDs****ATTAQUER****XMP/US****VIRUS****CAPSULES****TEAMWORK****GOODIES**

OBJECTIFS

- Déployer les Portails **ENLIGHTENED**
- Attaquer & Capturer les Portails **RESISTANCE**
- Linker les Portails en triangles pour créer des Fields
- Défendre les Portails **Verts** et leurs Links et Fields
- Maintenir & étendre le contrôle des Fields et du territoire

MATÉRIEL

- Un Smartphone Android avec un écran 480x800 min.
- Un compte Gmail de préférence activé sur Google Plus [G+]
- Une connexion internet 1Gb/mois min.
- Le Scanner Ingress :



- Une batterie externe est recommandée
[la connectivité Internet+GPS intensive draine rapidement le phone]

COMM

Dans le Scanner le panel **COMM** est un système intégré de chat. Onglet [All] pour communiquer entre factions, onglet [Faction] pour communiquer qu'avec les **ENLIGHTENED** pour tout messages sensibles. *[Le rayon permet de limiter l'étendue de la réception des messages]*



HANGOUTS

La **COMM** offre des fonctionnalités très limitées et peu de sécurité. Les Agents communiquent de préférence via l'app **HangOuts** qui permet de créer des groupes par région/opération et partager des médias.



*[Pour éviter les infiltrations de la **RESISTANCE**, il vous sera généralement demandé de passer une vérification en rencontrant un Agent en personne ou en retournant un code unique sur la **COMM**]*

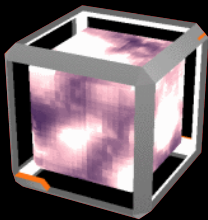


XM

Pour effectuer une action, vous avez besoin d'énergie **XM** [eXotic Matter]. Vous pouvez gagner de l'**XM** en vous déplaçant un peu partout, mais ils sont concentrés autour des portails et se régénèrent toutes les 20 mins.

POWERCUBES

Pour transporter de l'**XM** en réserve avec vous, il y a les **PowerCubes** qu'on obtient lors du Hack d'un **Portail** et peuvent être conservés dans l'inventaire.



RECYCLAGE

Une autre façon d'obtenir de l'**XM** est de recycler des items. On obtient peu d'**XM**, mais c'est souvent utile. *[Avec la fonction multi-recycle, il est possible de visualiser l'**XM** récupéré]*

DROP

RECYCLE

AP

Lors de l'exécution d'actions, vous gagnez de l'**AP** [Actions Points] et votre niveau de joueur monte. Vous pouvez alors utiliser des objets plus puissants et attaquer des portails de niveau supérieur.

En quelques heures vous pouvez être de niveau 5 [en allant dans des zones denses en portails]. Assurez-vous de suivre les pratiques suivantes pour monter rapidement :

LVL	Quantité d'AP
L1	0 AP
L2	2'500 AP
L3	20'000 AP
L4	70'000 AP
L5	150'000 AP
L6	300'000 AP
L7	600'000 AP
L8	1'200'000 AP

BOOST LEVELING

- **Hack** un max pour récolter des Résos et des Clés + **Glyphes** [long press]
- **Deploy** les portails au complet, c'est près de 1'750 AP
- **Link** tous les portails. La création d'un Field c'est 1'563 AP. La taille du Field n'a aucune influence, créer donc des petits Fields

[Il y a des zones propices au Boost Leveling dans chaque région. Renseignez-vous auprès des Agents locaux pour les connaître]

PORTAILS

Le composant le plus important d'Ingress est le **Portal**. *[Un portail est un endroit soumis par les Agents locaux, que l'on trouve aux monuments, statues, architectures intéressantes, ..]*

Le portail apparaît sur le Scanner en **Gris** (neutre) et peut être capturé par des agents des 2 factions, qui le tourne en **Vert** ou **Bleu** selon la faction de l'Agent qui deploy le 1^{er} Reso *[Cet Agent sera également marqué comme propriétaire du portail jusqu'à ce que quelqu'un de l'autre faction le détruisse et le recapture]*

Les Portails **Verts** peuvent être **upgradé** par des Agents **ENLIGHTENED**, ou peuvent être détruits par des Agents **RESISTANCE**. Vous ne pouvez pas détruire les Portails **Verts** et vous ne pouvez pas **upgrader** les Portails **Bleus**.

Selon ses **Resos**, le Portal a un niveau de 1 à 8. Ce niveau détermine sa capacité d'énergie et la distance max de ses liens sortants.

FICHE DE DÉTAIL

Gare de Lausanne

Level du portail

L6

Energie restante

Energy: 33k

Owner:

tuakmakdin
 Quantité de Keys
 Cliquer pour Drop
 avant de Hack et
**gagner plusieurs
 Keys**



Clic court pour HACK rapide
 & clic long pour jeu de
Glyphes, gains bonus

HACK
 portal

Déployer les Résos &
 Upgrader lorsque le portail
 est complet

DEPLOY
 status

Recharger le Portail
aussi à distance lorsqu'on
 en possède la Clé

RECHARGE
 resonators

LINK

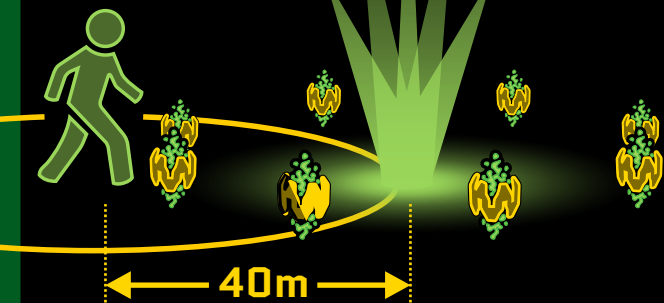
MOD
 status

Créer un Link lorsque les 8
 Resos sont deploy et
 lorsqu'on est à portée
Max 8 Links sortants

Détail des MODs
 pour ajouter jusqu'à
 2 par Agent et max
 4 par portail

OK

DÉPLOYER



Assurez-vous de vous placer le plus loin possible du centre du portail [sur la limite orange du scanner], de sorte que les Resos soient placés aussi loin que possible. Cela rend plus difficile pour l'ennemi de toucher plusieurs Resos à la fois.

Lorsque vous deployez vous pouvez sélectionner un Slot puis le niveau du Reso, pas besoin de se déplacer pour cela.

LIMITES DE RESOS PAR AGENT

Vous ne pouvez déployer que des Resos de votre niveau ou inférieur. Vous pouvez placer 8xRL1, mais seulement 4xRL2, 4xRL3, 4xRL4, 2xRL5, 2xRL6, 1xRL7 et 1xRL8 par Portal.

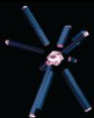
MODs



LES SHIELDS

+ Résistance en absorbant les attaques. Utiles à placer sur un Portal haut niveau, stratégique, ou qui soutient des Fields importants.

[Les Farms sont importantes à défendre et méritent les Shields Rares et VR que vous avez]



TURRETS & FORCEAMPS

Contre-offensives pour défendre un Portal en vidant l'ennemi de ses XMs



[La combinaison (V)R Shields + Turret / ForceAmp rend difficile à détruire. Appliqué sur un groupe de portails rapprochés, l'attaquant peut être très affaibli dès la 1ère salve.]



MULTIHACKS & HEATSINKS

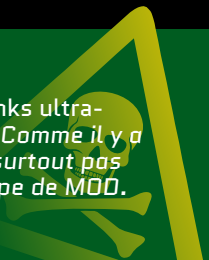
Pour le **Farming**, n'apporte aucune défense au portail, le MH augmente le nbr de Hacks et le HS réduit l'attente entre les Hacks.



[Utilisation fréquente sur les Home-Portals (maison, boulot, dans un pub, ..)]

LES LINKAMPS

Ne pas poser! Pour les Links ultra-longue distance [+1200km]. Comme il y a max 4 MODs par Portal, ne surtout pas gaspiller les slots avec ce type de MOD.



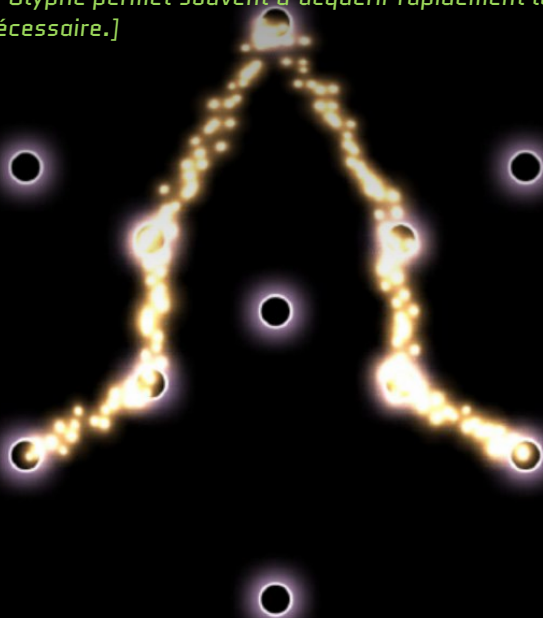
GLYPHES

En laissant pressé [HACK] sur un portail, le mod Glyphe est lancé.

Une succession de symboles sont affichés, il s'agit de les reproduire dans un temps donné pour un gain d'items.

Mémoriser le nom des glyphes, permet de construire des phrases et reproduire les séquences plus efficacement.

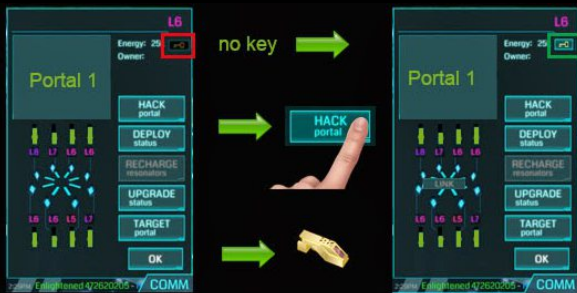
*[Lorsque vous **Farmez** ou tombez très bas en items, le Glyphe permet souvent d'acquérir rapidement le nécessaire.]*



FIELDS

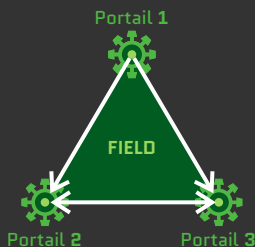
Pour linker des portails et faire des Fields, il faut les clés des portails et que tous les portails soient équipés des 8 résos.

→ **HACK** pour obtenir une clé



Hacker encore 2 autres portails pour obtenir toutes les Clés.

→ **LINK** les portails



Au Portail 1, linker les Portails 2+3

Au Portail 2 ou 3, linker le portail 3 ou 2 pour fermer le Field [triangle]

Les Links ne peuvent pas croiser d'autres Links bleus ou verts

[Il est possible de faire plusieurs couches de Fields en englobant un Field dans un autre, qu'il soit bleu ou vert.]

ATTAQUER

Pour capturer un portail, il faut l'attaquer s'il est **Bleu**. Laisser presser qq secondes sur la carte ouvre un menu avec [FIRE XMP]. Un carrousel présente les armes de votre inventaire. En laissant pressé sur [FIRE] une animation s'enclanche, en lâchant lorsque le disque est concentré peut ajouter jusqu'à **+20%** à l'attaque.



Attack +17%

Les dommages sont calculés depuis votre position et appliqués aux **Résos** du portail de manière dégressive avec la distance. Pour effectuer un max de dommages sur un **Réso**, il faut se placer dessus.

Les **Shields** et les **Links** sur le portail, lui donne de la 'mitigation' - atténuent les dommages. Les **Shields** semblent tomber de manière +/- aléatoires au fil des attaques. Les **Links** tombent lorsque le portail n'a plus que **2 Résos**.

XMP



C'est l'arme la plus courante, plus leur niveau est élevé, plus les dommages et le rayon sont importants. Tirer des XMPs consomme de l'XM.

XMP1 150/42m

XMP2 300/48m

XMP3 500/58m

XMP4 900/72m

XMP5 1200/90m

XMP6 1500/112m

XMP7 1800/138m

XMP8 2700/168m

ULTRASTRIKE



Variante des XMPs qui effectue des dommages beaucoup plus concentrés. Ils sont idéals pour casser les **Shields** – se placer au centre du portail.

US1 150/10m

US2 300/13m

US3 500/16m

US4 900/18m

US5 1200/21m

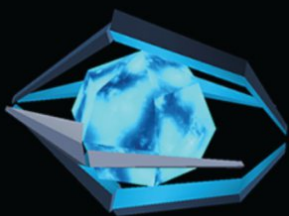
US6 1500/24m

US7 1800/27m

US8 2700/30m

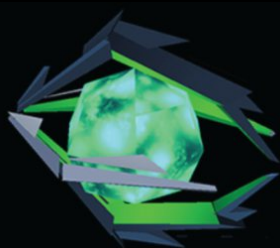
VIRUS

Les Virus permettent de tourner un Portal sur l'autre faction. Ils sont assez rares à obtenir, donc réfléchissez bien avant de les utiliser.



ADA VIRUS

Portail **Vert** > **Bleu**



JARVIS VIRUS

Portail **Bleu** > **Vert**

- **Ne rapporte aucun AP**
- **Fait tomber tous les Links et Fields** attachés au Portal, mais conserve tout ses MODs

Retourner un Portal en utilisant un Virus vous coûtera : **Portal LVL*1000 XMs.**

[Tourner un P8 vous coûtera 8'000 XMs]

LES CAPSULES

Une capsule est un container pour stocker vos items.

Rare



Ses avantages sont :

- **Stocker** des items que vous ne voulez pas recycler accidentellement
- **Échanger** rapidement une grande quantité d'items [clés] avec un autre agent
- **Farmer** de grandes quantités de clés d'un Portail sans avoir à les déposer toute en premier

TEAMWORK

COOPÉRATION

Chacun joue de son côté, c'est cool.. mais vous pouvez rendre votre région plus forte en unissant vos forces. Pour gagner le contrôle sur une zone, vous aurez besoin d'une équipe sur le long terme.

QUAND ATTAQUER?

Lorsque les Portails autour de vous sont **Bleus**, sortir et attaquer. Réagir vite pour les démotiver et revenir souvent.

QUAND DÉPLOYER?

En général, sortir et déployer quand tout est **Gris** pour faire un max d'AP.

MAIS JE SUIS JUSTE UN AGENT BAS NIVEAU..

Ça n'a pas d'importance, vous pouvez toujours faire une grande différence sans avoir une puissance de feu ou des Résos haut niveau. Choses que vous pouvez faire:

- **Déployer les portails au complet**
- **Linker court & faire des petits Fields**
- **Recharger tous les Portails Verts**

En suivant cela vous aiderez grandement les **ENLIGHTENED** et vous monterez de niveau très rapidement.

GOODIES

INTEL MAP

Le champ de vision du Scanner est très limité. L'Intel Map permet de consulter toutes les régions pour avoir la vision d'ensemble:

> www.ingress.com/intel

SIMULATEUR D'ATTAQUE

Ce simulateur permet de tester différentes attaques sur un Portail:

> ipas.graphracer.com

INGRESS PORTALS

Cette App comporte différents outils pratiques, mais avant tout un WIKI pour trouver toutes les réponses:



INTEGRATED TIMER

Timer intégré pour mesurer notamment le temps entre 2 Hacks:

