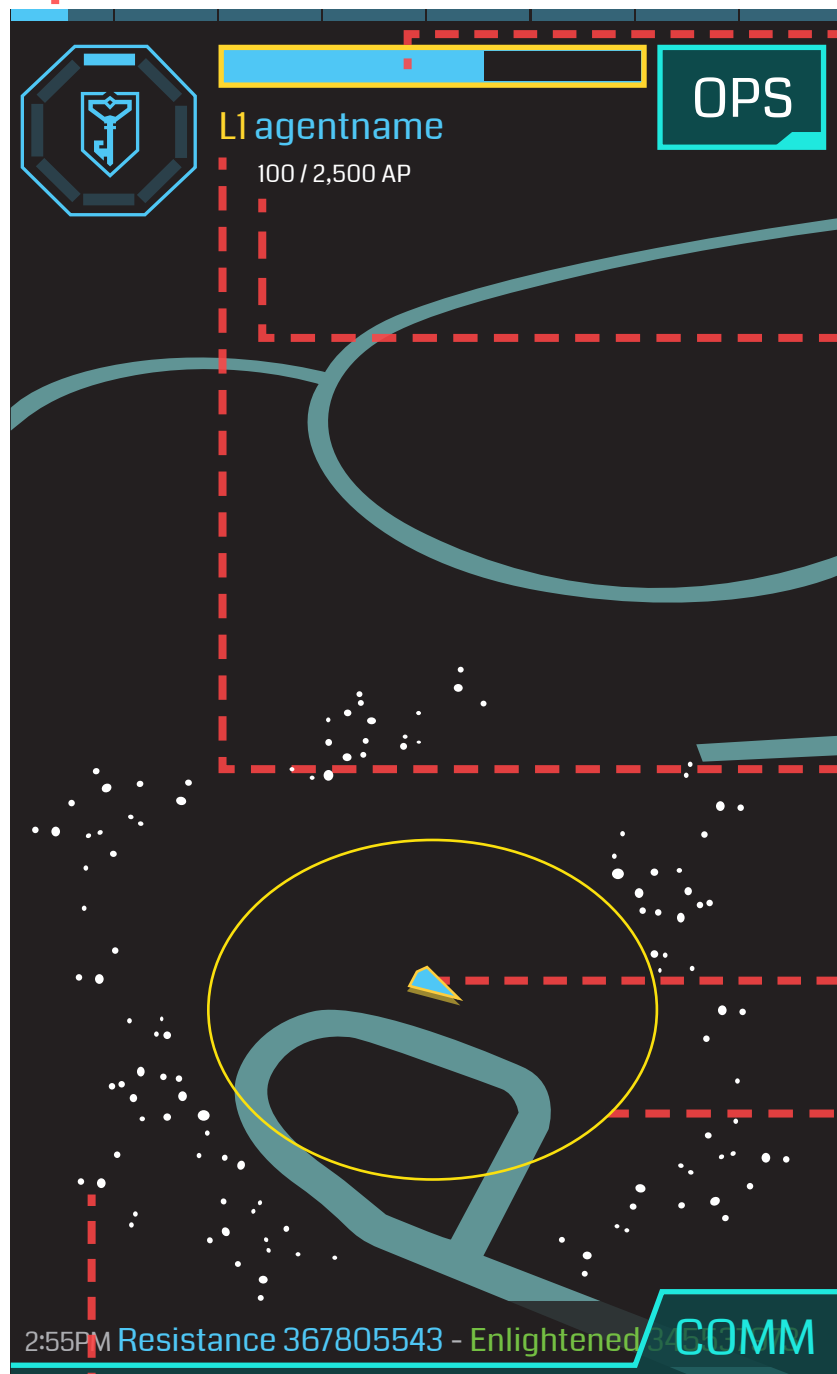


スキャナー の画面について

スキャナー デバイスのメイン画面について簡単に説明します。



① **AP プログレスバー**
アクション ポイント (AP) の獲得数が増えて次のレベルに近づくにつれて、このバーが埋まってきます。

② **XM ストレージバー**
このバーには、これまでに集めたエキゾチック マター (XM) の量が表示されます。エージェントはアクションごとに XM が必要になるため、できるだけ多くの XM を集めましょう。

③ **獲得済み AP**
エージェントの名前をタップすると AP が表示されます。最初の数字はこれまでに獲得した AP の数です。2 つ目の数字は次のアクセスレベルに達するために必要な AP の数を示します。Resonator の設置やリンクの作成といった、Portal に対するアクションで AP を獲得できます。

④ **アクセスレベル**
エージェントの現在のレベルです。

⑤ **現在地**
エージェントの現在の位置です。

⑥ **アクション範囲**
Portal やドロップした アイテム i に対してアクションを起こせる範囲です。

⑦ **COMM**
COMM を使って、他のエージェントと交信したり、通知や近くで発生した Portal 活動を確認します。

⑧ **エキゾチック マター (XM)**
キラキラと輝く光の粒がエキゾチック マター (XM) です。Portal に対してアクションを起こすためのエネルギーとなるので、積極的に XM を集めましょう。

移動を始める

まずは何はともあれ歩くことです。実際に場所を移動して XM を集め、Portal を見つけましょう。Portal の色はグレー、青、緑のいずれかです。どの色の Portal を Hack しても アイテム を取得できます。Resonator (後述) を中立を表すグレーの Portal に設置すればその Portal をキャプチャーする (自分の陣営の支配下に置く) ことができます。また、敵の Portal は破壊することもできます。Portal をタップすると、その Portal で実行できるすべてのアクションが表示されます。

HACK portal

味方の PORTAL

青の Portal は味方の陣営、つまり Resistance が支配しています。空いているスロットがあれば新しい Resonator を設置できます。また、設置済みの Resonator をアップグレードすることもできます。味方の Portal は最高のインベントリになるため、積極的に Hack しましょう。



DEPLOY status

中立の PORTAL

グレーの Portal は現時点ではどちらの陣営にも支配されていないため、Resonator を設置することでキャプチャーできます。中立の Portal に最大日本の Resonator を設置すれば、その Portal を最大限にパワーアップすることができます。



FIRE XMP

敵の PORTAL

緑の Portal は反対勢力の陣営、つまり Enlightened に支配されています。敵の Portal を Hack すると AP を大量に獲得できますが、通常は同時に攻撃も受けて自分の XM が減少します。レベルが上がれば、XMP バスターを使って敵の Portal を中立化することもできます。



FIRE

DONE

ワンポイント: FIRE XMP

スキャナー の画面を押し続けるとフイック オプションが表示されます。指を [FIRE XMP] オプションにスライドさせると武器が起動します。



あなたの所属は Resistance です。

人類の尊さを守るため、私たちはエキゾチック マターは特に注意して扱わなければならないと考えています。エキゾチック マターを保有することによる影響はまだわかっていません。Enlightened 側は、XM が未来の世代にどのようなダメージを与えるおそれがあるかもわからないまま、やみくもに XM を利用しようとしています。エキゾチック マターをさらに研究し、その真意が判明するまで、私たちは人類のために戦い続けます。

交信

他のエージェントと交信する方法:

1 COMM のタブ

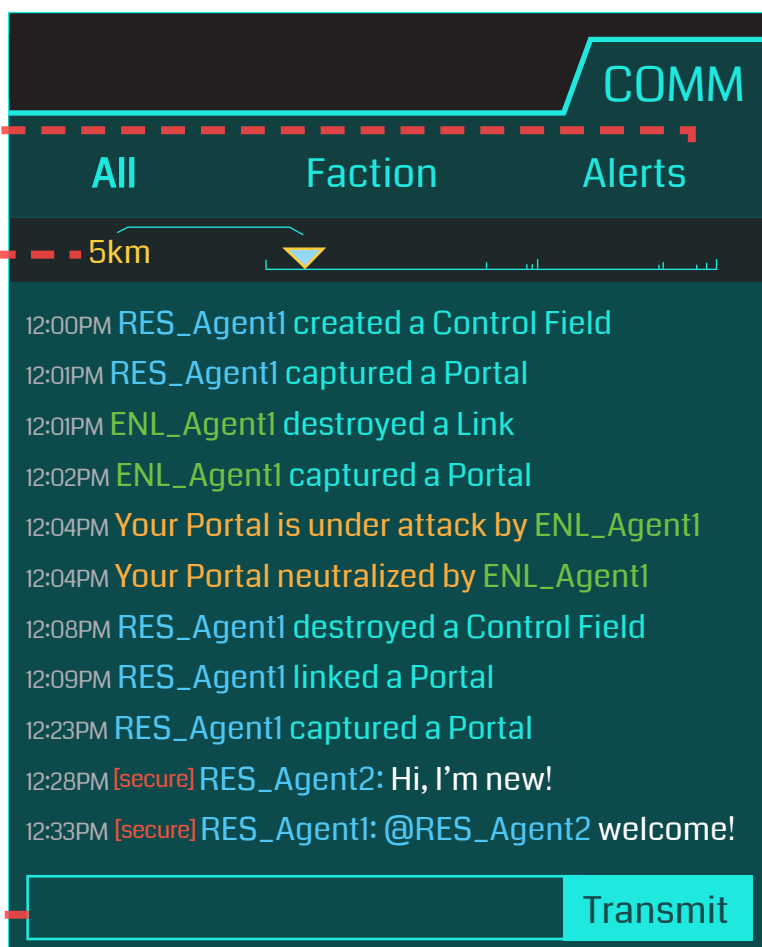
- [All] COMM タブには、活動、メッセージ、通知がすべて表示されます。[All] に投稿すると、両方の陣営のエージェントにメッセージが送信されます。
- [Faction] COMM タブは、自分と味方の Faction のみを宛先とするメッセージ向けです。安全なメッセージには、[All] COMM タブでメッセージ本文の前に [secure] が付きます。これらのメッセージは [Faction] COMM タブで送信されたもので、セキュリティ上の理由から [Faction] COMM タブで返信してください。
- [Alerts] は、いつ、どの Portal が攻撃を受けたかを示す通知のタイムラインです。

2 交信範囲

この矢印をバーに沿ってスライドさせて、活動を確認したい範囲を設定します。最短範囲は「5 km」で、最長範囲はグローバルです。

3 メッセージの送信

ここにメッセージを入力すると、エリア内の他のエージェントとの交信が始まります。



ワンポイント: SEND MESSAGE

ワンポイント: エージェントにメッセージを直接送信するには、エージェント名の前に @ 記号を入力するか、エージェント名を長押しして [SEND MESSAGE] を押します。

コミュニティ

近くにいるエージェントと交流できます。

つながる

Ingress にはさまざまなソーシャル コミュニティがあります。[Faction] COMM タブで自己紹介して、あなたが [地域の Ingress コミュニティ](#) に参加して仲間のエージェントと知り合いゲーム戦略を分かち合いたいと思っていることを地域のエージェントに伝えましょう。

イベント

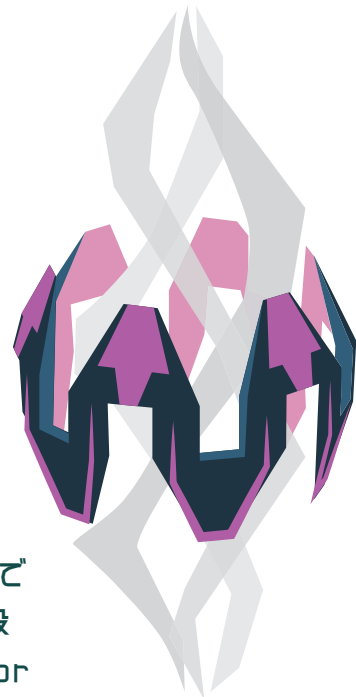
- エージェント主催の Ingress イベントは、地域の新しいユーザーと知り合う素晴らしい機会です。
- 近日中にオフ会が開催される予定があるかどうかは、地域のコミュニティでご確認ください。
- 毎月、各地域で新人エージェントをコミュニティに迎えるエージェント主催の「First Saturday」イベントが開催されています。経験豊富なエージェントが新人エージェントに専門的な知識を伝えてレベルアップをサポートします。近くで「First Saturday」イベントが開催されているかどうかは、www.ingress.com/events で確認するか、地域のコミュニティにお問い合わせください。



RESONATORS

Resonator は Portal のキャプチャに使用します。また、Portal をパワーアップすることもできます。中立（グレー）の Portal には最大日本の Resonator を設置できます。Resonator のスロットは Portal の画面で確認できます。Resonator を設置するには、大きい [DEPLOY] ボタンをタップします。Resonator インベントリが表示され、設置できるようになります。

Resonator には 1~8 のパワーレベルがありますが、現在のレベル以下の Resonator しか設置できません。



制限

1 人のエージェントが設置できる Resonator 数の上限は Resonator のレベルで決まります。下の図に、Resonator のレベル、対応する色、1 つの Portal に設置できる数を示します。Portal のレベルは、設置されているすべての Resonator の平均レベルで決まります。

RESONATOR LEVEL

L1	L2	L3	L4	L5	L6	L7	L8
							
8	4	4	4	2	2	1	1

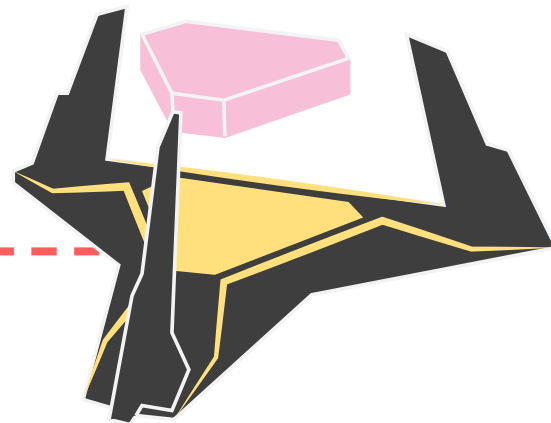
QUANTITY A SINGLE AGENT CAN DEPLOY

高いレベルの Portal を作成するには、所属する陣営の他のエージェントが Resonator を設置するか、Resonator をより高いレベルにアップグレードする必要があります。Portal の最高レベルは 8 (L8) で、このためには Resonator を設置するエージェントが 8 人必要です。

武器

XMP BURSTER

XMP バスター 敵の Portal を奪うために必要となるアイテムです。Resonator と同様に、バスターにも 1~8 のレベルがあります。バスターはレベルが高くなるほど発射範囲が広がり、より大きなダメージを与えることができます。アクセスレベルが高くなるほど、獲得する武器も強力になります。

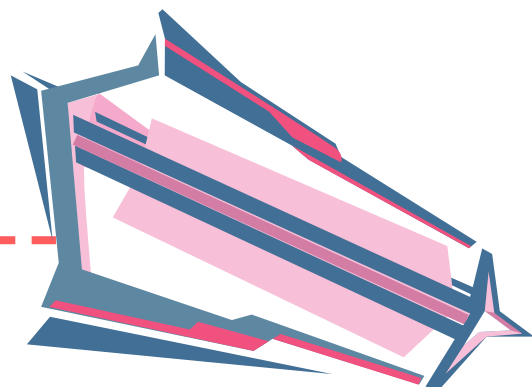


ワンポイント:

Resonator に重なるように移動してから攻撃する破壊したい Resonator にできる限り近づきましょう。近いほど、バスターの効果は増大します。これは、発射範囲がそれほど広くない低いレベルのバスターに特に有効です。

ULTRA STRIKE

XMP がショットガンのような破壊力であるとすれば、Ultra Strike はスナイパーです。Resonator を個別に狙う場合や Portal の MOD を破壊する場合に役立ちます。

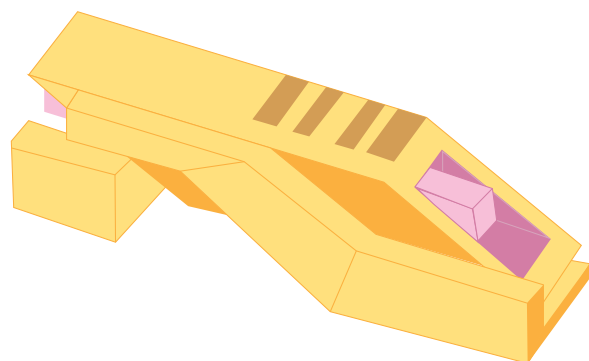


ワンポイント: MOD を破壊する

敵の Portal に重なるように移動してからウルトラ ストライクを発射すれば、Portal Shieldなどの防衛用 MOD を破壊できます。

PORTAL KEYS

PORTAL KEY を集めるには、PORTAL を HACK します。PORTAL KEY を見るには、スキャナー の右上の [OPS] をタップします。左下の [ALL] をタップすると、PORTAL KEY などのインベントリ/ カテゴリが表示されます。



RECHARGE



リチャージ

Portal は時間が経つと衰えていきます。味方の Portal を完全に減衰させないようにするには、Portal を選択して [リチャージ] をタップし、自分の XM をその Portal に分け与えます。

リンク

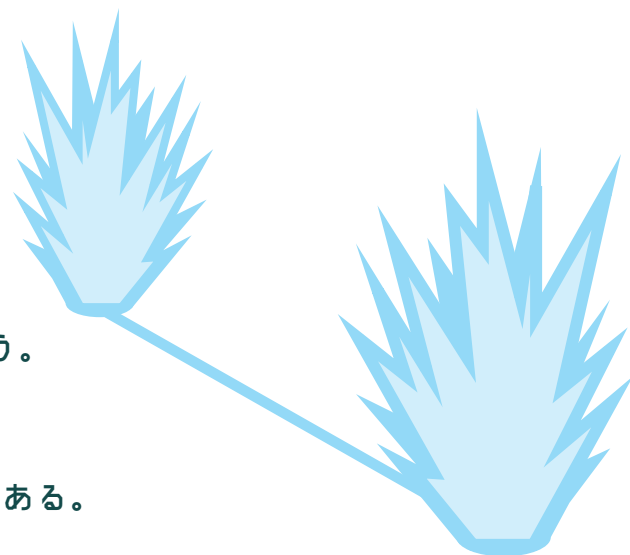
リンクを作成するには、リンク先の Portal の Portal Key が必要です。リンクするには、Portal を選択して [リンク] をタップし、リンク可能な Portal の一覧を表示します。

LINK

NO LINKABLE PORTALS

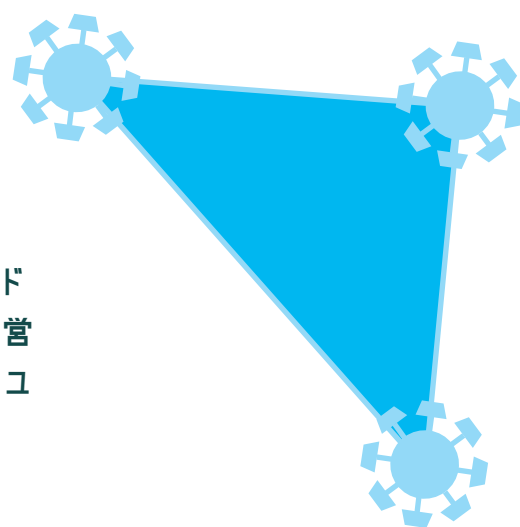
リンク可能な Portal がないこともあります。よくある理由は次のとおりです。

1. リンク先やリンク元の Portal で Resonator が不足している。
2. Portal が Field 内にある (Field については後述)。
3. リンク元とリンク先の間既に他のリンクがあり、交差してしまう。
4. リンク先の Portal が範囲外であるか、距離が離れすぎている。
5. 1 個の Portal がリンク元としてリンクを出せるのは日本までである。



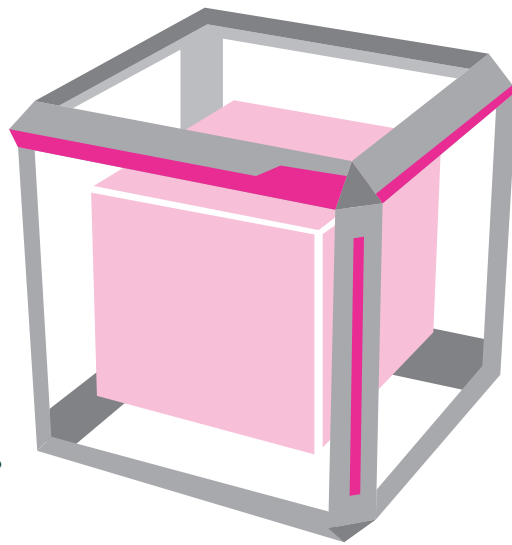
フィールドの作成

3つの Portal を互いにリンクすると、三角形のコントロールフィールドが作成されます。Control Field は AP の獲得につながり、所属する陣営の範囲内のマインド ユニット (MU) をキャプチャできます。マインド ユニットはコントロールフィールドの支配下にある人口を表します。



POWER CUBES

敵の Portal の Hack や Resonator の設置といったほとんどの Portal アクションには蓄積した自分の XM が必要です。XM が切れると スキャナー はオフラインになります。再び歩き始めるか、Power Cube を使って XM を補給します。



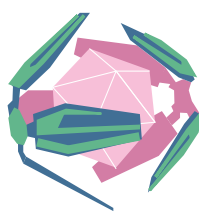
ワンポイント: POWER CUBE

Power Cube のレベルが上がるほど、供給される XM も多くなります。レベルが上がるほど、蓄積できる XM の量も多くなります。

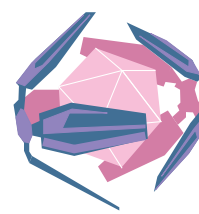
MODS

MOD にはさまざまな種類があり、それぞれ目的が異なります。攻撃から守る MOD や Hack 力を強化する MOD などがあります。Portal の MOD にアクセスしたり MOD を設置したりするには、Portal の画面で [MODS] をタップします。各 Portal には MOD スロットが 4 つありますが、1 人のエージェントが設置できる MOD の数は Portal あたり 2 つまでです。

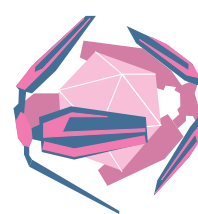
COMMON



RARE



VERY RARE



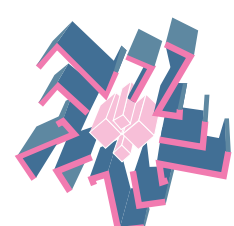
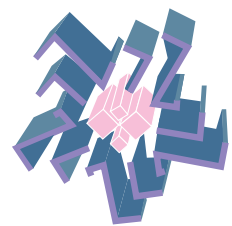
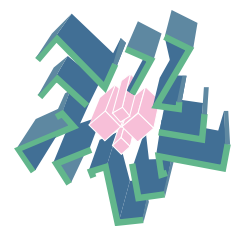
SHIELDS

シールドを使うと、敵の攻撃から味方の Portal を守ることができます。Shieldには、Common、Rare、Very Rare、Very Rare AXA があります。Shield のレア度が高いほど、防衛力が上がります。



MULTI HACKS

Hack の回数が上限を超えると Portal がバーンアウトし、リセットされるまで数時間必要になります。Multi-Hack を利用すれば、Portal がバーンアウトするまでの Hack の回数を増やすことができます。



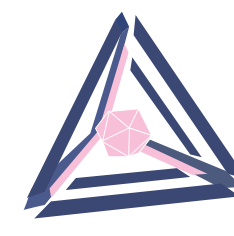
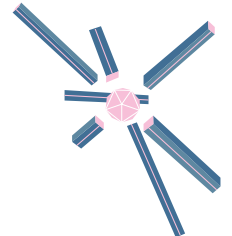
HEAT SINKS

通常、Portal を連続 Hack する場合は、Portal を「冷却」させるため Hack する度に数分間待つ必要があります。Heat Sink を利用すれば、Portal の冷却時間が短縮されるため、短時間で連続 Hack できます。

ワンポイント:

Heat Sink は、冷却時間を短縮するだけでなく、Portal のバーンアウトもリセットします。短時間に Hack する回数が多すぎて Portal がバーンアウトしてしまった場合は、Heat Sink を設置することですぐに Hack を再開させることができます。この操作を行えるのは Heat Sink を設置したエージェントのみです。

RARE



FORCE AMPS, TURRETS, AND LINK AMPS

- Force Amps は、敵のエージェントへの Portal の攻撃力を上げることができます。
- Turret は、Portal が敵のエージェントに攻撃する頻度を上げることができます。Force Amp と組み合わせて使えば、Portal の攻撃力と攻撃頻度を増大できます。
- Link Amp は、Portal のリンク範囲を拡大できます。

カプセル

このコンテナには、最大 100 件のインベントリ アイテム を格納して安全に保管できます。また、複数の アイテム を別のエージェントに受け渡すこともできます。受け渡すのは、カプセルに アイテム を積み込んだ後、そのエージェントが獲得できるようにそのカプセルをドロップします。



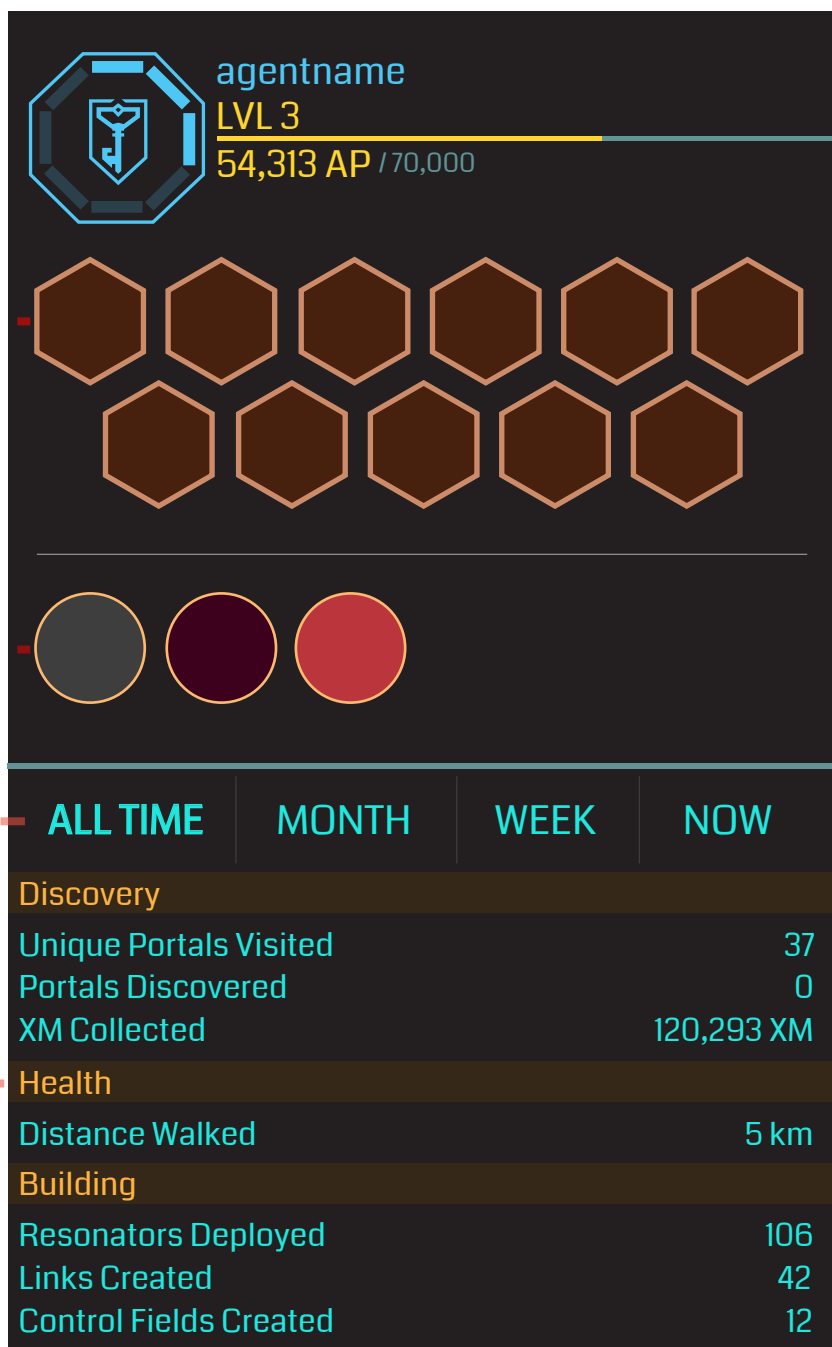
エージェントのデータ

① メダル
メダルで、エージェントの実績と Ingress への貢献度がわかります。メダルは Bronze、Silver、Gold、Platinum、Onyx の 5 段階になっています。

② ミッション バッジ
ミッションを完了すると、それに応じた特別なミッション メダルを獲得できます。ミッションを確認するには、[OPS] をタップして [ミッション] タブを選択します。

③ データの並べ替え
エージェントのデータは時系列で表示でき、週単位、月単位、全期間の活動を確認できます。[NOW] タブには、現在支配している Portal、リンク、コントロールフィールド、MU の数が表示されます。

④ エージェントのデータ
エージェントが発見したもの、エージェントの状態、エージェントが作成したもの、攻撃、防衛、ミッション、エージェント データを収集しているリソースが表示されます。



	ALL TIME	MONTH	WEEK	NOW
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			

レベル

各レベルは達成するのが徐々に難しくなります。レベル 1~8 (L1~L8) は AP のみで決まるのに対し、レベル9~16 (L9~L16) は AP だけでなくメダルが必要になります。

レベル 1~8 の要件:

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

L9~L16 になると、XM の蓄積量が増加し、Portal リチャージ可能な距離が伸びます。

レベル9~16 の要件:

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

スコア

スキャナー を開いて [OPS] > [インテル] をタップすると、Enlightened 側と Resistance 側のマインド ユニットの全世界の合計値と地域ごとの値を確認できます。

グローバル

世界中のすべての Cell における Enlightened 側と Resistance 側のマインド ユニットの集計値です。

ENL 276M

RES 291M

ローカル

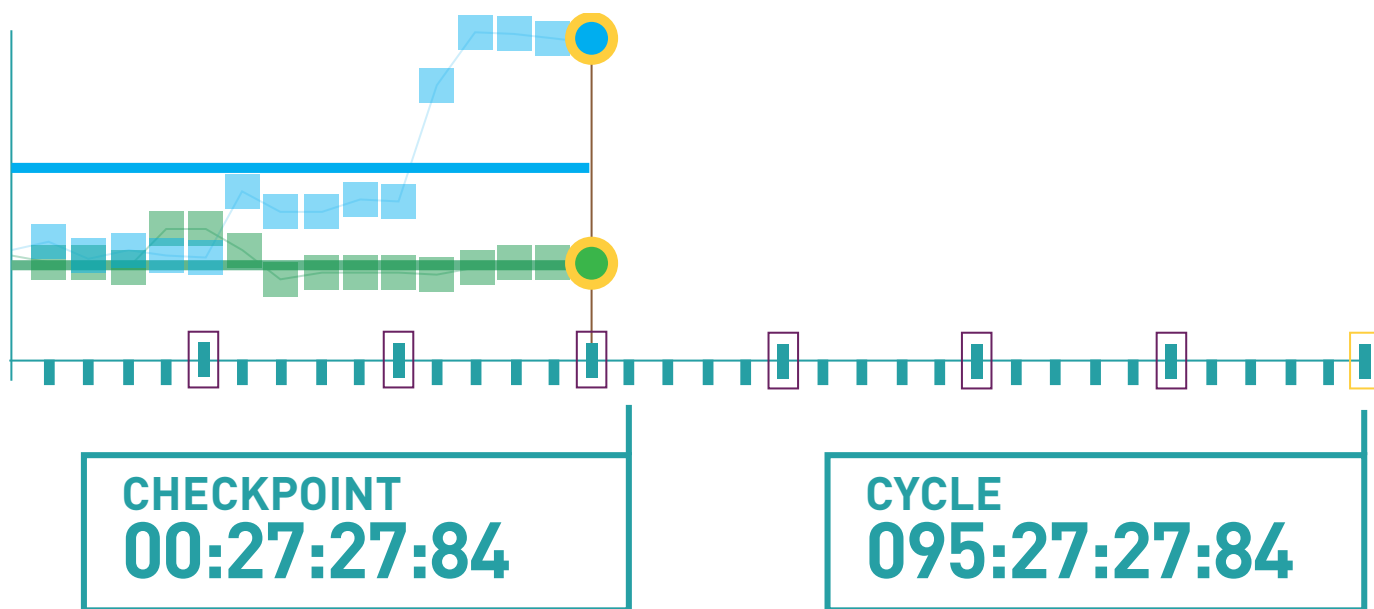
• [リジョンスコア] をタップすると、現在いる セル (Cell) 内の上位 3 名のエージェントと地域別スコアが表示されます。

• [ローカルセル] をタップすると、近くの セル (Cell) の地域別スコアが表示されます。

• [SEE OTHER AGENTS] をタップすると、セル (Cell) 内の Enlightened 側エージェントと Resistance 側エージェントのそれぞれについて、上位 50 名のリーダーボードが表示されます。

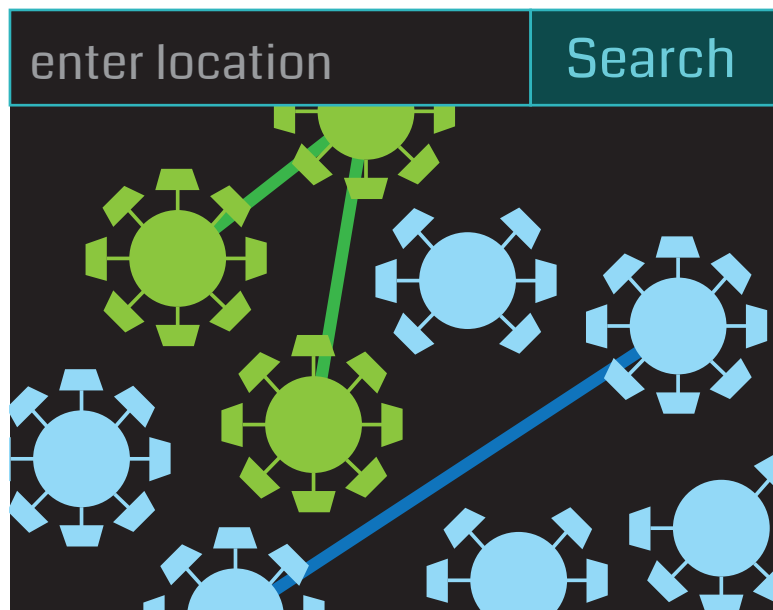
チェックポイントとサイクル

スコアの集計サイクルは 175 時間です。1 回のサイクルが終わると、ローカルスコアはゼロにリセットされて新たに集計が始まります。チェックポイントとは、5 時間ごとの測定時間です。チェックポイント時に支配している フィールド はすべて地域別スコア全体に反映されます。



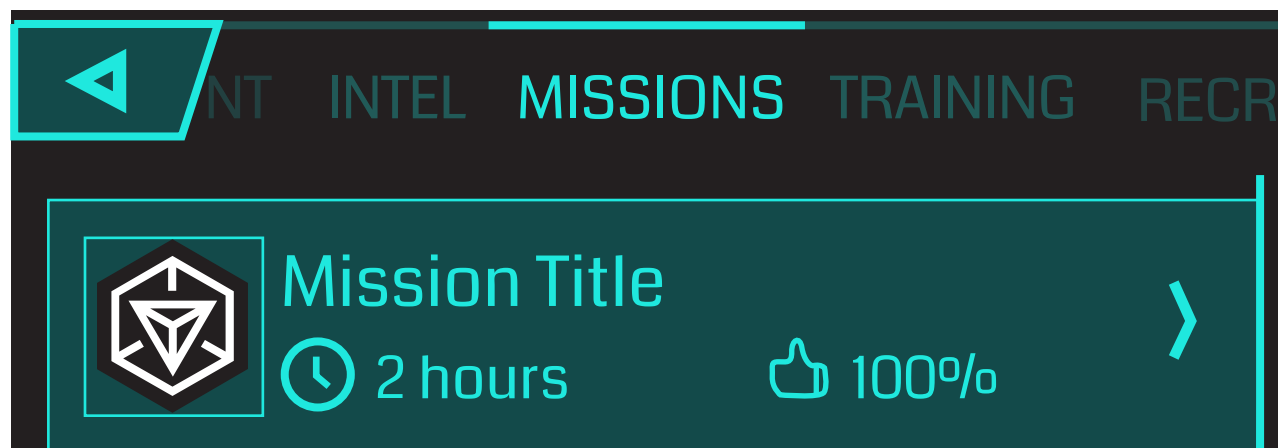
インテルマップ

インテルマップ (www.ingress.com/intel) にアクセスすると、世界中の Portal、リンク、フィールドが表示され、フィールドを計画的に作成することができます。また、カギのアイコンをタップして、Niantic Project やその他のソースから入手したパスコードを利用することもできます。



ミッション

ミッションに参加すると、地元の思いがけない発見につながることもあります。Ingress のミッションには、主要な Portal やウェイポイントの発見、謎解き、パズルピースの推測、特定の Portal アクションの実行などがあります。[OPS] > [ミッション] をタップすると、現在地に近いミッションを確認できます。ここに、ミッションのタイトル、メダル、ミッション完了までの平均時間、エージェントの評価が表示されます。



目的

1 つのミッションで、Portal やウェイポイントに対して次の目的を 1 つ以上割り当てることが可能です。

- 1 ポイントに行く**
Waypoint を表示し、与えられた情報を読みます。
- 2 ポータルをハック**
- 3 MODをインストール**
Mod を設置することでこの目的を完了したと見なされます。現在、所属する 陣営 がウェイポイントの所有者ではない場合、MOD を設置するにはまずその Portal をキャプチャーする必要があります。
- 4 ポータルをキャプチャ、又はアップグレード**
所属する 陣営 が既に Portal を所有している場合は、Resonator を設置またはアップグレードするか、MOD を設置することでも、このウェイポイントをクリアできます。
- 5 リンクを作成**
ウェイポイントからリンクを作成することでこの目的を完了したと見なされます。
所属する 陣営 がウェイポイントの所有者ではない場合、リンクを作成するにはまずそのウェイポイントをキャプチャーする必要があります。
- 6 フィールドを作成**
Field を作成することでこの目的を完了したと見なされます。ただし、フィールド をそのウェイポイントから閉じる必要があります（つまり、Portal が Field の頂点の 1 つであるだけでは不十分です）。
- 7 正しいパスワードを入力してください**
この目的を完了するには、提供された手がかりを使ってパズルピースを入力して先に進む必要があります。パスワードはミッションの作成者が入力したとおりに正確に入力しなければなりません。手がかりにある指示によく注意してください。

イベント

FIRST SATURDAY

新しいエージェントのサポートや 陣営 の枠を超えた交流の推進のため、一般に毎月第 1 土曜日にエージェント主催のイベント（「First Saturday」）が開催されています。このイベントには、通常、カフェでのオフ会が含まれます。オフ会では、ベテランのエージェントが新しいエージェントとペアになって、スキャナー の使い方を説明したり、おすすめの方法を伝授したり、新しいエージェントが AP を獲得してレベルアップできるようサポートしたりします。最後に、Enlightened 側と Resistance 側のエージェントから入手したレベルと AP が集計され、受賞エージェントが決まります。



ANOMALY

Anomaly は世界中の主要な Anomaly サイトに数千人という規模のエージェントが集結する、XM を短時間で急増させることができる人気イベントです。一般にこのイベントのクライマックスは 5 時間に及ぶ激しい Portal 活動で、両方の 陣営 が主要な Portal や セル（Cell）の支配を目指して戦いを繰り広げます。各 Anomaly の結果次第で、Ingress のタイムラインとバックストーリーが変わる可能性すらあります。

ingress.com/events で、Anomaly イベントがお近くで開催される予定があるかどうかをご確認ください。



陣営 の枠を超えたオフ会

陣営 の枠を超えた交流を深めるためのエージェント主催のソーシャル イベントもあります。地域で 陣営 の枠を超えたイベントが開催されているかどうかは、お近くのコミュニティ リーダーにお問い合わせください。

