

RESISTANCE
PORTUGAL

Lições
SMURFLING

Lição Smurfling #1

Como se joga?

Bem vindo ao mundo do Ingress. Estamos contentes por estares connosco, porque, como em breve vais perceber, precisamos de ti para o sucesso futuro da nossa equipa. Os estreantes de hoje serão os líderes de amanhã. Parabéns por teres escolhido **Resistência**, estaremos contigo em todos os momentos. Por isso prepara-te, está na hora de te mexeres. Sim, literalmente.

Sai do sofá

Põe os dois pés no chão.

Lentamente, levanta-te e tem cuidado para não te esforçares demais...

COMM

All

Faction

Alerts

12:01PM novatoENL: como é que eu saio do sítio????

12:01PM novatoRES: tenho que me levantar do sofá??

12:10PM novatoENL: gente

12:15PM novatoENL: a sério, como é que eu saio do sítio?

Dá um passo...

Põe um pé à frente do outro e repete o movimento até chegares à porta da frente.

O dia está lindo. Anda, corre, pedala ou conduz.

Mais tarde ou mais cedo encontras uma coisa chamada **"Portal"**. Agora estás a começar a interagir com o jogo.

"It's time to move"

Este jogo faz parte de uma revolução chamada Jogos de Realidade Aumentada.

Sim, tens mesmo que sair do sofá e andar na rua.

É isso que o torna tão fantástico.

Explora a tua cidade como nunca o fizeste.

"It's time to move": está na hora de te mexeres.



Lição Smurfling #2

Portais

Conseguiste ir para a rua!

Muito provavelmente vais dar de caras com aquelas coisas a que chamamos “Portais”.

No essencial são as peças no tabuleiro de jogo do Ingress. Normalmente estão localizados em pontos de interesse relevantes, tais como marcos históricos, ou locais onde as pessoas se reúnem.

Pressiona com o dedo num deles para veres o que podes fazer.

Três Cores

Os Portais podem aparecer no scanner numa de três cores a qualquer altura:

Portais **AZUIS** são dos bons! Neste momento estão sob teu controlo, ou de um colega de equipa.

Portais **CINZA** estão neutros, nenhuma das equipas o controla neste momento, e está disponível para o capturares!

Portais **VERDES** são... o MAL. Vá, nem tanto... mas de qualquer forma estão sob controlo da equipa adversária. Podem ser atacados, destruídos e capturados como portais AZUIS. Esta é uma excelente oportunidade para fazeres “Action Points” (pontos de ações), ou, como mais vulgarmente dizemos, **AP**. São estes os pontos que te permitem ir subindo de nível.

Dica: Se o portal está a nível demasiado alto para o teu nível actual, pede ajuda a um colega de equipa para o mandar abaixo. A maior parte dos jogadores de níveis mais elevados terão todo o gosto em ajudar.



Os Portais são teus amigos

Os portais têm muitas funções. É neles que recolhes material para poderes jogar, e servem de plataforma para fazer AP. Dito isto, nunca cries ligações emocionais muito fortes com qualquer portal. Os Portais não são “propriedade” de ninguém nem de nenhuma equipa, só os pedimos emprestados para ajudar a nossa facção e fazer passar a nossa mensagem. Avança agora para a Lição Smurfling #3, para aprenderes um pouco mais sobre a forma de interagires com eles.

Lição Smurfling #3

Hacking

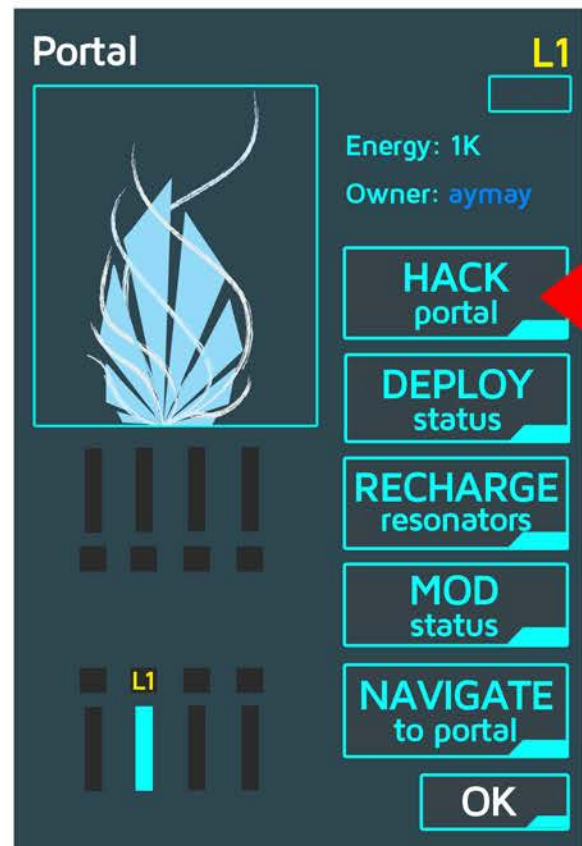
Para poderes jogar Ingress, tens que manter um arsenal cheio dos mais diversos itens, cujos usos são os mais variados. Para os poderes obter, tens que fazer “hack” em todo e qualquer portal que te apareça à frente. Não te preocupes, não se trata de piratarar nenhum servidor, nem nada do género. Basta pressionar num botão. É algo simples de fazer, e, provavelmente, uma das partes mais importantes do jogo.

Encontra um Portal

Ok, agora pressiona com o dedo no portal. Estás a ver aquele botão grande no canto superior direito? Pressiona-o. Vais receber alguns itens.

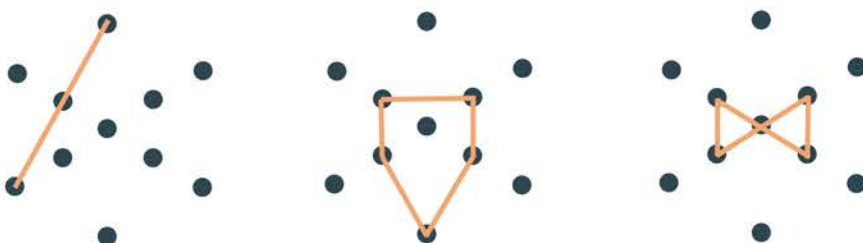
Níveis

Os portais aparecem numa variedade de níveis de 1 até 8. Esse níveis são calculados com base na média da capacidade dos resos (ressonators) que os compõem. O nível do portal está diretamente relacionado com o nível do material que irás obter dele quando fazes hack. A única condicionante é o teu nível atual. Se fizeres hack num portal de nível 7, sendo um agente nível 3, só obterás material de nível 3/4. No entanto, uma vez chegado a nível 7, vais precisar de fazer hack em portais mais elevados para obteres material de acordo com o teu nível. É aqui que o trabalho de equipa é essencial.



Hack com Glyphos

Existe um “mini-jogo” que podes fazer enquanto estás a farmar (ato de fazer hacks e recolher material). Se ficares com o dedo a pressionar o botão “hack” durante alguns segundos, o ecrã de Glyphos aparece. Vai-te ser mostrada uma sequência de desenhos. Basicamente é um exercício de memória. Se te lembrares dos desenhos na ordem correcta, vais ter bónus de itens. Esta é uma excelente forma de juntar material quando o teu inventário está em baixo. Noutra lição mais à frente, retomaremos este tema.



Acquired items:

L1 Xmp Burster	L2 Xmp Burster
L1 Resonator	L3 Resonator
L1 Power Cube	Portal Key

e depois

Bonus

L2 Xmp Burster	L3 Resonator
----------------	--------------

Lição Smurfling #4

Resos

Encontraste um Portal e fizeste hack. Agora podes usar aquelas coisas a que chamamos Resos (resonators). São utilizados para capturar e aumentar a energia de um Portal. Podes colocar no máximo 8 resos num portal que esteja neutro. Os compartimentos onde são colocados podem ser vistos no ecrã de "Deploy". Para colocar os resos, pressiona este botão, e irá aparecer o teu inventário de Resos. Podes começar a colocar, um a um.

Níveis

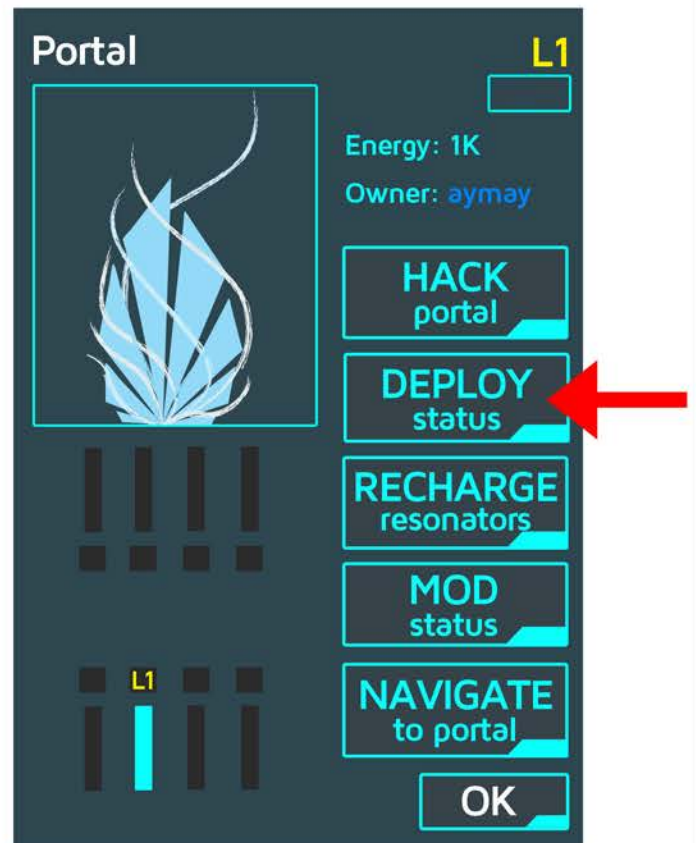
Os Resos existem numa variedade de 1 até 8. No entanto, só poderás colocar Resos em função do teu nível atual. Por exemplo, sendo Agente nível 3, não poderá utilizar Resos de nível 4, até chegares ao nível 4. Mas é sempre possível utilizar qualquer Reso de nível igual ou inferior ao teu nível atual.

Limites

Quanto mais elevado o nível do Reso que colocas num compartimento, mais restrito fica o número de resos que um Agente pode utilizar num Portal. O gráfico abaixo exemplifica os níveis de cada Reso, a cor correspondente no jogo, e também a quantidade que é possível colocar num Portal.

O nível máximo que um agente de nível 8 consegue montar um Portal é nível 5. Para reforçar a lição anterior, o nível do portal é baseado na média de todos os Resos colocados. Assim, seguindo o esquema do gráfico abaixo: $8+7+6+6+5+5+4+4 = 45 / 8 = 5,6$.

Para ser possível criar um portal de nível mais elevado, será necessário que outro Agente coloque Resos e aumente a capacidade dos já existentes. Um portal do nível mas alto possível, nível 8, necessita de 8 agentes de nível 8 para estar completo.



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

Lição Smurfling #5

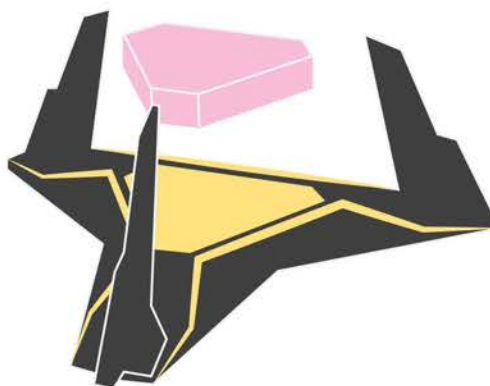
Bombas de Xmp

Ao fazeres hack a Portais, vais juntar items chamados “Bombas”. São as tuas munições para limpar aqueles Portais verdes cheios de musgo. São também uma das coisas mais agradáveis de utilizar no jogo. Nada melhor do que ouvir aqueles Resos verdes estalar e explodir. Para disparar na hora, pressiona continuamente no ecrã (não pode ser em cima de um Portal). Vão aparecer duas opções. A que está em cima tem inscrito “Fire XMP”.

Ao arrastares o dedo para lá, vai-te aparecer o inventário de Bombas. Pronto? Aponta... DISPARA!

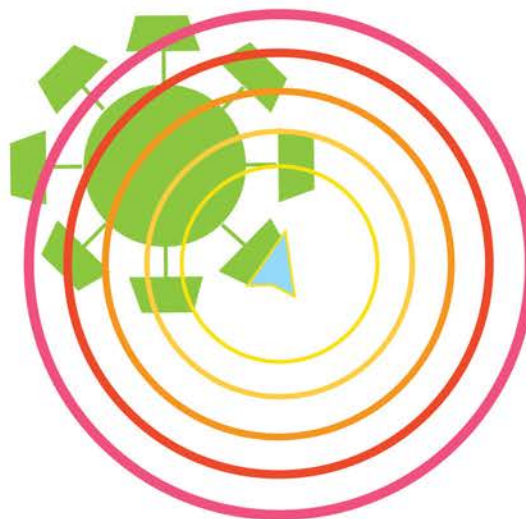
Níveis

Tal como os Resos, as Bombas também têm níveis. Não podes utilizar uma bomba de nível 6 até que atinjas o nível 6 de Agente. Quanto maior o nível da bomba, maiores o alcance e estragos que causa.



Alcance

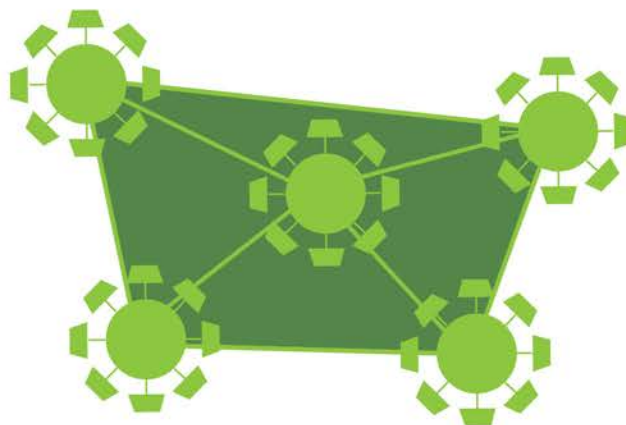
Para conseguires o máximo de efeito nos teus ataques, posiciona-te o mais próximo possível dos resos que queres destruir. Quanto mais perto estiveres, mais eficientes serão as tuas bombas. Isto aplica-se em especial às bombas de níveis mais baixos, cujo alcance é muito reduzido.



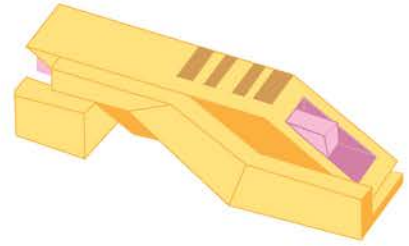
Limpa o verdete

Atacar portais que seguram links e campos rende bom AP. Consequentemente, portais nessas condições são também mais difíceis de abater, e vais precisar de gastar mais bombas. Não te esqueças de fazer hacks com frequência para te ires abastecendo de bombas.

Dica: Fica atento para o caso de chaves de portais aparecerem no chão depois de destruíres um portal que tenha links. Essas chaves são de portais para onde este estava ligado, e podem ser utilizadas por ti para fazer novos links, azuis.



Chave de Portal



Fizeste um hack num Portal e no inventário apareceu algo parecido com o que está aqui ao lado. Há vários usos que se podem dar às chaves de portais.

Links

Para um Agente que está a subir de nível, fazer links entre Portais é o melhor uso que se pode dar a uma chave. As formas de o fazeres serão explicadas na Lição #7. Para fazeres um link, pressiona um portal e de seguida no botão “Link” que aparece no meio do gráfico dos resos. Uma lista de Portais, disponíveis para receber o link, vai aparecer. Um portal tem que estar com os 8 resos para poder receber e fazer um link.



Fazer Recharge

Embora esta não seja a melhor forma de fazer AP para quem quer subir de nível, a determinada altura no jogo vai querer manter os portais sob controlo da facção carregados, para evitar ataques ou que decaiam. Procura a chave do Portal no teu inventário e pressiona o botão “Recharge”. Precisas de ter a barra de XM carregada. Se pressionares o botão durante alguns segundos, vais fazer um recharge mais rápido dos resos.



Juntar Chaves

Tens planos para montar um campo, ou vários, e precisas de mais do que uma chave de certos portais. Se já tiveres uma chave de um Portal no inventário, o Portal **NÃO** te vai dar chave quando fizeres hack. Para contornar isto, tanto podes fazer “Drop” da Chave no chão antes de fazer hack. como podes guardar a chave numa cápsula. O portal já não vai assumir que tens Chave, e muito provavelmente dar-te uma nova. Repete este processo as vezes necessárias.



Lição Smurfling #7

Fazer Links

Agora que já juntaste algumas Chaves de Portais, queres começar a fazer links entre Portais. Boa! É tempo então de aprenderes algumas regras para seres bem sucedido. Já sabes que para poderes linkar, os portais têm que estar completos (8 resos), tanto o de origem como o de destino. E que precisas de ter pelo menos uma Chave do Portal de destino. No entanto, por vezes ainda nos podemos deparar com algumas circunstâncias que nos impedem de fazer links.

“No Linkable Portals”

Que raio! Aparece-te a mensagem “No Linkable Portals” quando pressionas o botão de Link. Isto pode-se dever a uma destas causas:

1. **Não** podes ligar se estiveres debaixo de field.
2. Links **não** podem cruzar outros links. (Links não se podem intersetar)
3. A distância a que podes linkar depende do **nível** do Portal. (vê abaixo)
4. O máximo de **links de saída** que um portal permite é 8. (duplica para 16 com Mod Ultra LinkAmp)
5. O Portal de destino do link tem que ter os 8 resos (**full deploy**).

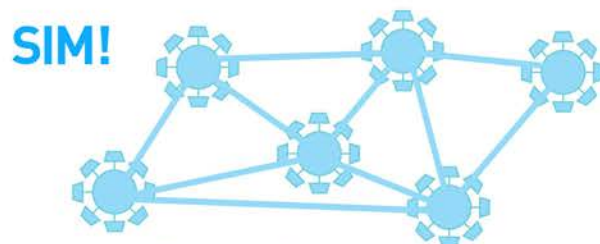
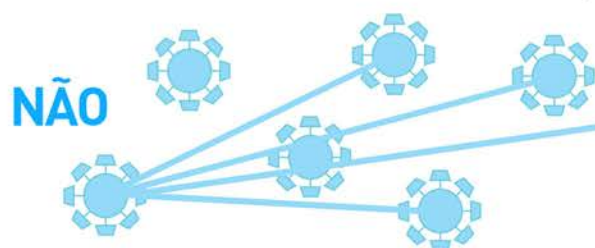
Distância de Links

Quanto mais elevado o nível do Portal, mais longe podes linkar. Estes valores estão arredondados ao km.

Nível Portal:	L1	L2	L3	L4	L5	L6	L7	L8
Distância Max Link:	160m	2.5km	13km	41km	100km	207km	384km	655km

Linkar de forma inteligente

Tenta maximizar as tuas possibilidades de links, fazendo ligações curtas. Enquanto estiveres a subir de nível, ligar primeiro para o portal mais distante que te apareça pode-te impedir depois de fazeres mais links. Isto vai-te impedir de fazer mais AP. Links longos sem ter qualquer tipo de plano para fazer fields são os que chamamos “links de pistoleiro”. Este tipo de links podem impedir outros agentes de levar avante os seus planos de fazer fields, por isso é sempre melhor falares com os teus colegas primeiro antes de fazeres links longos.

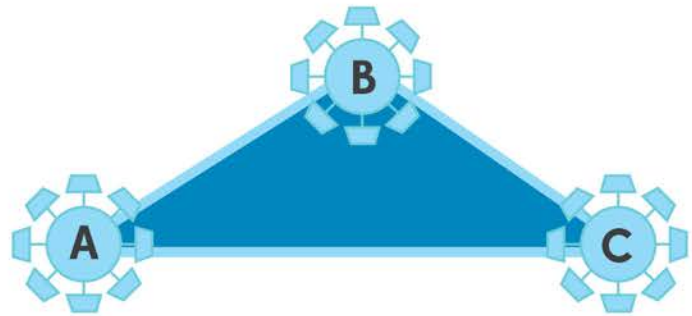


Montar Fields

Todas as regras que se aplicam aos Links, também se aplicam aqui.
Montar Field é tão só resultado de ligar três Portais entre si.

Fazer um triângulo

Liga três Portais em qualquer local.
Parabéns! Acabas de montar um Control Field. Vale bom AP, por isso vais querer montar montes deles. E assim ajudas a tua equipa. “Como faço isso”, perguntas tu?



Tudo sobre M.U.'s

M.U.'s ou “Mind Units” representam o número de pessoas que estão debaixo do Control Field. Isto é calculado (por alto) pela Google, estimando a densidade populacional das zonas. Já deves ter reparado na tab no “Intel”, ou no score global que aparece na comm. Estes números são os scores das equipas e representam os MU's que estão sob controlo de cada uma, a nível mundial. Estes resultados são divididos por scores regionais (células) e ciclos. Mais à frente voltaremos a falar sobre isso.

ENL 174M

RES 193M

Camadas

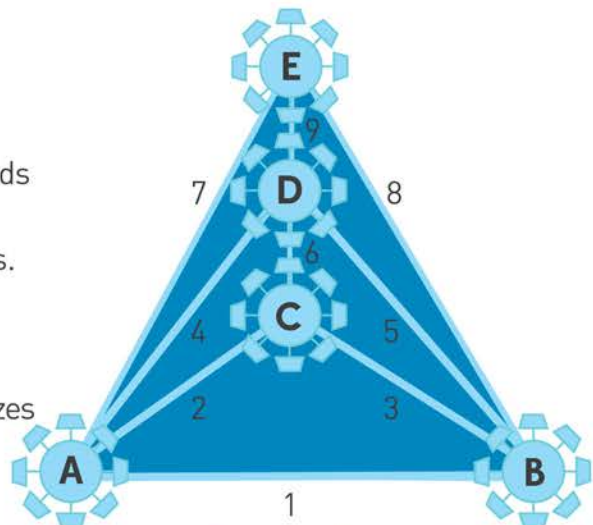
Montar Control Fields por camadas é uma estratégia utilizada para maximizar o score de MU's. Montamos fields semelhantes sobrepostos, cada vez maiores. O Portais “Âncora” A e B estão ligados, e são a base de vários fields.

Portanto, o processo será algo do género:

Liga A a B, Liga C a A e a B, Liga D a A, B, e a C.

Liga E a A, B a D. Pode-se ligar aos Portais A e B quantas vezes se quiser, enquanto as regras do Links se aplicarem.

Não esquecer que um Portal pode receber um número infinito de links. Há limite é nos links que pode fazer sair.



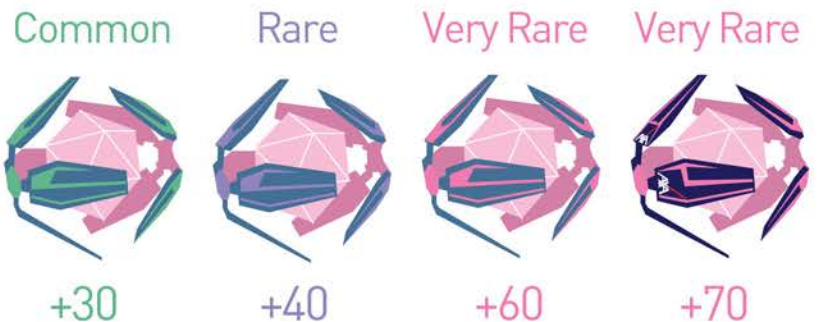
Lição Smurfling #9

Mods de Defesa

Por vezes nos hacks saem "Mods". Servem para reforçar as defesas dos Portais contra ataques inimigos, e têm diferentes funções e formas de uso. A colocação de um Mod num Portal rende 125 AP.

Escudos

Como o próprio nome indica, Escudos defendem os Portais contra bombas de XMP inimigas. Há três diferentes tipos de Escudos: comuns, raros e muito raros. Quanto mais difíceis de obter em Hack, maiores as suas capacidades de defesa. O melhor Escudo é o AXA (recentemente introduzido no jogo).



Force Amps

O Force Amp utiliza-se para aumentar a capacidade de defesa de um Portal. Basicamente, amplifica a capacidade de outros Mods que coloques. Saem nos Hacks com a frequência "Rare". Não existem "Common" nem "Very Rare". Um Force Amp num Portal vai causar +2x de perda de XM a quem ataca, e é suficiente para um Portal. Quantos mais adicionares, menos eficientes se tornam. O rácio é o seguinte:

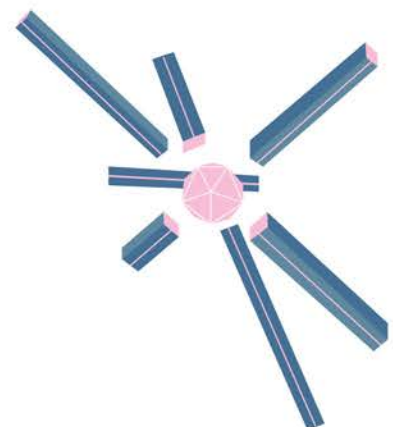
Primeiro = +2x estragos	Segundo = +0.25x estragos
Terceiro = +0.125x estragos	Quarto = +0.125x estragos



Turrets

Os Turrets aumentam a frequência com que um Portal contra-ataca. Como já deves ter reparado, quando usas uma Bomba de XMP num Portal verde, ele responde retirando-te XMP. Se quiseres que um Portal mande "coice" a quem o ataca, adiciona um Turret. Tal como os Force Amps, só existem "Rare". Ao adicionares um Turret, aumentas tanto a frequência de um Portal contra-atacar +2X, como também o bônus no impacto do ataque em +0.2. Basta utilizar um Turret por Portal, combinado com um Force Amp e dois Escudos. Este mix é a forma mais eficiente para defender um Portal.

Primeiro = +2x	Segundo = +0.25x
Terceiro = +0.125x	Quarto = +0.125x



Lições Smurfling #10

Mods de Hack

Estes mods não possuem capacidade de defesa, mas são extremamente úteis se quiseres fazer mais uns Hacks num Portal. Como já deves saber, um Portal sem Mods só permite um máximo de 4 hacks, em intervalos de 5 minutos, pelo período de 4 horas a seguir ao primeiro Hack. Estes Mods permitem alterar estes intervalos temporais. Quando usados em conjunto, permitem fazer mais vezes Hack num Portal, em menos tempo.

Multi-Hacks

O nome deste Mod por si só já explica a sua função. Ao colocares um Mod destes num Portal, podes fazer mais Hacks para além dos 4 base. Tal como os Escudos, estes Mods aparecem em três tipos, "Common", "Rare" e "Very Rare". Cada um deles permite um aumento gradual do número de hacks extra, como podes constatar na ilustração abaixo.

Capacidades

Por cada Multi-Hack que coloques num Portal, a sua eficiência reduz gradualmente. Só quando usas um Very-Rare de forma repetida é que isto não acontece. Os restantes vão reduzindo em 50%. Se utilizares um Common e um Rare, ficas com 10 Hacks extra. Dois Raros? 12 hacks.

Common



+4 hacks

Rare



+8 hacks

Very Rare



+12 hacks

Heat Sinks

Estes Mods permitem reduzir o tempo de "arrefecimento" de um Portal após ter sido feito um Hack (5 minutos). Ao ser colocado, faz com que o Portal volte a zero no número de Hacks que permite no período de 4 horas, funcionando assim como um Multi Hack "Common". Poderás fazer mais 4 hacks. a ilustração abaixo explica o tempo de redução entre Hacks. Se usares um Heat Sink "Rare" o intervalo passa para 2 min e 30 s.

Capacidades

Quanto mais Heat Sinks colocares num Portal, menos eficientes se tornam:

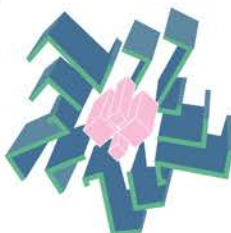
Primeiro = x1 rapidez

Segundo = x0.5 rapidez

Terceiro = x0.5 rapidez

Quarto = x0.5 rapidez

Common



+20% rapidez

Rare



+50% rapidez

Very Rare

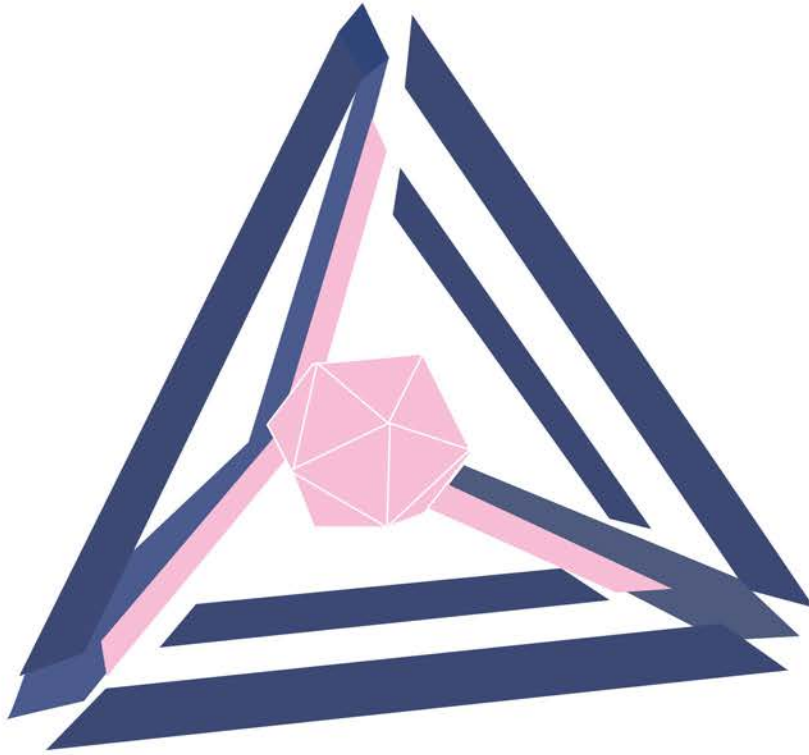


+70% rapidez

Lições Smurfling #11

Link Amps

O Link Amp é o primo estranho da família dos Mods. Não serve nem para melhorar a defesa nem as capacidades de Hack de um Portal. De uma forma geral, é o item menos desejado no jogo, e o mais recilado. Até há quem faça culto deles, colecionado quantidades absurdas, tal a sua aparente “inutilidade” para o jogo do dia-a-dia. Efeitos secundários da sua posse são ira, delírios, e melancolia.



Utilização

O Link Amp (amplificador) utiliza-se para aumentar o alcance de um Link de saída de um Portal.

Rare = +2x Alcance do Link

Very Rare = +7x Alcance Link (não te precupes muitos com estes, muito dificilmente verás um)

Quando de deve utilizar um Link Amp?

Esta é uma pergunta que muitos agentes se colocam de tempos a tempos. Na verdade, acreditamos que até os filósofos na Grécia Antiga se colocavam esta mesma questão. Vamos tentar ajudar-te a encontrar a resposta.

1. Tenho necessidade de enviar uma artefacto, ou shard, para cascos de rolha e há caminho livre?
2. Estou prestes a fazer mega-fields para os States, ou outro país distante, e tenho caminho livre?
3. Estou a montar um “campfire” no Portal de sofá do meu aqui-inimigo?

Se respondeste não a todas estas perguntas, ou não fazes sequer ideia do que se está a falar, a resposta é: nunca. Se mesmo assim ainda estás confuso quanto à real utilização de um Link Amp, consulta o seguinte site: www.shouldideploylinkamp.com

Lição Smurfling #12

Subir de Nível

Subir de Nível é um processo pelo qual todos os jogadores têm de passar para poder alcançar o patamar mais elevado no jogo a nível individual. É um processo que se torna muito mais simples com a ajuda de jogadores mais experientes. Se ainda não o fizeste, entra em contacto com a comunidade da Resistência da tua zona.

Níveis 1-8

Cada nível é progressivamente mais difícil de alcançar do que o anterior. Os níveis de 1 a 8 dependem única e exclusivamente de AP, por isso, montar Portais, fazer Links e montar Control Fields são o melhor caminho a seguir. Mais uma vez lembramos que podes e deves maximizar o teu AP fazendo links curtos e muitos Fields. Abaixo tens o AP necessário para subires do Nível 1 até 8.

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

Níveis 9-16

Para conseguires alcançar estes Níveis, precisas de uma mistura de AP e Medalhas. Por enquanto, não há itens específicos associados a estes níveis, ao contrário do que sucede com os Níveis de 1 a 8. No entanto, há alguns benefícios associados, tais como maior capacidade de armazenar XM, maior alcance e eficiência de recharge, e, claro, poderes-te gabar.

L9 = 2,400,000 AP +  

L10 = 4,000,000 AP +  

L11 = 6,000,000 AP +  

L12 = 8,400,000 AP +  

L13 = 12,000,000 AP +  

L14 = 17,000,000 AP + 

L15 = 24,000,000 AP + 

L16 = 40,000,000 AP +  

Ações que valem pontos

Montar Reso = 125 AP

Capturar Portal = 500 AP

Montar 8º Reso num Portal = 250 AP

Subir Reso (que não seja teu) = 65 AP

Recarregar Portal = 10 AP

Fazer Link = 313 AP

Criar Control Field = 1250 AP

Montar um Mod = 125 AP

Hack num Portal inimigo = 100 AP

Destruir Reso = 75 AP

Destruir Link = 187 AP

Destruir Control Field = 750 AP

Aprovação de Portal Submetido = 1000 AP

Aprovação de Foto de Portal = 500 AP

Lição Smurfing #13

Luta pelos MU's

Agora que já estás por dentro do essencial do jogo, estás na altura de falarmos sobre o score Mundial e Regional de MU's. Abre o teu scanner e pressiona Ops > Intel. Estes são os resultados neste momento do score global da Resistência e dos Iluminados. Sempre que fazes um Field, aparece a quantidade de Mind Units (MU's) que capturaste para a tua facção. Mas o que é que acontece quando somamos todos o MU's capturados a nível global?

Global

Este score é o que aparece primeiro na aba Intel, e também ocasionalmente na COMM. É o score Global do cálculo de MU's feitos por todos os jogadores a nível mundial para cada facção.

ENL 178M

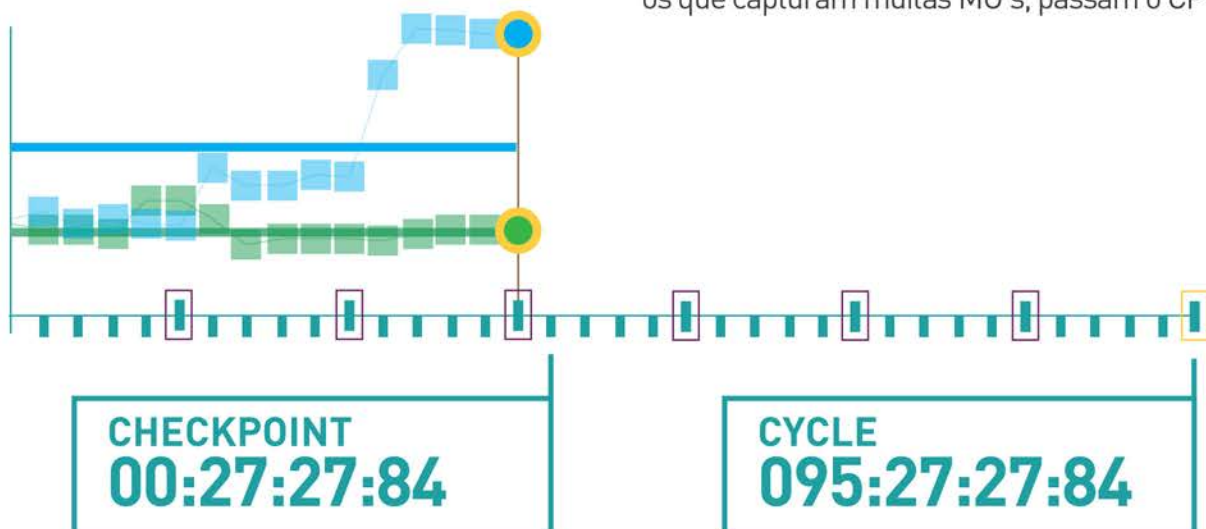
RES 347M

Células

Quando estás no tab Intel, pressiona "Regional Scores" no canto superior direito. Vais entrar no Score actual da Célula onde estás a jogar neste momento. Uma Célula é tão só uma zona do mapa em forma de losango. Todo o planeta está dividido em Células. Podes consultar com mais detalhe os scores das Células próximas em "cell activity". Também podes ver o TOP 3 de agentes que mais e maiores Fields fizeram no ciclo. Se pressionares "See other Agents", ves o TOP 50.

Checkpoints e Ciclos

Os ciclos duram 175 horas. Depois de terminado um Ciclo, todos os resultados voltam a zero. De 5 em 5 horas há um Checkpoint, que é quando a medição de resultados é feita. Só os Fields que estão montados na altura da medição contam. Se criares um Field gigantesco que caia antes do Checkpoint, apesar de contar a nível individual para o ranking, não vai contar para o score da Resistência. Por isso, se estás com intenções de fazer valer o teu esforço para a equipa, tenta sempre que os Fields que criares, especialmente os que capturam muitas MU's, passam o CP.



Cubos de Energia

A maior parte das ações no jogo gastam XM. Por vezes, especialmente quando estiveres a atacar portais inimigos, poderás ficar sem energia (XM). Quando isto acontece, o scanner fica sem qualquer possibilidade de ação.

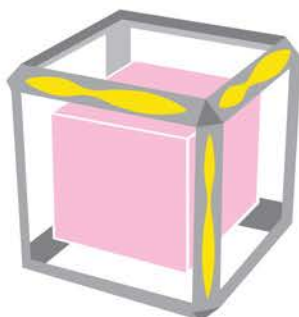
Felizmente, existem os Cubos de Energia, que te ajudam a repor na hora os níveis de XM para poderes continuar o que estás a fazer. Os Cubos de Energia são obtidos nos Hacks aos Portais, tal como a maioria dos demais itens.

Níveis

Há vários níveis de Cubos de Energia, e tal como acontece com os Resos, ou com as Bombas de XMP, só podes utilizá-los em função do teu nível atual. Quanto maior o nível do Cubo, maior a quantidade de XM que repõe.

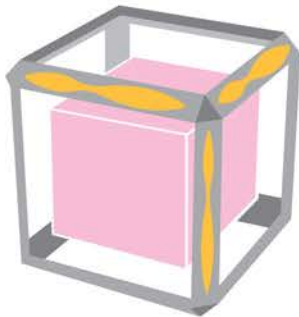
Podes ver abaixo a quantidade de XM que cada nível de Cubo te dá. Convém teres em atenção que, caso, por exemplo, o teu nível de XM esteja nos 10k, se usares dois Cubos L6, vais acabar por desperdiçar 2k de XM. Os Cubos são também muito úteis quando estás a recarregar a energia de Portais à distância.

L1



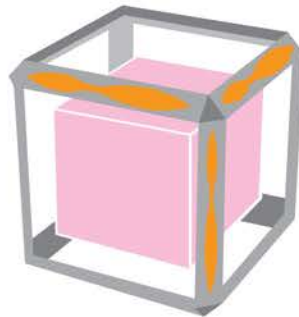
+1000 XM

L2



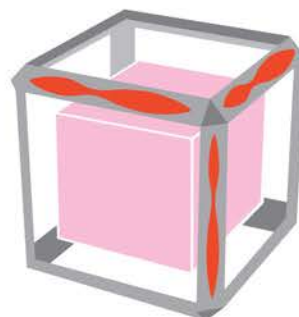
+2000 XM

L3



+3000 XM

L4



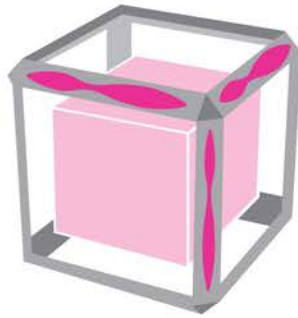
+4000 XM

L5



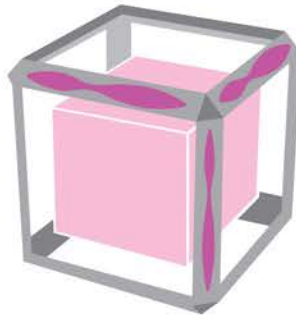
+5000 XM

L6



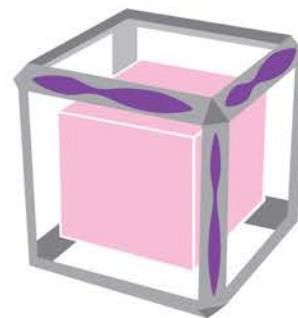
+6000 XM

L7



+7000 XM

L8



+8000 XM

Farmar

Farmar é um termo que se utiliza quando estamos a tentar sacar o máximo de material de uma só vez. Não é mais do que fazer Hacks num conjunto de Portais, várias vezes, para maximizarmos a quantidade de material que juntamos ao inventário. Em alguns casos, a Farm pode ser formada por um conjunto pequeno de Portais que estão com Mods de Hack. Noutros casos, é uma grande quantidade de Portais, que pela sua proximidade te permitem fazer Hacks rapidamente. Para os Agentes de nível 8 e acima, Farmar é fundamental, dado que o material de nível 8 é o mais difícil de obter.

Flash Farms

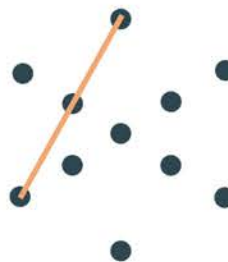
Se estás numa zona em que os Verdes não dão descanso e partem sistematicamente os Portais 8 que a muito custo vão surgindo, então estás na altura de juntar pelo menos 8 agentes de nível 8 numa zona com muitos portais próximos. À medida que vão montado os portais 8 vão fazendo Hacks. Esta é uma forma porreira de conhecer e conviver com outros agentes e juntar material “alto”. Mesmo que ainda não estejas a nível 8, junta-te ao pessoal na mesma. Terás oportunidade de aprender mais umas coisas, e até receber algum material.



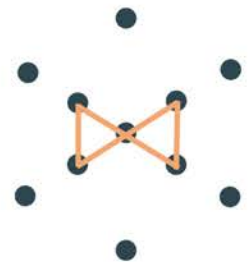
Hacks com Glyphos

Este assunto foi falado ao de leve na Lição #3 (Hacks). Os Glyphos ("Glyphs") são uma excelente forma de reabastecer de material enquanto fazes Hacks. Os Glyphos são formas que estão relacionadas com a história base do jogo, e cada uma delas tem um significado. Para melhorar a tua destreza e tirares melhor proveito deles, saca a APP "Glypher" para praticar. Se conseguires memorizar as formas e os nomes do Glyphos, mais fácil se tornará completá-los com sucesso. A conjugação de vários Glyphos formam frases. Quanto maior o nível do portal, maiores as sequências de "palavras" a completar. Seja como for, basta acertares um para teres algum bónus.

Advance



Truth



Lição Smurfling #16

Termos a Fixar

Já debes ter ouvido falar de alguns destes termos. O Ingress tem uma gíria própria, siglas e expressões que os veteranos no jogo usam de trás para a frente sem vacilar. No entanto, para quem é novo nisto, há alturas em que parece que os demais estão a falar num idioma alienígena. “Em português por favor!”.

Abaixo está uma lista de alguns termos e siglas habitualmente utilizadas, e os seus significados.

Termo

Significado

AP

Action Points

FF

Flash farm

P8

Portal de nível 8

MU

Mind Units

PC or Cubo

Cubo de Energia

XM

eXotic Matter

Reso

Resonators

Smurf

Agente da Resistência

Sapo

Agente dos Iluminados

Farm

Conjunto de portais P8

XFAC

Cross Faction

VR

Very Rare (muito raro)

LA

Link Amp

HS

Heat Sink

MH

Multi-Hack

Op

Operação

Partir

Destruir portais

Visitados

Portais únicos visitados (hack)

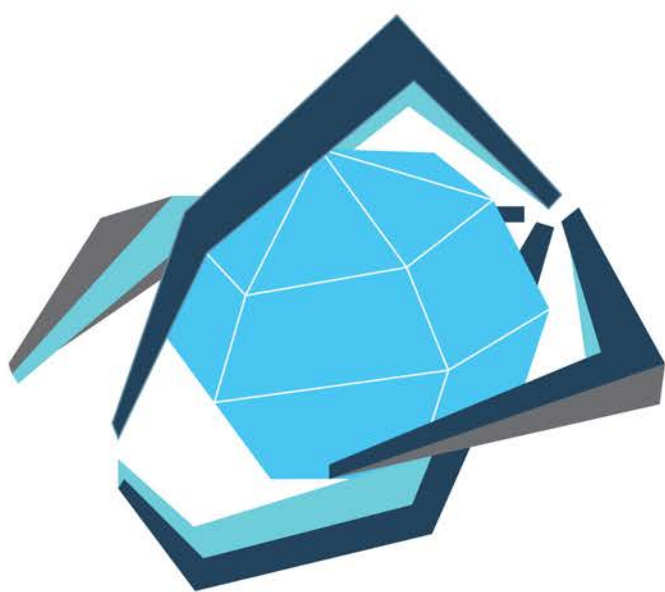
Únicos

Portais únicos capturados



Vírus ADA & Jarvis

Por esta altura, já te deve ter aparecido num hack pelo menos um destes dois items, que estão na categoria dos Very Rare (muito raros de obter). Se ainda não te saiu nenhum, continua a fazer hacks, mais tarde ou mais cedo aparece. Estes dois items “viram” literalmente a orientação de um Portal. O seu uso não dá ganho de AP, por isso deve ser comedido e bem pensado. Como jogador RES, já te deve ter vindo à mente a ideia de que um Jarvis em certas alturas dava muito jeito. E estás a pensar bem. O Jarvis permite-nos controlar um portal RES, especialmente os links que tem. Se estás a pensa avançar para uma OP de grandes Control Fields, e se está algum link azul pelo caminho, é altura de ponderar o uso do Jarvis, caso o decay não seja solução.



ADA Refactor

O ADA vira um portal de verde para azul



JARVIS Virus

O Jarvis vira um portal de azul para verde

Quando utilizas um ADA num portal verde, todos os resos e mods que tenha passam a ter o teu nick de agente. Esta é a única forma de contornar a regra de colocação de mods e resos. Quando te deparas com um Portal que tenha 2 ou mais resos 8 de um só agente, isto é devido ao facto de esse agente ter usado um ADA recentemente.

Se usares um Jarvis num Portal, a propriedade dos Resos e Mods passará a ser de “_JARVIS_”. Isto porque, como é evidente, como jogador azul jamais poderás ter na tua posse um portal verde. Mais uma vez referimos que estes items são muito raros de obter. O seu uso deve ser feito com alguma ponderação e bom senso. Se tens dúvidas se deves ou não usar um deles num portal da tua zona, consulta outros agentes, mais experientes, que poderão analisar a sua utilidade para o jogo da equipa, em termos de estratégia local e regional.

O uso de qualquer um deste Vírus gasta 1000 XM por cada nível do portal. Por isso agentes de níveis mais baixos não terão energia suficiente para os usar em Portais mais altos. Mais uma dica. Depois de se utilizar um Vírus num portal, só passada uma hora é que será possível voltar a utilizar outro. O Portal vai estar “imunizado”. Por isso qualquer tentativa de uso de Vírus nesse intervalo de tempo resultará na sua perda sem ganho nenhum.

Colocação de Resos

Quanto mais distante estiveres do centro de um Portal, quando ainda em Range (alcance), melhor será a colocação dos Resos.

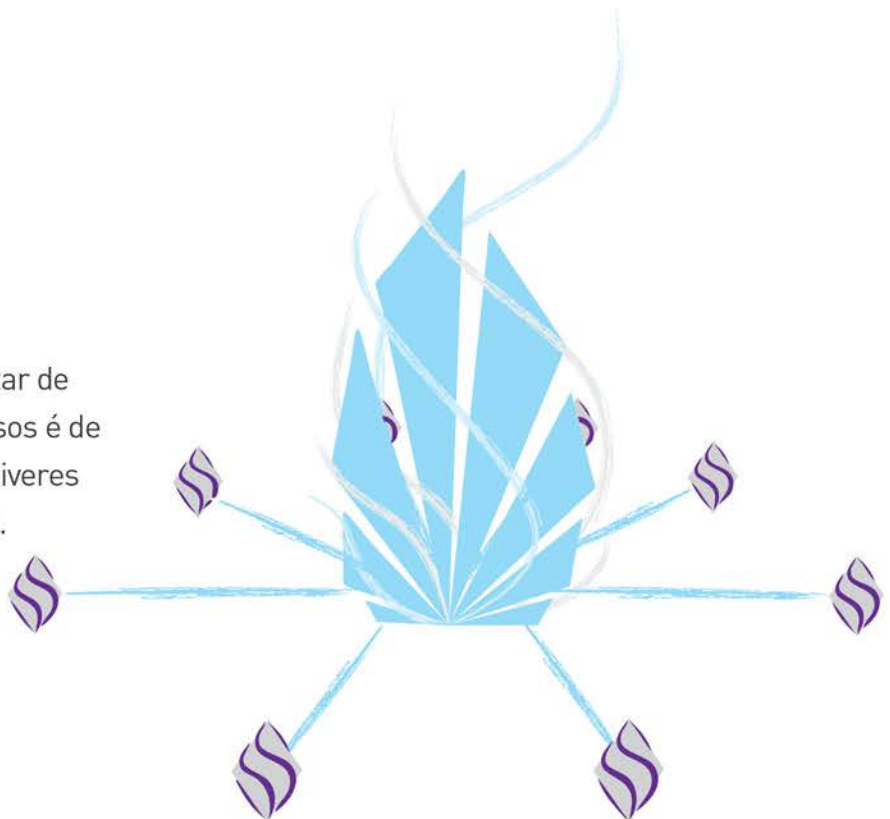
NÃO

Só existe uma situação em que a colocação de resos mesmo no centro do Portal é aceitável. Falaremos disso na lição seguinte (#19).



SIM!

A distância máxima a que podes estar de um Portal para poderes colocar Resos é de 40 metros. Isto é o ideal. Mas se estiveres a 30m / 35 m também não está mal.



Montar Campfire

Descobriste o portal de casa, ou do trabalho, do teu sapo "favorito". Percebes que está sempre a colocar Mods de Hack ou de Defesa altos. O que é que fazes? Deixas-lhe uma prenda que ele não pode recusar. Literalmente. Este método poderá ter vários nomes, conforme o local onde jogues. Também há quem lhe chame "dick move".

Passo 1: Resos

Esta é a única altura em que é aceitável fazer colocação de Resos mesmo no CENTRO do Portal. Por isso, avança, e coloca os Resos o mais juntos possível. Certifica-te que utilizas os Resos mais baixos que tenhas. Nível 1 será o ideal.



Passo 2: Mods

Se lebares outro Smurf contigo, a coisa funciona melhor. A ideia é preencher todos os compartimentos de Mods com Link Amps. Assim o Sapo não poderá colocar mais nenhum Mod.



Passo 3: Jarvis

Agora usa um Jarvis no Portal, para o virares para verde. A partir deste momento, será um portal sem possibilidade de ter Mods de Hack ou de Defesa (se os 4 compartimentos estiverem preenchidos)



Lição Smurfling #20

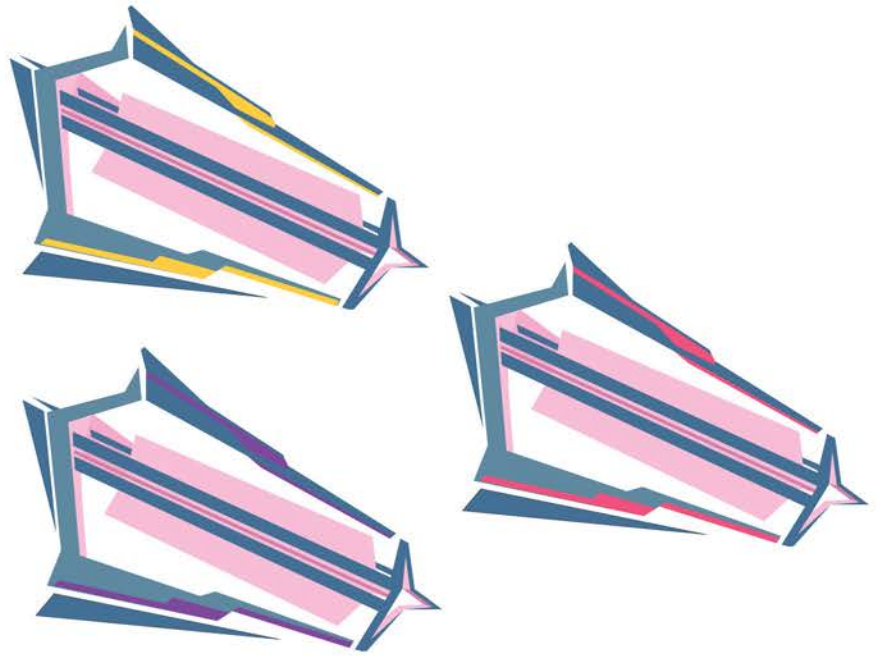
Ultra Strikes

Estes items são uma forma diferente de Bombas de XMP, e o seu propósito é também algo diferente. Estas Bombas têm um alcance muito reduzido, mas, em contrapartida, um efeito de destruição maior no seu alcance.

Lição de História: Os Ultra Strikes só apareceram no jogo em Agosto de 2013, com uso exclusivo dos proprietários dos então novos Motorola Verizon Ultra, Max e Mini. Só em Maio de 2014 é que estes items ficaram disponíveis para todos os aparelhos.

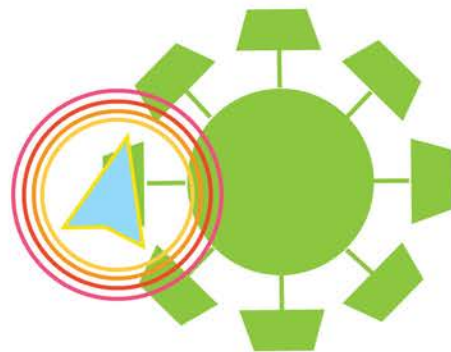
Níveis

Tal como os Resos, Bombas ou Cubos, os Ultra Strikes existem do nível 1 ao 8. Quanto mais elevado o nível, maior o alcance e impacto do disparo.



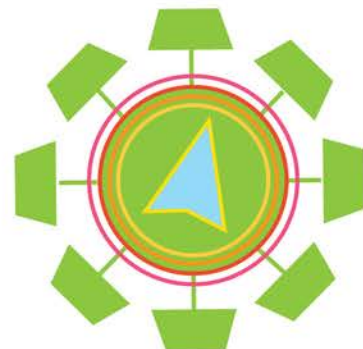
Em cima do Reso

Os Ultra Strikes são úteis quando queres atingir um Reso específico num Portal. Se estás a “levar” com Recharge, ou não consegues mandar abaixo “aquele” Reso, coloca-te em cima dele e dispara uns quantos Ultra Strikes. Da mesma forma, se os Resos no Portal estiverem próximos, coloca-te em cima deles e manda-os abaixo.



Fazer Saltar Escudos

Se estiveres mesmo no centro do Portal, os Ultra Strikes conseguem “partir” os Mods de defesa, sem que o seu impacto alcance os Resos (caso estejam afastados). Este é o melhor método para “amaciar” os Portais sem ter que gastar muitas Bombas de XMP. Sem os Mods de Defesa, os Resos do Portal caem que nem ginjas.



Lição Smurfling #21

Anomalias

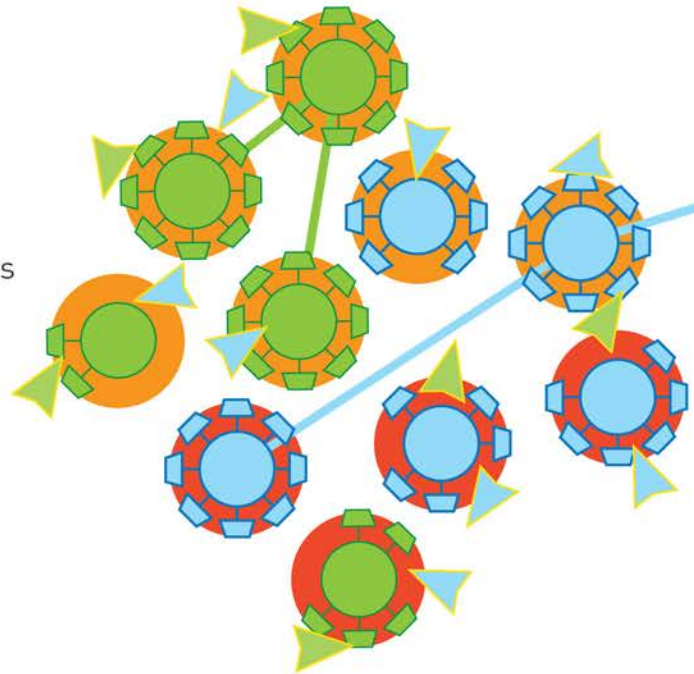
Anomalias são Eventos realizados em cidades um pouco por todo o mundo, patrocinados pela Niantic, onde se juntam agentes das duas facções. Durante um dia específico, centenas de jogadores lutam por Portais pré-designados, para obterem as melhores classificações possíveis para as suas facções. Cada Portal controlado, link ou Control Field contam para a pontuação nas alturas das medições. No final, a facção que juntar mais pontuação ganha.

Clusters

No decorrer do dia da Anomalia, existem quatro clusters de Portais. A composição de cada Cluster é anunciada pela Niantic uma semana antes do Evento começar. Cada Portal será disputado pelas duas facções em períodos de 10 minutos, a contar a partir da hora certa. Cada Cluster é disputado com uma hora de diferença do anterior. Ou seja, as medições podem começar, por exemplo, num Cluster às 14h00, no seguinte às 15h00, e nos outros dois às 16h00 e 17h00. A medição para apuro de resultados pode ser feita a qualquer momento no decorrer dos 10 minutos estipulados, pelo que a batalha pelos Portais é intensa nesse período. Terminada a “janela” do Cluster, os jogadores têm 50 minutos para se deslocarem para o Cluster seguinte.

Portais Voláteis

Os Voláteis são anunciados poucos instantes antes das alturas de medição, e por norma através de pistas deixadas nos locais, que os agents têm que decifrar para rapidamente identificarem o Portal Volátil e controlá-lo. Valem tantos pontos quanto o Cluster.



Socializa

Geralmente, depois do dia da Anomalia terminar, os agentes reúnem-se num local designado pela organização para conviverem não só com os da sua facção, como também com a facção contrária. Se há coisa em que todos estão de acordo, é que uma cerveja fresquinha sabe sempre bem. No decorrer do convívio os resultados finais são anunciados, material SWAG distribuído, e acima de tudo, bons momentos são passados.

