

# Smurfling Lessons GERMAN / DEUTSCH

Das "Kleine 1 x 1" für Ingress



DIESES HANDBUCH WURDE ERSTELLT VON @WANDERINGWULF,  
ÜBERSETZT VON @EMILY1337 UND @FRAGLESS  
KORRIGIERT UND NACHBEARBEITET VON @NAMELESSJULI UND @WOMAGA

Resist the shapers!

[HTTPS://SMURFLING.GUIDE](https://smurfing.guide)

# Inhalt

## Lektion #0

Um **Ingress** komplett zu verstehen, musst du das Haus verlassen und dir die Welt um dich herum anschauen. Alltagsorte werden zu einer Drehscheibe für Information und Geschichte.

*Wusstest du, dass gleich um die Ecke von dir eine Spielzeugbibliothek ist? Oder auf der Straße gleich gegenüber deiner Arbeit das süßeste kleine Knödelhaus ist?*

Das sind Orte und **Erfahrungen**, die du ohne Ingress vielleicht verpasst hättest. Jetzt nicht **mehr**!

- |                    |  |                    |                                 |
|--------------------|--|--------------------|---------------------------------|
| <b>Lektion #1</b>  | <b>Spielweise</b>                        | <b>Lektion #18</b> | <b>Key Lockers</b>              |
| <b>Lektion #2</b>  | <b>Scanner Überblick</b>                 | <b>Lektion #19</b> | <b>Missionen</b>                |
| <b>Lektion #3</b>  | <b>Kommunikation</b>                     | <b>Lektion #20</b> | <b>AP &amp; Leveln</b>          |
| <b>Lektion #4</b>  | <b>Portale</b>                           | <b>Lektion #21</b> | <b>Recursion</b>                |
| <b>Lektion #5</b>  | <b>Hacken</b>                            | <b>Lektion #22</b> | <b>Farmen</b>                   |
| <b>Lektion #6</b>  | <b>Resonatoren</b>                       | <b>Lektion #23</b> | <b>Ingress Shop</b>             |
| <b>Lektion #7</b>  | <b>Linken</b>                            | <b>Lektion #24</b> | <b>Ingress Help Desk</b>        |
| <b>Lektion #8</b>  | <b>Felder</b>                            | <b>Lektion #25</b> | <b>Passcodes</b>                |
| <b>Lektion #9</b>  | <b>Waffen</b>                            | <b>Lektion #26</b> | <b>Anomalien</b>                |
| <b>Lektion #10</b> | <b>Verteidigungs-Mods</b>                | <b>Lektion #27</b> | <b>Mission Day</b>              |
| <b>Lektion #11</b> | <b>Hack Mods</b>                         | <b>Lektion #28</b> | <b>NL1331</b>                   |
| <b>Lektion #12</b> | <b>ITD Mods</b>                          | <b>Lektion #29</b> | <b>First Saturdays</b>          |
| <b>Lektion #13</b> | <b>Link Mods</b>                         | <b>Lektion #30</b> | <b>Portal Einreichung</b>       |
| <b>Lektion #14</b> | <b>Power Cubes</b>                       | <b>Lektion #31</b> | <b>OPR</b>                      |
| <b>Lektion #15</b> | <b>Lawson PC</b>                         | <b>Lektion #32</b> | <b>Vanguards</b>                |
| <b>Lektion #16</b> | <b>Viren</b>                             | <b>Lektion #33</b> | <b>Intel Map</b>                |
| <b>Lektion #17</b> | <b>Kapseln &amp;<br/>Quantum-Kapseln</b> | <b>Lektion #34</b> | <b>Lexikon</b>                  |
|                    |  | <b>Lektion #35</b> | <b>Webseiten<br/>Danksagung</b> |

# Spielweise

## Lektion #1

Ingress ist kein Spiel, das man spielen kann, während man ziellos auf den Fernseher starrt. Geh raus und erlebe die Erfahrung eines Weltspiels. **Augmented Reality Games** werden auf der ganzen Welt immer beliebter.

Allerdings scheinen viele Spieler mit dem Konzept, von der Couch aufzustehen und das Spiel in der **REALEN WELT** zu erleben, zu kämpfen.



## Walkgress/Rungress

**Ingress** kann eine fantastische Motivation zum Rausgehen und für einen Spaziergang sein. Die Portale, die abseits der Pfade liegen, werden wahrscheinlich länger in deinem Besitz sein, da sie schwieriger zu **erreichen** sind und sie sind somit ein fantastischer Weg, die **Gegner** während des Spielens zu stören.

## Bikegressing

Ingress zu spielen, während man Fahrrad fährt, ist auch eine fantastische Möglichkeit, fit zu werden und die Welt auf eine alternative Weise zu erleben. Es ermöglicht ein schnelles Spiel - in einer Weise, die zu Fuß nicht möglich ist. Räder bieten auch die Möglichkeit, Offroad zu fahren und gleichzeitig die Geschwindigkeit ziemlich beizubehalten. Bikegressende Agenten sind auch extrem wichtig für spezielle Ingress-Veranstaltungen wie z.B. Anomalien (# Lektion 26).



## Cargressing

Die Idee, Kilometer zu Fuß gehen zu müssen, um ein Portal zu erreichen, könnte dich einschüchtern. Mit Ingress musst du das nicht tun. Ingress kann vom Auto, Zug, Fahrrad, Straßenbahn, sogar von einem Boot oder einem Flugzeug aus gespielt werden.



Es wird jedoch nicht empfohlen, während der Fahrt zu spielen! Ingress verfügt über eine automatische Geschwindigkeitssperre, die alle Aktionen stoppt, wenn es feststellt, dass du eine bestimmte Geschwindigkeit überschreitest. Halte an und denke zuerst an die **Sicherheit** aller in deiner Umgebung.

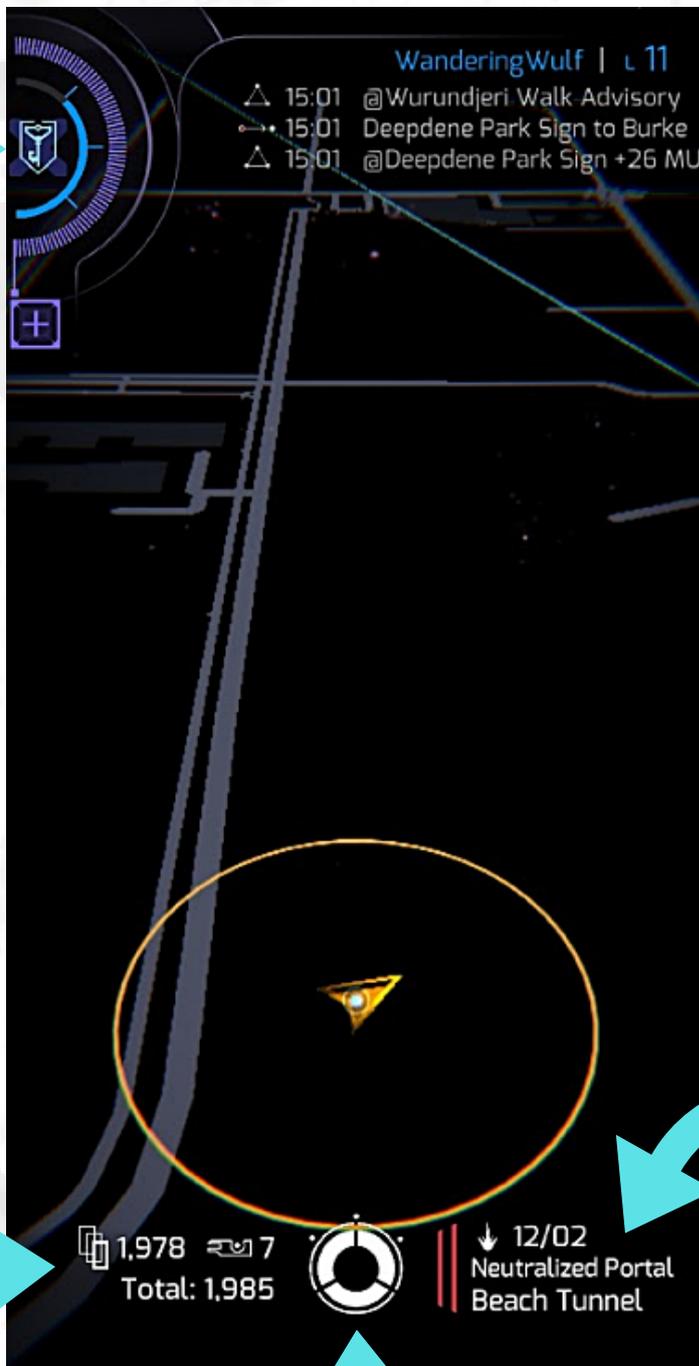
# Scanner Überblick

## Lektion #2

Agenten Statistik

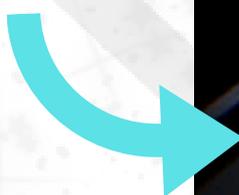


XM Bar



Aktivität

Inventar



Alarme



Hauptmenü



# Kommunikation

## Lektion #3

In Ingress gibt es, wenn man das Hauptmenü öffnet, zwei Chat Fenster, Eins wird **FRAKTION** genannt, das andere **FRAKTIONSÜBERGREIFEND**.

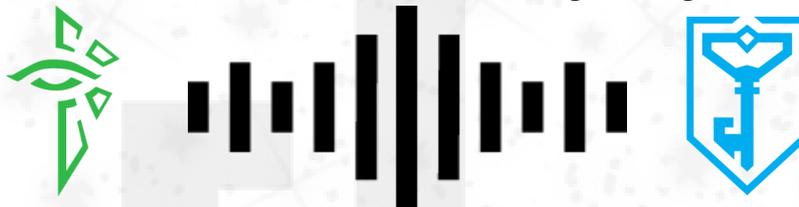
Der größte Teil der Kommunikation innerhalb deines Teams wird höchstwahrscheinlich über eine separate App erfolgen.



Die **Communities** der ganzen Welt verwenden verschiedene Apps; Slack, Discord, Hangouts, Telegram, Wechat, die Liste ist endlos.

**\*\*Um herauszufinden, welche App deine Community benutzt, frage im Fraktions-Chat nach.\*\***

Das Markieren eines anderen Agenten in deiner Nachricht ist sehr **WICHTIG**, um sicherzustellen, dass er deine Nachricht erhält. Tippe dazu auf den Namen des Agenten und wähle "Nachricht senden" aus. Alternativ kannst du auch nach Klick auf die kleine Tastatur rechts unten den Namen des Agenten mit einem '@' davor eingeben. Auf diese Weise kannst du mehrere Agenten gleichzeitig erreichen.



Die Entscheidung, in welchem Chat man postet, ist wichtig. Das Posten im **Fraktion-Chat** ist eine großartige Möglichkeit, dein eigenes Team zu kontaktieren. Du kannst um Hilfe bitten, dich in deinen lokalen **Resistance-Chat** eintragen lassen oder spontan kommunizieren.

**WICHTIG - \*Nur dein Team kann den Fraktion-Chat lesen.\***

Wenn du im **Fraktionsübergreifend-Chat** postest, werden die "bösen" **Enlightened**-Agenten in der Lage sein, alles zu sehen, was du postest. Wenn z.B. die Nachricht "Lasst uns heute Abend an der Post farmen" fraktionsübergreifend veröffentlicht wird, wird jeder wissen, dass du mehr Items haben willst. Grüne Gegner könnten kommen und dein Portal zerstören, was dazu führt, dass du oder deine Mitstreiter keine Items bekommen.

**WICHTIG - \*Alle Agenten können den fraktionsübergreifenden Chat lesen\***



# Portale

## Lektion #4

Ein Portal ist das Ingress-Äquivalent zu einem Meilenstein oder einer Besonderheit/Sehenswürdigkeit in der realen Welt wie z.B. eine Poststelle, ein Tempel oder ein Leuchtturm. Alles, was von Menschen geschaffen wurde, hat das Potenzial, ein Portal zu sein, wenn es eine **Bedeutung**, einen **Zweck** oder eine **Geschichte** hat.

## Blaue, Grüne und Graue Portale

Portale können eine dieser drei Farben haben:



Graue Portale werden derzeit von keinem Team besetzt.

Portale, die **blau** sind, gehören der **Resistance/Widerstand**.



**Grüne** Portale gehören den **Enlightened/Erleuchteten**.



- Siehst du ein graues Portal? Mach es **blau**!
- Siehst du ein **blaues** Portal? Upgrade es!
- Siehst du ein **grünes** Portal? Zerstöre es!

PEW PEW

# Größe der Portale

## Lektion #4

In Ingress Prime gibt es kleine Unterschiede in der Größe der Portale, je **GRÖßER** das Portal, desto **HÖHER** der Level.

Als neuer Spieler kannst du vielleicht nicht sofort die stärkeren Portale zerstören, aber du kannst immer um Hilfe bitten oder warten, bis du einen höheren Level erreichst und somit selber stärker wirst.



Level 8 Portal



Level 1 Portal

## Portal Level

Der Level eines Portals wird durch den Level seiner Resonatoren bestimmt (Lektion #6).

Die Portallevel reichen von 1 bis 8.

Ein **einzelner Agent** kann maximal ein **Level 5-Portal** erstellen, alles andere erfordert mehrere Agenten.

Um ein Portal mit Level 8 zu erhalten, sind acht Agenten erforderlich, welche mindestens Level 8 sein müssen.



# Hacken

## Lektion #5

Portale erlauben es einem Agenten, in einem Zeitabstand von mindestens 5 Minuten zu hacken und zwar bis zu 4 x alle 4 Stunden.

Um Aktionen in Ingress durchführen zu können, musst du zumeist bestimmte Gegenstände haben,

**Resonatoren** (Lektion #6), **Waffen** (Lektion #9), **Mods** (Lektion #10-13) und **Powercubes** (Lektion #14)

Diese erhält man durch das "Hacken" von Portalen.

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, jedes Portal zu hacken.

Wenn du auf einem Portal stehst, ist das Hack-Symbol anklickbar.

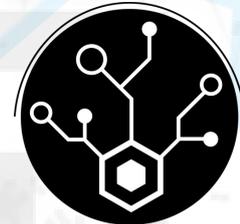
Wenn du auf diese Schaltfläche tippst, kannst du das Portal hacken.

Wenn du die Hack-Taste gedrückt hältst

und nach oben wischt, erhältst du **drei**

Optionen.

- Glyph hacking 
- Key Hacking 
- No-Key Hacking 



Hack



Hack

## Hacken und Portal Level



Während einige Gegenstände einen "Seltenheitswert" haben, haben andere einen Level zwischen eins und acht.

Der höchste Level der Gegenstände, die du hacken kannst, ist entweder dein eigener Level +1 oder der Level des Portals +1 bis zu Level 8.

Ein Portal mit Level 4 verteilt mehrheitlich Level 4-Items, mit einigen wenigen Gegenständen mit Level 3 oder 5. Wenn du ein Level-7-Portal

hackst, aber selbst nur Level 3 bist, bekommst du immer nur Gegenstände mit Level 2 - 4. Ist dein Level höher, brauchst du auch Portale höheren Levels, um passende Items mit höherem Level zu erhalten.



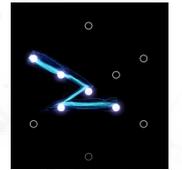
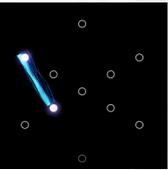
# Glyph Hacken

## Lektion #5

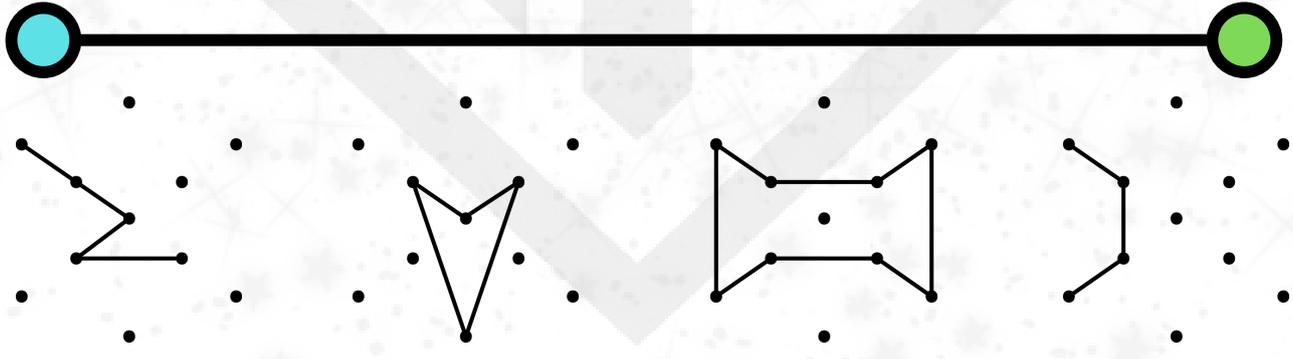
Wenn du den Hack-Button gedrückt hältst, wird ein Mini-Spiel namens Glyphen gestartet.

Glyphen ist ein Gedächtnisspiel, bei dem du dir Formen merken musst und sie nach dem Start des Timers "nachmalen" musst.

Je mehr Glyphen du richtig machst, desto mehr AP (Punkte) erhältst du. Durch Glyph-Hacken erhältst du auch mehr Gegenstände als durch normales Hacken.



Level	0	1	2	3	4	5	6	7	8
Anzahl der Glyphen	1	1	2	3	3	3	4	4	5
Glyph Punkte	1 Pkt.	1 Pkt.	2 Pkt.	4 Pkt.	4 Pkt.	4 Pkt.	8 Pkt.	8 Pkt.	15 Pkt.

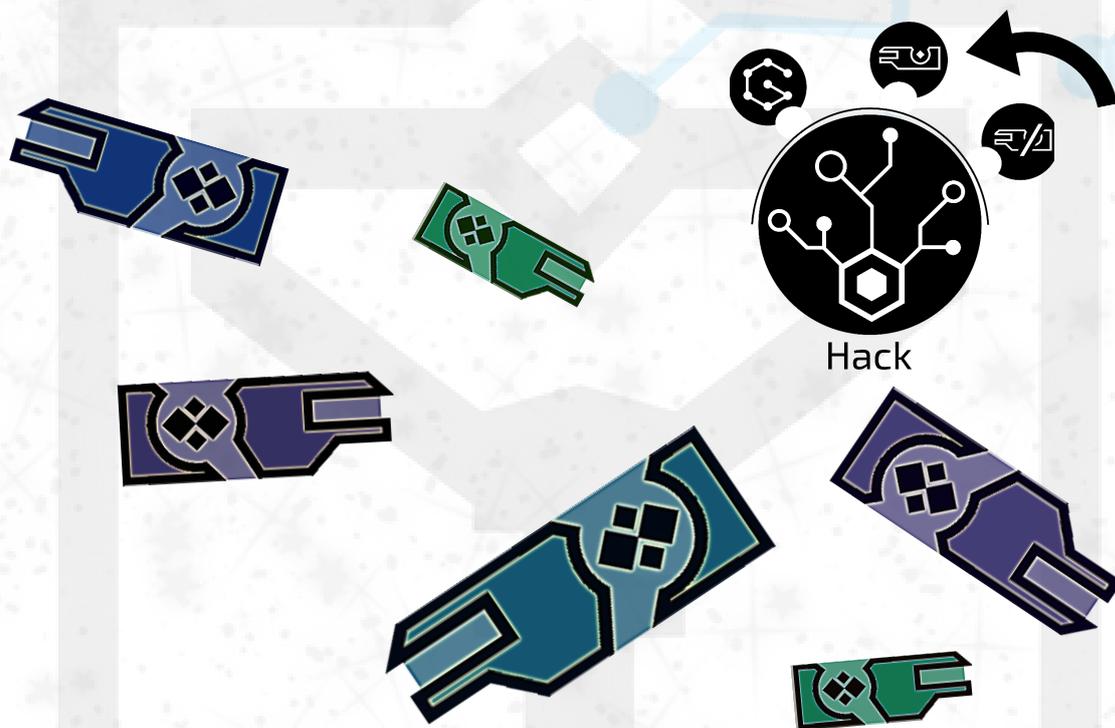


# Key Hacken

## Lektion #5

Die zweite Option, die du wählen kannst, wenn du die Hacken-Taste gedrückt hältst, ist sehr wichtig

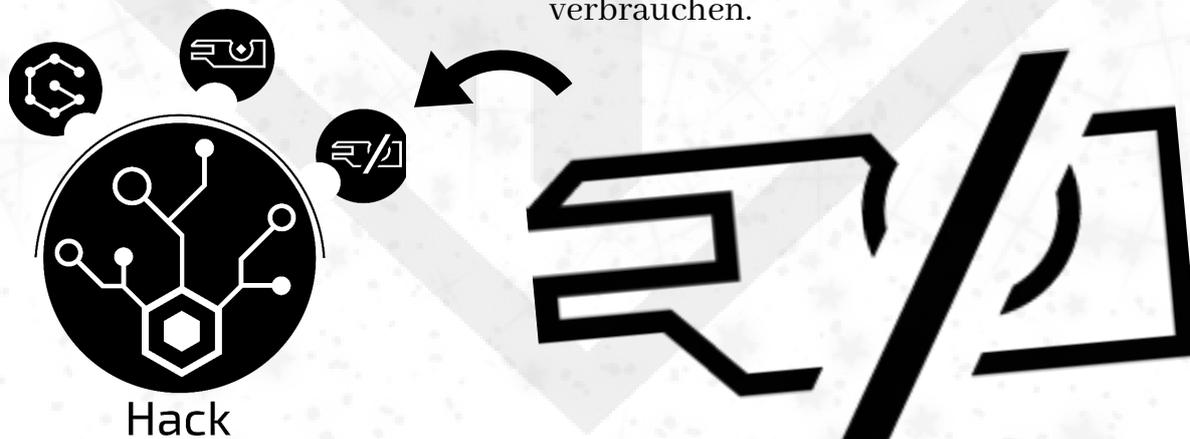
**Prime** ermöglicht es dir, zusätzliche Schlüssel zu erhalten, auch wenn du bereits einen Schlüssel in deinem Inventar hast. Einfach indem du diese Option auswählst.



## Keinen-Schlüssel hacken

Die dritte und letzte Option ermöglicht es dir, das Portal zu hacken und alle Gegenstände außer **EINEM** Schlüssel zu erhalten.

Dies ist hilfreich, um **Platz zu sparen**, da diese Schlüssel nicht den wertvollen Lagerplatz verbrauchen.



# Resonatoren

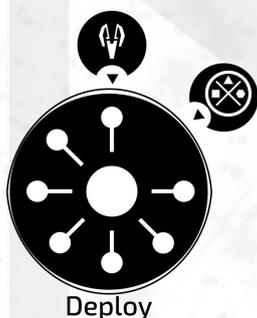
## Lektion #6

Für jeden Level, den du in Ingress aufsteigst, kannst du einen höheren Resonator erhacken und auch in ein Portal setzen, bis zum höchsten Resonatoren-Level 8.



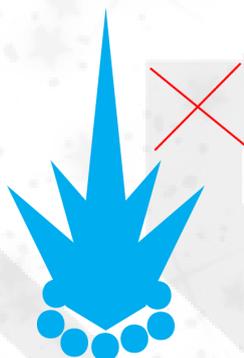
Ein einzelner Agent kann immer nur ein Portal mit maximal Level 5 erstellen und somit kommt hier die Teamarbeit ins Spiel. Mehrere Agenten, die zusammen arbeiten, können Portale höheren Levels erstellen. Somit sind acht Agenten notwendig, um ein Portal mit Level 8 zu erstellen.

## Resonator setzen



Wenn du dich auf einem Portal befindest, drücke die Setzen-Tast, wisch nach oben und es werden zwei Optionen angezeigt. Die erste ermöglicht es dir, Resonatoren zu setzen. Die zweite führt dich zum Mod-Setzen.

Während es keinen falschen Weg gibt, einen Resonator zu setzen, gibt es eine strategische Methode, sie so zu setzen, dass man ein schwerer zu zerstörendes Portal erhält.

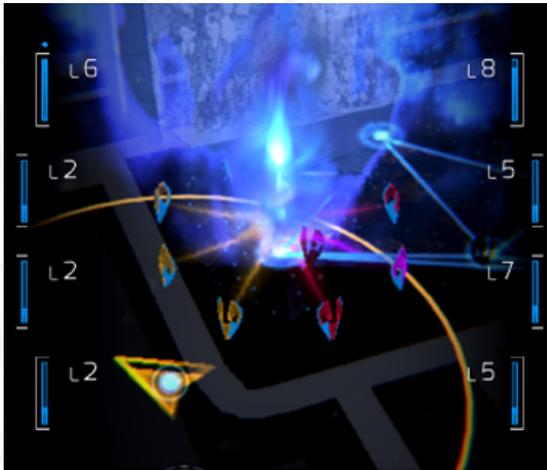


Wenn man direkt am Portal steht und die Resonatoren setzt, bekommt man sogenannte "Kuschelresonatoren". Alle Resonatoren sind an der Basis des Portals dicht beieinander. So gesetzte Portale lassen sich leichter zerstören (durch Ultrastrikes - siehe # 9 Waffen).

Wenn du Resonatoren setzt, dann versuche das Portal am Rand deines Scanners (goldener Ring) zu haben, um eine breite Streuung der Resonatoren zu erreichen.

# Auswahl der Resonatoranordnung

## Lektion #6



Wenn du bei einem bereits gesetzten Portal auf einen Resonatorslot klickst, kannst du wählen, wo du jeden Resonator platzierst.

Dies ermöglicht es dir, höhere Resonatoren außerhalb des üblichen Angriffsbereiches (z.B. direkt an der Straße) zu setzen.

	Plaziert pro Agent
Level 1	8
Level 2	4
Level 3	4
Level 4	4
Level 5	2
Level 6	2
Level 7	1
Level 8	1

## Resonatoren Limit

Das Level des Portals wird bestimmt durch die Levelsumme der Resonatoren dividiert durch die Anzahl der Resonatoren, abgerundet.

z. B.  $L5+L5+L4+L4+L3+L2+L2+L1=3.25$  was zu einem Portal Level 3 führt.



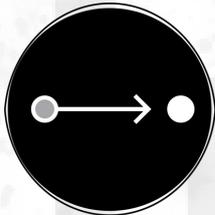
Es braucht acht Level-8-Resonatoren, um ein Level-8-Portal zu bauen.

Jeder Level eines Resonators kann nur in einer begrenzte Anzahl von dir gesetzt werden (siehe nebenstehende Aufstellung).

# Linken

## Lektion #7

Jetzt, da du gelernt hast, wie man Portale hackt, musst du lernen, wie man die Schlüssel, die du gehackt hast, benutzt, um diese Portale miteinander zu verlinken. Die Verlinkung führt zu Feldern, die der Resistance die Kontrolle über einen bestimmten Bereich geben.

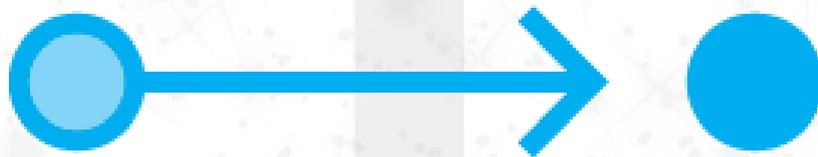


Link

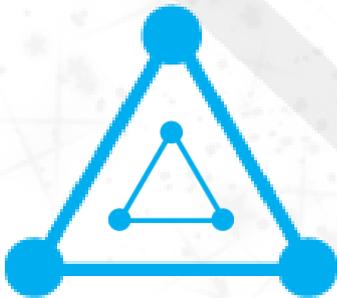
Wenn du auf diese Schaltfläche tippst, wird eine Liste jener Portale angezeigt, für die du Schlüssel hast und auf die du von deinem Portal aus verlinken kannst.

## Probleme beim Linken

Das Level des Portals bestimmt, **wie weit** du verlinken kannst. Aber auch dann muss es einen klaren Weg zwischen deinem Portal und demjenigen geben, auf das du verlinkst.



Wenn dein Bildschirm "**Keine verlinkbaren Portale**" liest, schau dir folgende Möglichkeiten an:



- Du kannst NICHT verlinken, während du dich unter einem **Feld** befindest.
- Du kannst NICHT über andere Links **verlinken**.
- Das Portal, auf das du verlinken möchtest, ist zu weit weg.
- Ein Portal kann maximal 8 ausgehende Links haben.
- Sowohl das Ausgangs- als auch das Zielportal muss mit 8 Resonatoren voll gesetzt sein.

# Linken & Distanz

## Lesson #7

Jeder Resonator, der in ein Portal gesetzt wird, ermöglicht es, die Linkreichweite zu erhöhen.

Wie weit von einem Portal gelinkt werden kann, erfährst du, wenn du dich oben rechts auf deinem Bildschirm beim Setzen von Resonatoren umsiehst.

### Portal Status

L5 [+0]

Range 121.6km [+53.4km]

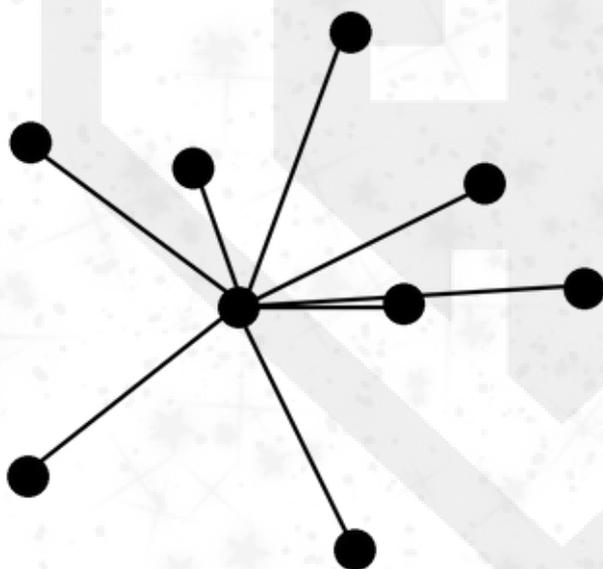
Energy: 27,500 / 27,500

Der violette Text in diesem Screenshot zeigt den aktuellen Level und die Linkreichweite des Portals.

Der orangefarbene Text zeigt die Änderung am Portal, die beim Setzen deines Resonators erfolgt.

## Link-Sterne

Wenn du in einem neuen Bereich spielst, sammelst du **zahlreiche** Schlüssel von den gehackten Portalen. Ausgehend von einem Portal kannst du diese Schlüssel verlinken und dies ergibt dann einen sogenannten **Link-Stern**.



## Link-Stern



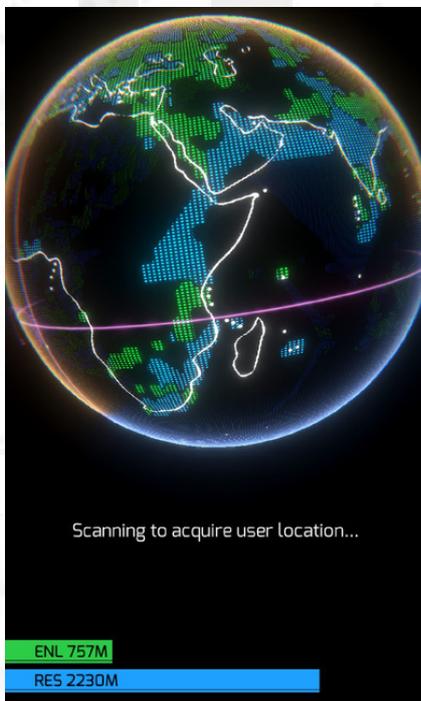
# Felder

## Lektion #8

Jetzt hast du gelernt, wie man Portale verlinkt. Es ist nun Zeit, mit dem **Feldern** zu beginnen. Ein Feld entsteht, wenn drei Portale miteinander verbunden sind, um ein **Dreieck** zu bilden.

Felder sind deutlich mehr AP wert als Links. Und als Bonus helfen sie der Resistance, Punkte zu sammeln.

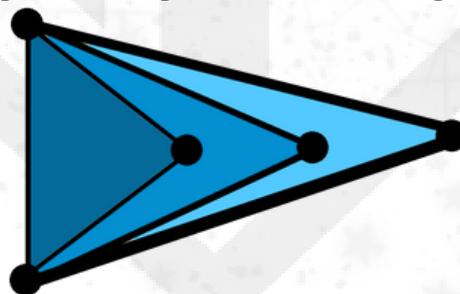
## Feldern für Mind Units



Jedes Feld erhält eine **MU-Punkteanzahl**. Dies sind die Mind Units, die von diesem Feld "kontrolliert" werden, abhängig davon wie viele Menschen unter diesem Feld leben (oder Niantic **DENKT**, wie viele es sind). Aus diesem Grund sind große Felder im ländlichen Raum möglicherweise nicht so viel MU wert wie kleine Felder in Städten.

## Layering

Übereinander gelegte Felder bringen mehr MU's als ein einzelnes Feld. Es gibt verschiedene Arten von übereinander gelegten Feldern (Multilayer), aber dieses Diagramm zeigt dir die Grundlagen.



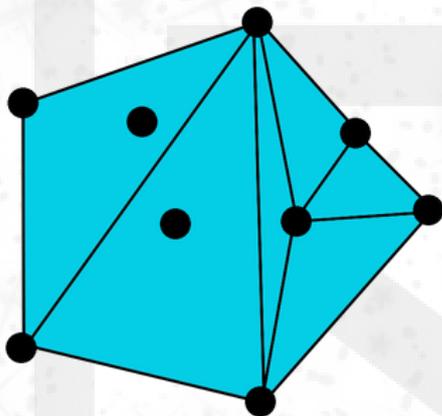
Zwei Portale wurden als sogenannte "**Ankerportale**" verwendet. Diese werden dann schrittweise mit den weiteren verbunden und dadurch werden mehrere Felder übereinander erstellt.

# Feldern für Action Points (AP)

## Lektion #8

Während **Feldern** für MU dem gesamten Team hilft, konzentriert sich Feldern für Action Points (AP) auf dich als Agent.

Die Idee ist, so viele Felder wie möglich zu erstellen, unabhängig von Größe oder **Mind-Units**.

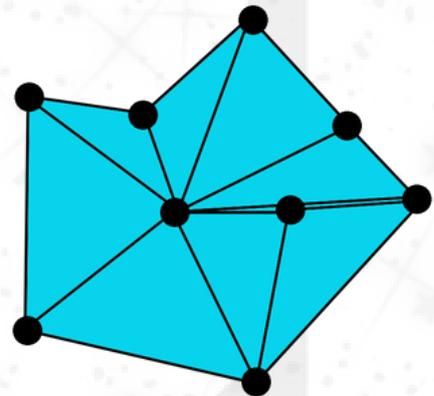


Dieses Bild zeigt dir, wie du mehrere Portale miteinander verbinden kannst, aber nicht alle vorhandenen Portale nutzt.

Dadurch erhältst du **sechs Felder**.

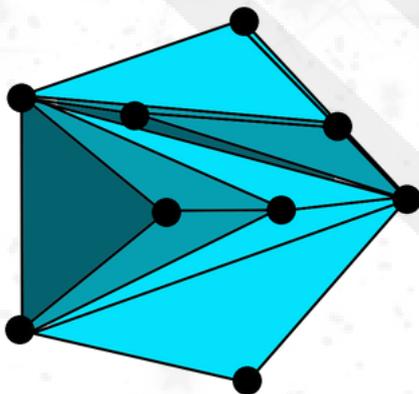
Dieses Bild zeigt, wie viele Felder du mit ALLEN möglichen Portalen erhalten kannst.

Dadurch erhältst du **neun Felder**.



Dieses Bild konzentriert sich auf MU, aber da man Doppelfelder erstellt hat, ergeben sich mehr Felder.

Dadurch erhältst du **15 Felder**. Das entspricht mehr AP und MU.



# Waffen

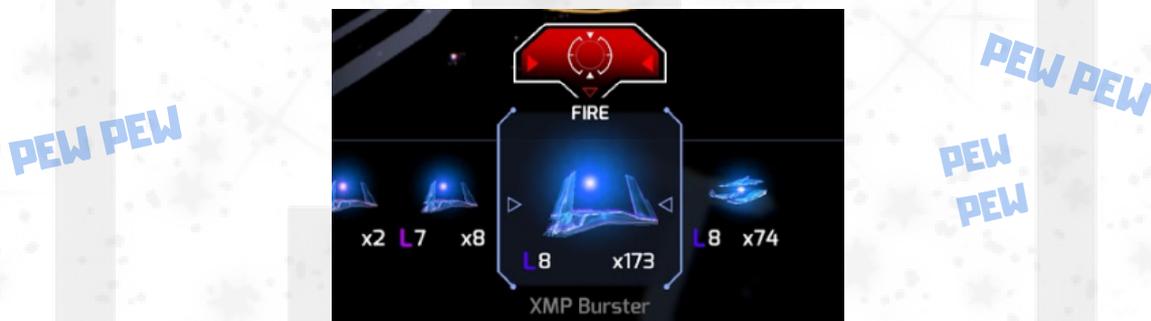
## Lektion #9

Jetzt weißt du, wie man Portale baut, verbindet und Felder erstellt. Es ist nun dringend an der Zeit zu lernen, wie man **Enlightened** Portale zerstört.

## Burster



Burster sind die **Hauptwaffe**, die du benutzen wirst, wenn du **feindliche** Portale zerstörst. Diese haben je nach Level eine größere Reichweite und Zerstörungskraft



**Burster** eignen sich hervorragend für den Einsatz in Bereichen mit hoher Portaldichte, da sie es dir ermöglichen, mehrere Portale gleichzeitig effizient zu beschädigen.



Wenn du die Feuertaste gedrückt hältst, bis der **violette Ring** deinem Symbol am nächsten ist, kannst du den Angriffsstärke um bis zu 20 % erhöhen.

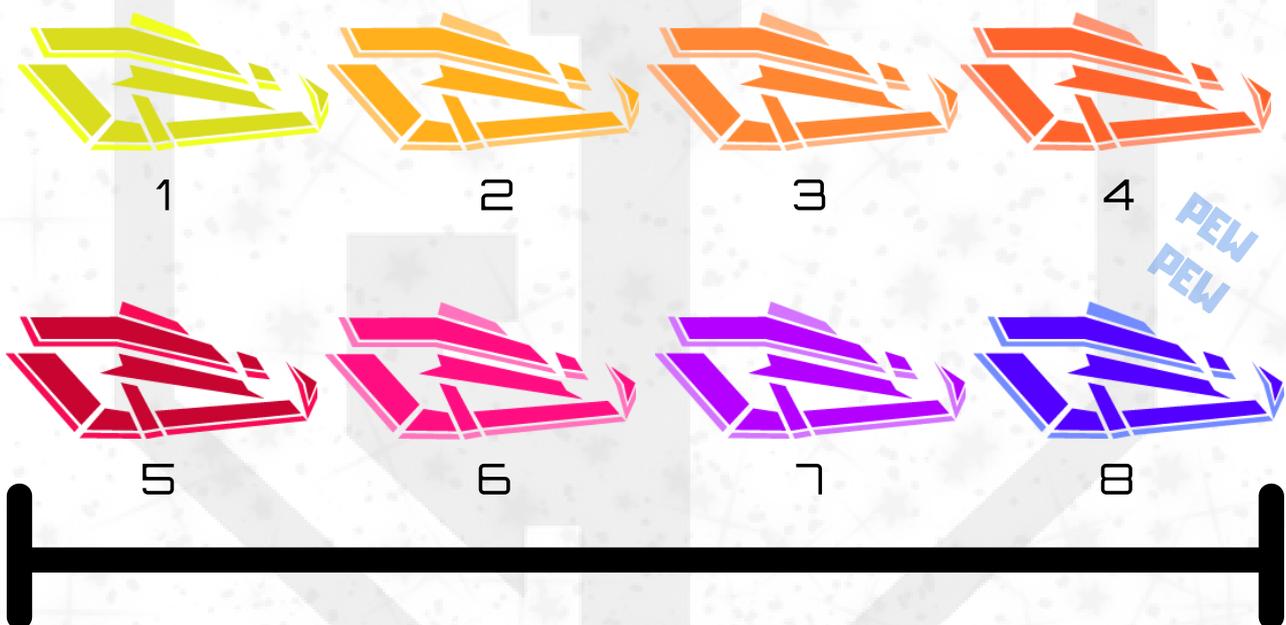
# Ultrastrikes

## Lektion #9



Dies sind **mächtige** Waffen für einen kleinräumigen Angriff. Wie bei den Burstern erhöht sich der mögliche Schaden und die Reichweite mit dem Level des Ultrastrikes.

Diese sind perfekt geeignet, um **Resonatoren**, mit hohem Level zu zerstören. Stell dich direkt auf einen Resonator und feuere einige davon ab. Somit kann auch ein Agent mit niedrigem Level einen höheren Resonator zerstören. Aus diesem Grund ist auch die Platzierung des Resonators wichtig.



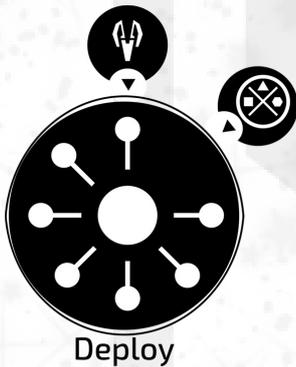
Ultra Strikes sind auch nützlich, um Mods aus Portalen zu entfernen. Wenn du direkt auf einem Portal stehst und ein paar **Ultrastrikes** benutzt, solltest du Mods herausschießen können. Dies kann die Neutralisierung von Portalen erleichtern. Wenn du die Feuertaste gedrückt hältst, bis der violette Ring deinem Symbol am nächsten ist, kannst du den Angriffsstärke um bis zu 20 % erhöhen.

# Verteidigungs Mods

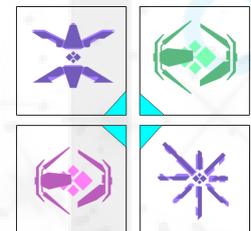
## Lektion #10

Es gibt mehrere Arten von Mods in Ingress. **Hacking Mods**, **Verteidigungs Mods** und **Link Mods**. Die Art der eingesetzten Mods kann einen großen Einfluss auf jedes Portal haben.

### Mods platzieren



Um Mods zu platzieren, halte die Setzen-Taste gedrückt und wähle die zweite Option. Oder klicke auf die vier Kästchen in der rechten oberen Ecke der Portaloberfläche.



### Schilde

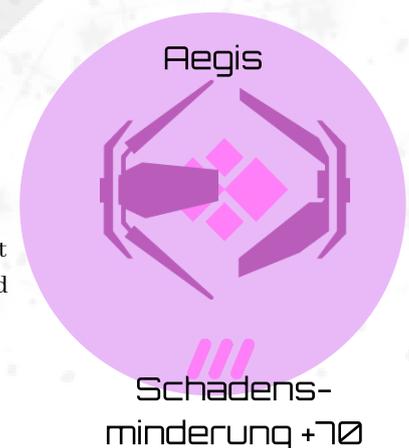


**Schilde** machen es schwieriger, ein Portal zu beschädigen. Es gibt 4 Stärken von Schildern, Häufig, Selten, Sehr selten und Aegis-Schilder (früher AXA). Jeder von ihnen hat eine andere Schadensminderung.



Häufig: **Grün**  
Selten: **Lila**  
Sehr selten: **Pink**  
Aegis: **Pink**

\*Die maximale Schadensminderung wird 95 nicht überschreiten. Zusätzliche Schilde und Mods sind jedoch nützlich, falls ein anderer Mod zerstört wurde.\*



# Turret

## Lektion #10

Diese Mods erhöhen die Häufigkeit eines Portalangriffs auf einen Gegner. Turrets geben auch einen Trefferbonus für diesen Angriff.

Wenn ein Portal einen Agenten angreift, entleert es die XM von diesem Agenten.

TURRETS	FREQUENZ	BONUS
0	1x	0.0
1 	1.5x	0.2
2 	1.9x	0.4
3 	2.1x	0.6
4 	2.2x	0.8



# Schadensverstärker - Force Amp

**Force Amps** verstärken den Schaden, der durch den Angriff eines Portals verursacht wird. Wenn ein Agent ein **feindliches** Portal hackt oder angreift, hat das Portal die Chance, den Agenten anzugreifen. Force Amps verstärken diesen Schaden, abhängig von der Anzahl der auf diesem Portal eingesetzten Force Amps.



FORCE AMPS	SCHADEN
0	Basis Schaden
1 	x2
2 	x2.5
3 	x2.75
4 	x3

# Hack Mods

## Lektion #11

In Ingress gibt es vier verschiedene Hack-Mods.  
Die ersten beiden sind **Multi-Hacks** und **Heatsinks**.

### Multi-Hacks

Portale ermöglichen es einem Agenten, alle 5 Minuten zu hacken, bis zu maximal 4 Hacks alle 4 Stunden.

Multi-Hacks ermöglichen zusätzliche Hacks pro 4-Stunden-Block.

Multi-Hacks gibt es in drei Farben, **Häufig**, was zusätzliche 4 Hacks erlaubt, **Selten**, was zusätzliche 8 Hacks erlaubt und **Sehr Selten**, was zusätzliche 12 Hacks erlaubt.

Nach der Platzierung des ersten Multi-Hacks werden jedoch alle zusätzlichen Multi-Hacks halbiert.



### Heatsink

Ein Heatsink ermöglicht es dir, den Countdown neu zu starten, wie viele Hacks **DU** noch auf einem Portal hast. Im wesentlichen ein Neustart des vierstündigen Countdowns.

Es ermöglicht auch allen Agenten, häufiger zu hacken. Ein **Einfacher** Heatsink gibt eine Abklingzeit von 20%, ein **Seltener** eine Abklingzeit von 50% und ein **Sehr seltener** Heatsink eine Abklingzeit von 70%.

Ein erneuter Einsatz mehrerer Heatsinks ergibt einen verminderten Wert für jede zusätzliche Modifikation.



# ITO EN Transmuter Mods

## Lektion #12

In Ingress gibt es 4 verschiedene Hack-Mods. Die zweiten beiden sind ITO- und ITO+.

Pro Portal wird nur ein ITO benötigt. Das Platzieren von mehreren gleichen hat keine Wirkung. Das Platzieren von beiden in einem Portal hebt sich gegenseitig auf.

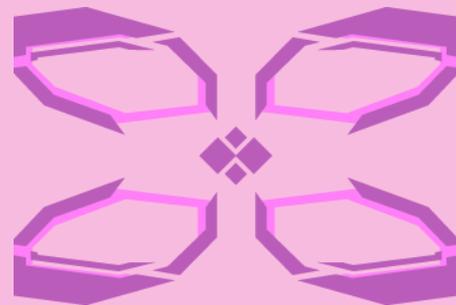
### ITO-



Dieses ITO verwandelt gehackte Gegenstände in **offensive** Gegenstände. Items wie Burster und Ultrastrikes



Sehr selten

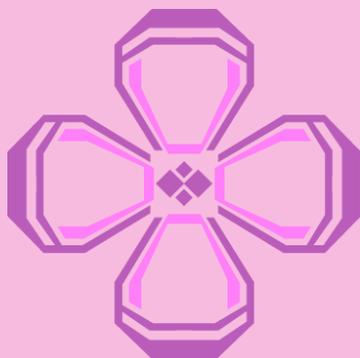


Offensiv

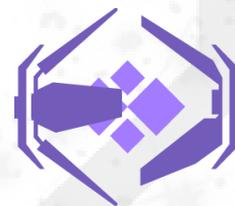


### ITO+

Sehr selten



Defensiv



Dieses ITO verwandelt gehackte Gegenstände in **defensive** Gegenstände. Gegenstände wie Resonatoren und Schilde.



In Ingress gibt es zwei Arten von Link-Mods.

### Link Verstärker / Link Amps

Link Amps haben eine **Kult-Anhängerschaft**,  
(Ernsthaft - schaut nach!. #heextends.)



LINK AMPS	LINK REICHWEITE
0	Resonator abhängig
1	x2
2	x2.5
3	x2.75
4	x3

Link Amps erhöhen die Linkreichweite.

Es gibt davon **Rare** und **Very Rare** Varianten.

Mehr und seltenere Link Amps bedeuten noch eine weitere Reichweite.

Sie sind oft mit Wut, Hass oder Liebe verbunden. Ja, Ingress-Agenten sind oft witzig!

VERY RARE LINK AMPS	LINK REICHWEITE
0	Resonator abhängig
1	x7
2	x8.75
3	x9.87
4	x10.5



**Very Rare** Link Amps sind mächtige Items.

Wolltest du je in die Antarktis linken? Oder ans andere Ende der Welt? Manchmal erreicht ein Level-8-Portal nicht sein Ziel.

Ein **Very Rare** Link Amp bietet eine deutlich größere Linkdistanz-Vervielfachung.

Leider können sie nicht bei normalen Portalen gehackt werden. Sie sind nur (selten) von speziellen Event-Portalen hackbar - oder mittels **Passcode** erhältlich.

# Softbank Ultra Link Amps [SBUL]

## Lektion #13

Sehr selten



15% Minderung  
+8 ausgehende Links  
+5x Link Reichweite



Dieser Mod lässt dich die Anzahl der AUSgehenden Links eines Portals erhöhen.  
Sehr nützlich, wenn man **Multi-Layer-Felder** baut, die mehr als 8 Layer vom **Anker** aus verlinkt haben.

Softbanks haben auch eine 15%ige Portal-Minderung pro **Softbank**.  
Softbanks erweitern auch die maximale Reichweite eines Portals.

SOFTBANKS	AUSGEHENDE LINKS	REICHWEITEN BOOST
0	8	0
1 	16	5x
2 	24	6.25x
3 	32	6.875x
4 	40	7.5x



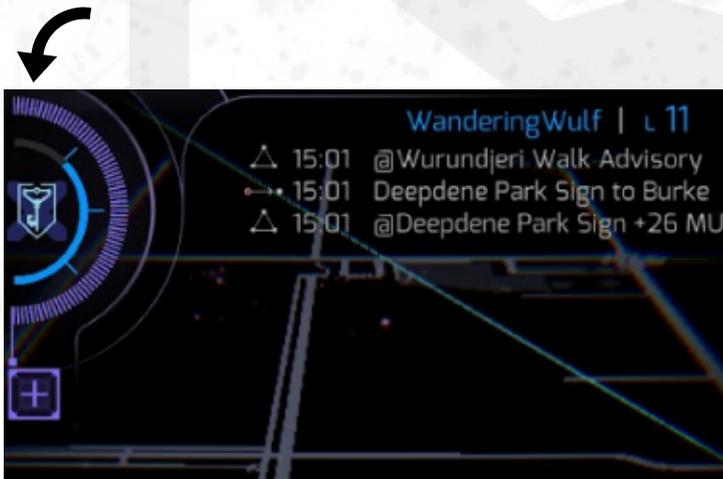
# Power Cubes

## Lektion #14

Power Cubes können gehackt werden. Ein Powercube beinhaltet 1000 XM/Level des Power Cubes. Agenten brauchen XM für jede Aktion in **Ingress**, daher ist es wichtig, immer Power Cubes zu haben wenn du XM benötigst und keines auf der Straße herumliegt.

LEVEL								
	1	2	3	4	5	6	7	8
XM	1000	2000	3000	4000	5000	6000	7000	8000

## Exotic Matter [XM] Bar



Der violette Balken auf dem Scanner zeigt den **XM-Vorrat** des Agenten. Ist er leer, kannst du keine Aktion im Scanner durchführen.

## Wie man XM auflädt

Der kleine Button auf dem Scanner ist ein Shortcut zu den **Powercubes**.

Eine großartige Hilfe wenn du schnell XM benötigst.



Portale aufladen benötigt viel XM, Wenn du Keys von deinem Inventar auflädt, brauchst du viele Power Cubes im Inventar.



# Lawson und Circle K - Cubes

## Lektion #15

Lawson Power Cubes sind hackbar. Circle K's waren früher hackbar und sind durch Lawsons mit gleicher Funktion ersetzt worden.



Wenn ein Agent XM benötigt, nimmt er üblicherweise einen Power Cube. Hat dieser **Power Cube** mehr XM als die maximale Kapazität des XM-Balkens, ist das restliche XM verfallen.

Ein Lawson oder Circle K speichert deutlich mehr XM als ein normaler Power Cube oder der komplette XM-Balken des Agenten. Er **füllt** automatisch den XM-Speicher auf, solange XM vom Power Cube vorhanden ist

### AGENTEN-LEVEL    LAWSON XM

1	18,000
2	20,250
3	22,500
4	24,750
5	27,000
6	29,250
7	31,500
8	33,750
9	36,000
10	38,400
11	40,800
12	43,200
13	45,600
14	48,000
15	50,400
16	52,800



# Viren

## Lektion #16

Es gibt zwei verschiedene Viren in Ingress.

ADA und Jarvis, Beide sind hackbar.

## ADA

ADA's ändern den Portalinhaber eines **Enlightened** Portals zur Resistance.

Der Virus überschreibt, wenn von der Resistance verwendet, dem Agenten alle Resonatoren.

Wenn ein Enlightened Agent einen ADA verwendet, dann gehört das Portal

ADA



## Jarvis

Ein Jarvis ändert den Portalinhaber eines **Resistance** Portals zur Enlightened.

Der Virus überschreibt, wenn von Enlightened verwendet, dem Agenten alle Resonatoren.

Wenn ein Resistance Agent einen Jarvis verwendet gehört das Portal Jarvis

## Virus verwenden

Du kannst einen Virus nur auf Portale von deinem Level + 1 verwenden (L5 Spieler also maximal L6-Portale). Du brauchst dazu viel XM, also achte auf deinen aktuellen XM-Balken. Verwendest du einen Virus auf ein Portal, wo in den letzten 60 Minuten schon ein Virus gesetzt wurde, verlierst du deinen Virus, aber das Portal bleibt gleich, weil es **immun** ist und sich im Cooldown befindet.



ADA und Jarvis können auch strategisch zum "Hochflippen" eines Portals auf Level 8 durch nur zwei Agenten verwendet werden.

# Kapseln und Quantum Kapseln

Lektion #17

Standard Kapseln und Quantum Kapseln können gehackt werden.

## Kapseln

Kapseln erlauben es, das Inventar übersichtlicher zu halten und mehr Items schneller mit anderen Agenten zu tauschen.

Jede Kapsel kann bis zu 100 Items jeden Typs beinhalten.

Es ist seitens Niantic geplant, in späteren Ingress-Prime-Versionen, Kapseln benennen zu können.



## Quantum Kapseln



Quantum Kapseln, früher auch MUGG's genannt, verdoppeln bestimmte Items ungefähr alle ein bis zwei Tage.

**Sehr seltene Items** (PINK) vervielfältigen sich (zum aktuellem Zeitpunkt) leider nicht.

Es muss Platz in der Kapsel sein, dass sich die Items vermehren können. Die Kapsel daher nie komplett befüllen und regelmäßig entleeren.



# Key Lockers

## Lektion #18

Key Lockers kann man mittels **CM - Chaotic Matter** im Shop kaufen. Das 5er-Set ist hierbei das beste Angebot.



Sie werden für Feldbauer und Linker empfohlen.

## Nur KEYS!

Key Locker sind ähnlich zu normalen Kapseln - du kannst jedoch nur Keys (Schlüssel) darin aufbewahren. Ist ein Key im **Key Locker**, zählt er nicht zum Inventarlimit von 2000 Items.



Wenn du das Set mit 5 Key Lockern kaufst, kannst du also 500 Extraschlüssel im Inventar aufbewahren.

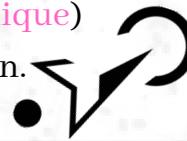
Beachte - du kannst Keys, solange sie in einer Kapsel sind, **NICHT** zum Linken verwenden.



# Missionen

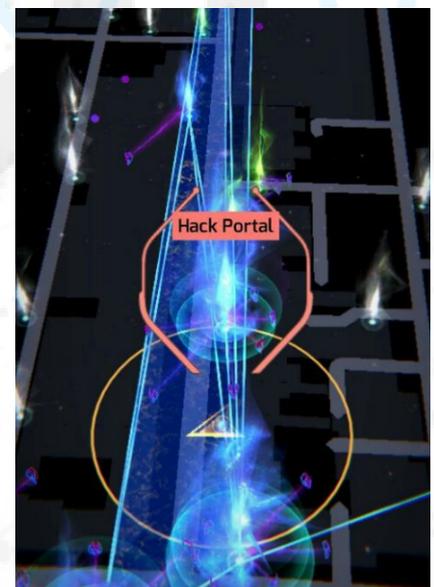
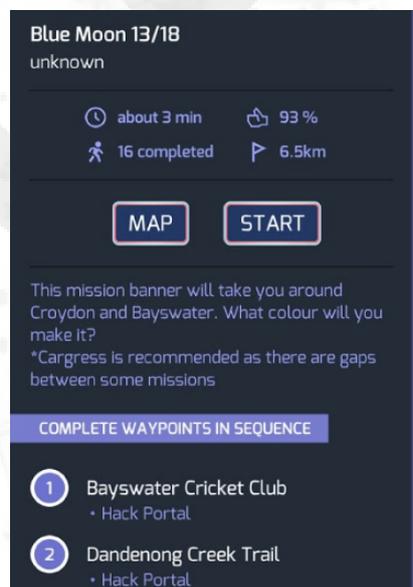
## Lektion #19

Missionen sind auf der ganzen Welt zu finden. Sie sind ein toller Weg, neue bisher nicht gehackte (Unique) Portale zu finden und die Welt zu erkunden.



## Wie findet man Sie?

Drücke zum Starten den mittleren Button im Scanner, wähle Missionen und such dir die aus, die du starten willst. Vor dem Start bekommst du noch einen Überblick über die Route und was für diese Mission notwendig ist.



Bildschirmhinweise helfen dir bei der Mission - und hast du sie abgeschlossen siehst du das Missionsbild in deinem Agentenprofil.



Manche Missionen sind Banner, welche in richtiger Reihenfolge abgeschlossen, ein großes Bild in deinem Profil zeigen. Sei gewarnt! Einige sind sehr lange!

Banner findest du z.B. auf <https://ingressmosaik.com>

Beim Erstellen von Mosaik-Bildern hilft dir z.B. [giacintogarcea.com/ingress/tools/missionset](http://giacintogarcea.com/ingress/tools/missionset)

# AP & Leveln

## Lektion #20

In Ingress gibt es viele Wege, um an **AP - Access Points** zu gelangen. Für jeden Level sind bestimmte AP notwendig - nach Level 8 auch Badges (Medaillen). Beachte deinen Scanner - erhaltene Badges und Level zeigen sich während dem Spiel.

### Wieviel AP wofür?

AP gibt es für fast alle Aktionen im Spiel.

<b>125 AP</b>	<b>Resonator setzen</b>
<b>500 AP (+1.er Reso)</b>	<b>Portal einnehmen / capturen</b>
<b>250 AP (+8.er Reso)</b>	<b>Portal vollsetzen / letzten Reso setzen</b>
<b>65 AP</b>	<b>Einen Resonator upgraden</b>
<b>125 AP</b>	<b>Einen Mod setzen</b>
<b>10 AP (pro "Klick")</b>	<b>Einen Resonator aufladen (rechargen)</b>
<b>313 AP</b>	<b>Ein Portal mit einem anderen verlinken</b>
<b>1250 AP</b>	<b>Ein Feld erstellen</b>
<b>100 AP</b>	<b>Ein gegnerisches Portal hacken</b>
<b>75 AP</b>	<b>Einen Resonator zerstören</b>
<b>187 AP</b>	<b>Ein Feld zerstören</b>
<b>750 AP</b>	<b>Ein Portal einreichen</b>
<b>1000 AP</b>	<b>Ein Portal-Foto einreichen</b>
<b>500 AP</b>	<b>Portal-Name oder -Standort ändern</b>
<b>200 AP</b>	<b>Portal-Beschreibung ändern</b>
<b>50 AP (+Zeitbonus)</b>	<b>Einen Glyph beim Hacken richtig zeichnen</b>
<b>Hängt vom Code ab</b>	<b>Passcode einlösen</b>

### Notwendige Badges und AP

Level 1	0 AP	Level 9	2.400.000 AP +		
Level 2	2.500 AP	Level 10	4.000.000 AP +		
Level 3	20.000 AP	Level 11	6.000.000 AP +		
Level 4	70.000 AP	Level 12	8.400.000 AP +		
Level 5	150.000 AP	Level 13	12.000.000 AP +		
Level 6	300.000 AP	Level 14	17.000.000 AP +		
Level 7	600.000 AP	Level 15	24.000.000 AP +		
Level 8	1.200.000 AP	Level 16	40.000.000 AP +		

# Badges

Badges (Medaillen) sind nach Level 8 für den Aufstieg auf den nächsten Level notwendig. Die meisten Badges sind gestaffelt und haben 5 Level.

## Lektion #20

Man bekommt sie, sobald man eine bestimmte Anzahl von Aktionen (siehe unten) abgeschlossen hat. Diese Badges werden für den Level-Up benötigt - es gibt aber auch noch viele weitere Badges - Anomalien, Charaktere, soziale Event-Badges, ...

### Illuminator

	5,000 MU
	50,000 MU
	250,000 MU
	1,000,000 MU
	4,000,000 MU

Anzahl gesammelter Mind Units.

### Translator

	200 pts
	2,000 pts
	6,000 pts
	20,000 pts
	50 000 pts

Anzahl erreichter Glyph-Punkte

### Trekker

	10 km
	100 km
	300 km
	1000 km
	2500 km

gelaufene Distanz mit Scanner

### Recruiter

	2 Agents
	10 Agents
	25 Agents
	50 Agents
	100 Agents

neue Agenten bis L3 rekrutiert

### Engineer

	150 Mods
	1,500 Mods
	5,000 Mods
	20,000 Mods
	50,000 Mods

Anzahl gesetzter Mods

### SpecOps

	5 Missions
	25 Missions
	100 Missions
	200 Missions
	500 Missions

abgeschlossene Missionen

### Connector

	50 Links
	1,000 Links
	5,000 Links
	25,000 Links
	100,000 Links

Anzahl erstellter Links

### Builder

	2,000 Resos
	10,000 Resos
	30,000 Resos
	100,000 Resos
	200,000 Resos

Anzahl gesetzter Resonatoren

### Explorer

	100 Portals
	1,000 Portals
	2,000 Portals
	10,000 Portals
	30,000 Portals

besuchte UNIQUE Portale (hacken/setzen)

### Hacker

	2,000 Hacks
	10,000 Hacks
	30,000 Hacks
	100,000 Hacks
	200,000 Hacks

Anzahl gehackte Portale

### Mind Controller

	100 Fields
	500 Fields
	2,000 Fields
	10,000 Fields
	40,000 Fields

Anzahl erstellter Felder

### Purifier

	2,000 Destroyed
	10,000 Destroyed
	30,000 Destroyed
	100,000 Destroyed
	300,000 Destroyed

Anzahl zerstörter Resonatoren

### Liberator

	200 Portals
	2,000 Portals
	8,000 Portals
	15,000 Portals
	40,000 Portals

Anzahl gecapturte Portale

### Sojourner

	15 Tage
	30 Tage
	60 Tage
	180 Tage
	360 Tage

durchgehend gehackte Tage (ca. 24 h)

### Pioneer

	20 Portals
	200 Portals
	1,000 Portals
	5,000 Portals
	20,000 Portals

Anzahl UNIQUE gecapturte Portale

### Recharger

	100,000 XM
	1,000,000 XM
	3,000,000 XM
	10,000,000 XM
	250,000,000 XM

Wieviel XM schon recharged wurde

# Recursion

## Lektion #21

Eine **Recursion** erlaubt Level 16-Agenten ihre AP auf Null zurückzusetzen und zu Level 1 zurückzukehren, ohne dass Sie Ihre **Badges** oder Stats verlieren.

## WARUM zum Teufel?!?

Wenn ein Agent Level 16 erreicht, wird oft die Motivation zu spielen geringer. Die **Recursion** soll den Spieler motivieren, weiter zu spielen, nachdem er den höchsten Level erreicht hat.

## Lebenszeit AP

Ein recurster Agent hat zwei AP-Stats. Die aktuellen AP und die Lebenszeit-AP.



14,394,122 AP / 17,000,000 AP  
174,394,122 Lifetime AP

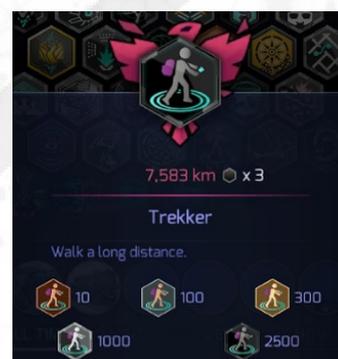
## Schickes Icon

Neben dem Agenten-Namen ist eine kleine "Vogel"-Badge, wenn man recursed hat. Dieses sieht man überall, wo man seinen Namen lesen kann.



## Badges

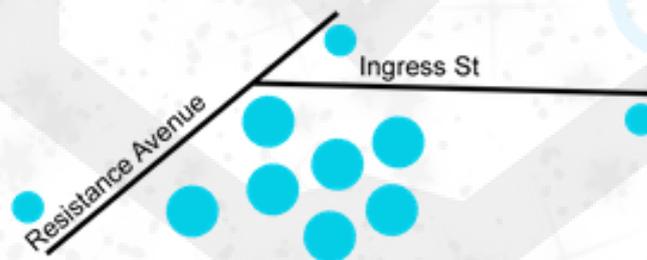
Badges werden bei jeder Recursion behalten. In der Statistik mit der Angabe, wie oft der **Agent** diese Badge auf Schwarz/Onyx hat.



Farmen nennt man das Hacken vieler Portale - für Keys oder Items.

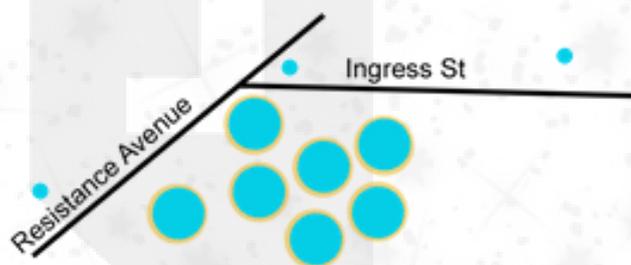
### Stationäre Farm

Eine **stationäre Farm** ist eine Gruppe von Portalen, die oft mit hohem Level (L7 oder L8) und Hack-Mods für längere Zeit stehen bleibt. Wenn sie zerstört werden, sind sie meist schnell wieder aufgebaut. Üblicherweise sind diese Portale alle mit hohem Level und in Scannerreichweite.



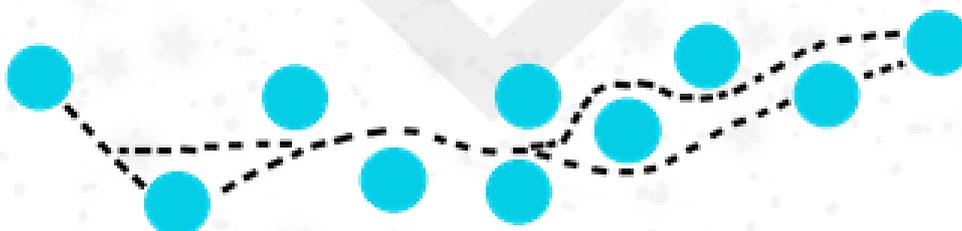
### Organisierte Farm

**Flash Farms** sind von einer Gruppe von Spielern organisiert. Man trifft sich an einem vereinbarten Treffpunkt zu einer bestimmten Zeit und setzt die Portale in kurzer Zeit hoch. Meist werden dann Frakker verwendet und manchmal flippt man die Portale anschließend auf **Grün**, sodass **Enlightened** die Portale nicht zerstören kann. Die umliegenden Portale sind zumeist mit niedrigerem Level.



### Fußgänger Farm's / Trails

**Fußgänger Farmen** können stationäre oder Flash-Farms sein. Man muss allerdings eine Route zurücklegen, um jedes Portal hacken zu können. Je nach Größe der Route sind **Multihacks** oft wichtiger als Heatsinks.



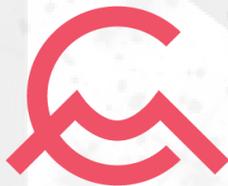
# Ingress Shop

## Lektion #23

Hier kannst du dir für echtes Geld Items für das Spiel kaufen.

### Chaotic Matter

Chaotic matter kann von Niantic erworben werden und ist die Währung im Ingress-Shop.



### Beacons

Beacons werden gesetzt, um ein Portal zu markieren. Sie bleiben für vier Stunden auf dem Portal und sind eine tolle Möglichkeit, um ein Zusammentreffen anzuzeigen. [Achtung: Beacons zählen zum Inventar!]



NIANTIC



NIANTIC

# Bundles / Bündel

Low-Level-Items können im **Shop** gekauft werden.

ALLE Items in diesen Bündeln sind jedoch auch hackbar!

Es gibt hier Resonatoren, Waffen und Hack-Mods.



## Lektion #23



## Frackers



Frackers verdoppeln jedes Item, das gehackt wird. Sie werden mit **Sehr selten** Hack-Mods verwendet, um leichter Items und/oder Keys zu farmen.

**Fracker** verdoppeln alle Items für ALLE Agenten jeder Fraktion.

Das Setzen eines Frackers gibt 500 AP und der Fracker verdoppelt den Output für 10 Minuten.

Fracker sind NICHT hackbar.



NIANTIC



NIANTIC

# Ingress Help Desk

Lektion #24

Ingress Help Desk hilft dir bei Fragen und Problemen.  
Aktuell (Januar 2019) ist dieser leider nur in Englisch verfügbar.

## Getting Started

Niantic's Help Desk hat eigene [Anleitungen](#), welche für neue Agenten hilfreich sind. Sie sind jedenfalls einen Blick wert, wenn du Kleinigkeiten nicht verstehst.

## Advanced Gameplay

Hier findest du Infos zu Missionen und dem Erstellen von Missionen.  
Weiters gibt es [Informationen](#) zur Intel, zu regionalen Punkten und mehr Informationen über die Rekursion.

## Agent Protocol

Niantic's [Datenschutzerklärung](#) und das "agents protocol" - die Knigge für Agenten - können hier gefunden werden. Du solltest dir das durchlesen, um dich richtig zu verhalten und keine Account-Sperre hervorzurufen. Du findest auch Tips, wie du deinen Account sicher hältst.

## Troubleshooting

Wenn du irgendwelche Probleme mit deinem Scanner hast, lies die [Troubleshooting](#) Artikel. Vielleicht findest zu eine Lösung für dein Problem, andernfalls kannst du mit Niantic Kontakt aufnehmen.

<https://support.ingress.com/>



NIANTIC



NIANTIC

# Passcodes

## Lektion #25

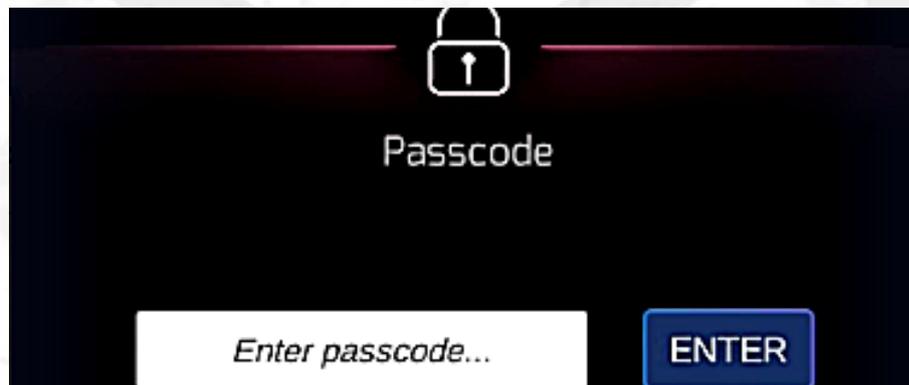
Passcodes sind ein großartiger Weg, um Items für Nichts abzustauben! Sie funktionieren allerdings nur einmal pro Agent und sind oftmals auch in der Anzahl der Verwendung limitiert.

## Wie man Codes einlöst

Iphone-Agenten müssen die Codes auf <https://intel.ingress.com/intel> eingeben. Haltet nach diesem Symbol Ausschau.



Android-Agenten können zusätzlich den Code über die Ingress-App eingeben. Dazu muss man zum Store navigieren und ganz nach unten Scrollen. Hier kann man den Code eingeben und einlösen.



## Forever Codes

Viele Passcodes können nur begrenzt oft eingelöst werden. Forever-Codes sind sozusagen endlos einlösbar (aber nur einmal pro Agent). Wenn du diese Codes einlöst, achte darauf, dass du sie auch benötigst - Vielleicht bist du mal irgendwo unterwegs, wo du sie viel dringender benötigst würdest und musst dich dann ärgern.

**<https://fevgames.net/ingress/forever-passcodes/>**

Fevgames ist eine exzellente Quelle für solche Codes.

# Anomalien

## Lektion #26

Anomalien sind **RIESIGE**, von Niantic und der lokalen Community organisierte Veranstaltungen. Sie ist die erste unserer **Cross-Faction** Veranstaltungen in diesem Handbuch. Wenn du an einer Anomalie teilnimmst, bekommst du auch eine einzigartige Badge.

### Um was geht's?

Bei Anomalien kämpfst du mit deinem Team um spezielle Portale. Linken, Felder, Portale einnehmen, Strategien - alles ist wichtig bei Anomalien. Im Prinzip ist es eine große "Schlacht". Städte, welche Anomalien abhalten, haben üblicherweise mehrere Veranstaltungen, Touren, Swag, ... Agenten von **der ganzen weiten Welt** reisen an, um an Anomalien teilzunehmen.

### Wo sind welche?

**Anomalien** sind rund um den Globus in mehreren Städten und finden regelmäßig öfters im Jahr statt.

### Cross-faction

An diesen Veranstaltungen nehmen Agenten von beiden **Fraktionen** teil. Wenn du in der Nähe von **Enlightened**-Agenten bist, sei achtsam! Plaudere keine **Resistance**-Geheimnisse aus.

### Swag!

Hier gibt es viel Swag! Der offizielle Swag von Niantic kann hier meist erworben werden. Die lokalen Communities organisieren meist auch tolle Andenken zum käuflichen Erwerb.



# Mission Days

## Lektion #27

Mission Days sind Veranstaltungen, wo Agenten spezielle Missionen erfüllen und diese dann **Niantic** vorweisen. Damit erhöht sich der Zähler für die Mission-Day-Badge.

## Wo sind welche?

Mission Days folgen oft auf andere Ingress-Veranstaltungen wie Anomalien oder NL1331, sind aber immer öfter auch eigenständige Veranstaltungen. Sie finden oft mehrmals im Jahr an unterschiedlichen Orten statt.

## Cross- Faction

Das ist eine weitere Veranstaltung für beide Fraktionen - **Resistance** und **Enlightened** Agenten.

## Badges



1 Event



3 Events



6 Events



10 Events



20 Events

## Wozu teilnehmen?

Mission Days sind ein fantastischer Weg, neue Agenten von überall zu treffen und (un)bekannte Städte zu erforschen. Sie sind auch eine tolle Methode, um noch unbekannte Portale zu hacken und einzunehmen. Du schließt auch Missionen ab, die dir für deine Badges helfen - und hast schöne Erinnerungen von einer **bezaubernden** Stadt in deinem Profil.



NIANTIC



# NL1331

## Lektion #28

NL1331 ist eine weitere von **Niantic** organisierte Veranstaltung. Hier treffen sich Agenten beider Fraktionen, um miteinander zu plaudern und auch Repräsentanten von Niantic zu treffen. Das Bild zeigt einen Portalschlüssel, welcher in Victoria, Australia gehackt wurde. Das Portal ist weltweit unterwegs.

### Mobiles Portal

Der NL1331-Bus ist das einzige mobile Portal, welches immer gerade dort ist, wo der NL-Bus ist.

Dadurch ist es einzigartig im **Netzwerk**. Das Bild zeigt den NL-Bus.

### Cross Faction

Das ist eine weitere Veranstaltung für **Resistance** und **Enlightened**.

### Badges



1 Event



5 Events



10 Events



25 Events



50 Events

### Niantic Repräsentanten



NIANTIC

Hier kann man auch oft Fragen direkt an **Niantic Repräsentanten** stellen oder mit Ihnen über alles mögliche plaudern.

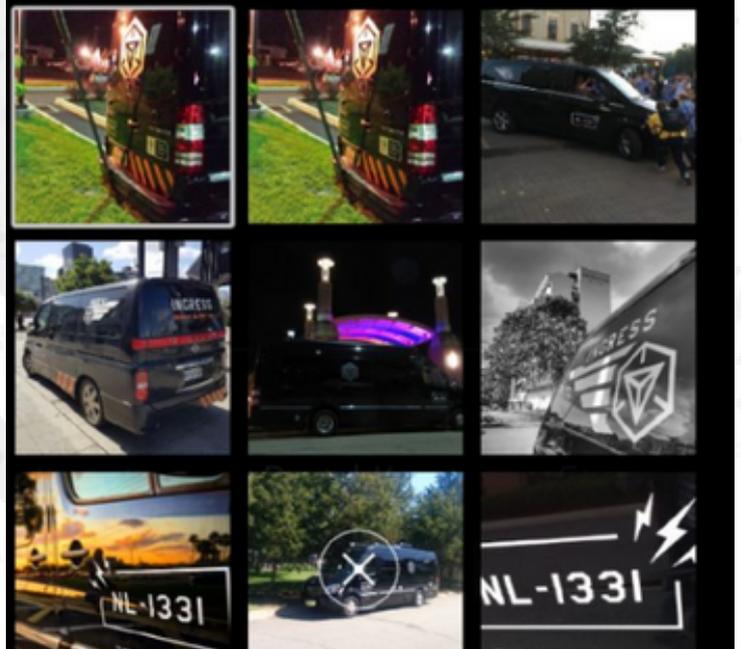


#NL1331

1600 Soscol Ave, Napa, CA 94559, USA



XM Detection Vehicle. Driver carries no XM.



# First Saturdays

## Lektion #29

First **Saturdays** werden auf der ganzen Welt an jedem ersten Samstag im Monat abgehalten. Abhängig von der Gegend wo du spielt, kann die Frequenz sehr unterschiedlich sein.

Es gibt auch eine gestaffelte **Badge** für die Teilnahme.

## Mini Anomalien

First Saturdays sind ähnlich einer Anomalie aber sehr viel kleiner. Lokale Agenten kämpfen um die Portale und versuchen dabei die meisten Punkte in verschiedenen Kategorien zu bekommen.

## Cross Faction

Das ist eine weitere Veranstaltung für beide Fraktionen - **Resistance** und **Enlightened** Agenten.



## Preise

Viele Communities kämpfen um verschiedene Preise wie z.B. T-Shirts, Schlüsselanhänger, Trophäen und anderen **Swag**.

## Badges



1 Event



6 Events



12 Events



24 Events



36 Events

## Restock Portal



Nach dem Event gibt es ein spezielles Portal, wo man beim ersten **Hack** sehr viel Items bekommt.

# Portal-Einreichungen

Lektion #30

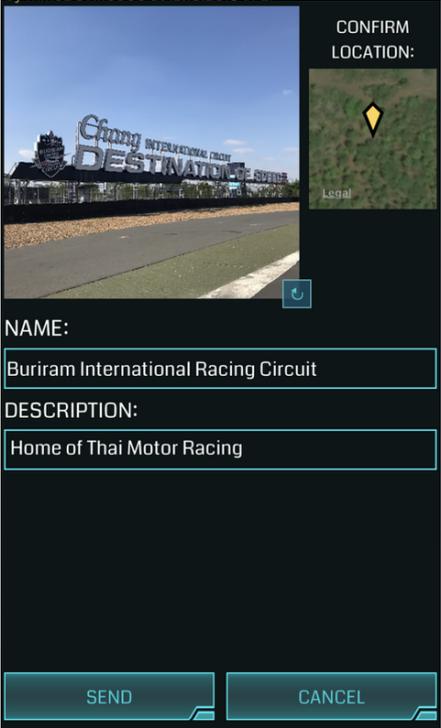
Portal **Einreichungen** sind für Agenten mit Level 10 oder höher verfügbar. Aktuell (Januar 2019) sind diese nicht in Prime möglich (nur im Redacted-Scanner).

## persönlich vom Agenten

Für ein neues Portal muss der Agent vor Ort sein und dort ein Foto des zukünftigen Portals knipsen. Portale können nicht von einem anderen Standort eingereicht werden.

## Kriterien

Portale müssen bestimmte, von **Niantic** festgelegte, Kriterien erfüllen. Sie dürfen nichts Natürliches sein (Berge, Höhlen, ...) sondern müssen durch den Menschen erschaffen sein. Schilder, Postämter, **historische Gebäude** sind großartige Beispiele. Schulen oder Dinge die Einsatz-Organisationen behindern, sind keine Portal-Kandidaten.



CONFIRM LOCATION:

NAME:  
Buriram International Racing Circuit

DESCRIPTION:  
Home of Thai Motor Racing

SEND CANCEL

### KEINE PORTALE

Schulen  
Krankenhäuser  
Naturwunder  
Orte wo Einsatz-Organisationen behindert werden könnten

### TOLLE PORTALE

Postämter  
Historische Bauten  
Wanderweg-Schilder  
Statuen  
Leuchttürme  
Schilder für Naturwunder  
Spielplätze



# Operation Portal Recon

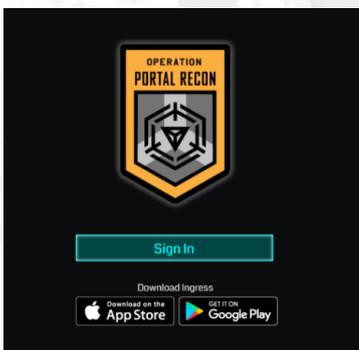
## Lektion #31

Operation Portal Recon oder OPR ist eine Webseite, wo neue Portal-**Einreichungen** begutachtet werden, bevor sie freigeschaltet werden.

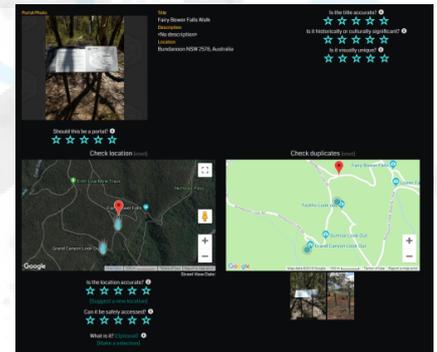
## Neue Portale

Auf dieser Webseite kannst du dich mit deiner Ingress-Mail-Adresse einloggen:

<https://opr.ingress.com/>



Spieler beider Fraktionen (mindestens Level 12) stimmen über die Eignung des Portals ab. Es müssen spezielle Kriterien für die **Einreichung** erfüllt sein.



## Community Input

OPR erlaubt der **Community** zu helfen und die Portal-Freischaltungen zu beschleunigen. Vor OPR dauerten Freischaltungen oft sehr lange, sofern sie überhaupt bearbeitet wurden.

## Badges



100 Portale



750 Portale



2,500 Portale



5,000 Portale



10,000 Portale



# Vanguards

## Lektion #32

Vanguards sind Botschafter für Ingress und arbeiten eng mit [Niantic](#) zusammen.

## Wo findet man sie?

Sie sind Spieler wie du und ich, spielen Ingress, kämpfen für jeden Punkt und um jede Badge und jedes Portal. Vanguards sind von beiden Fraktionen, der [Resistance](#) und den [Enlightened](#). Sie geben Ihre Meinung und ihre Rückmeldungen an Niantic weiter und sind ein Teil deiner Community. Es sind gleich viele Vanguards von jeder Fraktion und sie besitzen keine speziellen Fähigkeiten oder haben mehr Kontrolle als andere Agenten.

## Zitate

Ich würde mir als Vanguard wünschen, dass ich einen positiven Unterschied im Spiel mache. Ich liebe es, dass es mich mit vielen Menschen in Kontakt bringt, mit denen ich sonst nicht interagiert hätte.

[@VanJeffery](#)

Ich persönlich betrachte es als Privileg & Herausforderung, ausgewählt zu werden, da ich die Chance habe, meine Sichtweise auf Dinge darzustellen, mit denen wir als Spieler konfrontiert sind und das wird hoffentlich zu positiven Verbesserungen im Scanner für uns alle führen.

[@MandoMerc](#)

Als Vanguard bin ich ein Sprachrohr für Niantic. Wenn sie eine neue Idee haben, kann ich ihnen helfen zu verstehen, was die Ingress-Community von dieser Idee halten wird. Ihnen bewusst zu machen, warum bestimmte Dinge, die vielleicht unbedeutend erscheinen, für die Community wirklich wichtig sein könnten.

[@Vorticity](#)

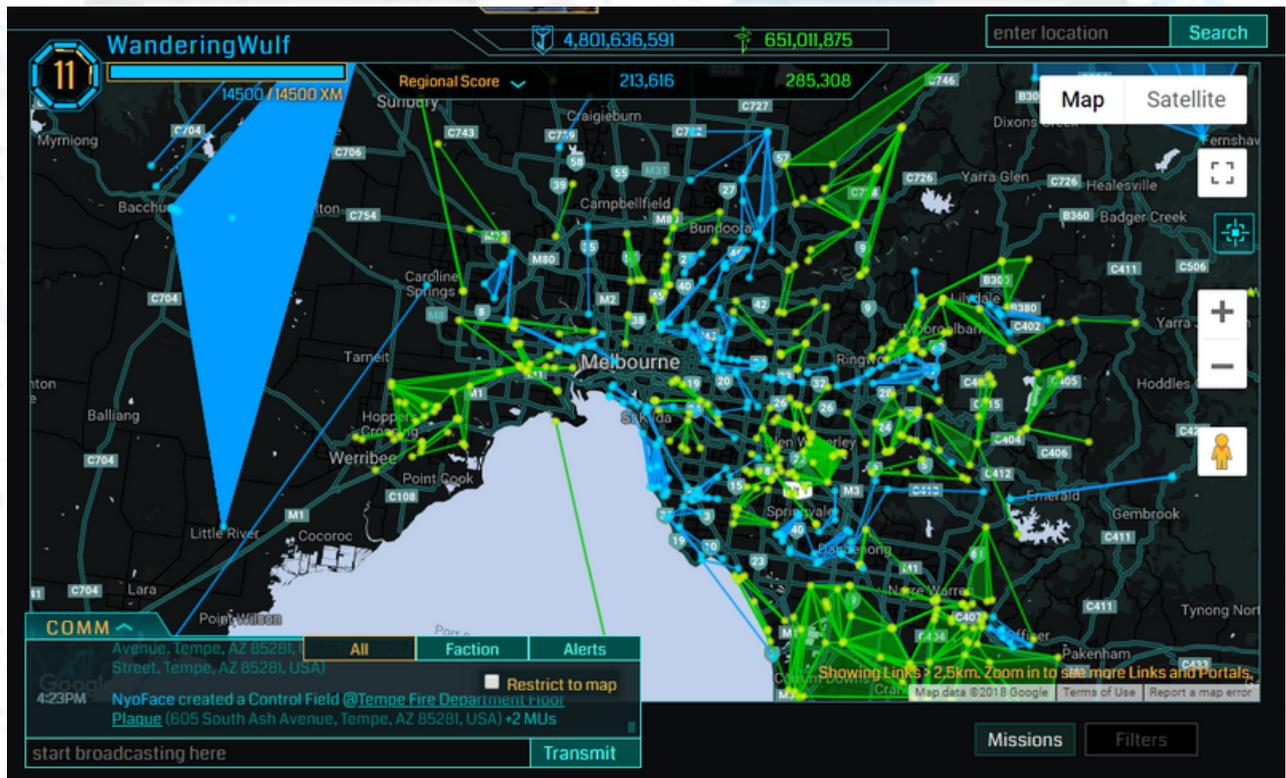
# Intel Map (Karte)

## Lektion #33

Die Intel Map (Karte) erlaubt es dir, einen Überblick über einen Bereich zu bekommen und Portale, Links und Felder zu betrachten.

## Wie komme ich dazu?

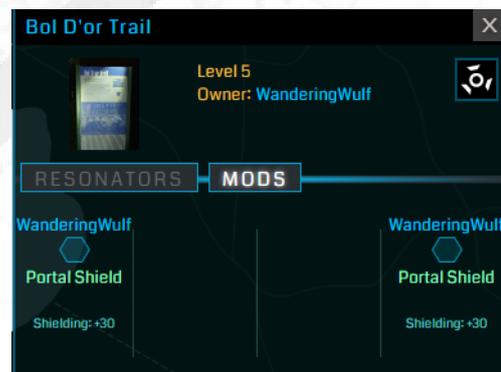
<https://intel.ingress.com/intel>



## Wofür brauche ich das?

Die Intel ermöglicht es dir, Lücken zwischen Links und Feldern zu finden, welche dich größere und bessere Felder planen lässt als du nur mit deinem Scanner planen kannst (Wo ist der Weg frei, was stört, ...). So kann man auch Felder über ganze Städte, Länder oder Ozeane aufstellen.

Du kannst aber auch Gegenden für viele Punkte aufspüren oder dir Portal-Informationen anzeigen lassen (Inhaber, Resonatoren, Mods, Level, ...).



### Die Bedeutung von gebräuchlichen englischen Wörtern

<b>2af8</b>	Ein Portal ist zwei Resonatoren von Level 8 entfernt
<b>anchor</b>	Portal, auf dem viele Felder hängen
<b>baf</b>	Big Arse Field - großes "Arschloch"-Feld
<b>beergress</b>	Die Königsdisziplin - Bar-Besuch kombiniert mit Ingress
<b>bgan</b>	Ein Gerät, welches dir Empfang bereitstellt wo jedes Mobiltelefon streikt
<b>cap</b>	Kapsel (CAPsule) - oder auch Eroberer ein Portal (Capture A Portal)
<b>campfiring</b>	Resonatoren direkt im Zentrum eines Portals stecken
<b>comms silent</b>	Nichts machen, was dich in der Comm (im öffentlichen Chat) aufscheinen lässt
<b>couchie</b>	Couchportal - Ein Portal welches man von Zuhause aus erreicht
<b>deskie</b>	Arbeitsportal - Ein Portal welches man von der Arbeit/Schulbank erreicht
<b>ENL</b>	Kürzel für ERLeuchtet (ENLightened)
<b>ep8</b>	Erleuchtetes (grünes) Portal, Level 8
<b>field art</b>	Bilder/Zeichnungen mittels Felder und Links zeichnen
<b>flip</b>	Einen Virus (ADA / Jarvis) verwenden
<b>frack</b>	Frakkern
<b>frog</b>	Frosch - So werden erleuchtete Spieler genannt
<b>FS</b>	First Saturday - der 1. Samstag im Monat - hier gibt es spezielle offizielle Veranstaltungen
<b>guardian</b>	Ein Portal was lange dem selben Spiele gehört. War früher für eine Badge wichtig
<b>HS</b>	Heatsink
<b>lamp</b>	Link Amp
<b>lollipops</b>	Alle Resonatoren bis auf einen bei einem Portal wegschießen
<b>MD</b>	Mission Day
<b>mega</b>	Großes Feld
<b>media</b>	Gegenstand, den man ab und zu durch Hacken erlangt, meistens Ingress-Story-bezogen
<b>MH</b>	Multi-hack
<b>MUFG</b>	Quantum Kapseln (veralteter Name)
<b>onion fields</b>	Feld, welches die Anker ständig wechselt
<b>OP</b>	Kürzel für Operation - Viele Agenten arbeiten an was Gemeinsamen
<b>OPR</b>	"Operation Portal Recon" - Website zum Bewerten von eingereichten Portalen
<b>opsec</b>	Geheime Informationen die nicht weitergereicht werden darf
<b>pinapples</b>	Resonatoren die gleich neben dem Portal gesetzt werden
<b>rails</b>	auch Sperrlinks - verhindern, dass man durch dieses Gebiet linken kann
<b>RES</b>	Kürzel für den Widerstand (RESistance)
<b>rolling 8</b>	Eine Methode zu farmen indem man herum fährt und Level-8-Portale aufbaut
<b>rp8</b>	Portal des Widerstandes (blau), Level 8
<b>smurf</b>	Schlumpf - Ein Resistance-Spieler
<b>slime</b>	Schleim - Ein grünes (erleuchtetes) Feld
<b>splitfields</b>	Doppelfeld - Zwei Felder auf einmal erstellen
<b>spoofer</b>	Eine Person, welche mittels Fake-GPS die Positionsdaten des Scanners fälscht
<b>uniques</b>	Portal, welches zu vor noch nie besucht (visit) oder erobert (capture) hast
<b>VRHS</b>	Very rare Heatsink
<b>VRMH</b>	Very rare Multi-Hack
<b>VRS</b>	Very rare Schild
<b>win trading</b>	Eine Aktion wo beide Fraktionen sich beim Kampf gegenseitig helfen und so hochleveln.

# Websites

## Lektion #35

Hier findet ihr ein paar **nützliche** Websites

Ingress Website - <https://www.ingress.com/>

Offizielle Seite von Niantic über Ingress

Ingress Intel - <https://intel.ingress.com/intel>

Die Karte für Ingress - mit allen Portalen&Links

Ingress Help Desk - <https://ingress.com/support>

Für Fragen oder zum Melden von Spielern

Fevgames - <https://fevgames.net/>

Eine Fanseite, die die Daten von Ingress analysiert

Decode Ingress - <http://decodeingress.me/>

News-Seite für Ingress

Ingress Fandom - [https://ingress.fandom.com/wiki/Main\\_Page](https://ingress.fandom.com/wiki/Main_Page)

Englische Wiki über Ingress

Ingress Mosaik Banner - <https://ingressmosaik.com>

Sammlung von Missions-Bannern

BRRN - Big Regional Resistance Network - <https://www.brrn.org>

Ein Netzwerk mit vielen RES-Agenten

willbe.blue - <https://willbe.blue>

Info-Seite über Anomalien

LinkAmp Aktuell - <https://t.me/LinkAmpAktuell>

Telegram-Kanal mit Ingress-News

Smurfling Lessons - <https://smurfling.guide>

Dieser Guide in vielen Sprachen

Diverse Berechnungs-Tools - <https://www.sven.de/ingress/> - Aufbau

<http://kennyboy.org/ingress/> - Hacken

<http://ipas.graphracer.com/> - Angriff

Diverse Tools / Plugins - <https://giacintogarcea.com/ingress>

Missions-Banner erstellen IITC-Plugins, ...

Es gibt noch viele weitere Links

Frage in deiner Community!

# Danksagungen

## Credits

Dieses Dokument wurde inspiriert durch [smurf.help](#),  
ursprünglich erstellt von @Aymay

Folgende Agenten haben bei der **Erstellung** dieses Dokumentes  
(im englischen Original) geholfen

[@WanderingWulf](#)

[@Fissionnette](#)

[@Simonoid](#)

[@Oscar1](#)

[@CatandBear](#)

[@thefunk999](#)

[@KozureOkamiNin](#)

[@Thepurifier](#)

Weiters vielen Dank an die Newbie-Gruppe von [VicRes](#)! Ohne  
eure Fragen und eurer Hilfe hätten wir das nicht geschafft.

[@ModularModular](#) - Deine Vektor-Grafiken sind fantastisch!  
Recht herzlichen Dank, dass wir die verwenden dürfen!

Danke an [@WanderingWulf](#) - Sie hat das Original in Englisch  
verfasst und das Dokument zur Übersetzung zur Verfügung  
gestellt.

Die deutsche Version entstand durch

[@Emily1337](#)

[@fragless](#)

[@namelessjuli](#)

[@womaga](#)

# DANKKE!

xx

PEW PEW