



公開情報

ANOMALY 予測  
#AEGISNOVA: TOKYO  
2016年7月16日

|                     |                           |
|---------------------|---------------------------|
| ANOMALY CLASS:      | イージスノヴァ メガ・アノマリー          |
| ANOMALY TYPE:       | ハイブリッド: クラスタ戦 + フラッシュシャード |
| クラスタの数:             | 4                         |
| メジャーメントの数:          | 4                         |
| クラスタごとのポータル数(おおよそ): | 333                       |
| シャードの数(毎時出現):       | 80                        |
| 陣営ごとのゴール:           | 20                        |

スケジュール (日本標準時):

|                      |       |
|----------------------|-------|
| メジャーメント 1 (おおよその時間): | 15:00 |
| メジャーメント 2 (おおよその時間): | 16:00 |
| メジャーメント 3 (おおよその時間): | 17:00 |
| メジャーメント 4 (おおよその時間): | 18:30 |

その他詳細:

チケットの購入、会場など: [events.ingress.com/xmanomalies/aegis-nova/Tokyo](http://events.ingress.com/xmanomalies/aegis-nova/Tokyo)  
陣営代表: [bit.ly/AegisNova-POCs](http://bit.ly/AegisNova-POCs)  
GORUCK の詳細: [bit.ly/goruckxingress](http://bit.ly/goruckxingress)  
HulongTransglobal: [bit.ly/hulongtransglobal](http://bit.ly/hulongtransglobal)

背景

オブシディアンアノマリーによって、エンライテンドはオブシディアンシールドと呼ばれる強力なXM建造物を生成した。それはナジーアの人類への影響を抑える為に試みであったが、別の影響を及ぼした。XMがポータルネットワークから消え去ったのだ。数週間後、ADAとオリバー・リントン・ウルフの力でXMの枯渇は回復した。その過程で、彼らは危険なレベルのパワーを手に入れた。

5月28日に起きたイージスノヴァアノマリーにおいて、エンライテンドはADAに対しての意欲的な反撃計画を成就させた。クルーとADAは意識を共有していたが、アノマリーからのエネルギーを利用してローランド・ジャービスはクルーの精神へと深く入り込み、ADAの意識に残っていた人工知能のかけらを探しあてたのだ。これらのかけらを利用し、エンライテンドのリーダー、アコライトは人工





知能の最大の脆弱性をつき、ADAを攻撃する手法の研究を開始した。

そして6月25日のイーグリスノヴァアノマリーにおいてレジスタンスの傑出したリーダーのジャハーンは反撃を試みた。既に死亡が確認されているナイジェル・モイヤーはイーグリスノヴァシールド (以前はオブシディアンシールドと呼ばれていた)をXM兵器へと転用する方法を発見していた。ジャハーンはこの兵器を利用しエンライテンドが目的に達する前にジャービスを攻撃しようとしていた。

ジャハーンはナイジェルのリサーチを手に入れる必要があったが、彼は死の間際、リサーチを暗号化しており、解読キーは彼と共にほとんど失われてしまった。しかし、アノマリーのパワーによってポータルに触れたものの人格や記憶にアクセスできるこの究極の多次元情報にアクセス可能になると言われていた。6月25日、レジスタンスはイーグリスノヴァシールドを兵器化するためにナイジェルの記憶にアクセスを試みたが、失敗に終わった。

レジスタンスはADAに対するアコライトの計画を止めるチャンスがあと一度だけ残されている。アコライトがADAに攻撃をしかけるには7月16日の東京のメガ・アノマリーのエネルギーを使う必要がある。レジスタンスがこのアノマリーをコントロールすれば、アコタイトのADAへの攻撃の影響を最小限にすることができる。

レジスタンスにとって、これはADAを助けるための最後のチャンスである。そしてエンライテンドにとってはADAへ致命的なダメージを与えるチャンスである。

詳しくは [investigate.ingress.com](http://investigate.ingress.com)を参照してほしい。(英文)

## イーグリスノヴァハイブリッドアノマリーについて：

イーグリスノヴァトウキョウでは2つの戦いが行われる。クラスターポータルのコントロールをめぐる戦いとフラッシュシャードの奪取である。

すべてのアノマリーは都市の中の一部のアノマリーゾーンで起きる。クラスターとシャード戦はほぼ同じポイントが配分されている。

アノマリーゾーンを示す地図はすでに公開されている。

## 東京のクラスターと時間について

東京では、そのアノマリーのサイズからクラスター1,2,3は複数のエリアにまたがっている。これらは隙間がある一つの大きなクラスターと考えてもらって差し支えなく、アノマリーに影響は与えない。また最後の計測(第4計測)は18:00ではなく、18:30に行われる。クラスター4をポータルは他と同様、1時間前、17:30に点灯を開始し、シャードも同時刻に出現する。17:10の第3計測の終了時刻と17:30のクラスター4の開始時刻には20分に移動時間が存在することに注意してほしい。





## クラスター戦

クラスター戦はアノマリーゾーン内の4つのポータルクラスターで行われる。それぞれのクラスターはおよそ1時間アクティブになる。

それぞれの1時間の中10分間の計測ウィンドウが存在し、エージェントはこの時間内のクラスターポータルの占有率をかけて争う。これらのクラスター内でリンクやフィールドを作ることによって追加ポイントを得ることも可能だ。複数のポータルがリンクやフィールドの起点のなっている一つとしてカウントされる。以下のマークがついているポータルのみが計測の対象である。

アクティブなポータルはスキャナー及びインテルマップで確認可能であり、以下のように表示される。



C1



C2



C3



C4

計測ウィンドウの中の事前に決められたある一点計測時クラスターポータルは計測される。計測されるものは、ポータルをコントロールしている陣営、繋がれたリンクの数、生成されたフィールドの数である。

クラスターポータルはクラスターに紐付けられた特定の時間から一部のみが明らかになる。その後計測時間に向けて徐々にリング状のマークがついていき、計測時間になるとすべてのクラスターポータルが明らかになる。

すべてのクラスターポータルは同じポイントである。エリアを包むフィールドはポイントとして計測されず、場合によっては消滅する。(詳しくはフラッシュシャードの項目を確認のこと)

誤差30秒程度の計測時間の詳細なハッシュリストがアノマリー前に提供され、アノマリー後に確認可能となる。

[GORUCK Stealth-Ops and Urban-Ops](#)への参加、Ingress Investigation、また他の手段によって事前にクラスターポータルの情報を得ることができるアノマリー会場もあるだろう。

## フラッシュシャード

陣営ごとに複数のターゲットポータルがアノマリーゾーンの中に出現する。ターゲットの数はアノマリー会場によって異なる。小さなアノマリー会場は3つ、大きなアノマリー会場になると最大20のターゲットが存在する。東京のターゲットポータルの数に関してはP.1を確認してほしい。ターゲットポータルは指定の陣営がコントロールしている時にシャードをキャプチャーし、保持する機能がそなわっている。ターゲットポータルが他の陣営に奪われたとしても、それまでにスコアされたシャードのポイントに影響は与えない。ターゲットポータルは一度出現したあとは移動しない。

1時間ごとにアクティブクラスター以外のアノマリーゾーンからシャードは出現する。それぞれの陣営は1時間以内にどれだけのシャードをキャプチャーするかを競う。すべてのシャードは1時間のう





ちに消滅し、次の新しいシャード群が出現する。これらがアノマリー中に4回繰り返されることになる。すべての時間中出现するシャードの数は同じである。

シャードの出現数はアノマリー会場によって異なり、4つから最大100個あたりのシャードが出現する。東京のシャード数に関してはP.1を確認してほしい。

シャードは出現したあと、現在地、及び移動先がLV4以上のポータル間がリンクされた時に移動する。シャードはおよそ10分ごとにこれらのリンクされたポータルを動こうとする。シャードはアノマリーゾーン外も含め、どのポータルにも移動させることが可能である。

シャードはクラスターの計測時間の1時間前に出現する。最初のジャンプは10分後、次は20分後のように10分毎、最後のジャンプは50分後に発生する。その後シャードのスコアが計測され消滅する。その次のシャード群は計測時間と同時に出現します。そしてそれが最後まで繰り返される。

シャードは一回のジャンプで一つリンクしか移動せず、直前のポータルには戻らない。

## フラッシュシャードの詳細について:

シャードは10分に一度、ポータルリンクを通して動こうと試みます。シャードのジャンプは6分間のジャンプ時間の間に動く。例: 13:10から13:16の間 13:20から13:26の間など

複数のジャンプ可能なリンクが存在した場合は、ランダムに一つが選択される。

複数のシャードが一つのポータルに存在し、複数のリンクが存在した場合はそれぞれのシャードが違うリンクをジャンプする可能性がある。

2回連続でジャンプ期間にジャンプしなかった場合は近くのポータルにランダムでレポートすることがある。

XMシャードは非常に強いエネルギーを持っている為、多数のシャードの動きを抑制するようなフィールドは突如消える可能性がある。

ターゲットポータル、及びシャードが出現するポータルはAnomaly前に発表される。

エージェントはシャードの出現場所についての情報を [GORUCK Stealth-Ops](#) と [Urban-Ops](#) の勝利者、[Ingress Investigation](#) や他情報チャンネル、または各Anomalyサイトでのインテルの配布で得る事ができる。

悪質なエージェントによる行為によってシャードが動いた場合は、XMシャードが直前の場所に戻る可能性がある。





## アノマリーシリーズのポイント

それぞれのエイジスノヴァアノマリーには規定のポイント数が与えられている。5月28日、及び6月25日のプライマリーは2ポイント、サテライトは1ポイント、最後の7月16日の東京のメガ・アノマリーは5ポイントが配分されている。最後のAegis Novaが終わり、総合ポイント数が高い陣営がAegis Novaシリーズをコントロールすることになる。

陣営の中での協力体制を築くことを推奨する。

エージェントの陣営担当者は本書をの[P.1](#)で確認可能だ。

## アノマリースコアについて

|              |           |
|--------------|-----------|
| ポータルオーナーシップ: | ポータル毎に5点  |
| シャードキャプチャー:  | シャード毎に22点 |

クラスターポータルへのリンクボーナス\*:

|        |                      |
|--------|----------------------|
| 20-39: | ファクションのクラスターポイントの5%  |
| 40以上:  | ファクションのクラスターポイントの10% |

クラスターポータルを含んだフィールドボーナス:

|        |                      |
|--------|----------------------|
| 20-39: | ファクションのクラスターポイントの10% |
| 40以上:  | ファクションのクラスターポイントの20% |

\*フィールド、及びリンクは繋がれたポータルがアクティブなクラスターポータルでないとカウントされませんのでご注意ください。また、複数のクラスターポータルを基点としてのリンク、フィールドは一度しかカウントされず、フィールドを構成するポータルが一つでもクラスターポータルの場合はカウントされます。

[+Hulong Transglobal](#), [+Ingress](#) または、[+Ingress Japan](#) のGoogle Plusからのみ情報は更新される。