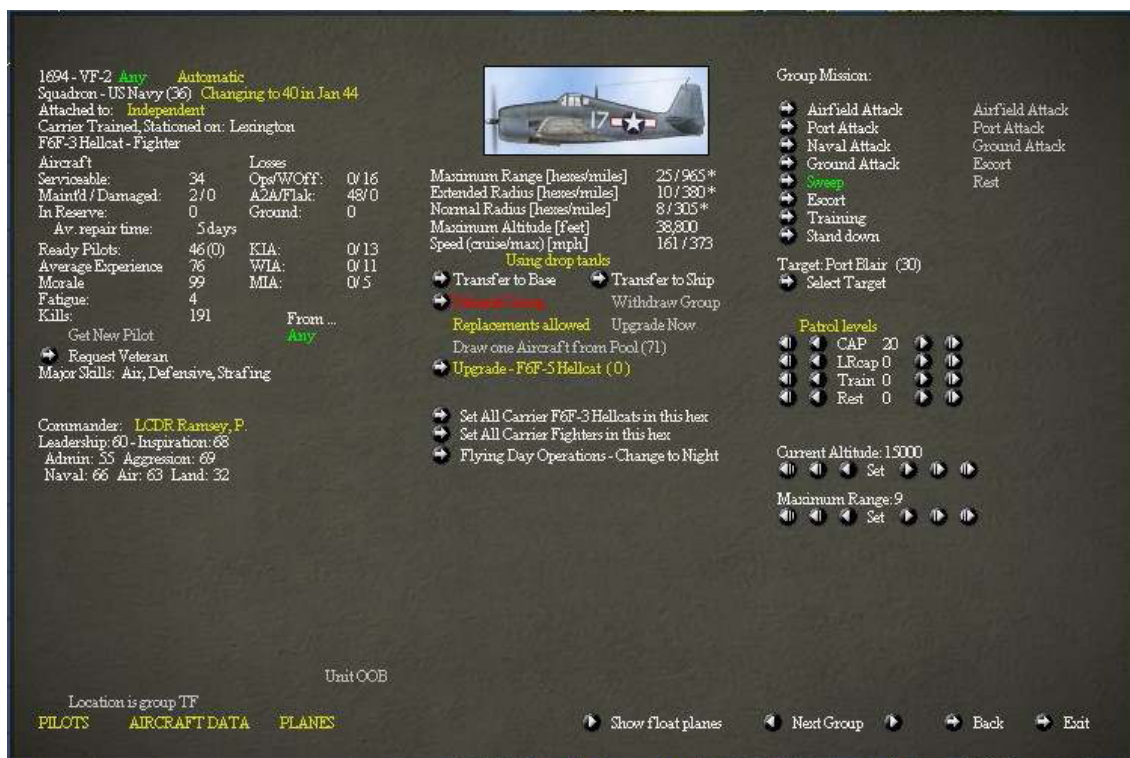


Añadido a la Interface - V1094b

- 1.0 Marcar todos los aviones en una TF – Se ha cambiado el “Marcar todos” (“Set All”) seleccionando para los grupos aéreos en los portaaviones por marcar todos los aviones del mismo tipo o del mismo modelo para marcar los marcados actualmente par todos los portaaviones que llevan aviones en el mismo hexágono.



- 2.0 Arcos de Búsqueda – Los arcos de búsqueda ahora se marcan en la pantalla del grupo aéreo. Los arcos de búsqueda siempre están definidos como las agujas del reloj desde el grado de Comienzo hasta el grado Final.

2.1 Bajo la selección de la Misión del Grupo, la patrulla posible se marca por este tipo de grupo y la misión será mostrada. Cada configuración marcada tiene 4 botones alrededor de ella.

- 2.1.1 El botón más a la izquierda ajusta el nivel a 0.
- 2.1.2 El segundo desde el botón de la izquierda reduce el nivel por 10.
- 2.1.3 El botón inmediatamente a la derecha del texto incrementa el nivel por 10 (no está disponible si el total marcado suma hasta 100).
- 2.1.4 El botón de la extrema derecha marca el valor dado a 100 (todos los otros serán marcados a 0).
- 2.1.5 Para la Búsqueda antisubmarina y Naval hay marcados extras para los arcos de búsqueda aparecen debajo del ASW o de la línea de Búsqueda Naval cuando el marcado esta sobre 10. Los arcos de búsqueda siempre están marcados con 0 estando recto hacia arriba y 180 siendo recto hacia abajo a pesar de la localización en el mapa.
 - 2.1.5.1 La primera línea te da tu configuración para el comienzo del arco de búsqueda. Los botones interiores añaden o restan 30 grados desde el inicio del arco.
 - 2.1.5.2 La segunda configuración de la línea es idéntica para el arco de inicio excepto que está al final del arco.
 - 2.1.5.3 Si ajuste del grado inicial y final es 0, el motor del juego marcará el arco actual al azar cuando el turno es ejecutado.
 - 2.1.5.4 Por debajo del grado final está una pareja de otros botones que vuelven los arcos a 0 – 0 (al azar) o marca el arco en el mapa.

El ajuste de los arcos en el mapa se hace de la misma forma que en las versiones anteriores del AE. Haz clic con el botón izquierdo en el mapa para marcar el comienzo del arco y haz clic con el botón derecho para marcar el final del arco. Mientras que marcando el arco en el mapa, el dibujo mostrará los arcos un poco extraños hasta que termines.

2.1.5.5 Por debajo de todos los Niveles de Patrulla está un botón para ver el arco actual marcado. Ver debajo para más detalles.



2.2 Mostrando los Arcos de Búsqueda

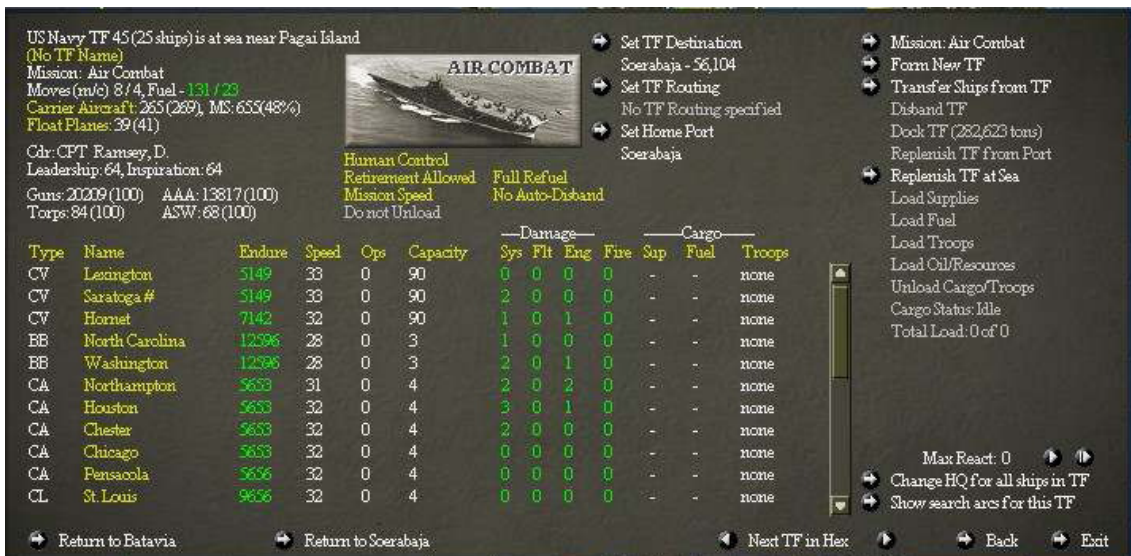
- Hay cuatro maneras de ver los arcos de búsqueda.
 - Para todos los tres modos, los colores mostrados en la pantalla son los mismos.
 - Que son mostrados es el mejor de los casos de los arcos si la unidad no tiene algunas cancelaciones o caída de las operaciones durante la búsqueda. Los arcos actuales de la búsqueda pueden ser menos que los mostrados si hay menos aviones que estén disponibles den el recorrido de vuelta.
 - Si hay más planos disponibles para la búsqueda que los arcos de búsqueda marcados, el motor del juego empezará desde el arco de Inicio. Algunas veces en el arco de la tarde se verá más estrecho que el arco de la mañana, esto se debe a que los arcos de la tarde restantes están dibujados hacia la derecha casi encima de los arcos de la mañana.
 - Cuando se selecciona una base, los círculos de alcance y los arcos de búsqueda para la primera unidad de la base son mostrados siempre. Si los arcos de búsqueda son mostrados cuando una base está seleccionada, esto es lo que esta ocurriendo.
- 2.2.1 Los arcos de Búsqueda Naval se muestran en **azul oscuro** y en **verde oscuro**. El arco **azul** es el área de la búsqueda de la mañana y el área de búsqueda de la tarde esta en **verde**.
- 2.2.2 Los arcos ASW (lucha antisubmarina) son la mitad del alcance de los arcos de Búsqueda Naval y se muestran en **azul claro** y en **verde claro**.



- 2.2.3 Mostrar los Arcos desde la pantalla del Grupo Aéreo – Haz clic en el botón de debajo del Patrulla (Patrol) marcar ver los arcos de búsqueda para la unidad seleccionada actualmente en la pantalla. Vuelve a la pantalla de Grupo. Presiona la tecla Escapa o haz clic en cualquier parte del mapa. Ninguna de estas acciones cambiará alguna configuración, solamente volverás a la pantalla de Grupo.
- 2.2.4 Mostrar los arcos en todos los arcos de una base – En la pantalla de la base, justo encima de los botones de Atrás (Back) y Salida (EXit) está un botón para mostrar los arcos de búsqueda para todas las unidades aéreas de esa base (los aviones embarcados en un barco que está en la base no están incluidos). Haz clic en el mapa o presiona la tecla de Escape y volverás a la pantalla de la base.



2.2.5 Mostrar los arcos para una TF – Si una TF tiene algún avión capaz de la búsqueda, el botón de los Arcos de Búsqueda (Search Arcs) estará disponible sobre los botones de Atrás (Back) y Salida (Exit). Este botón funciona de idéntica forma que el botón de los arcos de la base solamente para la TF actual.



2.2.6 Mostrar todos los arcos de búsqueda – La tecla Z cambiará a todos los arcos de búsqueda de forma intermitente en todo el mapa. Para esta forma, lo mostrado solo se apaga con la tecla Z.

- 3.0 Mostrar el Fondo de Aviones – Para los Aliados, el fondo ahora se muestra enseñando la nacionalidad del avión en el fondo en la columna segunda. Para los Japoneses, el mostrado no se ha cambiado.
- 4.0 El botón de Actualización (Upgrade) en la pantalla del Grupo Aéreo – En la pantalla del Grupo Aéreo hay ahora un botón a la izquierda del texto remarcable que muestra el siguiente avión en la ruta de actualización (de No actualizar). Este botón activa de forma intermitente la actualización o no de la unidad.
- 5.0 La pantalla de Llegada del Barco – Para los Aliados, la pantalla de llegada del barco filtra los barcos Soviéticos debido a la llegada si los Soviéticos no son activados por defecto. Los barcos Soviéticos en la cola son visibles haciendo clic en el filtro fuera - dentro.

6.0 Los Nuevos Símbolos del Mapa – Los nuevos Símbolos del Mapa marcan ciertos eventos que suceden durante el último turno. Estos aparecen a un lado o el otro de la bandera, punto, o en el centro del hexágono (en los hexágonos sin bases).

6.1 Espadas cruzadas – Esto indica combates en tierra en este hexágono durante el último turno.

6.2 Punto de Exclamación **Amarillo** – Este aparecerá cuando una base esté por debajo de 2x la necesidad de suministros, pero sobre el suministro mínimo necesario.

6.3 Punto de Exclamación **Rojo** – La base o bien tenía un ataque de partisanos debido a la guarnición baja, o el nivel de suministros está por debajo del nivel requerido y está llegando a una situación crítica.



7.0 Mostrar el Cuartel General Adscrito a las unidades – La pantalla muestra para cada Cuartel General de la unidad, los botones aparecerán en la parte inferior de la pantalla para mostrar las unidades de Tierra, las unidades Aéreas, o los Barcos asignados a este Cuartel General. Si no hay unidades o un tipo está asignado, el botón no aparecerá.



8.0 La Gestión de la Industria – Esta pantalla nueva es utilizada por ambos jugadores, pero la mayoría de las opciones están disponibles para el jugador Japonés.

8.1 Abriendo – Pulsa la tecla J, o haz clic en el botón de la barra superior.



8.2 Secciones – La pantalla de Gestión de la Industria está dividida en 4 partes.

Base	Type	Upgd	Repair	Prod	Size	Requirements											At Base			
						Supply	Fuel	Res	Oil	HI	Supply	Fuel	Res	Oil	Nav.SY	Mar.SY	Rep.SY			
Aleia	Manpower	Yes			200 - 10MP/day	0	0	0	0	0	1584	1360	1800	3920						
Aleia	Resources	Yes			6000 - 1200 Res/day	0	0	0	0	0	1584	1360	1800	3920						
Aleia	Oil	Yes			3000 - 300 Oil/day	0	0	0	0	0	1584	1360	1800	3920						
Aleia	Refinery	Yes	Yes		4000 - 360 Fuel, 40 Sup/day	0	0	0	400	0	1584	1360	1800	3920						
Aleia	Light Industry	Yes	Yes		2000 - 20 Sup/day	0	0	300	0	0	1584	1360	1800	3920						
Ainami Oshima	Resources	Yes			2000 - 400 Res/day	0	0	0	0	0	19003	4024	21778	0						
Anshan	Manpower	Yes			700 - 35MP/day	0	0	0	0	0	19	46	25070	0						
Anshan	Resources	Yes			281090 - 5620 Res/day	0	0	0	0	0	19	46	25070	0						
Anshan	Heavy Industry	Yes	Yes		77020 - 154 HI, 154 Sup/day	0	154	1540	0	0	19	46	25070	0						
Anshan	Light Industry	Yes	Yes		30000 - 30 Sup/day	0	0	450	0	0	19	46	25070	0						
Antang	Manpower	Yes			100 - 5MP/day	0	0	0	0	0	0	1800	0							
Arshaan	Manpower	Yes			100 - 5MP/day	0	0	0	0	0	238	0	0							
Asahikawa	Manpower	Yes			200 - 10MP/day	0	0	0	0	0	3566	0	3900	30						
Asahikawa	Resources	Yes			6000 - 1200 Res/day	0	0	0	0	0	3566	0	3900	30						
Totals	Manpower	HI	LI	Refinery	Oil	Resources	Armament	Vehicle	Engines	Air	RD Air	Nav.SY	Mar.SY	Rep.SY						
In Prod	1471897	1162889	16432	10619	2240	13703	321909	65	5961	19407	0	57481	61968	9195						
Max Prod	3925	13330	9180	9135	2440	268800	630	72	1372	2303	324	4152	2301	0						
Disabled Prod	5	116	63	0	0	2080	0	0	0	58	34	0	0	0						
Actual Prod	3920	13414	9097	9135	2440	267740	630	72	1372	2445	270	4152	2301	0						
Supply Req	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0						
Fuel Req	0	13414	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0						
Oil Req	0	0	0	10150	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0						
Res Req	0	134140	136455	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0						
HI Req	0	0	0	0	0	0	3720	432	24696	0	0	4152	2301	0						
Sup Prod	0	13414	9097	1015	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0						
Fuel Prod	0	0	0	9135	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0						

8.2.1 Filtrar la Industria – A lo largo de la parte superior de la pantalla son filtros para seleccionar por industria. Estos funcionan de la misma manera que los filtros de las otras pantallas. Haciendo clic en el texto se activa o desactiva la propiedad.

8.2.2 La lista de la Base/Industria – Todas las industrias seleccionadas serán mostradas aquí.

8.2.2.1 La Base (Base) – Si hay más de una industria seleccionada en una base, el nombre de la base aparecerá más de una vez en la lista.

8.2.2.2 El Tipo (Tipe) – Si se puede cambiar el tipo de industria, el texto aparecerá en **amarillo**. Haciendo clic en el texto en **amarillo** se activará la opción de cambio en el lado derecho de la pantalla (ver abajo).

- 8.2.2.3 Actualizar (Upgd) – Solamente está disponible para las fábricas de aviones y de motores de aviones. Establece si el motor o el avión puede ser actualizado a un tipo nuevo. Disponible para los Aliados y Japoneses.
- 8.2.2.4 Reparar (Repair) – Activa o desactiva la reparación de la industria. Disponible para los Aliados y los Japoneses.
- 8.2.2.5 Producción (Prod) – Activa o desactiva la producción de una industria.
- 8.2.2.6 Tamaño (Size) – El tamaño actual y la producción de una industria.
Producción (Desactivada). Para las fábricas de aviones y de motores, la producción es por mes. Para el resto de las industrias, la producción se lista como producción diaria (si la entrada de los requerimientos para la industria está cumplido).
- 8.2.2.7 Las siguientes cinco columnas son las necesidades de consumo para la industria.
- 8.2.2.8 Las cuatro últimas columnas son los Suministros actuales, Combustible, Recursos, y Petróleo de la base. Si uno de estos está por debajo de los requerimientos de la industria, se mostrará en rojo.
- 8.2.3 Los totales están en la parte inferior de la pantalla. Algunos números cambiarán en base al giro de las industrias activadas o desactivadas.
 - 8.2.3.1 En el Fondo (In Pool) – Los puntos totales de este tipo en la reserva actualmente. Para las fábricas de Motores y Aviones, estos son el número total de motores y aviones de la reserva. Los puntos de los Astilleros Reparadores son el número total de puntos de reparación de los astilleros generados en cada turno al activar los Astilleros Reparadores.
 - 8.2.3.2 La Producción Máxima (Max Prod) – El máximo posible de producción por cada turno pero de todos los Motores, Aéreos, y Aéreos RD (Investigación y Desarrollo Aéreo). Estos están listados mensualmente con la producción/investigación.
 - 8.2.3.3 Producción perdida (Disabled Prod) – Los puntos de producción perdidos.
 - 8.2.3.4 Producción Actual (Actual Prod) – Los puntos de producción actual por turno en un mes (para los Motores y los Aviones) o la investigación para la Investigación y Desarrollo Aéreo (RD Air).
 - 8.2.3.5 Requerimiento de Suministros (Supply Req) – Actualmente no utilizados.
 - 8.2.3.6 Requerimientos de Combustible (Fuel Req) – El combustible para el funcionamiento de la Industria.
 - 8.2.3.7 Requerimientos de Petróleo (Oil Req) – El petróleo necesario para el funcionamiento de la Industria.
 - 8.2.3.8 Requerimientos de Recursos (Res Req) – Los recursos necesarios para el funcionamiento de la Industria.
 - 8.2.3.9 Requerimientos de la Industria Pesada (HI Req) – Las necesidades de la Industria Pesada para el funcionamiento de la Industria.
 - 8.2.3.10 Producción de Suministros (Supply Prod) – Los suministros producidos para el funcionamiento de la Industria por turno.
 - 8.2.3.11 Producción de Combustible (Fuel Prod) – El combustible producido para el funcionamiento de la Industria por turno.
- 8.2.4 Las Opciones de Cambio (Change Options) – Para las industrias que aparecen en amarillo en la lista de la Base/Industria, haciendo clic en la industria aparecerán las opciones de cambio para esa industria de esa base.
 - 8.2.4.1 Las siguientes Industrias solo se pueden ser ampliadas:
La Industria Ligera
La Industria Pesada

La Refinería

Los Astilleros de Reparación

8.2.4.2 Las siguientes industrias pueden ser ampliadas y convertidas a otras industrias.

Las de Armamento

Las de Vehículos

Los Astilleros Mercantes

Los Astilleros Navales

8.2.4.3 Las industrias de Aviones y Motores pueden ser ampliadas y que estén siendo construidas para poder ser cambiadas. Si la opción Investigación y Desarrollo Real (Realistic R&D) está Activada, las fábricas de R&D solamente pueden ser convertidas a otras industrias de R&D del mismo tipo (Motores o tipos de Aviones) y en los tipos de producción solamente pueden ser convertidas a otro tipo de producción. Si la opción Investigación y Desarrollo Real (Realistic R&D) NO está activado, una fábrica puede ser convertida en una de producción o en un tipo de R&D.

8.2.4.4 Ampliación de la Industria (Expanding Industry) – Los estados de la primera línea de lo que la industria está construyendo. Por defecto la Ampliación se pone en 0. Los seis botones alrededor del número marcan el nivel de Ampliación.

8.2.4.4.1 El botón más a la izquierda deja la ampliación en 0.

8.2.4.4.2 El segundo botón desde la izquierda hace decrecer la construcción por 10 (si el número es 10 o mayor)

8.2.4.4.3 El tercer botón desde la izquierda disminuye la Ampliación en 1 (si el número es mayor que 0)

8.2.4.4.4 El primer botón de la derecha del número incrementa el número en 1 siempre y cuando el número es menor que el máximo de la construcción permitida.

8.2.4.4.5 El siguiente botón por la derecha del número incrementa el número en 10 siempre y cuando el número sea menor que el número máximo – 10

8.2.4.4.6 El botón derecho más lejano establece el número al máximo posible, el cual es menor que el tamaño actual de la fábrica o de 100.

8.2.4.4.7 Ampliar ahora (Expand now) – Este botón ejecuta la ampliación y devuelve el número a 0. La Industria tendrá los puntos nuevos añadidos a la Industria como puntos perdidos.

8.2.4.4.8 Por debajo del botón de Ampliación ahora dos líneas mostrarán cual es el coste de la ampliación en suministros, Industria Pesada, y mano de obra.



8.2.4.5 Cambiando la Industria (Changing Industry) – El cambio de una Industria hará desaparecer todos los puntos en esa industria. Los siguientes cambios pueden ser hechos:

8.2.4.5.1 El Montaje de Vehículos puede ser convertido en el Montaje de Armamento

8.2.4.5.2 El Montaje de Armamento puede ser convertido en el Montaje de Vehículos

8.2.4.5.3 Los Astilleros Mercantes pueden ser convertidos en los Astilleros Navales

8.2.4.5.4 Los Astilleros Navales pueden ser convertidos en Astilleros Mercantes

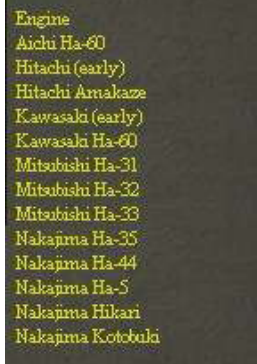


8.2.4.6 Cambiando Aviones (Changing Aircraft) – Cuando una Industria de aviones está seleccionada, una lista de cambios aparecerá en el lado derecho. En la parte superior de la lista estará el avión que actualmente se está fabricando y los motores requeridos. La lista muestra el avión disponible para marcarlo y el tipo de motor necesario para ese avión. Haciendo clic en un avión cambiará en la fábrica seleccionada el tipo de avión. La fábrica se desactivará y la fábrica será reducida de tamaño.



Aircraft	Engine
A5M4 Claude	Nakajima Kotobuki
A6M2 Zero	Nakajima Ha-35
A6M2-N Rufé	Nakajima Ha-35
A6M3 Zero	Nakajima Ha-35
A6M3a Zero	Nakajima Ha-35
A6M5 Zero	Nakajima Ha-35
B4Y1 Jean	Nakajima Hikari
B5M1 Mabel	Mitsubishi Ha-33
B5N1 Kate	Nakajima Hikari
B5N2 Kate	Nakajima Ha-35
B6N1 Jill	Nakajima Ha-44
C5M2 Babs	Nakajima Ha-35
D1A2 Susie	Nakajima Hikari
D3A1 Val	Mitsubishi Ha-33
D3A2 Val	Mitsubishi Ha-33
D4Y1 Judy	Aichi Ha-60
D4Y1-C Judy	Aichi Ha-60
E13A1 Jake	Mitsubishi Ha-33

8.2.4.7 Cambiando los motores (Changing engines) – Es igual que el cambio de avión, selecciona una fábrica de motores se mostrará los motores disponibles. Selecciona un motor nuevo, se activará y ese motor y la fábrica marcada quedarán paradas.



Engine
Aichi Ha-60
Hitachi (early)
Hitachi Amakaze
Kawasaki (early)
Kawasaki Ha-60
Mitsubishi Ha-31
Mitsubishi Ha-32
Mitsubishi Ha-33
Nakajima Ha-35
Nakajima Ha-44
Nakajima Ha-5
Nakajima Hikari
Nakajima Kotobuki