

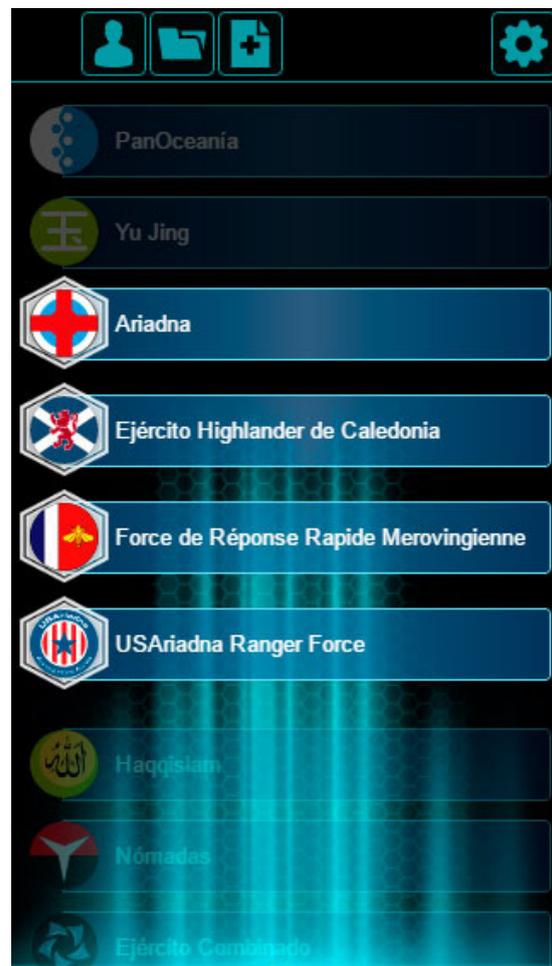
INFINITY ARMY MÓVIL ES LA VERSIÓN PARA DISPOSITIVOS MÓVILES DE INFINITY ARMY.

El uso general de esta versión es muy parecido al de su hermana mayor, así que si ya conoces Infinity Army no te será difícil hacerte con esta nueva herramienta. De todas maneras, estas instrucciones serán útiles para aquellos que no estéis familiarizados con el app y que deseen aprender hacer una lista, así como para aquellos más veteranos, os servirá para conocer algunas características propias como el uso del Army6 en juego, por lo que te recomendamos que le eches un vistazo a estas instrucciones.

*Aviso: Dependiendo de la resolución de tu **dispositivo podrás tener a la vista más pantallas a la vez**. A lo largo de esta guía te mostraremos varios ejemplos con diferentes vistas (móvil y Tablet).*

PANTALLA DE INICIO:

En esta pantalla aparecen todos los ejércitos y sus sectoriales. Es el momento de hacer tu elección, ¿eres un orgulloso panoceánico? ¿Un intrigante Yu Jing? ¿Un ariadno endurecido? ¿Un haqqislamita refinado? ¿Un nómada rebelde? ¿Un alien invasor? ¿Trabajas para ALEPH, o al servicio del Tridente Tohaa?



Encontraras estos iconos en la barra superior:



LOGIN.

Accede con tus datos ITS y podrás guardar tus listas online para tenerlas siempre disponibles



ABRIR LISTA.

Muestra las listas guardadas tanto en local como en servidor siempre que esté logeado.



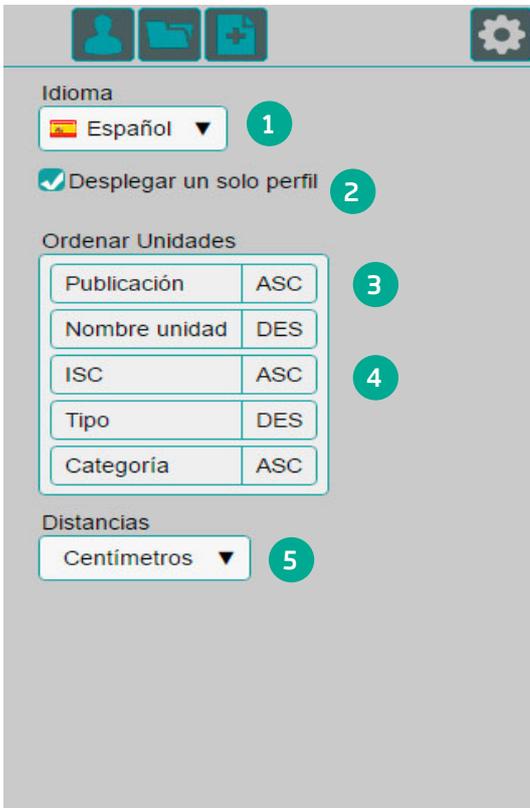
CARGA CODIGO ARMY.

Permite cargar una lista usando el "código Army" asociado a ella.



OPCIONES.

Abre la pantalla de opciones que vemos a continuación.



PANTALLA DE OPCIONES:

1. Aquí puedes cambiar el idioma.

2. Puedes decidir si quieres ver las unidades una a una, o ver varias a la vez.

Decidir el orden en el las unidades de tu ejército que se van a ver listadas.

3. Podemos arrastrar los elementos para configurar la prioridad al ordenar las unidades.

4. Puedes ordenar por tipo y de manera ascendente (ASC) o descendente (DES) en cada categoría.

5. También puedes cambiar el tipo de unidad en el que quieres ver reflejados los valores de movimiento (centímetros o pulgadas).

Bien, ya has hecho tu elección. ¡Es el momento de formar tu Lista de Ejército!

PANTALLA DE UNIDADES:

Aquí verás listadas todas las unidades de tu ejército. Al pulsar en cada una puedes ver su perfil completo y las diferentes opciones que tiene cada una.



Al pulsar en alguna de las opciones de la unidad, ésta pasará automáticamente a formar parte de tu lista. Si tu dispositivo tiene la anchura suficiente, verás la Pantalla de Unidades y la Pantalla de Lista a la vez.



PANTALLA DE LISTA:

Puedes editar el nombre de la lista.

Aquí puedes ver y modificar los puntos máximos para hacer la lista.



Con estos botones podrás:

- Guardar la lista en local o en servidor si estás logeado.
- Generar el Código Army de la lista.
- Borrar la lista
- Comprobar si la lista es correcta según la normativa de ITS.
- Insertar una tropa SpecOps.
- Crear un nuevo grupo.
- También podrás eliminar una unidad o un grupo completo usando los botones X.
- Puedes mover unidades entre grupos usando la zona punteada junto a cada tropa.

Al hacer click en una unidad de tu lista la Pantalla de Unidades te mostrará el perfil de dicha unidad.

The screenshot displays the 'Unidades' (Units) screen. On the left, a list of units is shown, including 'Dog-warriors', 'Kazak Doktor', 'Van Zant', 'Caledonian Volunteers', 'Métros', 'Loup-Garous', 'Highlander Caterans', 'Zouaves', '3rd Highlander Greys', 'Caledonian Mormaers', and 'Chasseurs'. The 'Van Zant' unit is highlighted. On the right, the detailed profile for 'Van Zant' is shown, including the player's name 'Van Zant Ariadna', maximum points '300', and current status 'CAP 4 | C 300'. Below this, there are two groups of units: 'GRUPO 1' and 'GRUPO 2'. The 'Van Zant' unit is listed in 'GRUPO 2' with a score of 39. The profile also lists various weapons and equipment, such as 'Fusil AP', 'Pistola Pesada, Arma CC AP', and 'Orden Ejecutiva'.

Si tu dispositivo tiene suficiente ancho podrás ver hasta tres pantallas a la vez.

This screenshot shows a wider view of the 'Unidades' screen. The unit list on the left is more extensive, including 'Line Kazaks', 'Para-Commandos', 'Kazak Spetsnazs', 'USAriadna Grunts', 'Tank-Hunters', 'Minutemen', 'Moblots', 'Veteran Kazaks', 'Foxtrot Rangers', 'Hardcases', 'S.A.S.', 'Scouts', and '45th Highlanders Rifles'. The 'Van Zant' unit is still highlighted. The unit profile on the right is more detailed, showing a 'Propiedades' (Properties) section with various weapon and equipment stats, such as 'Ametralladora AP' (15 damage, 4 range), 'Arma CC AP' (FIS 1, AP), 'Arma CC EXP' (FIS 1, Exp), 'Arma en Fuego de Supresión' (3), 'Cargas-D' (14 damage, 1 range, AP+Exp), 'Antimaterial, CC, Desechable (3), Posicionable', 'Chain Rifle' (13 damage, 1 range, N), 'Ataque Intuitivo, Plantilla Directa (Lágrima Grande)', 'Cuchillo' (FIS-1, 1 range, Shock), 'CC, Silenciosa', 'Desactivador' (1), 'Arma Técnica, Ataque CD, No Saqueable', 'Escopeta de Abordaje Modo Expansivo' (14 damage, 2 range, N), 'Plantilla Terminal (Lágrima Pequeña)', and 'Escopeta de Abordaje Modo Perforante' (14 damage, 2 range, AP).



Una vez elegido el ejército vemos que las opciones de nuestro menú superior cambian.

VEAMOS CADA UNA POR SEPARADO.



Vuelve a la **Pantalla de Inicio**.



Muestra la **Pantalla de Unidades** (si no está visible).



Muestra la **Pantalla de Lista** (si no está visible).



Muestra el **Gestor de Órdenes**.



Muestra la **Tabla de Armas**.



Muestra la **Pantalla de Filtros**.



Muestra la **Pantalla de Opciones**. Las opciones que han desaparecido, LOGIN, ABIR LISTA y CARGA CODIGO ARMY, aparecerán ahora dentro de ésta pantalla.

Cuando estos iconos cambian de color nos indican que nos encontramos en dicha pantalla.

Para crear tu Lista de Ejército tienes a tu disposición varias herramientas útiles, tales como los Filtros y la Tabla de Armas.

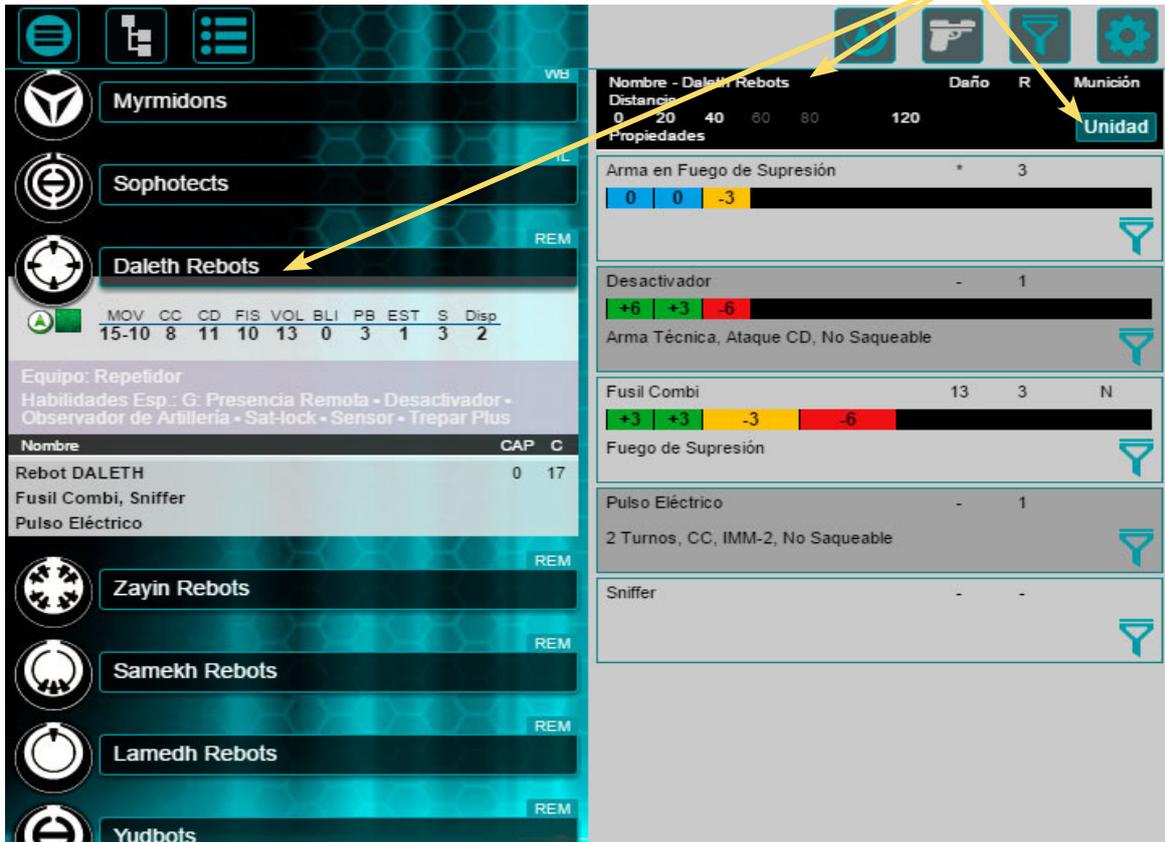
TABLA DE ARMAS:

Esta tabla nos muestra las armas disponibles para nuestro Ejército, Lista o Unidad seleccionada. Este listado cambiará dependiendo de nuestra elección en cada momento. Para modificar las vistas, pulsa el botón en la cabecera.

Nombre	Daño	R	Munición
Fusil de Francotirador MULTI	15	2	AP
Fusil de Francotirador MULTI	15	2	DA
Fusil de Plasma	13	3	Plasma
Fusil de Plasma	14	3	Plasma

Botón Filtrar: Cada arma tiene un botón que nos permite filtrar las tropas que se nos muestran en la pantalla de unidades para ver solo aquellas unidades que disponen esta arma en alguna de sus opciones.

-Si estamos en la vista de Unidad seleccionada veremos el nombre de la unidad



PANTALLA DE FILTROS:

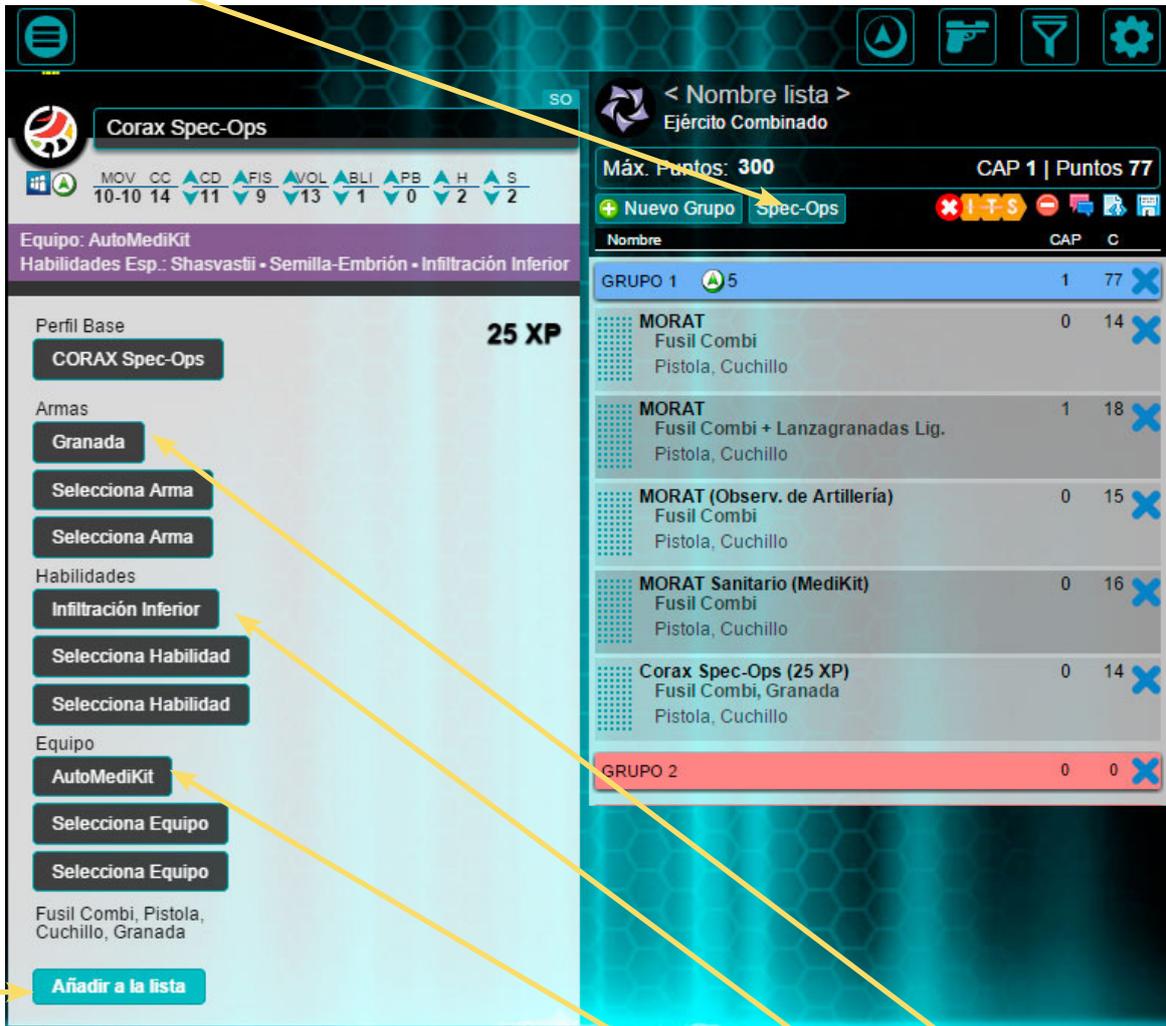
En esta pantalla podemos indicar qué habilidades, características, etc. queremos que tengan las unidades que aparezcan en la Pantalla de Unidades.



Usando el botón Aplicar hacemos efectiva la búsqueda.

Cuando tengamos un filtro activo, el icono de nuestro menú principal cambiará para indicarnos en todo momento que hay un filtro aplicado, ya sea desde aquí o desde la Tabla de Armas. 

Para incluir una tropa Spec-Ops en tu lista has de pulsar el botón Spec-Ops y en la Pantalla de Unidades aparecerá su perfil



Corax Spec-Ops

MÓV. CC CD FIS VOL ABLI PB H S
10-10 14 11 9 13 1 0 2 2

Equipo: AutoMediKit
Habilidades Esp.: Shasvastii • Semilla-Embrión • Infiltración Inferior

Perfil Base **25 XP**
CORAX Spec-Ops

Armas
Granada
Selecciona Arma
Selecciona Arma

Habilidades
Infiltración Inferior
Selecciona Habilidad
Selecciona Habilidad

Equipo
AutoMediKit
Selecciona Equipo
Selecciona Equipo

Fusil Combi, Pistola, Cuchillo, Granada
Añadir a la lista

< Nombre lista >
Ejército Combinado

Máx. Puntos: 300 CAP 1 | Puntos 77

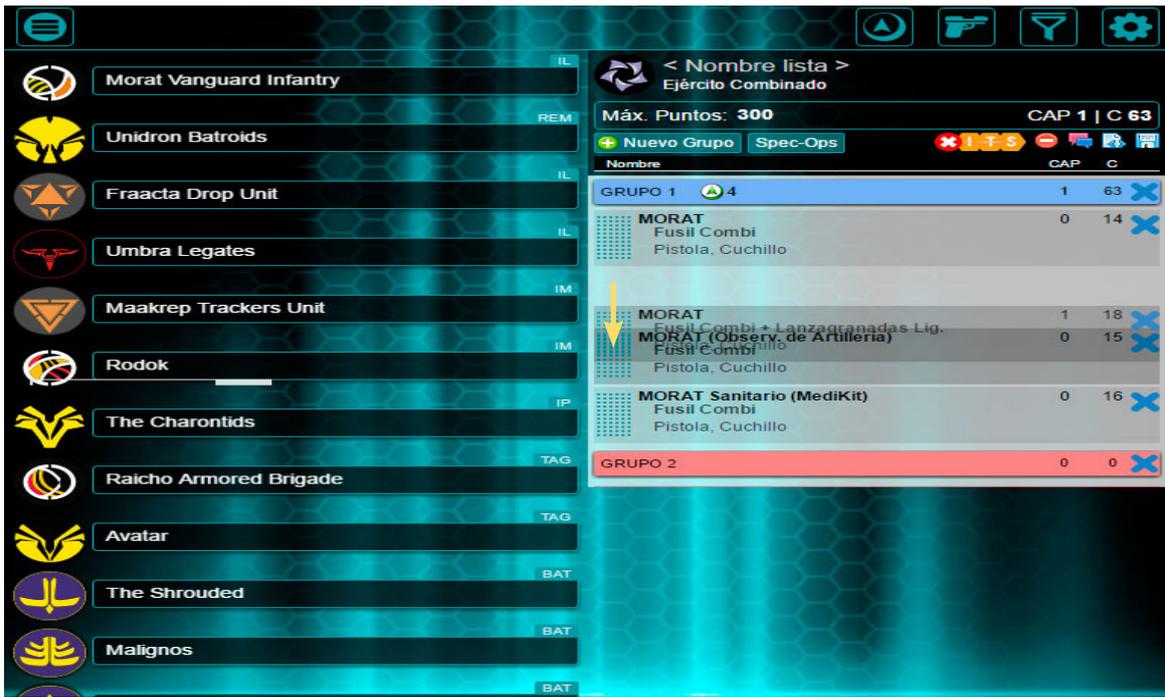
Nuevo Grupo Spec-Ops

Nombre	CAP	C
GRUPO 1 5	1	77
MORAT Fusil Combi Pistola, Cuchillo	0	14
MORAT Fusil Combi + Lanzagranadas Lig. Pistola, Cuchillo	1	18
MORAT (Observ. de Artillería) Fusil Combi Pistola, Cuchillo	0	15
MORAT Sanitario (MediKit) Fusil Combi Pistola, Cuchillo	0	16
Corax Spec-Ops (25 XP) Fusil Combi, Granada Pistola, Cuchillo	0	14
GRUPO 2	0	0

-Podemos modificar el perfil como queremos añadiendo equipo, habilidades y armas.

-Una vez esté a nuestro gusto lo añadimos a la lista usando el botón "Añadir a la Lista".

Puedes ordenar tus unidades, o moverlas entre tus Grupos de Combate, utilizando la parte punteada a la izquierda de cada tropa. Arrastra la unidad hasta su nueva posición y suéltala.



Al ir creando tu lista podrás crear nuevos Grupos de Combate pulsando el botón "Nuevo Grupo". Puedes crear hasta 4 grupos y cada uno puede incluir hasta 10 tropas.



Una vez creada tu lista, llega el momento de enfrentarte a tus rivales en la mesa de juego. ¡Comienza la partida!

GESTOR DE ÓRDENES:

La gran novedad de esta versión es este gestor que te ayudará a controlar las órdenes de tus tropas durante las partidas. Encontraras estos elementos en tu pantalla:



1. El botón "Play" inicia la partida. A continuación, vemos los efectos de activarlo.
2. La barra de Control de Retirada!!! nos muestra los puntos supervivientes y cuantos nos quedan para entrar en Retirada!!!
3. Reset manual de todos los contadores.
4. Tokens de mando.
5. Orden Especial del Teniente
6. Órdenes disponibles para cada grupo.

COMIENZA LA PARTIDA.

Al pulsar el botón "Play" se activa la partida y vemos que nuestra lista cambia. Ya no es posible eliminar ni añadir tropas nuevas y aparecen nuevos iconos junto a cada tropa. Veámoslos uno a uno:

-Podemos parar la partida en cualquier momento usando el botón Stop.

-Pulsa "Turno de despliegue" para dar comienzo a la partida.

The screenshot shows the game interface. On the left is a table of units with columns for 'Nombre', 'CAP', and 'C'. On the right are control panels for 'Control de Retirada', 'Tokens de Mando', and 'Orden de Teniente'. A yellow box highlights the 'Despliegue' button in the top right. Yellow arrows point from the text above to the 'Despliegue' button and the 'Vivo' icon in the unit list.

Nombre	CAP	C
GRUPO 1	4	187
TRAKTOR MUL (Reacción Total)	1	18
Uragan MRL		
Pulso Eléctrico		
DOZER (Disp. Control Traktor Mul)	1	14
Fusil, Cargas-D		
Pistola, Cuchillo		
EQUIPE MIRAGE-5	2	69
MARGOT		37
Fusil AP + Lanzagranadas Lig.		
Pistola, Cuchillo		
DUROC		32
2 Chain Rifles, Granadas		
Granadas de Humo		
Arma CC AP		
VETERAN KAZAK Teniente	1	47
Ametralladora AT		
Pistola Pesada, Cuchillo		
VAN ZANT Orden Ejecutiva	0	39
Fusil AP		
Pistola, Pesada, Arma CC AP		
GRUPO 2	0	113
VETERAN KAZAK	0	35
Escopeta de Abordaje		
Pistola Pesada, Cuchillo		

-Al comienzo de la partida todas nuestras tropas están vivas y aportan su Orden a la Reserva, siguiendo las reglas y habilidades aplicables en cada caso. Según se desarrolle la partida en mesa, vamos indicándole a la aplicación qué debe hacer. Según pulsemos sobre tropa herida irán cambiando los iconos.

-Las tropas con Habilidades que te permitan hacer un "Despliegue Oculto" no aportan su Orden a la Reserva, y permanecerán con el icono "Oculto"  hasta que hagan su aparición en el tablero. Al pulsar en este icono la tropa se hace visible para el rival, y se activa el icono "Visible" .

Cuando una tropa pierde un punto de su Atributo Heridas/ Estructura pulsaremos una vez el icono "Vivo" .

Dependiendo del número de puntos del Atributo Heridas/ Estructura que tenga y de sus Habilidades Especiales puede pasar a diferentes estados:

- "Herido":  Si la tropa tiene más de una herida aparece éste icono hasta que pierda tantos puntos de su Atributo Heridas/ Estructura como tenga. El número nos indica cuántos puntos de Heridas/ Estructura ha perdido.

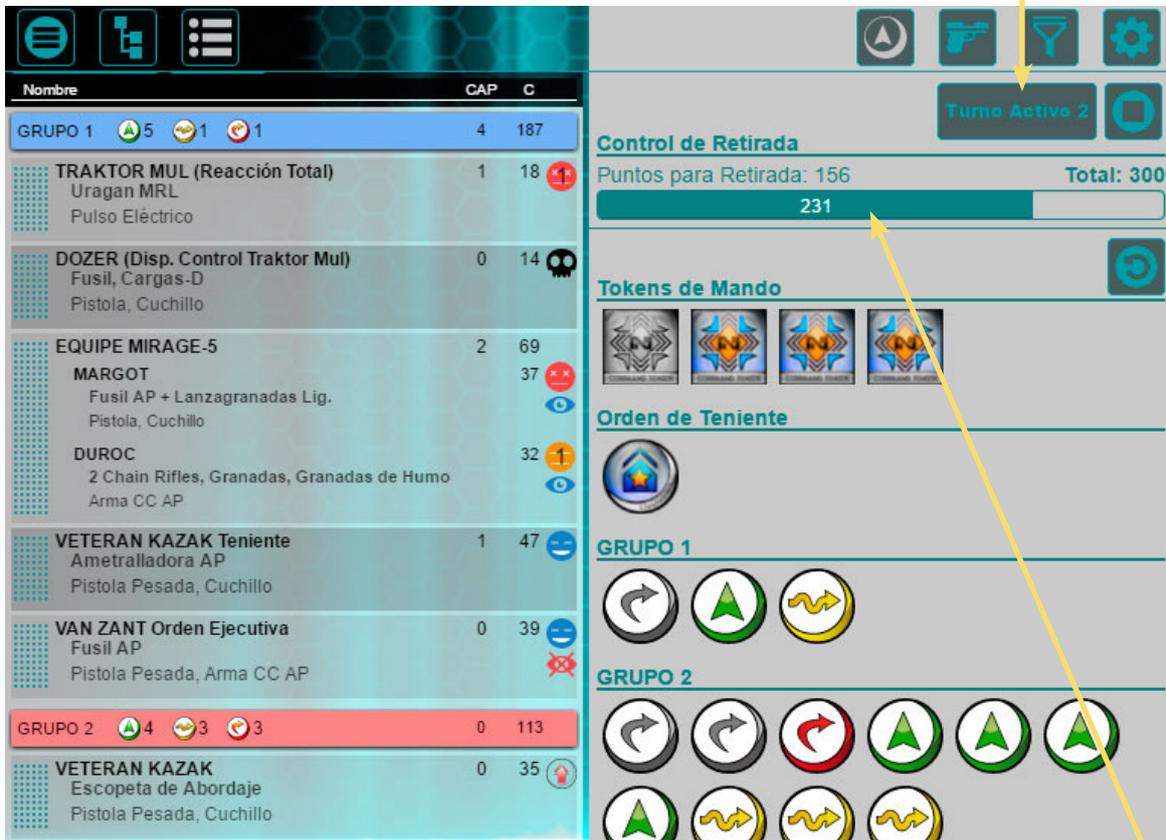
- "Inconsciente":  La tropa deja de aportar su Orden a la Reserva, pero aún puede ser curada por un Médico, Ingeniero, etc. Algunas Habilidades pueden modificar éste estado.

-Inconsciente 2:  Hay tropas que pueden tener dos niveles de Inconsciencia. El número indica dicho nivel.

-Muerto:  Cuando la tropa en estado Inconsciente, pierde más puntos de su Atributo Heridas/ Estructura, pasa a estado Muerto y es retirada de la mesa.

-Las tropas con la Habilidad Especial "V: Sin Incapacidad por Heridas" no pasan a estado Inconsciente si no que quedan es un estado especial indicado por el icono .

-Cada vez que terminemos nuestro turno, sea activo o reactivo, pulsaremos el botón de "contador de turnos". Al comienzo de cada Turno Activo el app hace un recuento de Órdenes y se activan de nuevo todos los marcadores disponibles.



The screenshot shows a game interface with a unit list on the left and control panels on the right. The unit list has columns for 'Nombre', 'CAP', and 'C'. The right panel includes a 'Turno Activo 2' button, a 'Control de Retirada' section with a progress bar for 'Puntos para Retirada' (156/300) and a value of 231, and a 'Tokens de Mando' section with four icons. Below that is the 'Orden de Teniente' section with a star icon, and two 'GRUPO' sections with various action icons. A yellow arrow points from the 'Turno Activo 2' button to the 'Puntos para Retirada' counter.

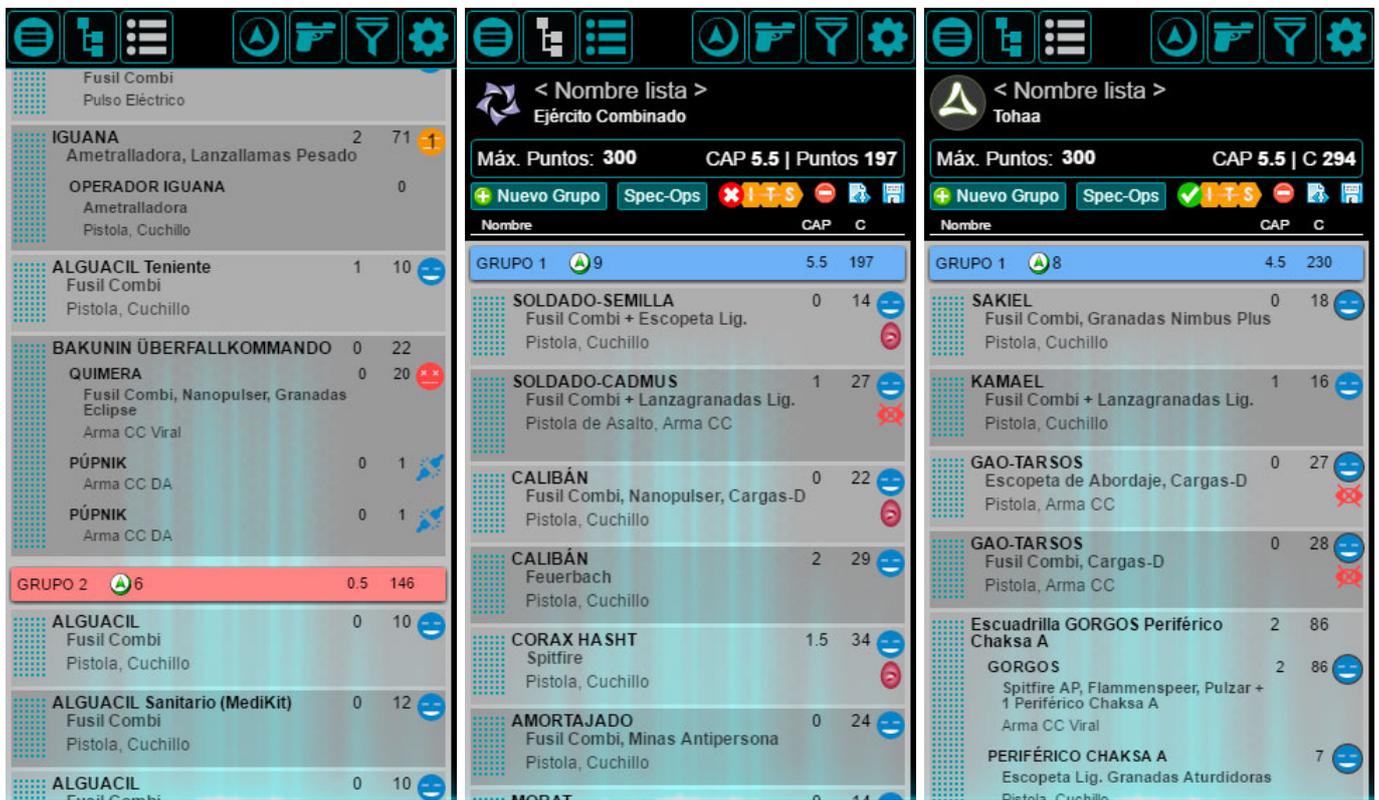
- Cada baja que se produzca en nuestra lista hace que se recalculen los puntos para Retirada!!!

Hay muchas otras Habilidades que pueden hacer que nuestras tropas tengan diferentes estados:

- "Semilla-Embrión":  Estas tropas se despliegan en forma de semilla. Al pulsar éste icono desaparece indicando que la tropa se ha generado completamente y es operativa.

- "Sincronizado": La tropas con "G:Sincronizado" o "G:Servidor", al perder el enlace con la tropa que los sincroniza pasan a estado Desconectado. Cuando esto ocurre aparece el icono Desconectado. 

- "Armadura Simbionte":  La tropas con ésta habilidad tienen activa una protección en forma de armadura que desaparece cuando pierden un número determinado de Heridas. Cuando esto ocurre se desactiva la armadura y la tropa pasa a tener el icono normal de Vivo .



PÉRDIDA DE TENIENTE:

Si nuestro Teniente cae Inconsciente o Muerto (dependiendo de sus habilidades), entramos en “Pérdida de Teniente”. Este estado hace que todas nuestras tropas (excepto aquellas con habilidades que lo impidan) se vuelvan Irregulares hasta que nombremos un nuevo Teniente.

En el momento en el que el Teniente cae a las tropas con la habilidad “Cadena de mando” a las tropas les aparecerá el icono de Teniente  y pueden ser nombradas inmediatamente.

Si al comienzo del siguiente Turno Activo no hemos podido o querido nombrar un nuevo Teniente, seguiremos en estado de “Pérdida de Teniente” y todas las tropas que puedan ser nombradas tendrán activo el icono.

