s仓库总览和飞机部署/整备在同一个界面。暂定不是一个独立界面，而是一个浮窗。能同时起到两者的作用。

潜在参考：Carrier Command 2的仓库和配装屏幕 / AC7的任务前界面

暂时的方案：

多级界面。首先是一个在某处可呼出的小窗口，仅显示当前所有的可用中队。选中其中一个中队并确定之后，变为一个仅显示被选中中队以及仓库中所有可选导弹的界面（以及一个不挂载任何导弹的选项），确定一种导弹挂载之后，显示数量消耗和剩余数量，再进行机炮弹种的选择（暂定有这个功能），确定弹种之后，显示数量消耗和剩余数量。全部武器选择完成之后，再次确定即会让中队进入整备状态，并显示燃油消耗和剩余总燃油。新在某一个地方出现一个相对较小的窗口，功能主要是显示正在整备的中队和进度。在这个小窗口里，可以取消中队的整备。

问题：玩家只想查看总库存时，非常的不方便，因为所有数据都只能在整备流程中看见。

可能的解决方法：有一个操作可以让玩家在情报/事件功能中立刻得到一封电文，显示当前所有的物资剩余。

工厂生产：

在降落在有工厂的城市里时，玩家可以下订单开始生产一些物资。生产某种物资有两种先决条件：玩家必须已解锁生产这种物资的能力，并且这个工厂是生产此类型物资的工厂。例如，玩家可以在一个武器工厂城市生产已解锁的所有武器，但不能生产任何的飞机，反之亦然。

界面：与Carrier Command 2 的岛屿生产机制类似，在城市UI中会有一个界面显示所有可生产的物资。玩家在选中并确定要生产的物资以及要生产的数量后，开始消耗时间生产这种物资。时间是每一件物资计算一次的，意思是即使玩家不得不在所有生产完成之前离开城市，也可以得到已等待时间所生产的所有物资。同时只能生产一种物资。

玩家会自动在城市中补充燃油，而且这个行为可以同时与生产物资进行，但这与进行物资生产一样需要耗费时间。注意，这个功能不会让玩家过得很好，在游戏的中后期，我们不会给玩家机会每次都能加满燃油。