**在舰队视角/战略地图中的重要事件**：类似*钢铁雄心4*的事件（特指The New Order风格），一个文件/文档形式的对话框，加上一串短故事性质的叙事，以及一些选项，参考如下:

文本, 信件

描述已自动生成一些文字和图片的手机截图

描述已自动生成

文本

描述已自动生成

注意：并不是真实的角色间面对面对话，而是一个第三人称叙事者转述；不是所有有名字的角色都很重要，存在诸如例中这样有名字但仅仅只存在于这一个事件中，只服务于讲这一个事件的工具角色。但也存在我们做了设定的，有名字，有背景故事，会重复出现的主要角色（例如玩家/玩家的下级军官和士兵，一些支线事件链的主角）。

对游戏里的主角来说，这类似于非常紧急的重要电文；对玩家来说，这会是非常重要的叙事信息，因此会有一个与战斗信息同样显眼的，出现在情报位置的提醒。玩家虽然拥有暂时不查阅的选择权，但务必营造一种此事十分紧急的感觉，让玩家在大多数时候都会选择抽空阅读。在降落到下个城市之前，玩家必须查看这个事件/ 在进入下个城市的前一刻，此事件会强制跳出。

**在舰队视角/战略地图中的普通/日常对话**：类似*主播女孩重度依赖*的聊天框，采取网络聊天软件形式的对话系统。例子如下：

图形用户界面, 文本, 应用程序, 聊天或短信

描述已自动生成

注意：是角色之间的一对一对话，被视为实时通讯；仅与重要/主要角色之间会发生；叙事内容的风格不会像上一个例子一样如此严肃，而是更口语化，更日常的叙事，作用是塑造角色/在赶路中给玩家解闷；不会让玩家做出太多选择，就像*主播女孩重度依赖*这个例子一样，对方叭叭一大堆完，玩家会选一个选项。发生在这个叙事系统里的对话，往往不会造成重大影响/根本不会造成任何影响。收到信息时玩家会收到一个比战斗信息更次要，更不显眼的提醒。玩家可以自由选择何时进行回复/根本不回复。

**在城市中/玩家舰队未在移动时的叙事**：类似任何*Galgame*，以一个人物立绘+文本框的形式出现，暗示玩家正在面对面与这个角色对话。

图形用户界面, 应用程序

描述已自动生成

注意：；仅与重要/主要角色之间会发生；叙事内容相比上一个叙事系统可以更加严肃，会发生重要事件，尽管对话的风格依然是口语化的；玩家依然不需要做出太多选择，依然是对方叭叭一大堆，玩家选一次；这里的对话可以造成重大影响。