能进行的操作：为所有单位规划路线（以巡航速度移动），部署飞机，查看仓库，事件/对话/情报，调整传感器（雷达）（暂定），发射远程武器（暂定）。

规划路线：不能发生在放大的舰队视角，必须在大地图视角。逻辑类似*战舰世界的地图视角*，选中一个单位后，按鼠标左键为其下达一个移动至此地的指令。目标会自动向目的地前进。按住shift+左键可以连续下达多个航路点，目标会按所有目标点先后排列成的路径移动。在这里，就是简单的移动，没有空中战斗文档中的复杂物理逻辑。所有单位以其恒定速度移动，转向是瞬间的。

部署飞机：在一个尚未确定的界面里，为中队选择不同种类的武器后，其会*开始整备*。这将消耗一定的时间，并且同时能整备的飞机数量是有上限的。整备完成后，中队会加满燃油/挂载所有选择的武器，进入一个待部署模式。待部署的中队可以被从舰船上部署放飞，成为地图视角中的独立单位。其拥有自己的燃油量以及燃油消耗。没有进行整备但有燃油的单位也可以被部署，但其将维持自己未进行整备的状态被放飞。同时能放飞的中队数量是有限的，放飞需要消耗一个相对短的时间。

查看仓库：这个功能与上一个功能在同一个尚未确定的界面里。这是一个玩家舰队中拥有的所有剩余资源的总览列表，包括武器，燃油，维修部件（待定），以及所有的飞机/中队。

事件/情报：一个很可能位于屏幕下方的UI组件，会在收到情报信息/触发事件时弹出一小部分，其视觉请参考叙事系统文档。玩家拥有选择何时将其呼出的选择权，操作是使用鼠标单击。未阅读的所有事件/情报会被叠加，呼出顺序是从最近收到到最早收到。玩家必须阅读完所有的事件，才能在下一个城市降落。

对话：参考叙事系统文档。它的位置可能在上一个系统的旁边。

调整传感器（暂定）：调整舰队长距离主动雷达的方向。此功能是为了发现更远处的目标，但只能给予模糊的信息。玩家将会有一个按键，在按住之后能用鼠标调整此功能的方向。

发射远程武器（暂定）：玩家的一些舰船可能拥有舰载导弹，可以手动被向某个目标/某个方向发射。其工作原理类似空中战斗文档中的雷达制导武器，但不会触发战斗，直接进行计算判定并造成损伤。