鼠标事件

1. 鼠标位于屏幕边缘，滑动地图
2. 场景上已存在的物体（不包括特效，弹幕），显示其 种类，生命，护甲，攻击力等属性。（跳出跟随目标的GUI窗口 或 固定位置显示属性）。
3. 点选建筑列表中的建筑，同时显示其属性。
4. 当有建筑列表中的建筑被点选，且鼠标进入游戏界面（非点击）时，标亮显示可以建造的区域，以及该建筑占据的面积，建筑物颜色表示是否可以放置（绿色-可以放置，红色-无法放置），如果缺少建造所需的资源，则提示玩家。
5. 当该建筑可以被放置时，点击对应位置生成建筑。
6. 特殊法术释放： 点选法术，点选后出现攻击范围及文字描述，点击合法位置释放法术。
7. 战争迷雾小地图

菜单

1. 分辨率，全屏选项
2. 音乐音量
3. 联机？
4. 暂停（如果是单机的话）
5. 退出游戏

小地图？