1. 战斗中我方最多上场4个随从，站位为围绕主角呈十字型，敌人数目无限制视具体关卡而定。
2. 关于敌人的攻击逻辑十分简单，每个敌人（除boss以外只有两个技能，若无特殊说明则为随机释放（注意此处的随机是指先攻击随从后攻击主角，攻击的随从是随机的），而多数敌人都有一到两个技能具有一定的指向性，会在具体的敌人表格中详细写出。而我方攻击逻辑则是选择卡牌后根据卡牌提示选定随从或者主角（属性不同，具体的战斗公式在战斗公式中给出），再选定敌人使用。
3. 粗略的战斗界面，商店界面已经在ui设计中给出，其中包括了各个模块以及具体位置
4. 关于敌人的攻击顺序问题，每一关可以设定一个固定的攻击顺序，在每一回合都按照这一顺序释放技能
5. 回合解释：我方回合，敌方回合。即生效的基本时间单位