

- nauczyciel rejestruje się na portalu i ma prawo tworzyć na witrynie kursy tematyczne
- na taki kurs składa się sporo różnych zadań, mogą być w postaci
 - + notatki, filmu do zapoznania się
 - + ćwiczenia z miejscem na udostępnienie odpowiedzi
 - + zadania, które wymaga wysłania odpowiedzi np. na e-mail nauczyciela
- nauczyciel generuje jednorazowe kody dostępu, aby zarejestrowani uczniowie mogli się zapisać na dany kurs
- nauczyciel może rozdzielać różne zadania w kursie na kategorie np. obowiązkowe, dodatkowe, losowe okazje itp.
- nauczyciel może za wykonane zadania przydzielać nagrody realne tj. zwolnienie z sprawdzianu, skreślenie kilku zadań czy dłuższy czas pisania
- uczeń rejestruje się na portalu i dostaje na start jakąś postać bez umiejętności
- uczeń nie jest przydzielony do żadnego z kursów, może się zapisać za pomocą kodu dostępu wygenerowanego przez nauczyciela
- po zapisaniu się na kurs ma dostęp do zadań i materiałów udostępnianych przez nauczyciela
- za wykonywanie zadań mogą rozwijać swoją postać i kupować dla niej przedmioty
- za nie wykonywanie niektórych zadań, postać traci punkty życia/przedmioty/złoto
- nawyki - jakieś zadania do wykonania każdego dnia, a przy każdym wykonaniu istnieje % szans na otrzymanie rzadkich nagród
- grupowe walki - gracze razem stają do walki z silnym przeciwnikiem, jeśli go pokonają każdy biorący udział dostaje nagrodę (np. gracz może zadać mu obrażenia raz na 12 godzin)
- rankingi graczy względem ilości pojedynków, wykonanych zadań, nawyków, obrażeń w walce grupowej
- uczeń zatrzymuje postać po ukończeniu kursu i może ją rozwijać dalej w innych kursach - po ukończeniu kursu dostaje jakąś odznakę, przedmiot kolekcjonerski