**Status**: Velocidade, Força, Poder, Defesa, Reflexos, Empatia, Obediência, Defesa, Precisão.

**Modos**: Singles, Doubles e Triples. Podendo ter ate 6 jogadores numa mesma luta (equipes de 3).

**Transmutações**: Os phonemons além de se transformarem (temporária), poderão sofrer metamorfose (permanente) no meio da batalha. Os phonemons só poderão se transformar quando tiverem um bom elo com o adestrador e/ou quando devidamente energizados, e só poderão sofrer metamorfose quando tiverem experiência suficiente, quando devidamente energizado ou por algum outro fator externo.

O único phonemon que não se transformara de maneira convencional, é o Platrans, que se transforma no oponente mais próximo, de escolha aleatória, de escolha do adestrador ou baseado no raciocínio da IA.

**Evasivas**: poderão ser para cima (esquerda, na visão plataforma), para baixo (direita) e dentre essas duas, rolando.

**Autoridade**: Mesmo capturados, phonemons poderao nao obedecer o adestrador ou saber lutar. Cabe ao adestrador/criador adestrá-los num treino cansativo e muito bem bolado.

**Mixagem de poderes**: Haverá a mixagem de poderes, podendo fazer os poderes de dois inimigos, de dois parceiros ou do mesmo phonemon se colidirem, podendo enfraquecer/destruir um e/ou outro, se mixar, ir para a frente ou para tras (física aplicada aqui).

**Avaliabilidade**: Você devera escanear um phone-card para então liberar um phonemon por no máximo duas horas, então ele sera recolhido e você terá de o re-escanear. Enquanto um phonemon estiver sido liberado/escaneado, quem tiver o mesmo código do seu phonemon, não poderá usá-lo, ele estará ocupado (os phone-cards serão portas para universos, igual as portas dos Monstros S.A). Os phonemons não serão própriamente armazenados nos cards, apenas serão links para onde eles estão!

**Idade vs. Level**: A idade também irá interferir no nível. Um phonemon bebê não poderá chegar num nível alto. Aqui o tempo terá vantagem, quer ou não seja o melhor adestrador do mundo.

**Vocações**: Os phonemons também terão vocações em seus DNAs: uns terão vocações para lutas, outros para outros tipos de concurso, outros para ajudar na natureza, etc.

**Estrategia**: "Treine seu phonemon p/ novas estrategias/resistências/etc. Use o ambiente e a física à seu favor!"

**Experiências**: As exp. serão em pontos e em dados de conhecimento para a IA do phonemon. Haverão as exp. em lutas (mesmo o phonemon desmaiando, não perdera as exp. que ganhou ate então) e as exp. conclusivas (o aprendizado e a conclusão de toda a batalha). Experiências dos phonemons poderão ter nível infinito de acordo com memoria.