O perfil dos jogadores tem associado um nome, senha, endereço de correio eletrónico para contato, um identificador, data de criação, número de vitórias e derrotas, experiência, classificação, imagem, estado de conta e o maior nível que já alcançou.

Existem diferentes perfis de utilizador:

* - **Player**: é um jogador;
* - **Administrator**: é um jogador que notifica outros jogadores da existência de novas personagens ou atualizações. Pode alterar o perfil de jogadores.

Uma personagem é constituída por um identificador, nome, imagem e descrição. Estas estão categorizadas pelo anime a que são correspondentes, nomeadamente Dragon Ball, Naruto, … (?). As personagens possuem um tema associado, de forma aos jogadores conseguirem customizar o seu nome e imagem.

Uma missão é formada pelo seu identificador, nome, descrição, imagem e nível mínimo necessário para a realizar.

Cada jogador tem disponível algumas personagens por defeito que o permitem começar a jogar. Melhorando a sua classificação e conquistando novos títulos, terá acesso a novas missões que, quando concluída com sucesso, retorna ao jogador a personagem a que está associada.

Existem cinco tipos de energias que correspondem ao custo de uma habilidade, representadas pelo seu identificador, nome e cor.

Uma habilidade é constituída pelo seu identificador, nome, descrição, imagem e o número de turnos necessários para puder ser executada novamente. Cada personagem tem ao seu dispor um mínimo de quatro habilidades diferentes.

Uma batalha decorre em tempo real entre dois jogadores, cada um com uma equipa de três personagens. O objetivo é derrotar todas as personagens da equipa oponente. As regras do combate são as seguintes:  
As jogadas de ambos os jogadores são efetuados por turnos;

* Se um jogador não efetuar a sua jogada dentro de um determinado tempo, o seu turno termina;
* O primeiro turno é atribuído a um dos jogadores aleatoriamente;
* No primeiro turno do jogo, o jogador começa com uma energia;
* Do segundo turno até ao fim do jogo, cada jogador recebe (por turno) uma energia por cada personagem ativa em combate. Por exemplo, se tiver todas as suas personagens, receberá três energias; se uma das suas personagens tiver sido derrotada, receberá duas energias;
* Cada jogador consegue efetuar jogadas, no mesmo turno, com todas as personagens da sua equipa, se possuir as energias necessárias para o fazer;
* Cada personagem pode efetuar uma nova habilidade por turno;
* Cada jogador necessita, por turno, gerir as energias que recebe com o custo das habilidades dos seus personagens, atacando o seu oponente e/ou defendendo-se de ataques inimigos.
* O resultado da batalha irá afetar a classificação de cada jogador e/ou o progresso de uma missão, caso a esteja a realizar.