

-Um jogo tem vários saves e cada save tem o número de horas, id, e última localização. Um save tem personagens associados.

-Um personagem tem nome, id, vida, e itens associados. Este pode ser um personagem jogável ou não jogável.

-O personagem jogável tem associado Focus points, Stamina, Equip Load, Item Discovery, atributos de personagem, nível e classe.

-Um item pode ser equipável ou não. Um item tem associado o nome, tipo e o ID. Um item equipável tem associado o peso, durabilidade e os requisitos para usar este item. Um item não equipável tem associado uma quantidade.

-Uma arma é uma derivação de um item equipável e tem a si associada o dano.

-Uma armadura é uma derivação de um item equipável e tem a si associado o valor defensivo.

-Um NPC, um boss e um inimigo são personagens não jogáveis e todos eles têm moveset, drops, fraquezas, imunidades e resistências. Todos eles têm uma localização associada de onde devem estar quando o mundo é inicializado.

-Um NPC tem associado diálogo e uma quest que tem um objetivo e uma recompensa.

-Um boss tem associado uma trilha sonora e diálogo.

-Um inimigo tem associado o tipo de inimigo.

-Os atributos existentes são Attunement, Endurance, Vitality, Strength, Dexterity, Intelligence, Faith e Luck.

-Existem zonas e cada uma tem nome e às vezes uma trilha sonora.