Version 1 menjelaskan alur dan hubungan dari setiap aspek dimensi yang terdapat di *game*. (assumed/hipotesis).

Dalam versi 1, Character Progression hanya berhubungan dengan Player, di mana Player-lah yang memengaruhi Events secara langsung. Character Progression merupakan sebuah *class* yang *dependent* terhadap Player.

Penjelasan hubungan antar *class*:

* Player, Level, dan Entities sama-sama memiliki Audio, Graphics, dan Physics
* Player memiliki Character Progression. Character Progression memengaruhi Player dengan meningkatkan kekuatan karakter pemain seiring dengan berjalannya permainan
* Player merupakan representasi karakter pemain yang dapat digerakkan/dimanipulasi oleh pemain melalui input-input yang konfigurasinya disimpan dalam Controls
* Beberapa *entity* berupa karakter memiliki AI
* Level memiliki Audio, Graphics, dan Physics, serta di dalamnya terdapat Player dan Entities
* Level memengaruhi Game Progression (Semakin dalam *dungeon* yang dijelajahi, maka semakin sulit musuh yang dihadapi, serta semakin banyak fitur tambahan yang dapat digunakan)
* Events melibatkan dan dipengaruhi oleh Player, Entities, dan Level

Version 2 menjelaskan alur dan hubungan dari setiap aspek dimensi *game* setelah dilakukan *refactoring* untuk meningkatkan kualitas *source code*.

Dalam versi ini, Character Progression secara langsung memengaruhi Events yang terjadi, di mana setiap *event* yang terjadi dibuat berdasarkan sejauh mana karakter pemain telah berkembang. Contoh: Pemain tidak menerima *status effect* apapun dari Dream Sheep karena memiliki Clarity, yang didapat setelah pemain menjadi pengikut seorang Dewa di dalam *game*. Character Progression juga secara langsung memengaruhi Game Progression. Contoh: *Game* dimenangkan ketika pemain telah memiliki 15 buah *rune*.