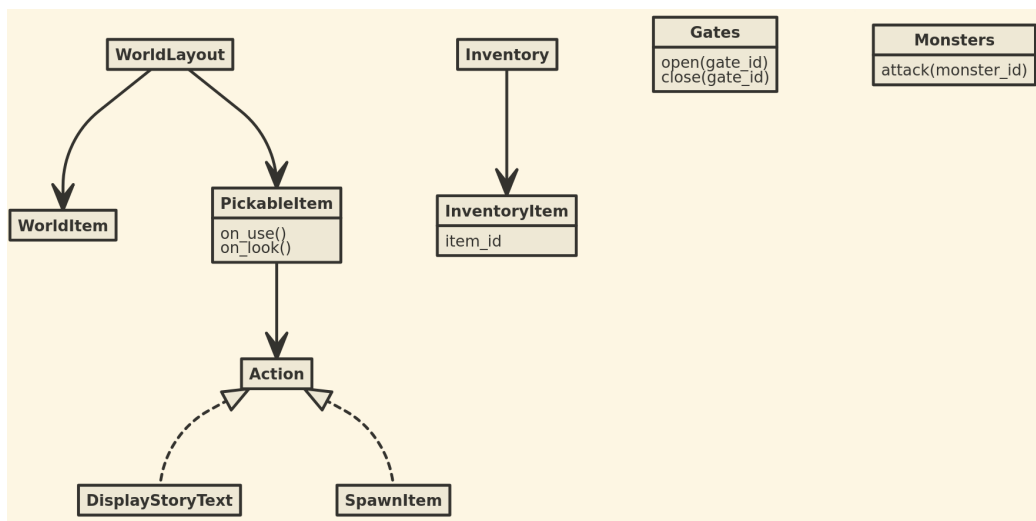
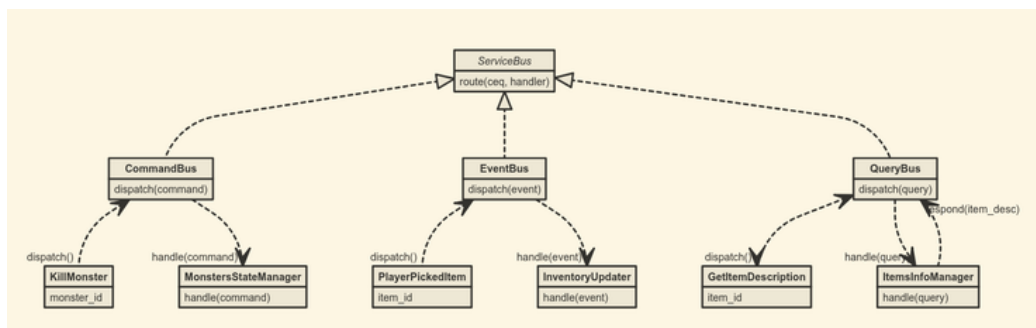


Głównym elementem architektury są obiekty (agregaty), które reprezentują pewne elementy świata gry w sposób, w jaki widzi je użytkownik.



Komunikują się między sobą poprzez przesyłanie powiadomień o:

- Poleceniach, reprezentujących intencje użytkownika lub obiektu, by coś zrobić
- Zapytaniach, reprezentujących intencje użytkownika lub obiektu, by się czegoś dowiedzieć
- Zdarzeniach, reprezentujących fakt, że coś się stało (np gracz podniósł przedmiot, drzwi zostały otwarte)



Właściwa gra jest definiowana w deklaratywny sposób, na przykład za pomocą YAML, a stan gry daje się zapisać przy pomocy zewnętrznych źródeł, np. zserializowanych obiektów.

