Van de Scene zijn objecten het meest cachable en groundinfo. Non-interactable objects vallen daaronder evenals groundinformation.

Widgets in runescape 2 zijn gedeeltelijk cachable in de zin van scherm coördinaten, afmeting etc. Mogelijk is het om een bank object te creëren dat een representatie is van het in runescape begevende object. Naast widgets kent runescape ook het Menu element dat acties bevat met een eventueel gespecificeerd object of een optie.

* Characters (NPC’s, Player)
* GroundItems
* Veranderlijke objecten (tree, ore, door, etc)

Solution: Clusterbased 64x64.

Object indexed caching met bijbehorende collisionflag map

Widgets cachen we in een hash op basis van ID. Deze caching zal plaats vinden met behulp van hit-ratio. Dat willen zeggen dat alleen de widgets die vaak worden opgehaald gecached zullen worden.

Ook cachen:

* Quests . Tasks, daily tasks
* Bank
* Equipment
* Stats

Een cluster bevat dus zowel collision map alsmede de object map

Travel algoritme in Runescape:

* Dijkstra variant
  + kan gebruik maken van clusters
  + kan gebruik maken van requirements
  + kan gebruik maken van eerder gelopen paden