Vytváření her pomocí datové architektury Entity Component System vyžaduje změnu přístupu k programování. Současné frameworky .NET předpokládají, že uživatel zná principy ECS. Proto s rostoucím zájmem o tvorbu her pomocí ECS roste i potřeba frameworku, který by umožnil intuitivní osvojení těchto principů. Výsledkem této práce je datově řízený framework s archetypální organizací dat umožňující paralelizaci systémů. Kromě toho framework hojně využívá generování kódu, což uživatele vede k dosud neprozkoumanému deklarativnímu způsobu vytváření her. V kombinaci s nezávislostí na platformě je Lepenka jediným řešením pro platformu .NET, které má výše uvedené vlastnosti. Další důležitou vlastností je opakované použití kódu v různých hrách, které zajišťují moduly umožňující úplnou abstrakci herních systémů a komponent.