Die **Spieldaten** Komponente beinhaltet alle Klassen und Methoden, die benötigt werden, um Daten im Spiel zu verwalten und zu verteilen. Dies wird durch ihre Schnittstelle „**IAnzeigedaten“** zu den Komponente GUIServer und Kommunikationsserver sowie **„ISpieldaten“** zur Komponente Spiellogikermöglicht. Insgesamt betrachtet ist die Aufgabe der Komponente **Spieldaten** die Sicherstellung der korrekten Speicherung sowie Verteilung von im Spiel entstehender Daten.