

ER-diagram 1 visar att en spelare måste vara registrerad på ett spelkonto för att existera i databasen. Ett spelkonto har ett lösenord samt ett unikt användarnamn, observera att det endast kan registreras en spelare på ett spelkonto. Varje spelare, dvs. karaktär i spelet har en beskrivning, olika stats (friskhet, poäng, skicklighet och styrka) samt ett unikt namn. Diagrammet visar även på att en spelare kan ha flera olika skickligheter.

En spelare måste vara inloggad för att vara i ett rum. Spelaren kan byta mellan olika rum men kan bara befina sig i ett rum isänder. Däremot kan det finnas flera olika spelare i ett rum. Varje rum har ett namn, en beskrivning och måste vara anslutet till en server för att existera i databasen. Varje server har ett unikt IP-nummer och kan endast ansluta till ett rum per server.

I rummen kan det även finnas noll eller flera levande monster. Dessa har precis som spelaren en beskrivning, olika stats (friskhet, poäng, skicklighet och styrka) samt ett namn. Namnet behöver dock inte vara unikt men precis som för spelare så kan även monster ha flera olika skickligheter.

I rummen kan det även finnas noll eller flera saker. Varje sak har ett namn och en beskrivning och kan plockas upp och bäras av monster samt spelare. En eller flera spelare kan plocka upp flera saker eller inga alls. Detsamma gäller för monster.

I ER-diagram 2 framgår det även att det kan finnas flera monster med samma attribut däremot är attributet friskhet unikt för respektive monster.