Modelo entidade-relacionamento

Mundo:

Nome (chave primaria); ID; tipo

Em 1 mundo, tem N monstros

Em 1 mundo, possui N personagens

Personagem:

Nome (chave primaria); ID; Nível

Possuem N personagens em 1 mundo

N personagens podem derrotar N monstros

1 Personagem utiliza N equipamentos

1 personagem possui 1 inventário

1 personagem utiliza 1 mascote

Mascote:

Nome (chave primaria); nível requirido; raça

1 mascote é utilizado por um personagem

N mascotes estão em 1 inventário

Inventário:

ID (chave primaria); capacidade máxima; quantidade de itens

1 inventário é possuído por um personagem

Em 1 inventario tem N mascotes

Em 1 inventario tem N equipamentos

Monstro:

Nome (chave primaria); nível; raça:

N monstros estão em 1 mundo

N monstros são derrotados por N personagens

1 monstro derruba N caixas

Equipamentos:

Nome (chave primaria); status; nível requirido

N equipamentos são utilizados por 1 personagem

N equipamentos estão em 1 inventário

N equipamentos estão contidos em 1 caixa

Caixa:

ID (chave primaria); raridade; quantidade de itens

N caixas são derrubadas por 1 monstro

Em 1 caixa contém N equipamentos

Armadura:

É um equipamento

Possui descrição, tipo, e slot

Acessório:

É um equipamento

Possui descrição, slot e habilidade

Visual:

É um equipamento

Possui raridade, descrição e cor