

Potrebno je projektovati relacionu bazu podataka koja će pamtit i informacije neophodne za održavanje MMORPG (massively multiplayer online role-playing game) sistema. Za svakog igrača koji učestvuje u igri se pamti jedinstveni identifikator, jedinstveni nadimak, lozinka, ime, prezime, pol i uzrast. Takođe, za svakog igrača se pamte i informacije o sesijama, vreme kada se je igrač povezao na server, koliko je dugo učestvovao u igri tokom te sesije kao i broj iskustvenih poena i zlata koje je prikupio u toj sesiji. Svaki igrač može da vodi samo jedan lik u igri koji pripada određenoj rasi (čov ek, patuljak, vilenjak, ork ili demon). Za sve likove u igri pamti se stepen zamora, iskustvo, nivo zdravstvenog stanja i količina zlata. Za vilenjake i demone se pamti nivo energije koju mogu da upotrebe za spravljanje magija, za patuljke i orkove tip oružja za koje su specijalizovani a za ljude umešnost u skrivanju. Pored toga likovi mogu da pripadaju određenoj klasi (lopovi, čarobnjaci, borci, sveštenici, oklopnici ili strelci). Za lopove se pamti nivo buke koji prave i maksimalni nivo zamki koje mogu da uklone, za čarobnjake spisak magija koje znaju, za borce da li se koriste štit i da li mogu da koriste oružje u obe uke, za sveštenike kojoj religiji pripadaju, tipove blagoslova koje pružaju i da li mogu da leče, za oklopnike maksimalna težina oklopa i za strelce da li koriste luk ili samostrel. U igri postoje timovi. Za svaki tim se pamti naziv, maksimalan i minimalan broj igrača koje tim može da ima, bonus poeni koje donosi svojim pripadnicima i njihov plasman. Igrač u jednom trenutku može biti pripadnik samo jednog tima. Timovi se mogu boriti sa drugim timovima. Čuvaju se informacije o svakoj takvoj borbi: kada je održana, koji timovi su učestvovali, koji tim je pobedio i bonus koji je pobednički tim dobio. U igri, takođe, postoje i staze za koje se igrači odlučuju da igraju. Igrači su na stazi individualno ili zajedno sa drugim članovima tima kome pripadaju. Pamti se koliko puta je koji igrač igrao određenu stazu i koliko je neprijatelja savladao tokom svakog igranja. Za pojedine staze mogu da se pamte ograničenja koja tiču rase ili klase likova koji moraju učestvovati da bi se staza prešla. Pojedine staze mogu biti pređene samo ukoliko igrači igraju u timu. Takođe, za svaki zadatak se pamti bonus u iskustvu koji donosi igraču po uspešnom završetku. Tokom izvršavanja zadatka igrač može naći i predmete ili oružje od značaja za nastavak igre. Postoje predmeti koji su ključni za dalji tok igre i za koje se pamti: naziv predmeta, opis predmeta i nadimci likova koji su u relaciji sa predmetom. Takođe postoje predmeti i oružja koji donose dodatne iskustvene poene igračima. Pri tome se pamti broj iskustvenih poena kao i rase koje mogu iskoristiti taj predmet ili oružje. Tokom igre igrač može u prodavnici kupovati oklope ili oružja koja su od značaja za nastavak igre. I za oklope i za oružja se pamti naziv, opis i rase i klase koje mogu da ih koriste. Za oklope se dodatno pamte poeni za odbranu a za oružja poeni za napad. Igrači mogu imati svoje pomoćnike koje kontroliše sam sistem. Pomoćnik postoji u sistemu samo ukoliko postoji igrač (lik) koji ih vodi. Za svakog pomoćnika se pamti ime, rasa, klasa i bonus u zaštiti koje daju svom liku.