

BASE DE DONNEES MMORPG

Les MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Playing Game) est un type de jeu vidéo associant le jeu de rôle et le jeux en ligne massivement multijoueurs permettant à un grand nombre de personnes d'interagir simultanément dans un monde virtuel persistant qui continue d'évoluer lorsque le joueur n'est pas connecté.



Lors de l'inscription d'un joueur, ce dernier est dans l'obligation de créer un compte (Table CompteUtilisateur), sur lequel il lui sera autorisé la gestion de 5 personnages au maximum. Chaque compte est identifié par un numéro (Attribut NumCompteUtilisateur). A la création d'un personnage (Table Personnage), le joueur doit renseigner un certain nombre d'informations sur son personnage. En effet, un type particulier (humain, elfe ogre, etc) (Table TyperPersonnage), une classe (guerrier, mage, chaman, etc) (Table Classe), un métier (couturier, tailleur de pierre, etc) (Table Métier) ou encore un sexe (Attribut SexePersonnage) devront être associés au personnage avant que la partie puisse commencer.

Notons que chaque classe permet au personnage d'obtenir 2 aptitudes particulières (Table Aptitude) qui sont automatiquement débloquées par le personnage lorsque celui ci atteint un certain niveau (Attribut NiveauRequis).

Au cours du jeu, un personnage pourra faire l'acquisition d'une monture (Table Monture) comme par exemple un dragon ou un lapin albinos avec laquelle il pourra se déplacer plus vite. Au cours de ces nombreux combats contre des monstres, un personnage peut récupérer des matériaux (Table Matériau). Par exemple, le bois est récupéré en tuant les arbres protecteurs de la forêt, les pierres en tuant les chenilles mangeuses de cailloux ou encore le fer en tuant les gobelins gardiens de la mine. Tous ces matériaux sont alors stockés par le personnage dans son sac (Table SacMatériaux). A partir de ces matériaux, il est possible de fabriquer des armes ou des armures (Table Plan Fabrication). Si son métier ne lui permet pas de fabriquer l'objet qu'il souhaite (Attribut Métier), un personnage peut demander à un autre de le faire pour lui. La seule condition est que le personnage qui souhaite l'arme ou l'armure fournisse tous les matériaux en quantité nécessaire (Attribut QteNécessaire). Chaque arme et armure est une instance unique d'un type d'arme ou d'armure (Table TypeEquipement). Chaque personnage peut à sa guise porter une ou plusieurs armes (idem pour les armures).

