Ringstats Dokumentation

Justin Rost 7208260
Michelle Reichelt 7216628
Yasin Ergün 7215184

31. Mai 2026

Inhaltsverzeichnis

1 Anwendungsszenario **2**
1.1 Projektidee und Zielsetzung 2
1.2 Kernfunktionen und Anwendungsfälle 2

2 Dokumentation der Datenmodellierung **3**
2.1 Das konzeptionelle ER-Modell 3
2.2 Key-Value-Modellierung 4
2.3 Dokumentenorientierte Modellierung 5
2.4 Graph-Datenbank-Modellierung 7

3 Vergleich der Datenmodellierung **8**
3.1 Vor- und Nachteile des Key-Value-Modells 8
3.2 Vor- und Nachteile des dokumentenorientierten Modells 8
3.3 Vor- und Nachteile des Graph-Modells 8

4 Fazit **9**

1 Anwendungsszenario

In diesem Kapitel zeigen wir, worum es bei Ringstats eigentlich geht und in welchen Situationen die Anwendung dem Spieler im Spiel weiterhilft.

1.1 Projektidee und Zielsetzung

Die Idee von Ringstats ist die Bereitstellung einer Schnittstelle zwischen dem aktiven Spiel und einer Datenbank mit hilfreichen Spielinformationen. Während des Spiels erfasst die Desktop Anwendung in Echtzeit Parameter des Spielers und schickt diese an die Datenbank. Zu diesen Parametern zählen z.B. die aktuelle Position oder Ausrüstung. Auf Grundlage dieser Live Daten stellt unsere Anwendung dann hilfreiche Informationen über Bosse oder Gegner in der Region des Spielers bereit. Zudem kann auch eine regionenbasierte Checkliste angezeigt werden, auf der sich weitere benutzerdefinierte Aufgaben befinden. All diese Informationen werden auf In-Game Panels eingeblendet.

1.2 Kernfunktionen und Anwendungsfälle

Um den Nutzen von Ringstats zu verstehen, haben wir folgende Kernfunktionen definiert: Die wichtigste Funktion ist das Erfassen der Spielerdaten in Echtzeit. Während der Spieler spielt, liest die Desktop Anwendung laufend aus, wo der Spieler gerade steht, wie viel Leben er hat, wie schnell er ist und was er ausgerüstet hat. Diese Daten werden direkt an die Datenbank geschickt, damit immer der aktuelle Stand vorliegt. Sobald der Spieler einen Gegner oder Boss anvisiert, blendet die Anwendung ein kleines Panel im Spiel ein. Darin sieht der Spieler die Resistenzen des Gegners und welche Fähigkeiten dieser am häufigsten benutzt. So weiß man direkt, worauf man sich einstellen muss. Zusätzlich gibt es eine Checkliste, die sich nach der Region richtet, in der sich der Spieler gerade befindet. Diese lässt sich mit einem Hotkey ein und ausblenden. Auf der Liste stehen zum Beispiel Items, Dungeons und Bosse. Der Spieler kann die Einträge filtern und selbst festlegen, ob sie automatisch abgehakt werden, sobald eine Bedingung erfüllt ist, oder ob er das lieber von Hand macht. Alle diese Daten landen nicht nur im Spiel, sondern sind gleichzeitig über die Internetseite abrufbar. Der Spieler meldet sich auf der Seite an und verbindet sich mit der Desktop Anwendung. Dann kann er seine Informationen auch im Browser einsehen.

Damit das Ganze einen Sinn ergibt, hier ein paar typische Situationen aus dem Spiel:
Der Spieler startet einen Bosskampf. In einem kleinen Fenster sieht er sofort, welche Resistenzen der Boss hat und welche Fähigkeiten am häufigsten kommen.
Während der Spieler durch ein Gebiet läuft, werden seine Daten an den Server geschickt. Dadurch sieht er direkt, welche Truhen und Sammelobjekte in seiner Nähe sind.
Wechselt der Spieler in ein neues Gebiet, zeigt die Checkliste an, welche Aufgaben in diesem Gebiet noch offen sind.

2 Dokumentation der Datenmodellierung

In diesem Kapitel schauen wir uns an, wie wir die Daten von Ringstats aufbauen und wie das Ganze in den verschiedenen Datenbanken aussieht.

2.1 Das konzeptionelle ER-Modell

Die komplexe Struktur der Spielwelt bilden wir mit einem Klassischen ER-Modell ab. Das Modell veranschaulicht, wie der Spieler (Player) über seine Ausrüstung (Gear) mit Waffen (Weapon), Rüstungen (Armor) oder Talismanen (Talisman) etc. verbunden ist. Fast alle dieser Gegenstände haben einen Typen (Type) und Effekte (Item_Effect). Auch ist der Spieler (Player) immer in einer Region (Region), in der Gegenstände (Item) und Gegner (Enemy) aufzufinden sind.

Das Modell dient in den folgenden Kapiteln als Grundlage für die Modellierung und den Vergleich.

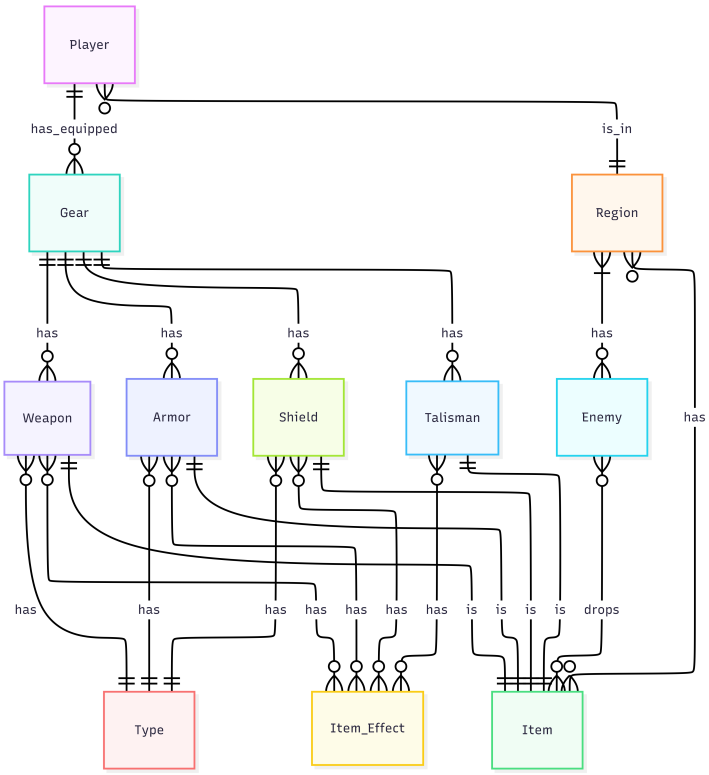


Abbildung 1: Konzeptionelles ER-Modell

2.2 Key-Value-Modellierung

Key-Value Datenbanken sind eine einfache und schnelle Lösung für die Speicherung von unstrukturierten Daten. Wir verwenden in diesem Kapitel Redis.

Schlüsselaufbau

Keys sind Strings, die eindeutig zum identifizieren von Objekten verwendet werden. Diese starten immer mit dem Namen der Entität, gefolgt von einem Doppelpunkt und der ID des Objekts. Dabei werden alle Entitäten als Redis-Datentyp Hash Map gespeichert um die Daten effizient zu verwalten.

Anhand dieses Systems bilden wir die Schlüssel wie folgt ab:

Datentyp	**Key-Struktur**	**Attribute**
`HMAP`	item_effect:{id}	id, name, value
`HMAP`	item_type:{id}	id, item_id, name
`HMAP`	weapon:{id}	id, item_effect_id, item_type_id, weight, damage
`HMAP`	armor:{id}	id, item_effect_id, item_type_id, weight, defense
`HMAP`	shield:{id}	id, item_effect_id, item_type_id, weight, damage, defense
`HMAP`	talisman:{id}	id, item_effect_id
`HMAP`	item:{id}	id, name, gear_type, gear_id
`HMAP`	player:{id}	id, name, health, stamina, level, region_id
`SET`	player:{id}:weapon	item_id
`STRING`	player:{id}:shield	item_id
`SET`	player:{id}:armor	item_id
`SET`	player:{id}:talisman	item_id
`HMAP`	region:{id}	id, name
`SET`	region:{id}:items	item_id
`SET`	region:{id}:enemies	enemy_id
`HMAP`	enemy:{id}	id, name, health, level, damage
`SET`	enemy:{id}:items	item_id

Tabelle 1: Übersicht der Schlüsselstrukturen in Redis

2.3 Dokumentenorientierte Modellierung

Dokumentenorientierte Datenbanken speichern alles, was zusammengehört, gebündelt in einem Dokument. Wir verwenden in diesem Kapitel MongoDB.

Aufbau der Dokumente

Jede Entität wird zu einem Dokument und liegt in einer eigenen Collection. Der Player hält von seiner Ausrüstung nur die ids fest, denn Weapon, Armor, Shield und Talisman liegen in eigenen Dokumenten und werden von vielen Player gleich gebraucht. So stehen ihre Grundwerte nur an einer Stelle und nicht bei jedem Player erneut. Genauso bekommen Item und Region ein eigenes Dokument, und Region und Enemy zeigen nur über die ids auf ihre Item und Enemy.

So sieht das Dokument eines Player aus:

```
player {
  id: 1,
  name: "Jonas",
  health: 100,
  stamina: 100,
  level: 1,
  region_id: 1,
  weapon: [ 12 ],
  shield: 30,
  armor: [ 41, 42 ],
  talisman: [ 7 ]
}
```

Die id beim Player ist dabei die id des Item. Das Item zeigt über gear_id auf die eigentliche Weapon, die in einem eigenen Dokument liegt und ihren item_type und item_effect direkt mitbringt:

```
weapon {
  id: 213,
  item_type: { id: 1, name: "Dolch" },
  item_effect: { id: 4, name: "Stärke", value: 5 },
  weight: 2,
  damage: 70
}
```

Und so ein Enemy, der seine Item als id behält:

```
enemy {
  id: 1,
  region_id: 1,
  name: "Tree_Sentinel",
  health: 30000,
  level: 20,
  damage: 70,
  items: [ 5, 10 ]
}
```

Das Item liegt in einem eigenen Dokument und hält die Grundwerte fest:

```
item {
  id: 12,
  name: "Dolch",
  gear_type: "weapon",
  gear_id: 213
}
```

Und die Region zeigt über die ids auf ihre Item und Enemy:

```
region {
  id: 1,
  name: "Limgrave",
  items: [ 12, 19, 248 ],
  enemies: [ 1, 245 ]
}
```

2.4 Graph-Datenbank-Modellierung

komplett pruefen ob wir das richtig verstanden haben

Graph-Datenbanken legen den Fokus auf die Beziehungen zwischen den Objekten. Wir verwenden in diesem Kapitel Neo4j.

Aufbau aus Knoten und Kanten

Jede Entität wird zu einem Knoten, der seine eigenen Werte direkt mitträgt. Die Verbindungen aus dem ER-Modell werden zu Kanten zwischen diesen Knoten. So lässt sich direkt verfolgen, welcher Player welche Weapon trägt oder welches Item ein Enemy fallen lässt.

Die Knoten und ihre Werte bilden wir wie folgt ab:

Knoten	**Attribute**
Player	id, name, health, stamina, level
Weapon	id, weight, damage
Armor	id, weight, defense
Shield	id, weight, damage, defense
Talisman	id
Type	id, name
item_effect	id, name, value
Item	id, name
Region	id, name
Enemy	id, name, health, level, damage

Tabelle 2: Übersicht der Knoten in Neo4j

Die Kanten verbinden die Knoten so, wie es schon das ER-Modell vorgibt:

Von	**Kante**	**Nach**
Player	has_equipped	Weapon, Armor, Shield, Talisman
Player	is_in	Region
Weapon, Armor, Shield	has	Type
Weapon, Armor, Shield, Talisman	has	item_effect
Weapon, Armor, Shield, Talisman	is	Item
Region	has	Item, Enemy
Enemy	drops	Item

Tabelle 3: Übersicht der Kanten in Neo4j

3 Vergleich der Datenmodellierung

3.1 Vor- und Nachteile des Key-Value-Modells

Ein klarer Vorteil ist, dass Redis extrem schnell ist. Genau das brauchen wir, weil wir die Daten des Player laufend schreiben und gleichzeitig im Spiel und im Browser wieder auslesen. Über die Keys kommen wir direkt an ein Objekt, ohne lange zu suchen.

Ein klarer Nachteil ist, dass komplexe Abfragen schwierig sind. Wollen wir zum Beispiel alle Weapon mit einem bestimmten item_effect finden, müssen wir das in der Anwendung selbst zusammenbauen, weil Redis dafür keine fertige Suche mitbringt.

3.2 Vor- und Nachteile des dokumentenorientierten Modells

Ein klarer Vorteil ist, dass das Modell extrem leserlich und einfach zu modellieren ist. Jedes Dokument ist für sich verständlich und man sieht direkt, welche Daten zu einem Objekt gehören.

Ein klarer Nachteil ist bei uns, dass das meiste über ids referenziert wird und nur wenig wirklich verschachtelt ist. Zwar bringt eine Weapon ihren item_type und item_effect direkt mit, aber Player, Item, Region und Enemy zeigen größtenteils nur über ids aufeinander. Dadurch nutzen wir die eigentliche Stärke des Modells kaum und haben am Ende vor allem viele einzelne Dokumente, die sich gegenseitig referenzieren.

3.3 Vor- und Nachteile des Graph-Modells

Ein klarer Vorteil ist, dass sich Beziehungen sehr leicht abfragen lassen. Wir können zum Beispiel direkt verfolgen, welcher Player welche Weapon trägt oder welches Item ein Enemy fallen lässt, ohne die Verbindungen umständlich selbst zusammenzubauen.

Ein klarer Nachteil ist, dass Neo4j für unseren Fall überdimensioniert ist. Bei uns geht es vor allem darum, die Daten des Player schnell zu schreiben und wieder auszulesen, und nicht darum, ständig tiefe Beziehungen abzufragen. Für dieses einfache Schreiben und Lesen bringt der Graph mehr Aufwand mit, als er uns am Ende Vorteil bringt.

4 Fazit

Wir haben die gleichen Daten aus unserem ER-Modell in drei Datenbanken abgebildet und dabei gesehen, wie verschieden das aussieht. In Redis haben wir alles über Keys und Hash Maps abgelegt und kommen so direkt an ein einzelnes Objekt. In MongoDB liegt jede Entität als Dokument in ihrer Collection, und die Weapon bringt ihren item_type und item_effect gleich mit. In Neo4j ist jede Entität ein Knoten und die Verbindungen aus dem ER-Modell werden zu Kanten, also zum Beispiel has_equipped oder drops. So konnten wir gut vergleichen, was jedes Modell bei unseren Daten gut kann und was eher umständlich ist.

Für Ringstats fällt unsere Wahl auf das Key-Value-Modell mit Redis. Der Grund ist einfach: Bei uns geht es vor allem darum, die Daten des Player laufend zu schreiben und sofort wieder auszulesen, im Spiel und im Browser. Genau dafür ist Redis gemacht. Über die Keys kommen wir direkt an ein Objekt und müssen nicht lange suchen. Die komplexen Abfragen, bei denen MongoDB oder Neo4j stark wären, brauchen wir kaum, und unsere Daten sind ohnehin nicht tief verschachtelt. Deshalb passt die schnelle und einfache Lösung am besten zu dem, was Ringstats im Kern macht.