



Datenmanagement in MMOGs

Praktikum für Bachelor - Orientierungsvorlesung

Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg
Technische Fakultät, Department Informatik
Lehrstuhl für Informatik 6 (Datenmanagement)
www6.informatik.uni-erlangen.de

Richard Lenz, Thomas Fischer
24.06.2009



- **Persistente virtuelle Welt**
- **Avatar**

Avatar:

- Identität in der virtuellen Welt (z.B. Person, Raumschiff, Reich)
- Personalisierung
 - Klasse
 - Rasse
 - Aussehen
 - Name

Allianz Horde



Hautfarbe

Gesicht

Friseur

Haarfarbe

Gesichtsbehaarung

Zufällig



Name

 **Krieger**
Krieger hören niemals auf zu trainieren und streben nach Perfektion im bewaffneten Kampf. Ganz gleich was ihr Stand einst gewesen sein mag, jetzt stehen sie gleichberechtigt Seite an Seite, um sich mit absolutem Einsatz in einem glorreichen Kampf zu bewähren. Viele Krieger dienen als Söldner, während andere sich zu Abenteurern und

Annehmen

Zurück

- **Persistente virtuelle Welt**
- **Avatar**
- **Massive Spieleranzahl**
- **Community**



- Chat
- Knotenpunkte
- Handel
- Gilden
- Gruppen
- Raids

Design: Gold

Emergency Monitor -2356
Mekke -683

Shinobu	Scorb	Zenobia	Muske
Talwin	Shakti	Zuzz	Nikeleon

MT Targets
Field Repair B... <No Target>

[23:45:20] [1. General] [Holger]: we going now to 3 boss
[23:45:21] [Raid] [Shinobu]: hehe
[23:45:26] [Guild] [Shinobu]: ja echt :P
[23:45:29] [Guild] [Shinobu]: maar intotaal is het dan 18
[23:45:44] [Guild] [Talwin]: wel loot loggen he
[23:45:44] Mekke greets everyone with a hearty hello!
[23:45:46] [Raid] [Shinobu]: ok
[23:45:47] [Guild] [Talwin]: en posten op forum
[23:45:51] [Guild] [Banes]: mja
[23:45:56] Holger tells a joke to Field Repair Bot 74A.

WO LIEGEN DIE TECHNISCHEN HERAUSFORDERUNGEN BEI EINEM MMOG?

WIE IST DIE ARCHITEKTUR EINES MMOG?

WIE GEHT MAN MIT NETZWERKRESSOURCEN UM?

WIE SKALIERT EIN MMOG ZU MEHREREN 10K SPIELERN?

WIE WERDEN DIE DATEN EFFIZIENT VERTEILT?

- Verständnis der Konzepte und der Technologien von verteilten virtuellen Spielwelten
- Heranführung an die technischen Herausforderungen
- Prototypische Implementierung einer Massive Multiplayer Online Game Architektur

Nicht ganz nebenbei ...

- **Vermittlung von praktischen Programmierkenntnissen**
- **Arbeit in kleinen Teams an Modulen eines Gesamtsystems**
- **Einarbeitung in eine komplexe Domäne**

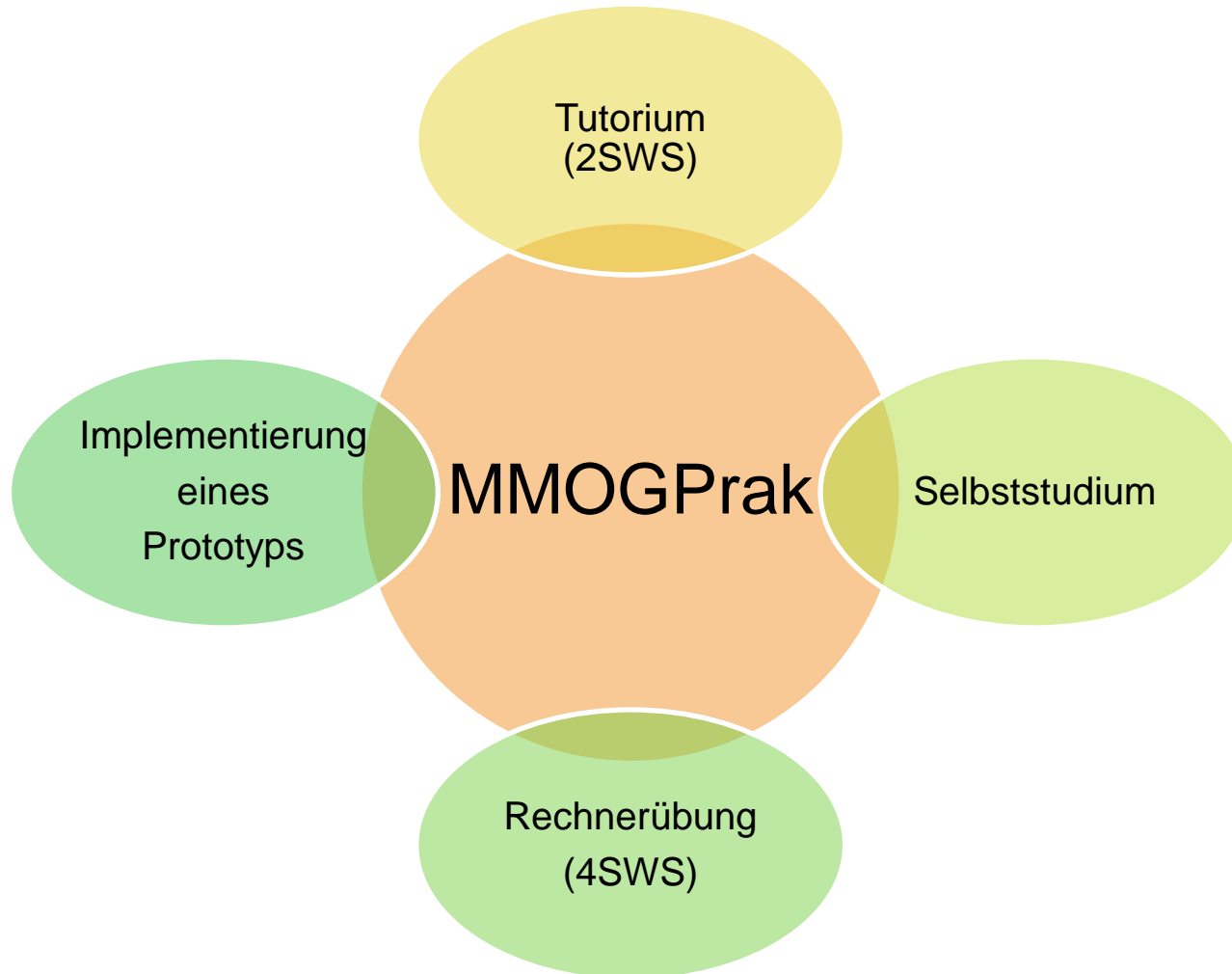
■ **Konzeptionelles Wissen**

- Ausgewählte Netzwerkthemen
- Kommunikationsarchitekturen
- Dynamische verteilte Zustände
- Ressourcen Management
- Daten Management

■ **Programmierkenntnisse**

- C++
- Verwenden von bestehenden Frameworks und Bibliotheken
- Entwurf verteilter Systeme
- Verteiltes Datenmanagement

■ **Implementierung eines Prototyps**



■ **Benotung:**

- Kolloquium über den Stoff der Tutorien und der Rechnerübungen

■ **Zulassungsvoraussetzungen**

- Teilnahme an den Tutorien und Rechnerübungen
- Erfolgreiche Implementierung eines Moduls des Prototyps im Team
- Integration in das Gesamtsystem

