

Tabla	Columna	Tipo de Dato	Nulo	Clave	Descripción
assets_items	id_asset	BIGINT UNSIGNED	NO	PK	Identificador único del activo digital (imagen, video, etc.) asociado a un ítem.
	id_def_item	BIGINT	SI	FK	Referencia al ítem en definiciones_items al que pertenece el asset.
	tipo_asset	VARCHAR(20)	SI		Especifica si el asset es una 'imagen', 'video', 'icono', etc.
	ruta_archivo	VARCHAR(255)	NO		Ruta o URL donde se encuentra almacenado el archivo del asset.
---	---	---	---	---	---
categorias_items	id_categoria	INT	NO	PK	Identificador único de la categoría principal del ítem (ej: "Armas", "Armaduras").
	nombre	VARCHAR(50)	NO		Nombre descriptivo de la categoría.
---	---	---	---	---	---
clases	id_clase	INT	NO	PK	Identificador único de la clase de personaje (0: Titán, 1: Cazador, 2: Hechicero).
	nombre_clase	VARCHAR(50)	NO		Nombre de la clase de Guardián.
	ruta_icono	VARCHAR(255)	SI		Ruta al icono representativo de la clase.
---	---	---	---	---	---
definiciones_estadisticas	id_estadistica	INT	NO	PK	Identificador único de la estadística (ej: Movilidad, Resiliencia, Impacto).
	nombre	VARCHAR(50)	NO		Nombre de la estadística.
	descripcion	TEXT	SI		Descripción detallada de lo que afecta la estadística.
	ruta_icono	VARCHAR(255)	SI		Ruta al icono de la estadística.
---	---	---	---	---	---
definiciones_items	id_def_item	BIGINT	NO	PK	Identificador único de la definición o plantilla del ítem.
	nombre	VARCHAR(100)	NO		Nombre oficial del ítem (ej: "As de Picas").
	descripcion	TEXT	SI		Descripción o texto secundario del ítem.
	id_rareza	INT	SI	FK	Referencia a la rareza del ítem (rarezas).
	id_subtipo	INT	SI	FK	Referencia al subtipo específico (subtipos_items).
	id_slot_equipamiento	INT	SI	FK	Referencia al slot donde se equipa el ítem (slots_equipamiento).
	id_tipo_energia_default	INT	SI	FK	Referencia al tipo de energía o daño base (tipos_energia).
	ruta_captura_pantalla	VARCHAR(255)	SI		Ruta o URL de la imagen principal del ítem.
---	texto_lore	TEXT	SI		Texto de trasfondo o "lore" asociado al ítem.
	---	---	---	---	---
definiciones_perks	id_def_perk	BIGINT	NO	PK	Identificador único de la definición del "perk" o ventaja.
	nombre	VARCHAR(100)	NO		Nombre del "perk" (ej: "Fuera de la ley").
	descripcion	TEXT	SI		Explicación del efecto del "perk".
	ruta_icono	VARCHAR(255)	SI		Ruta al icono del "perk".
---	---	---	---	---	---
equipamientos_guardados	id_equipamiento	BIGINT UNSIGNED	NO	PK	Identificador único de un conjunto de equipamiento guardado por el usuario.
	id_personaje	BIGINT	SI	FK	Personaje al que pertenece este conjunto.
	nombre	VARCHAR(50)	SI		Nombre que el usuario le dio al equipamiento.
	tema_color	VARCHAR(20)	SI		Código de color o tema para la interfaz del equipamiento.
	indice_icono	INT	SI		Índice del icono seleccionado para representar el equipamiento.
---	---	---	---	---	---
estadisticas_instancia	id_instancia	BIGINT	NO	PK, FK	Referencia a la instancia de ítem a la que se aplica la estadística.
	id_estadistica	INT	NO	PK, FK	Referencia a la estadística definida en definiciones_estadisticas.
	valor	INT	SI		Valor numérico que tiene la estadística para esta instancia específica de ítem.
---	---	---	---	---	---
instancias_items	id_instancia	BIGINT	NO	PK	Identificador único de una copia física del ítem que posee el jugador.
	id_def_item	BIGINT	SI	FK	Definición del ítem base (definiciones_items).
	id_personaje_dueno	BIGINT	SI	FK	Personaje que actualmente tiene el ítem (o NULL si está en el depósito).
	id_ubicacion	INT	SI	FK	Dónde se encuentra el ítem (Equipado, Inventario, Depósito).
	nivel_poder_actual	INT	SI		Nivel de Poder actual de la instancia.
	esta_bloqueado	TINYINT(1)	SI		Indicador Booleano (1=Bloqueado/Conservado, 0=No Bloqueado).
	esta_obra_maestra	TINYINT(1)	SI		Indicador Booleano (1=Obra Maestra, 0=No).
	nivel_obra_maestra	INT	SI		Nivel de mejora de Obra Maestra (si aplica).
---	cantidad	INT	SI		Cantidad de este ítem (para ítems apilables como materiales).
	---	---	---	---	---
perks_instancia	id_instancia	BIGINT	NO	PK, FK	Referencia a la instancia de ítem.
	id_def_perk	BIGINT	NO	PK, FK	Referencia al "perk" asociado a esta instancia de ítem.
	indice_socket	INT	NO	PK	Posición o ranura ("socket") donde se encuentra el "perk".
	esta_activo	TINYINT(1)	SI		Indicador Booleano (1=Activo/Seleccionado, 0=Inactivo).
---	---	---	---	---	---
personajes	id_personaje	BIGINT	NO	PK	Identificador único del personaje de juego.
	id_usuario	BIGINT UNSIGNED	SI	FK	Usuario propietario del personaje.
	id_clase	INT	SI	FK	Clase del personaje (clases).
	nivel_luz	INT	SI		Nivel de Luz/Poder total del personaje.
	ruta_emblema	VARCHAR(255)	SI		Ruta o URL del emblema equipado actualmente.
	fecha_creacion	DATETIME	SI		Fecha y hora de creación del personaje.
	ultimo_juego	DATETIME	SI		Marca de tiempo de la última vez que se jugó con este personaje.
---	---	---	---	---	---
rarezas	id_rareza	INT	NO	PK	Identificador único de la rareza del ítem (ej: Común, Excepcional).
	nombre	VARCHAR(50)	NO		Nombre de la rareza.
	color_hex	VARCHAR(7)	NO		Código de color hexadecimal asociado (para la interfaz de usuario).
---	---	---	---	---	---
slots_equipamiento	id_slot	INT	NO	PK	Identificador único del espacio de equipamiento (ej: Casco, Guanteletes).
	nombre	VARCHAR(50)	NO		Nombre del slot.
	hash_referencia	BIGINT	SI		Hash de referencia externa (posiblemente de la API del juego).
---	---	---	---	---	---
subtipos_items	id_subtipo	INT	NO	PK	Identificador único del subtipo específico (ej: Fusil automático, Escopeta).
	nombre	VARCHAR(50)	NO		Nombre del subtipo.
	id_categoria_padre	INT	SI	FK	Categoría principal a la que pertenece (categorias_items).
---	---	---	---	---	---
tipos_energia	id_tipo_energia	INT	NO	PK	Identificador único del tipo de energía o daño (ej: Solar, Arco, Vacío).
	nombre	VARCHAR(50)	NO		Nombre del tipo de energía.
	ruta_icono	VARCHAR(255)	SI		Ruta al icono de la energía/daño.
---	---	---	---	---	---
ubicaciones_inventario	id_ubicacion	INT	NO	PK	Identificador único de la ubicación de inventario (1: Equipado, 2: Inventario, 3: Depósito).
	nombre	VARCHAR(50)	NO		Nombre de la ubicación.
---	---	---	---	---	---
usuarios	id_usuario	BIGINT UNSIGNED	NO	PK	Identificador único del usuario/jugador.
	nombre_bungie	VARCHAR(100)	NO		Nombre de usuario o ID del jugador en la plataforma principal (Bungie).
	plataforma_id	INT	SI		Identificador de la plataforma de juego (ej: Steam, PlayStation, Xbox).
	ultimo_acceso	DATETIME	SI		Fecha y hora del último inicio de sesión o actividad registrada.