CREATE TABLE Items (

Item\_ID INT PRIMARY KEY AUTO\_INCREMENT,

Name VARCHAR(50) NOT NULL,

Stufe INT NOT NULL,

Staerke\_Bonus INT DEFAULT NULL,

Heilwert INT DEFAULT NULL,

Dauer\_in\_Zuegen INT DEFAULT NULL,

Beschreibung TEXT

);

 **Item\_ID**: Eindeutige Kennung für jedes Item, automatisch generiert.

 **Name**: Name des Items, z. B. "Stärketrank" oder "Heiltrank".

 **Stufe**: Level des Items, das den Effekt oder Wert beeinflusst.

 **Staerke\_Bonus**: Bonus auf die Stärke des Charakters, wenn das Item verwendet wird.

 **Heilwert**: Anzahl an HP, die das Item wiederherstellt.

 **Dauer\_in\_Zuegen**: Die Dauer des Item-Effekts in Zügen.



-- Daten für Stärketrank

INSERT INTO Items (Name, Stufe, Staerke\_Bonus, Dauer\_in\_Zuegen, Beschreibung)

VALUES

('Stärketrank', 1, 2, 3, 'Erhöht die Stärke des Spielers um +2 für 3 Züge.'),

('Stärketrank', 2, 4, 3, 'Erhöht die Stärke des Spielers um +4 für 3 Züge.'),

('Stärketrank', 3, 6, 4, 'Erhöht die Stärke des Spielers um +6 für 4 Züge.'),

('Stärketrank', 4, 8, 4, 'Erhöht die Stärke des Spielers um +8 für 4 Züge.'),

('Stärketrank', 5, 10, 5, 'Erhöht die Stärke des Spielers um +10 für 5 Züge.');

-- Daten für Heiltrank

INSERT INTO Items (Name, Stufe, Heilwert, Beschreibung)

VALUES

('Heiltrank', 1, 10, 'Stellt 10 HP wieder her.'),

('Heiltrank', 2, 20, 'Stellt 20 HP wieder her.'),

('Heiltrank', 3, 30, 'Stellt 30 HP wieder her.'),

('Heiltrank', 4, 40, 'Stellt 40 HP wieder her.'),

('Heiltrank', 5, 50, 'Stellt 50 HP wieder her.');