CREATE TABLE Ruestung (

Ruestung\_ID INT PRIMARY KEY AUTO\_INCREMENT,

Ruestung VARCHAR(50) NOT NULL,

Charakter VARCHAR(20) NOT NULL, -- 'Beide', 'Berserker', 'Magier'

Verteidigung INT NOT NULL,

Infoblatt TEXT,

Seltenheit VARCHAR(20) -- 'Sehr selten', 'Selten', 'Mittel', 'Häufig'

);

 **Ruestung\_ID**: Eindeutige Identifikation für jedes Rüstungsteil.

 **Ruestung**: Der Name des Rüstungsteils.

 **Charakter**: Gibt an, für welchen Charaktertyp die Rüstung vorgesehen ist (z. B. Beide, Berserker, Magier).

 **Verteidigung**: Der Verteidigungswert des Rüstungsteils.

 **Infoblatt**: Eine Beschreibung des Rüstungsteils, die zusätzliche Details oder Besonderheiten enthält.



-- Einfügen der Rüstungsteile

INSERT INTO Ruestung (Ruestungsteil, Charakter, Verteidigung, Beschreibung, Seltenheit)

VALUES

('Schwarze Rüstung', 'Beide', 20, 'Sehr selten, höchste Verteidigung im Spiel. Kann von beiden Charakteren getragen werden.', 'Sehr selten'),

('Schwerer Brustpanzer', 'Berserker', 15, 'Nur für den Berserker; hohe physische Verteidigung.', 'Selten'),

('Magierrobe', 'Magier', 15, 'Nur für den Magier; verstärkt Magieangriffe und Verteidigung.', 'Selten'),

('Kettenhemd', 'Beide', 10, 'Mittlere Verteidigung; schützt gut gegen physische Angriffe.', 'Mittel'),

('Lederhemd', 'Beide', 5, 'Leichte Verteidigung; eher als Grundschutz geeignet.', 'Häufig');