CREATE TABLE Waffen (

Waffe\_ID INT PRIMARY KEY AUTO\_INCREMENT,

Charaktertyp VARCHAR(20), -- Typ des Charakters: 'Berserker' oder 'Magier'

Waffe\_Name VARCHAR(50), -- Name der Waffe, z.B. 'Axt', 'Magiestab', 'Goldener Magie-Stab'

Stufe INT, -- Stufe der Waffe, z.B. 1, 2, 3, 4, 5

Schaden INT, -- Schadenswert der Waffe auf dieser Stufe

Besonderer\_Effekt VARCHAR(100) -- Optionaler Effekt, falls vorhanden, z.B. '10% Chance auf Selbstheilung (+5 HP)'

);

 **Waffe\_ID**: Eindeutige Identifikationsnummer für jede Waffe in der Tabelle.

 **Charaktertyp**: Gibt an, für welchen Charakter die Waffe bestimmt ist, entweder 'Berserker' oder 'Magier'.

 **Waffe\_Name**: Name der Waffe, wie z.B. 'Axt', 'Magiestab' oder 'Goldener Magie-Stab'.

 **Stufe**: Stufe der Waffe, die ihre Stärke anzeigt, z.B. 1, 2, 3, 4 oder 5.

 **Schaden**: Der Schadenswert, den die Waffe auf dieser Stufe verursacht.

 **Besonderer\_Effekt**: Optionales Feld, das einen speziellen Effekt beschreibt, falls die Waffe einen besonderen Effekt hat, wie z.B. '10% Chance auf Selbstheilung (+5 HP)'.

-- Einfügen der Daten für alle Waffen einschließlich der normalen und goldenen Waffen

INSERT INTO Waffen (Charaktertyp, Waffe\_Name, Stufe, Schaden, Besonderer\_Effekt)

VALUES

-- Berserker-Axt

('Berserker', 'Axt', 1, 5, NULL),

('Berserker', 'Axt', 2, 6, NULL),

('Berserker', 'Axt', 3, 7, NULL),

('Berserker', 'Axt', 4, 8, NULL),

('Berserker', 'Axt', 5, 10, NULL),

-- Magier-Magiestab

('Magier', 'Magiestab', 1, 8, NULL),

('Magier', 'Magiestab', 2, 10, NULL),

('Magier', 'Magiestab', 3, 12, NULL),

('Magier', 'Magiestab', 4, 14, NULL),

('Magier', 'Magiestab', 5, 17, NULL),

-- Goldene Waffen mit speziellen Effekten

('Magier', 'Goldener Magie-Stab', 5, 32, '10% Chance auf Selbstheilung (+5 HP)'),

('Berserker', 'Goldene Doppel-Axt', 5, 28, '10% Chance auf Krit-Treffer (doppelter Schaden)');