CREATE TABLE Welt (

Welt\_ID INT PRIMARY KEY AUTO\_INCREMENT,

Name VARCHAR(50) NOT NULL,

Schwierigkeitsgrad INT,

Beschreibung TEXT,

Umgebungstyp VARCHAR(20),

Max\_Level INT

);

INSERT INTO Welt (Name, Schwierigkeitsgrad, Beschreibung, Umgebungstyp, Max\_Level)

VALUES

(‘Großstadt‘, 1, 'Ein Stadt verrucht und mit einem großen Geheimnis.', 'Bar', 5),

('Verwunschener Wald', 3, 'Ein mystischer Wald voller alter Geheimnisse und Magie.', 'Wald', 10),

('Wüstenoase', 2, 'Eine heiße, weitläufige Wüste mit einer Oase im Zentrum.', 'Wüste', 8),

('Gefrorenes Gebirge', 4, 'Ein kaltes, unwirtliches Gebirge, das nur die Mutigsten betreten.', 'Gebirge', 12),

('Tiefsee-Abyss', 5, 'Eine dunkle Unterwasserwelt voller Gefahren und verborgener Schätze.', 'Unterwasser', 15);

1. **Welt\_ID**: Die eindeutige Identifikationsnummer für jede Welt. Sie dient dazu, jede Welt eindeutig zu unterscheiden.
2. **Name**: Der Name der Welt, z. B. „Verwunschener Wald“ oder „Wüstenoase“. Dieses Attribut gibt der Welt eine spezifische Bezeichnung.
3. **Schwierigkeitsgrad**: Der Schwierigkeitsgrad der Welt. Dies könnte angeben, wie herausfordernd die Welt ist, z. B. 1 für leicht, 2 für mittel, 3 für schwer usw.
4. **Beschreibung**: Eine detaillierte Beschreibung der Welt. Hier kann eine längere Beschreibung eingefügt werden, um die Eigenschaften, Geschichte oder Besonderheiten der Welt zu beschreiben.
5. **Umgebungstyp**: Der Typ der Umgebung, in dem die Welt angesiedelt ist, z. B. „Wald“, „Wüste“, „Gebirge“ usw. Dies gibt den allgemeinen Stil oder das Thema der Welt an.
6. **Max\_Level**: Das maximale Level, das in dieser Welt erreicht werden kann. Dies könnte bestimmen, bis zu welchem Level die Charaktere oder das Spiel in dieser Welt fortschreiten können.