

# Java OOP Adventure Game

## Karakterler (Characters)

Karakter Adı	ID	Hasar (Damage)	Sağlık (Healt)	Para (Money)
Samuray (Samurai)	1	5	21	15
Okçu (Archer)	2	7	18	20
Şövalye (Knight)	3	8	24	5

## Düşmanlar (Enemies)

Düşman Adı	ID	Hasar (Damage)	Sağlık (Healt)	Para (Money)
Zombi (Zombie)	1	3	10	4
Vampir (Vampire)	2	4	14	7
Ayı (Bear)	3	7	20	12

## Silahlar (Guns)

Silah Adı	ID	Hasar (Damage)	Para (Money)
Tabanca (Gun)	1	2	25
Kılıç (Sword)	2	3	35
Tüfek (Rifle)	3	7	45

## Zırhlar (Armors)

--	--	--	--

Zırh Adı	ID	Savunma (Defense)	Sağlık (Healt)
Hafif Zırh (Light Armor)	1	1	15
Orta Zırh (Medium Armor)	2	3	25
Ağır Zırh (Heavy Armor)	3	5	40

## Mekanlar (Locations)

### Güvenli Ev (Safe House)

- Özellik: **Can Yenileniyor**

### Mağara (Cave) ⇒ Başarılı şekilde savaşırsan ganimet ve eşyayı alıyorsun

- Canavar : **Zombi (1-3 Tane çıkıyor)**
- Özellik: **Savaş + Ganimet**
- Eşya: **Yemek (Food)**

### Orman (Forest) ⇒ Başarılı şekilde savaşırsan ganimet ve eşyayı alıyorsun

- Canavar : **Okçu(1-3 Tane çıkıyor)**
- Özellik: **Savaş + Ganimet**
- Eşya: **Odun (Wood)**

### Nehir (River) ⇒ Başarılı şekilde savaşırsan ganimet ve eşyayı alıyorsun

- Canavar : **Ayı (1-2 Tane çıkıyor)**

- Özellik: **Savaş + Ganimet**
- Eşya: **Su (Water)**

### **Mağaza (Store) ⇒ Mağzadan Yeni eşyalar alınabiliyor**

- Özellik: **Alışveriş**
- Silah: **Tabanca, Kılıç, Tüfek**
- Zırh: **Hafif, Orta , Ağır**



Tüm mekanlardaki eşyaları toplayıp güvenli eve döndüğün zaman oyunu kazanıyorsun.