

# Java OOP Adventure Game

## Karakterler (Characters)

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

## Düşmanlar (Enemies)

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

## Silahlar (Guns)

Düşman Adı	ID	Hasar (Damage)	Para (Money)
Tabanca	1	2	25
Kılıç	2	3	35
Tüfek	3	7	45

## Zırhlar (Armors)

--	--	--	--

Düşman Adı	ID	Savunma (Defense)	Sağlık (Healt)
Hafif Zırh	1	1	15
Orta Zırh	2	3	25
Ağır Zırh	3	5	40

## Mekanlar

### Güvenli Ev

- Özellik: **Can Yenileniyor**

### Mağara ⇒ Başarılı şekilde savaşırsan ganimet ve eşyayı alıyorsun

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

### Orman ⇒ Başarılı şekilde savaşırsan ganimet ve eşyayı alıyorsun

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

### Nehir ⇒ Başarılı şekilde savaşırsan ganimet ve eşyayı alıyorsun

- Canavar : **Ayı (1-2 Tane çıkıyor)**
- Özellik: **Savaş + Ganimet**
- Eşya: **Su (Water)**

## **Mağaza** ⇒ Mağzadan Yeni eşyalar alınabiliyor

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



Tüm mekanlardaki eşyaları toplayıp güvenli eve döndüğün zaman oyunu kazanıyorsun.