

Hackathon TODOs:

- ~~Game Weak in Basen /~~
~~Actions linken~~
- Attacks:
- ~~Units in n ticks~~ *van*
- ~~Units at base~~ *ran*
- Base:
- will die
- ~~Search for nearest~~
- Attack logic
- ~~Distance calc~~
- Attack cost calc

Path attack fight logic:

- self und enemy isolieren uns sort nach distance remaining
- Loop über self mit inner loop über enemy
- Fight logic verschiebt basen nicht, zieht ihnen aber den damage an dem kampfort ab
- Alle incomming attacks mit true damage mergen + sort
- Über alle incomming attacks iterieren und mit growing base units verrechnen. -> Base owner tracken und ob sie zwischenzeitlich dead ist