Сценарий

В начале у нас есть войско из которого мы выбираем юнитов. Будет несколько(юнит, лучник, маг), все они атакуют башню по разному, а также могут получать урон от башни в зависимости от того какой у тебя юнит.

Начать бой: У юнитов и башни нет фиксированного хп, человек вводит его сам. Во время боя с башней юниты атакуют по очереди, в какой последовательности без разницы, у мага атака осуществляется за счет манны, у лучника за счет стрел, получается если кончились стрелы или манна они атаковать не могут. Обычный юнит может атаковать всегда, так как на атаку он не тратит ресурсов.

Юниту башня будет снимать 20% от его здоровья, а от какой именно атаки, решит рандом.

Лучнику башня будет снимать 30% от его здоровья, а от какой именно атаки, решит рандом.

Магу башня будет снимать 10% от его здоровья, а от какой именно атаки, решит рандом.

У юнита также есть уровень защиты, но когда башня бьет, снимается здоровье, а не броня.