

Server Game Tree

Player1

Object

- name : string
- mainHP : int
- attack : int

ChildObject

- name : string
- hp : int

ChildObject

- name : string
- hp : int

Player2

Object

- name : string
- mainHP : int
- attack : int

ChildObject

- name : string
- hp : int

ChildObject

- name : string
- hp : int