Los ataques físicos serán objetos de dos tipos patada y puño.

Ataque implementa atacable y los personajes implementan inamovible

Un objeto atacable puede atacar a objetos que implementen ambas interfaces. Adicionalmente, cuando un atacable ataca a otro atacable, se afectan entre ellos reduciendo su poder; pero si un atacable ataca a un inamovible, lo ataca en limpio (con todo el daño).

Implementar listas doblemente enlazadas en los ataques