* **Przemyśleć**
  + Pancerz:
    - Naturalny i nabyty?
    - Czy zadawanie obrażeń = zmiana w pancerzu i odpornościach (woda, ziemia, powietrze, ogień + pominięcie odporności z danej rasy)?
    - Nisczenie pancerza? Nieodwracalne?
  + Celność - co z nią zrobić?
  + 3 tryby akcji na polu bitwy:
    - Pass
    - Ofensywny – szansa na zadanie obrażeń krytycznych,
    - Defensywny – większy % na uniknięcie obrażeń + mały % do pancerza
* **Do zrobienia**
  + Model *Akcji:*
    - AttributeChange
    - [] Buff
  + Pętla - Mechanizm atakowania
    - Zapisz id obecnie wybranej jednostki
    - Wybierz jednostkę do zaatakowania
    - Zapisz jej id
    - Wyślij atakującemu #ref do jednostki
    - Wyczyść stan gry