**Bugs:**

Двери не должны изображаться открытыми, если игрок не знает, что их кто-то открыл

здоровье считается неверно: если у тебя чуть-чуть покоцана каждая конечность, то считается, что ты почти мертв

бой начинается даже если не видно моба:

# # <

# # d

. m .

перенос текста в logText

при замене старая часть должна дропаться в инвентарь или на пол или выводиться сообщение

похоже, что лут в тумане войны все равно виден

**Мысли:**

кредитки не стакаются. тогда игрок будет носить очень много кредиток и торговать, комбинируя кредитки и теряя остаток средств (т.к. сдачу ему никто не даст. ну, как набором кредиток)

голод - это болезнь. от него не сразу смерть, а сначала симптомы – головокружение, потеря сознания и проч.

<переработать интерфейс инвентаря; сделать, чтобы лут открывался в отдельном маленьком окошке>

Травмироваться можно и от использования инструментов или оружия.

Мозг отвечает за точность и количество информации.

габариты как характеристика для проверки на точность попадания?

слепота как болезнь?

перелом носа, челюсти?

даже одинаковые органы имеют разные характеристики. разный размер, массу, качество и проч. хирург может определять состояние – например, сказать, что у этого легкого такая-то болезнь

**TODO:**

Добавить механических конечностей, имплантов их генерацию и возможность ампутирования

<для ампутирования конечности нужно холодное режущее оружие, для ампутирования органа - скальпель>

Добавить в repairStation стоимость починки

PRE-ALPHA 1 COMPLETED

добавить описание предметов и склонения русского языка

coloredText

сделать loadScreen

хоткеи: например, при зажатом Ctrl в инвентаре для пика нужно только кликнуть

PRE-ALPHA 1.1 COMPLETED

Измерить в мс каждый этап создания Message и найти дырку

вынести в файлы только нужное. остальное запечатывать в jar

перерисовать machete

**Этапы разработки:**

pre-alpha   
1) простой уровень с мобами и автоматами для починки/имплантирования. реализована механика имплантов. пока без распределения энергии. (ИРЭ - интерфейс распределения энергии)   
2) начало сюжета. просто статические уровни, первая версия системы диалогов, крайне мало интерьера (если вообще есть)   
3) первая версия интерфейса и интерфейса ИРЭ.   
4) делаем все играбельным. самые необходимые правки баланса, больше элементов интерьера.   
5) еще больше интерьера, правок

alpha   
6) чуть дальше сюжет. когда я говорю сюжет, я имею ввиду только каркас уровней и ключевых песонажей.   
7) разные классы персонажей, реализация особенностей.

Шрам от укуса, прострелен <безымянный> палец (левой руки), тазобедренная кость, правое предплечье, откушен глаз

Силовой коготь, мешочки с кровью

Для действий с предметами из инвентаря учитывается getManipulation()

бафы, генерация уровней, генерация мобов, торговец, торговая лавка.

Инфекция появляется, если рану в течение некоторого времени не обработать. Если в течении еще большего, появится сильное заражение, с которым иммунитету сложно бороться

У продавца почти всегда есть хирург.набор.

Распарсить спрайты из какой-нибудь изометрической игры. Проще скачать по запросу “изометрия спрайты”

Навсегда психологические травмы(!). Например, при частом непотребстве.

Интерфейс: карта(?), слева мед.информация, над ней бафы(болезни, проч.), снизу значок инвентаря, рядом слот оружия, рядом кнопка “пропустить ход”. Рядом во время боевого режима появляется кнопка “Защита(блок)”  
Сверху надпись “режим исследования”, либо “боевой режим”

Мобов желательно аттачить не просто поверх, а в какое-то место, чтобы сверху их накрывали прозрачные стены.