**Bugs:**

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

у сытости и у других пропадает прозрачность

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

**Мысли:**

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

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:**

Травмироваться можно и от использования инструментов или оружия.

переработать интерфейс инвентаря; сделать, чтобы

добавить описание предметов и склонения русского языка

coloredText

сделать loadScreen

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

Измерить в мс каждый этап создания Message и найти дырку

вынести в файлы только нужное. остальное запечатывать в jar

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.