**Bugs:**

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

**Мысли:**

Заточка холодного?

Энергооружие?

НЕСКОЛЬКО ПЕРСОНАЖЕЙ??

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

Мозг отвечает за точность и количество информации.

ЭНЕРГИЯ ВМЕСТО ОЧКОВ ДЕЙСТВИЯ?

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 киберпанковых ништяков

скрыть все точные значения, тем самым сделав игру интересней

добавить описание предметов и склонения русского языка

coloredText

сделать loadScreen

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

переделать систему частей тела. теперь у каждой части должны быть перки – что она улучшает

зафигачить xml’ки

убрать true в bfs’ах

Измерить в мс каждый этап создания Message и найти дырку

minimap

Обильно залоггировать игру. 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()

Хирург, наркоман, пират, ниндзя, обычный.

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”

Травмироваться можно и от использования инструментов или оружия.

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

Можно запилить крюк вместо руки и бить им.

Куча разнообразного. Например, firearm.

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.