**Стратегия с непрямым управлением RYZ** *(кодовое название)*

**Язык:** Python

**Движок:** PyGame

**Основная суть:** Игрок управляет мафией, которая в свою очередь может иметь различные «отделы» - наркопроизводство, проституция и т. д., добиваясь процветания и спасаясь от бдительных граждан и правоохранительных органов.

Геймплей: действие происходит в городе. Город представляется двумя уровнями: локальным и глобальным. На глобальном видны все локации и статистика города. К статистике относится население и уровень преступности. В локальном показывается локация и юниты.

Игрок не может отдавать прямые приказы юнитам, но он может отправлять сообщения и т. п. для их контроля. Юниты имеют несколько видов атрибутов:

1. Врожденные

Внешность, темперамент, возраст и т. д. Не меняются.

1. Прокачивающиеся(приобретенные)

Навыки, способности и т. п.

1. Временные

Болезни и прочие дебаффы

Также у юнитов есть свой инвентарь и состояние(здоровье, сытость, усталость, стресс, профессия).

Помимо выполнения указаний занимаются своими делами (потребности, обязанности).

Город основан на организациях: больницы, вокзалы, магазины, полиция и т. п. Юниты в них выполняют свои роли.

Игрок представляет собой руководство мафии. Он может выдавать указания своим сотрудникам, распределять бюджет, создавать/сокращать должности, передавать информацию.

При разрастании мафии повышается преступность, её можно понизить вливанием денег. Высокая преступность приводит к увеличению полномочий правоохранительных органов.

Интерфейс: dwarf fortress/rimworld