Выделяю основные системы:  
1. Одиночная игра

В данной системе определяется сам процесс игры, переходы между уровней и любые другие действия связанные непосредственно с игровым процессом.  
Процесс игры. На каждом этапе игроку предоставляется текст данного этапа, в котором описано, где он находится и что вообще происходит. Также ему предлагается несколько вариантов того, как он может поступить дальше или куда ему дальше пойти. Для прохождения на некоторые этапы может потребоваться некий ресурс из параметров, например, золото. Для этого игроку надо будет перейти на другой (параллельный) этап, где он сможет заработать это золото и потом вернуться туда, откуда пришел, чтобы его потратить. Также во время зарабатывания золота, например, в сражении с драконом, игрок может потерять жизни. Игрок может возвращаться на предыдущие этапы, но на каких-то этапах это может быть запрещено, на каких-то – стоить определенных ресурсов. Все вышеперечисленное продумывает создатель игры, которому предоставляется соответствующий функционал в редакторе игры. На этапах, где нужно зарабатывать ресурсы, игроку может достаться задание на время, и, в зависимости от того, как быстро игрок пройдет его, ему достанется определенное кол-во ресурса. В целом, игровой процесс представляет собой переход с этапа на этап, попутно выполняя какие-то задания, зарабатывая/теряя ресурсы. У квеста есть определенная история/легенда, которая разворачивается перед игроком с каждым новым этапом.

Соответственно, игра должна поддерживать различные вариации квестов как с наличием инвентаря, так и без. В первую итерацию разработки первым делом необходимо реализовать простой квест без дополнительных артефактов.

Закончить квест можно либо дойдя до конца, либо потеряв все жизни. Это указывается создателем игры. В итоге игроку отображается кол-во набранных очков и время прохождения квеста.

Особенности игры:

* Должны быть кнопки управления которые будут менять обстановку в квесте, т.е переходы между уровней
* У игрока могут быть способности и статы, отсутствие или наличие которых, также дает разные пути прохождения (в зависимости от квеста)
* У игрока может быть инвентарь и возможности взаимодействия с ним, предметы в котором дают разные пути прохождения (в зависимости от квеста)
* Должны быть кнопки сохранения и переигровки
* Должны выводиться подсказки для новичков

2. Личный кабинет пользователя

Личный кабинет пользователя представляет собой страницу, на которой присутствует стандартная информация, вроде (имени, возраста, предложение о смене пароля), так и статистика о сыгранных и сохранённых играх, с возможностью их продолжения. Пользователь так же должен иметь возможность восстановить пароль.

3. Администрирование

Данная система должна управлять авторизацией и регистрацией, отправкой различных уведомлений на почту. Предоставлять администратору возможности редактирования и удаления чужих квестов. Валидацией прав пользователей на то или иное действие.

Администратор может:

* То, что может авторизованный пользователь
* Удалять и редактировать чужие квесты
* Запрещать пользователям создавать квесты

У зарегистрированных игроков должны быть следующие возможности:

* Играть
* Возможность оценивать и комментировать чужие квесты
* Создавать, редактировать и удалять собственные квесты

Не авторизованный пользователь может **только** играть.

4. Система управления БД

Вся работа с источниками информации, например, БД, должна осуществляться только через этот модуль. Сохранение, редактирование, удаление объектов должны проходить только через этот сервис.

5. Редактор уровней

Редактор квестов призван создавать и редактировать квесты и сценарии. Он должен быть достаточно гибким, чтобы создавать не только простые текстовые этапы, но и добавлять инвентарь, амуницию, события, монстров и другие объекты.  
Этот модуль обладает следующими особенностями:

* Пользователь может редактировать и удалять ранее созданные квесты
* Пользователь может выбирать имя и жанр создаваемого квеста
* Должна быть возможность создавать предметы и действия с ними (забрать в инвентарь, осмотреть, выкинуть и т.д.)
* Должна быть возможность создания различных путей развития квеста из текущей позиции
* Возможность добавлять действия во время каких-либо событий (переход на следующий этап квеста, вывод сообщения на экран, смена шрифта и цвета текста, проигрывание звука, показ картинки, смена фона, убрать или добавить предмет в инвентарь, изменять статы игрока, закончить игру)
* Должна быть возможность добавлять условия в зависимости от ситуации в квесте, характеристик персонажа, предметов в инвентаре (например, у игрока меньше 200 долларов в кармане, поэтому он не может купить пушку)
* Возможность добавлять циклы (например, выкинуть все предметы из инвентаря)
* Возможность добавлять описание предметов и подсказки к квестам
* Возможность добавлять персонажу статы и способности
* Редактор квестов должен иметь подсказки
* Должен быть выбор между квестом для одиночного игрока и для кооперативного режима
* Должна быть опция ограничения максимального количества игроков в квесте в кооперативном режиме
* Должна быть возможность описания взаимодействия игроков в текущей ситуации в квесте (например, передача денег или снятие здоровья)

6. Хранилище доступных квестов

Представляет собой список всевозможных квестов. Данная система должна уметь:

* Выводить список доступных квестов для игрока (доступность определяется возрастом игрока)
* Формировать топ
* Сортировать квесты по жанрам

В данном модуле так же должны быть элементы управления состояния квестов (редактирование, создание, удаление), видимость и доступность их определяется системой администрирования.