Мною, для примера, выбрана 3D RPG игра Dark Souls 3

Программный модуль: Независимая и функционально законченная часть

программы, оформленная в виде самостоятельного фрагмента кода, упакованная в отдельный файл или обособленная другим способом.

1. Анализ оборудования игрока и автоподстройка параметров игры при

старте (выполняет движок) (пример игры без установки: <https://www.youtube.com/playlist?list=PLxpWR9sreQNU2zkEivk1LE-A0eNHS9p5e>);

1. Титульный экран: настройки, запуск игры (загрузка сохранений и отображение информации о сохранении);
2. Предыстория (0 уровень):

* Управление и обработка простейших движений;
* Отображение персонажа и главного героя (далее Негорящий);
* Задний фон (фильтры и цветовая гамма);
* Коллизии с объектами;
* Взаимодействие с окружающим миром;
* Обработка триггеров повествования (с какого момента начинать повествование);
* Скриптовые сцены / заставки;
* Добавление и удаление способностей (парирование, перекат), отображение сообщений и достижений.

1. Игровой процесс (1 уровень):

* Дождь и другие атмосферные явления;
* Прогрузка карты игрового мира;
* Новые элементы взаимодействия болота, лава, которые наносят урон Негорящего;
* Перекаты, во время которых Негорящий имеет неуязвимость к урону;
* Враги: обычные и элитные;
* Предметы сбора;
* Костры (позволяют восстановить здоровье);
* Оружие: ближнего боя(мечи, кулаки, катаны, молоты, топоры), дальнего боя(арбалеты, луки), щиты(малые щиты, большие щиты, стандартные щиты);
* NPC диалоги и система квестов;
* Боссы;
* Возрождение всех противников после отдыха у костра(или смерти игрока);
* Ключи, рычаги, двери, лифты;
* Система улучшений способностей героя (души, Хранительница Огня);
* Улучшение оружий и их заточка;
* Система поломки и починки оружия;
* Характеристики, отвечающие за здоровье, концентрацию и стойкость;
* Стихийный урон и иммунитет к нему;
* Арены;
* Анимация перенесения от костра к костру;
* Дуэли с другими игроками: демонстрация лидеров, сама дуэль, награды за победу.
* Альтернативые концовки сюжета;
* Вторжение в миры других игроков;
* Заклинания, имеющие следующие категории: чудеса, пиромантия и чары;

1. Финальная заставка;
2. Опции и функции сохранения навыков при наличии NewGame+;
3. Титры;
4. Локализация игры.