Игра текстовая, где твои действия влияют на весь сюжет игры  
  
 1 - Создание персонажа

Создаешь из рас (человек, орк, гном, эльф, дварф)  
каждая раса хороша в своем, разные характеристики  
Разные сюжетные исходы от того какая раса , в том числе от того какой пол. По разному можно проходить квесты  
Разное место начала, где стартуешь, для каждой расы свое  
  
 2 - Общая история  
разное начало, из за того что стартуете в разных местах, но середина истории общая примерно, различия в том как проходить, как чего добиться, где обмануть, где обойти, где приворожить, где обокрасть.  
И совершенно разные концовки, в одной побеждает зло, в другой добро, в третьей ни кто, и как минимум по две истории на каждый исход.  
  
 3 - бросок на действие   
вся боевка, все действия, пойти влево или вправо, всегда кидается кубик, так или не так, добавление разнообразия таким образом.   
к примеру, ты захотел пойти драться, кидаешь кубик, повезло и кубик выпал как надо, то ты с очень серьезным видом идешь убивать людей, а если не повезло, то ты очень серьезно идешь убивать людей, но по дороге спотыкаешься мизинцем об табуретку, и все, можно считать что бой проигран, ведь кто угодно сможет победить персоонажа который корчиться от боли, и при этом прыгает на одной ноге.  
Так же и с обычными действиями, типо хочу выпить коктейль, или пойду разамнусь, или пойду на лево, или пойду перешагну через эту щепку.  
Смерть может поджидать на каждом углу.

4 - Боевка

Боевка буквально в 4 этапа,   
1 – защита  
2 – продумывание тактики   
3 - атака   
4 – результат  
В случае не удачи, или в случае босса, можно повторить.

5 - Акты   
Акт 1 , Акт 2, Акт 3 – в конце каждого босс, и несколько скрытых, не по основной сюжетной линии.

6 - секреты

Сюжетная линия, должна быть с секретами, то есть потайные двери, стены, потрогай фонтан, дерни за свечу, или зажги все свечи.  
И выход на эти тайные моменты должен быть тупеньким  
должно быть всегда много вариантов ответа, и в этих случаях, они должны быть что то вроде, да ну херь, я тупо сдохну наверняка.

7 - варианты ответов

В каждом диалоге не меньше 4 вариантов ответа, при том что 1 смертельный, 1 верный на быстрое прохождение, и 2 сомнительных , которые будут запутаны, и возможно смертельными, а возможно проходимыми.

8 - плюсы во время броска

Шмотки, твой класс, твои умения – должны давать какие-то плюсы, преимущества во время бросков кубика.

9 - Описание мира

Описание мира, и всего что происходит рядом с тобой, по максимуму размытое, в общих чертах, чтоб каждый фантазировал так как ему больше нравиться в представлении того или иного момента

10 – неожиданности

Лег на привал, пока ты отдыхаешь, кидается кубик на удачу. Придут к тебе ночью незваные гости или нет. Пошел гулять по городу, кидается внутри игры, не заметно для игрока кубик, вдруг из подворотни выскочат разбойники.

11 – удача

При открытии сундуков или поднятии веще с трупов, могут выпасть редкие предметы, кидается кубик, вдруг повезет, а вдруг только хуже стане.

12 – рассчитать удачу

Чтоб не совсем случайно было, с разных мест по разному падает. Грубо говоря, лутая труп который ты только что убил, мало вероятно что что-то пойдет не так, а лутая сундук по средь дороги, точно должно что то произойти.

13 – союзники

Они не важны, умрет союзник, ок, главное ты жив. Можно набирать союзников в таверне на отдыхе. Так же иногда ты их будешь спасть, иногда они просто будут попадаться тебе по дороге, так же кидаться кубик на удачу, где кого встретить. Странно будет встретить эльфийку в людской таверне.