Eisen:

Het speelveld is een vierkant vlak waarin een speler een weg moet vinden naar een eindveld. Een speler kan niet van het speelveld af.

De speler verplaatst zijn “poppetje” over het speelveld door middel van de pijltjestoetsen.

In dit speelveld zitten vaste muren en barricades. Een speler kan niet door een vaste muur heen.

Barricades kunnen geopend worden met een passende sleutel.

Een sleutel kan voor meerdere bijbehorende barricades gebruikt worden, maar slechts een sleutel kan in het bezit zijn van de speler.

Als een sleutel opgepakt wordt dan verdwijnt deze uit het doolhof. (Indien de speler al een eerdere sleutel in zijn/haar bezit had verdwijnt deze dus permanent)

Als de speler een barricade probeert te openen met een sleutel die niet correspondeert met de barricade, dan krijgt de speler een foutmelding.

Correspondeert deze sleutel wel, dan verdwijnt de barricade.

Als de speler zijn “poppetje” op het eindveld weet te krijgen, dan verschijnt er een melding dat aangeeft dat de speler gewonnen heeft/het poppetje succesvol is begeleid naar het eindveld.

Het speelveld moet tijdens het spel opnieuw opgestart moeten kunnen worden, wat ervoor zorgt dat hetzelfde speelveld weer opgestart wordt.

Het spel moet geschikt worden gemaakt voor potentïele uitbreidingen.