Functioneel ontwerp

# Naam van het spel

<unnamed game>

# Basis spel

Het spel wordt gebaseerd op het klassieke spel pac-man.  
<https://nl.wikipedia.org/wiki/Pac-Man>

# Doel van het spel

Je speelt als <unnamed protagonist>. Je beweegt rond in een speelveld terwijl er <unnamed enemy> achter je aan zitten. Als je aangeraakt wordt door een <unnamed enemy> is het game-over voor <unnamed protagonist>. Je verzamelt punten door te navigeren door het doolhof en <unnamed object> op te pakken je moet jezelf forceren om op plekken te komen waar je nog niet geweest bent. Ook kun je na het oppakken van een <unnamed object> het hele spel omdraaien. Nu ga jij plotseling achter de <unnamed enemy> aan terwijl zij van jou weg rennen.

# Perspectief

Het perspectief in dit spel is van boven