De opdrachtgever wil een game hebben waarbij de speler als rode bloedcel navigeert door de aderen van het lichaam, met als doel het afleveren van zuurstof naar het desgewenste orgaan.

De bedoeling in dit spel is dat je elke keer (Zelfs als je in één keer het level haalt) de volledige omloop van de bloedbaan af legt. Dit betekent dat je begint in het hart, vervolgens via de longen, terug door het hart en dan naar het gewenste orgaan moet gaan. Hierbij heeft de speler dus de mogelijkheid om naar elk orgaan te gaan, het doel wordt hierbij aangegeven, neem je vervolgens een verkeerde afslag dan zal dat betekenen dat je de hele omloop weer moet doorlopen tot je weer bij deze afslag komt. Het verschil moet te zien zijn in wat voor ader je zit, dit is dus slagaderen, aderen en haarvaten, haarvaten zijn hier gerepresenteerd als één optie en dit wordt dus geen keuze om door een meerder aantal haarvaten te gaan. Maar ook moet het duidelijk worden gemaakt of de cel zuurstof bevat of niet. In de aderen moeten er rode en witte bloedcellen en bloedplaatjes rondzwerven waarbij 95% van de cellen rode bloedcellen zijn. Later wordt er gekeken of er meer wordt toegevoegd. Deze cellen moeten interactief zijn met elkaar, betekent dat ze niet door elkaar zweven maar botsen en hier op reageren. In essentie zijn er vier levels, waarbij je begint met een opdracht om via het hoofd te gaan, als tweede via de lever, derde via het maagdarmkanaal en als moeilijkste via de nieren. De lengtes van de aders, en afstanden van de organen moet relatief kloppen (Dit hoeft niet absoluut als lichaamslengte).