

Ideia 1 - Neurônio:

- Estruturas dos neurônios soltas inicialmente pela tela/mapa
- Neurônios incompletos ou errados anatomicamente.
- O jogador deve corrigir todos os erros para que a “rede” de neurônios fique completa e correta.
- Quando terminar o “quebra-cabeça”, o jogador deve conduzir um impulso elétrico por essa rede e no final ocorrer uma contração muscular algo do tipo.
- Durante o jogo mensagens de diálogo/texto devem aparecer na tela explicando cada passo e cada estrutura.

Ideia 2 – Sinapse Química:

- 2 Neurônios na tela com foco nos terminais sinápticos
- Botões sinápticos e vesículas sinápticas (já fundidas na membrana) no neurônio pré-sináptico, deve existir um botão que libera partículas (neurotransmissores) para a fenda sináptica (jogador pode escolher qual neurotransmissor liberar)
- O jogador deve movimentar estruturas que funcionariam como barreiras (efetivamente seriam enzimas que degradam neurotransmissores) evitando o contato dos neurotransmissores
- Deve ficar disponível para o jogador estruturas que seriam os receptores de cada neurotransmissor para ser posicionado no neurônio pós-sináptico
- Quando as partículas chegarem aos receptores, demonstrar estímulo do neurônio pós-sináptico
- Durante o jogo mensagens de diálogo/texto devem aparecer na tela explicando cada passo do processo.