

背景

主角是一只训练有素的导盲犬，从小就和先天性失明的小主人一起长大，与小主人以及他的父母一起住在某座城市里。某天它和小主人被小主人的父母抛弃。孤苦无依的两条生命一路上彼此照顾，路过形形色色的世界，进行了大小的战斗，渡过千辛万苦，最终终于来到了新的家（爷爷家）。

关卡

整个游戏流程分为多个章节，每个章节的最后伙伴俩会到达特定的检查点/驿站。关卡初步可以设定为（暂定）：

1. 被家人赶出来的傍晚，在城市里游走，关卡最后到达一个火车站
2. 半夜（会有视野限制，只有狗身上有光源），沿着铁路行走，关卡最后到达一个小村庄
3. 清晨，从小村庄穿过田野、小溪（障碍较多），最后到达山脚下的小房子，见到爷爷。

游戏性

- 俯视角或者 45°角，使用左侧虚拟摇杆和右侧虚拟按键（1 个）
- 为了便于导盲犬的自由行动，小主人和导盲犬之间并非用绳子相连，而是利用某种信号发送装置通信。设定上小主人移动速度较慢，导盲犬移动速度较快。导盲的过程类似于“牵引物体”。按住某个键，导盲犬发出一声叫声，此时便会开始向四周发送引导信号，如果小主人接收到信号（相隔距离不太远），便会回应一声，并朝着信号方向移动。松开按键时，小主人则立刻停止不动。发送信号这一操作会有 CD 限制，故连续点击按键无效。
- 小主人和导盲犬都有生命值设定，二者之一归 0 时游戏结束。只有导盲犬有战斗能力，敌人可设定为跟踪（目标一般是小主人）或是拦路的野狗等。移动导盲犬到敌人位置便会自动开始战斗，会强制消耗一定生命值（可以参照魔塔设计一些简单的 RPG 要素）。
- 沿途有必要收集食物、水、饮料等，否则小主人会因饥饿而降低生命值。这些消耗品均放在小主人身上，可以选择小主人使用或是导盲犬使用。
- 路上会有一些路障或特殊地形，小主人碰到会损失生命值

设计思路

- 地图规模较大，体现出空旷感，地形上可以设计一定的重复性或是模板性（比如横平竖直的城市街道），由于没有小地图，故会令玩家产生容易迷路的感觉。同时设计一定非线性元素，比较难走的路玩家可以考虑避开，但一般会有比较好的奖励（参考魔塔）
- 加大小主人与导盲犬之间交流的比重，可以以屏幕上浮现文字的形式展示出来。导盲犬开始引导时的叫声以及小主人的回复也可以设计一些特殊的对话。
- 导盲犬通过导盲、扫清敌人和障碍、寻找食物水源的方式为小主人服务，而小主人则以语言的形式回报导盲犬（如说感谢的话、讲故事、唱歌等）