제목: 광질의 계단

기획 의도: 추억의 게임을 새로운 방식으로 만들어보고 싶었다

컨셉: 더 깊은 지하로 이어지는 계단을 끊임없이 내려가면서 일시적인 암전이나 아이템, 지형적 특성을 주의하며 기록을 새우는 게임이다

소재, 장르

주요 플렛폼: 안드로이드

주요 타겟층: 무한의 계단을 많이 플레이 했던 23년 기준 10대 후반~20대 초반

게임의 특징: 기존 무한의 계단과 다르게 아래로 내려가는 컨셉으로, 방향을 바꾸고 앞으로 진행하는 기존 게임과 다르게 좌우 방향을 선택하는 컨트롤을 채택하여 더 직관적인 컨트롤을 가졌다

스토리: 주인공이 좋은 광물을 얻기 위해 더 깊은 지하로 내려가는 이야기

주요 캐릭터 및 배경 설정: 주요 캐릭터는 광부, 배경은 동굴, 깊이 내려갈수록 더 좋은 광물을 얻는다

게임 기본 구성: 플레이어블 캐릭터, 계단, 좌우 버튼, 다음 계단의 방향에 맞게 버튼을 누른다

컨텐츠 구성: 화면 암전(일시적인 암전으로 다음 계단을 외워둬야 한다), 중간중간 거미가 있는 블록 생성(잘못 선택할 시에 게임오버), 아이템 상자(부스트, 재화1, 재화2 포함, 게임 로비에서 확인 가능), 장화(거미가 있는 블록 한번 스킵 가능, 블록 n개마다 사라짐)

BM: 광고: 게임 오버시 부활을 위해 광고를 볼수 있음(게임당 한번), 스킨 현질, 시작시 사용 가능한 부스트

아이템: (마인카트, 시작시 일정 수치 스킵)