Select Worm

2가지 선택지 중 하나를 선택하며 진행하는 게임.

체력, 마나, 돈의 스탯이 게임의 패배 조건.

적의 정보

플레이어에게 피해를 입히는 양.

돈의 단위 : 골드

기본 시세

4G=10H

4G=5M

24G=1ET

4G=1UT

10G가 기준치.

장비 아이템은 적과 싸웠을 때 소모량을 줄여준다.

사용 아이템은 사용 시 회복이나 소모량을 없애준다.

첫 스탯 선택

체력, 마나, 돈, 장비 아이템, 사용 아이템 중 2개의 스탯이 묶여 등장.(중복 가능.)

총 10번의 선택.

기본 단위는 24G.

랜덤 박스

물음표만 적힌 선택지.

기준치보다 2배 높음.

대신 손해를 보는 효과도 등장.(효과는 기준치의 1배.)

인게임 내에서는 스텟 정보가 숫자로 보이지 않음. 바에서만 표시.

도전과제

서브 스토리 이벤트= 선택지에 따라 적은 스토리점수

메인 스토리 이벤트= 일정 횟수 이상 이벤트 선택지를 고르면 등장 많은 스토리 점수

히든 스토리 이벤트= 특수한 이벤트

스토리 점수가 일정치가 되면 보스가 등장.

보스를 클리어하면 열쇠 획득.

출입구 이벤트= 열쇠가 있을 시 다음 층으로 이동할 수 있는 이벤트.

보스가 나오는 스토리 점수 = 층수\*(1-1/(층수+1))\*100