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.

Init

10 10 10 10

24g 60h 30m 3etr

머리 0, 몸 1, 팔 2, 다리 3, 무기 4

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