

# 임무 시스템

## [개요]

### 미션 목적

- 간접적 플레이타임 확보 요소
- 미션 완료를 통하여 경험치 획득 폭 확대
- 플레이어 레벨업 추진을 통한 캐릭터 해금 가속화

### 미션 특징

- 미션의 경우 메인화면 오른쪽 상단에서 확인이 가능
- 미션목록은 랜덤으로 총 4개가 부여
- 미션의 강제성 X (미완수 시 패널티 X)

## [분류]

같은 미션목록이지만 횟수 등의 차이로 분류

### 일일미션

- 쉬운 난이도, 적은 보상

### 주간미션

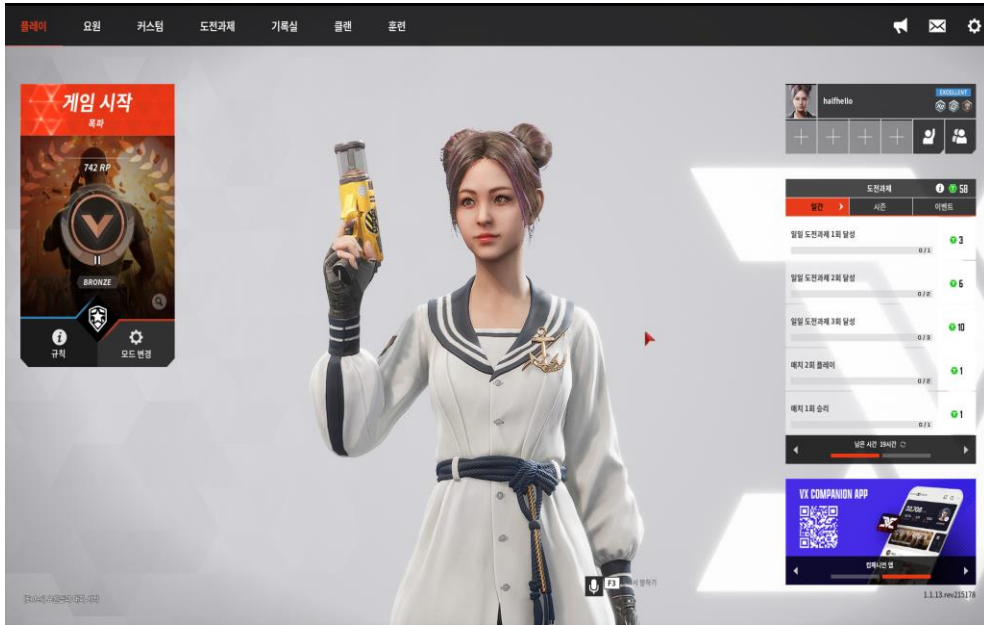
- 조금 상승한 난이도, 보상 폭 증가

## [미션의 종류]

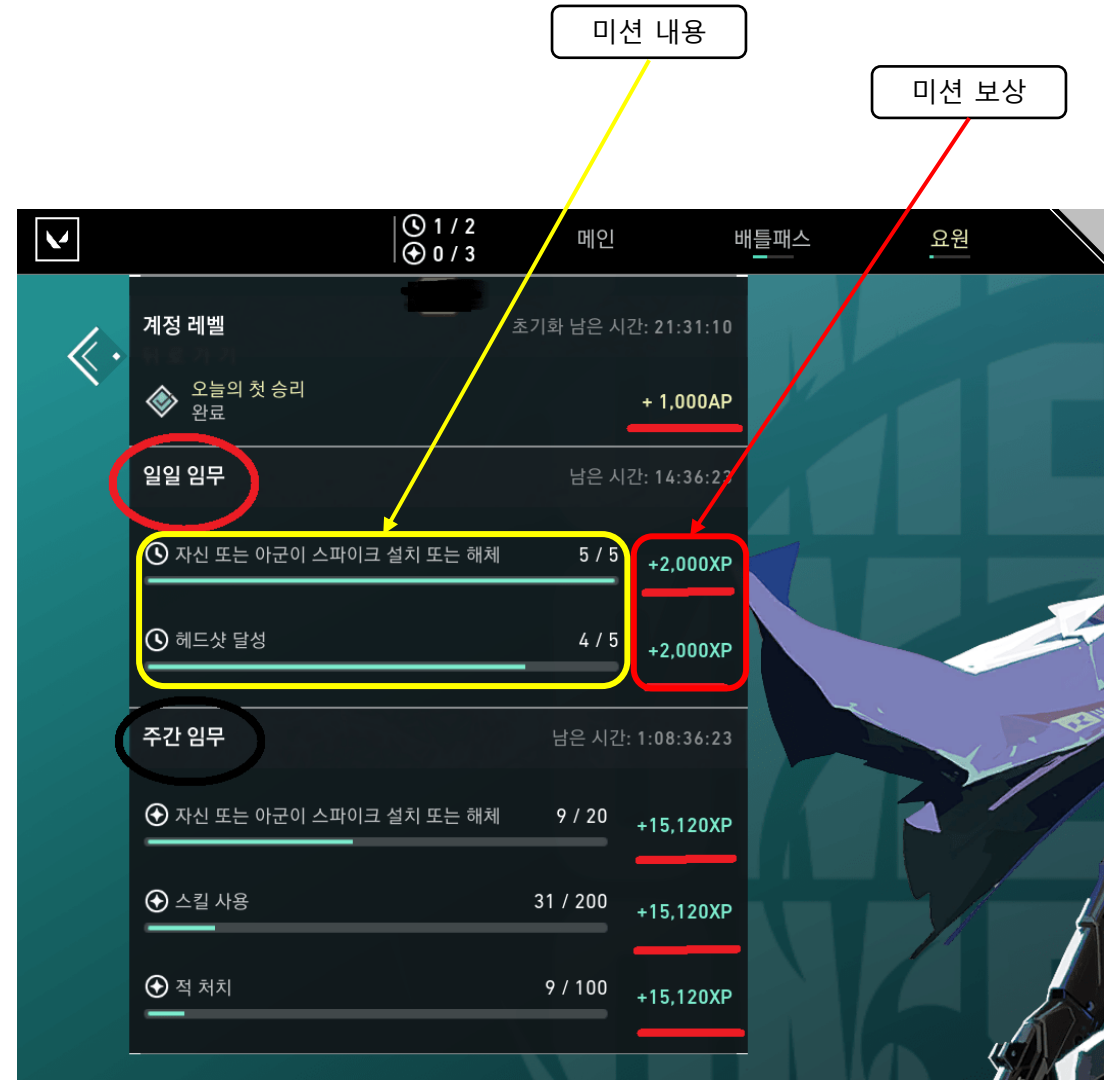
1. 게임 N회 플레이
2. 총기 or 장비 N회 구매
3. 폭탄 N회 설치 및 해체
4. 궁극기 N회 사용
5. 스킬 및 총기로 N만큼의 피해량 주기
6. 특정 캐릭터 N회 플레이
7. N 횟수 만큼 라운드 승리
8. 적군 N회 처치하기
9. 특정 무기군을 사용하여 적군 N회 처치

# 미션 획득 및 완료 방법

- 미션 획득 방법은 없으며 접속 시 자동으로 부여
- 미션은 참고 이미지 처럼 메인화면에서 확인이 가능
- 조건을 달성한 미션은 미션 앞에 체크표시와 함께 회색 글씨로 변경

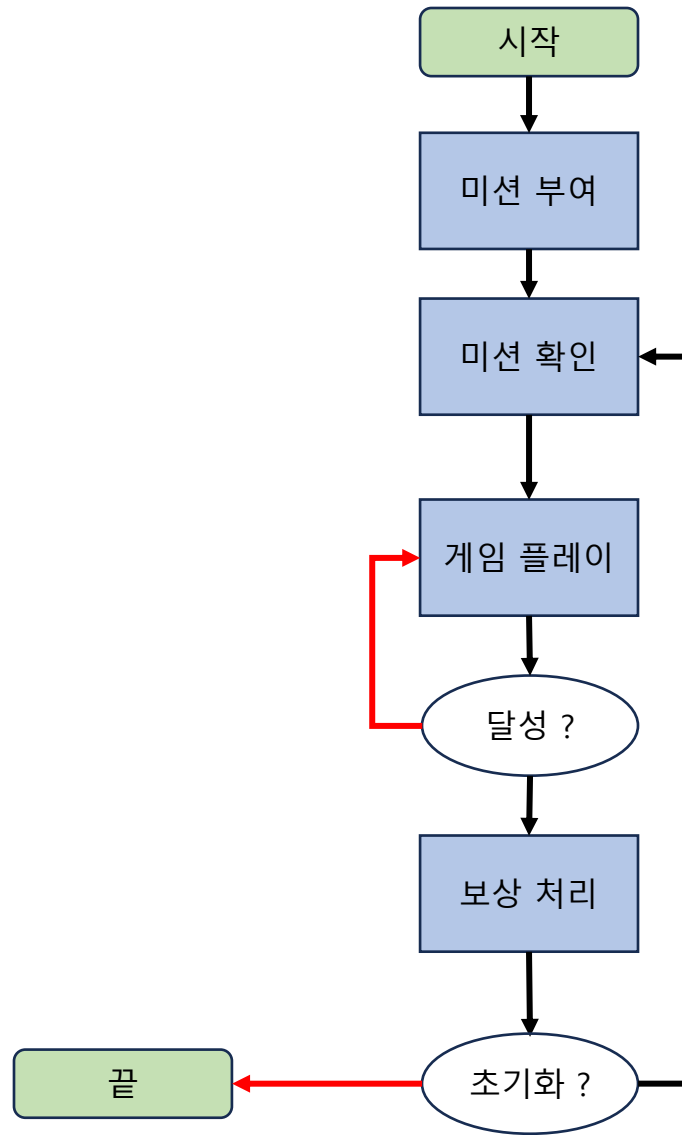


참고 이미지 1



참고 이미지 2

## 미션 진행 순서도



## 미션 테이블

Field	Note	Type
Mission_index	미션 테이블 인덱스	tinyint
Mission_Grade	미션의 등급 0: 일일미션 1: 주간미션	tinyint
Mission_Function	미션의 기능 0: 적 처치 1: 구매 2: 폭탄 설치 및 해체 3: 피해량 4: 요원	byte
Reward_Exp	보상 경험치	int