쟁점

1. 의뢰
   1. 의뢰가 수락창에 4개만 보인다면?
      1. 합리적으로 4개를 다 수락하고 (최대한 할 수 잇는 것들 다) 내려가서 고를 것 같다.
      2. 이렇게 되면 뭔가 더 당위성이 필요함 비행선으로 가야할
   2. 아니면 4개보다 더 보이고 4개만 수락을 할 수 있게 되면
2. 재시도 관련
   1. 굳이 2번이야 하는가?
      1. 굳이 포기를 해야 할 이유가 있을까?
   2. 2번째 재시도에 뭔가 제약을 줘야하지 않을까?

의뢰

* 중도 포기 일단 X
* 포기 가능
* 수락 받은 건 다음날에는 사라짐 -> 재시도 불가, 날라 감, 리스크 있음

의뢰 관리 Class

* 현재 진행중인 의뢰
* 성공한 의뢰 목록 (플레이어한태 보여줄 수 있음)
* 실패한 의뢰 목록 (플레이어한태 안 보여줘도 됨, UI 존재 X)
* 진행 가능한 의뢰 목록

의뢰 객체 Class

* 의뢰 종류 (목표)
  + 의뢰 별로 성공기준이 공통인지, 분리되어 있는지 (어떤 건 무조건 100, 어떤 건 50)
    - 대화 (100퍼로만 해야 하지 않을까?)
    - 전투 (50퍼면 전투는 반 만하는 거?)
    - 물건 찾기 (50퍼가 있어도 되긴 함)
    - 장비 수리 (50퍼가 있어도 되긴 함
* 의뢰 주
* 제한시간
* 목표 달성율
* 재시도 횟수
* 보상