

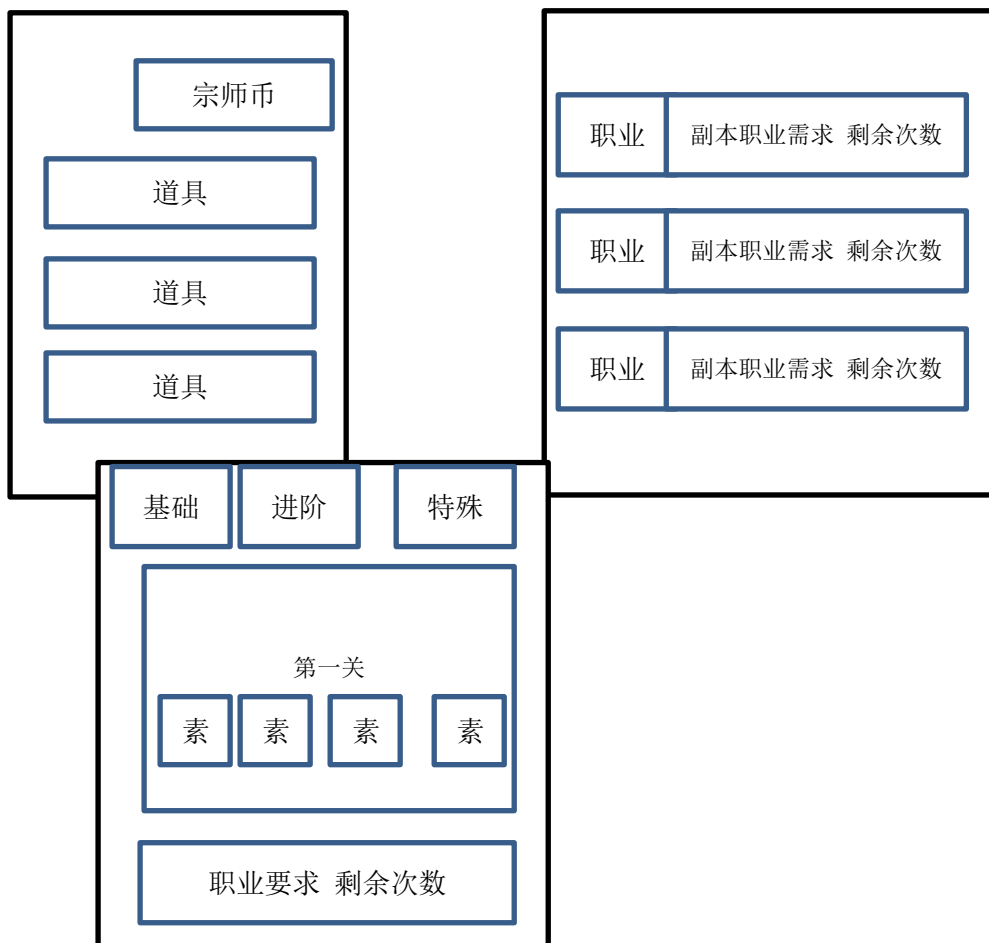
职业技能调整

1. 职业技能取消与等级挂钩
2. 每个职业初始拥有 1 个技能技能等级为 1 级
3. 关卡会掉落的相关技能碎片
4. 每项技能均有品质等级，品质等级与玩家无关，与徒弟有关，徒弟需要进阶才能够使用更高级的职业技能
5. n 片技能碎片可以使角色学习相关技能
6. N 片碎片，需要配合碎片图纸（更新版本可掉）合成相应的高阶碎片，10 个高阶碎片可以使技能升级。
7. （美术资源）学习技能以及升级技能界面以及动画，技能碎片以及图纸相应图片，调整角色升级界面时的界面（去掉技能相关升级内容）

职业试炼以及转职调整

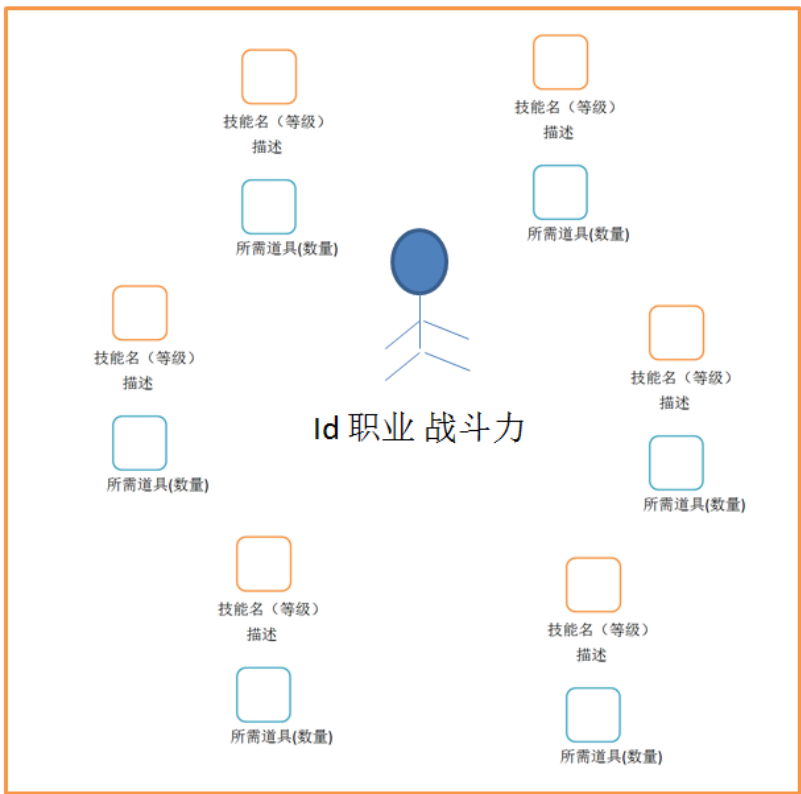
1. 需要挑战成功相应关卡方可进行习得新职业
2. 相应关卡有职业准入条件
3. 该挑战无法组好友，但能够玩家自己英雄可以
4. 增加职业试炼活动
 - a) 每日只可挑战 2 次，vip 可提升重置次数
 - b) 一共 3 关，输了就无法继续，打完 1 关可以打下 1 关
 - c) 第 1 关掉落：1 号 2 号技能碎片以及技能书
 - d) 第 2 关掉落：3 号 4 号技能碎片以及技能书
 - e) 第 3 关掉落：5 号以及 6 号大招碎片以及技能书
 - f) 加入精英模式，精英模式掉落高阶技能书
 - g) 初期开设 2 档：第一档准入条件为初阶职业，二档准入条件为高阶职业
 - h) 后期对应开设相关职业试炼，特殊职业暂时归为 1 类
 - i) 职业试炼关卡设定：
 - i. 初阶：
 1. 第 1 关：战法牧各 1 名，rank：待定，掉落 1 号、2 号技能以及 1、2 级升级技能书（精英为二阶），以及宗师币，概率待定
 2. 第 2 关：战法牧各 2 名，rank：待定，掉落 3 号、4 号技能以及 3、4 级升级技能书（精英为二阶），以及宗师币，概率待定
 3. 第 3 关：战法牧各 2~3 名，宗师 1 名，rank：待定，掉落 5 号、6 号技能以及 5、6 级升级技能书（精英为二阶），以及宗师币，概率待定
 - ii. 高阶：
 1. 第 1 关：狂魔主各 1 名，rank：待定，掉落 1 号、2 号技能以及 1、2 级升级技能书（精英为二阶），以及宗师币，概率待定
 2. 第 2 关：狂魔主各 2 名，rank：待定，掉落 3 号、4 号技能以及 3、4 级升级技能书（精英为二阶），以及宗师币，概率待定
 3. 第 3 关：狂魔主各 2~3 名，宗师 1 名，rank：待定，掉落 5 号、6 号技能以及 5、6 级升级技能书（精英为二阶），以及宗师币，概率待定

5. 增加转职试炼活动
 - a) 挑战相应职业，高阶职业对应低阶职业准入（不能组队，但能够组师徒）
 - b) 收集到 n 片（初定 10 片）职业碎片即可转职
 - c) 多余的职业碎片可用于提升徒弟品阶
 - d) 每日只可挑战 2 次 vip 可增加重置次数，可以选择不同职业进行挑战
 - e) 特殊时期开设限时职业副本
 - f) 转职挑战关卡设定：
 - i. 就只有一关，共 3 层
 - ii. 第一层：相应职业 3 名，第二层相应职业 5 名，第三次相应职业 8 名+宗师，rank 待定，掉落概率三层不同，宗师必掉碎片
6. 职业试炼以及转职试炼获胜后能获得的宗师币，用以兑换特殊职业以及特殊职业技能书和碎片
7. 宗师商店内容：
 - a) 时装碎片（内容待定）
 - b) 职业碎片（内容待定）
8. （美术资源）宗师商店界面，职业对应试炼界面、3 关对应界面，转职界面修改



宗师相关内容在主界面做一个入口

技能学习界面，可以从主界面切入（角色界面也可切入）



点击图纸可以选择合成道具，