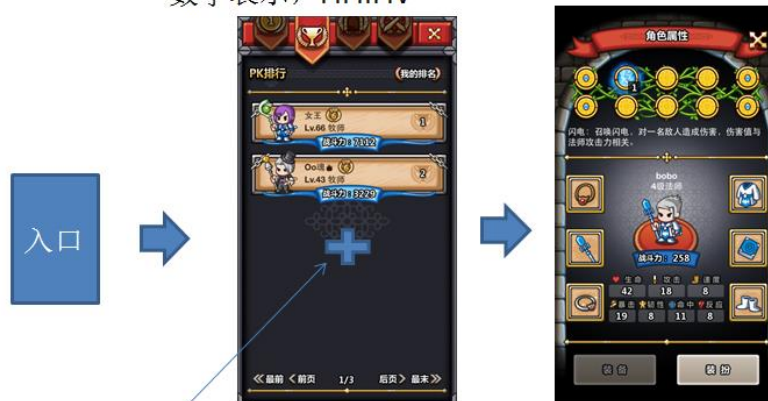


英雄系统

1. 职业不能转职，获得新职业之后可以有新的位置直接点亮
2. 职业技能单独独立，每个英雄均有品阶，品阶不够无法习得新技能
3. 英雄装备需要单独强化升级
4. 英雄可以穿着剩余的时装
5. 准入关卡
 - a) 悬赏挑战允许师徒与徒弟一同进入
 - b) 普通战役以及无尽关允许分身与队友同时进入
6. （美术资源）
 - a) 功能集成进主界面的转职按钮
 - b) 转职界面中需要陈列所有已获得职业，其中主职业为实体，限时其拥有的技能以及装备属性，副职可以左右切换，身体有一定透明度，同样显示其技能以及装备属性，可以选择为分身穿着时装，同时在分身下方有“本体转职”的按钮
 - c) 出征的组队界面添加切换分身按钮。

- 第一个为自己下面为徒弟界面要有区分
- 徒弟的等级替换为用罗马数字表示，I III III IV



- 点击角色之后进入角色界面（取消原有的点击左上角进入角色界面的设定）



点击装备后，跳出的装备信息，
下方增加锻造按钮点击直接
跳转至锻造界面



锻造界面需增加
角色切换按钮