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
   1. 悬赏挑战允许师匠与徒弟一同进入
   2. 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）
   1. 功能集成进主界面的转职按钮
   2. 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
   3. 出征的组队界面添加切换分身按钮。



