遊戲更新進度

接下來我想要在每一層通關的時候有機會出現隨機事件，可能會獲得獎勵或是受到懲罰。可以先把我原本的每層通關有50%裝備掉落率變成20%嗎?然後以下的每一種事件各給它2%的機會出現

1. 撿到不明的藥水，60%機會+20HP，40%會-10HP，進入2回合中毒，可以選擇不喝

2.觸發了陷阱，30%受到三回合灼傷狀態，30%受到20傷害，30%受到4回合中毒狀態，10%驚險躲過+20經驗

3.找到了散落的書籍，隨機獲得10~100經驗

4.找到了一些食物，90%恢復30血量15魔力，10%吃到有毒的食物進入5回合的中毒狀態，可以不要吃

5.獲得了祝福，maxHp+10

6.獲得了祝福，maxMp+5

7.被神秘的力量詛咒了，受到3回合的虛弱狀態

8.進入了神祕的立場，可以選擇+5防禦-5魔法防禦，或是+5魔法防禦但是-5防禦，或是都不要

9.找到了奇怪的祭壇，消耗10點HP，30%獲得50經驗，20%什麼都沒發生，40%mpRegen+1，10%hpRegen+2，可以選擇不使用   
10.製作了一個魔法陣，有機會增加魔法攻擊力，隨機獲得5~10點

11.在走的過程中迷路了，獲得5回合的饑餓狀態

12.發現了長在牆上的魔菇，20%中毒5回合，30%進入憤怒狀態3回合，20%回復20HP，20%進入飢餓狀態3回合，10%得到5經驗值，可以選擇不吃

13.看到了路邊的遺骸，得到了4回合冷靜狀態

14.發現了寶箱，60%得到一件新的裝備，30%找到食物+15HP，10%遇到寶箱怪，+20經驗但是受到30傷害

15.突然靈光一閃，學會了新的技能，可以從隨機三個技能裡面選取一個技能學習，也可以不要學習

**新功能建議：強化你的 Roguelike 遊戲**

你的遊戲已經具備了很棒的基礎，這裡提供一些能讓它更有趣的擴充方向：

**1. 道具欄系統 (Inventory System)**

* **為什麼需要？** 目前，當玩家獲得新裝備時，必須立刻決定是否替換掉身上的裝備，舊的裝備就會消失。這讓玩家無法保留針對特定情況或 Boss 的強力裝備。一個道具欄可以讓玩家的策略更有深度。
* **如何實現？**
  1. 在 Player 結構體中新增一個 vector<Equipment> inventory;。
  2. 修改戰鬥勝利後的裝備掉落邏輯：將新裝備放入道具欄，如果道具欄已滿，再提示玩家替換或丟棄。
  3. 在主選單或戰鬥外新增一個「管理裝備」的選項，讓玩家可以隨時查看道具欄、更換裝備或丟棄物品。

**2. 金幣與商店系統 (Gold & Shop System)**

* **為什麼需要？** 為遊戲增加一個經濟循環，讓玩家的戰鬥不只為了經驗值，也為了賺取金錢。商店則提供了一個穩定獲得特定道具或技能的管道，讓玩家對自己的角色成長有更多掌控權。
* **如何實現？**
  1. 在 Player 結構體中新增 int gold;。
  2. 讓敵人被擊敗後，除了掉落經驗值，也會掉落金幣。
  3. 設計一個「商店」函式，可以在特定樓層（例如每 5 層或 10 層）觸發。
  4. 在商店中，玩家可以花費金幣購買隨機產生的裝備、消耗品（見下一點）甚至是學習新技能。

**3. 更多樣的樓層事件 (More Varied Floor Events)**

* **為什麼需要？** 目前的每一層都是一場戰鬥，這可能會讓遊戲過程變得單調。引入隨機事件可以增加遊戲的驚喜和重玩價值。
* **如何實現？**
  1. 在每一層開始時，透過一個隨機數決定發生的事件類型。
  2. 除了「戰鬥」之外，可以新增以下事件：
     + **寶箱房：** 直接獲得金幣或一件隨機裝備。
     + **治癒噴泉：** 完全恢復玩家的 HP 和 MP。
     + **神秘祭壇：** 提供一個強力的祝福（Buff），但也可能伴隨著一個詛咒（Debuff）。
     + **陷阱房：** 玩家需要通過一個簡單的判定（例如隨機數），失敗則會受到傷害或負面狀態。

**4. 消耗性道具 (Consumable Items)**

* **為什麼需要？** 為戰鬥增加更多策略選擇。當玩家 MP 不足或技能正在冷卻時，消耗品可以成為扭轉戰局的關鍵。
* **如何實現？**
  1. 定義一個新的 struct Consumable，包含名稱、效果類型（如恢復HP、造成傷害）、效果數值等。
  2. 讓玩家可以透過商店購買或在寶箱中找到這些消耗品，並存放在道具欄中。
  3. 在戰鬥選單中新增「使用道具」的選項，讓玩家可以在自己的回合使用這些物品。
  4. 範例：生命藥水、魔力藥水、炸彈（對敵人造成固定傷害）、解毒劑等。

你可以先看看這些建議，告訴我你對哪個功能最感興趣，或者如果你有其他的想法，我們也可以一起討論。準備好了之後，我就會開始協助你修改程式碼來實現它！

接下來為了增加遊戲的獨特性，我想要新增一個全新的獨立系統，主要是對於魔力的控制，讓保留較多的魔力可以得到優勢，而隨便濫用的話會變得更難。我希望它的順序是在回合開始結算狀態的前面，變成先計算魔力量，接著計算完狀態之後再消耗魔力攻擊。我希望在:  
魔力還有85%以上的時候額外增加20%傷害  
魔力在85%~50%的時候沒有影響  
魔力在50%~30%的時候傷害減10%  
魔力在30%~10%的時候傷害減30%，命中率再減10%  
魔力在10%~5%的時候傷害減50%，命中率再減30%  
魔力在5%~0%的時後直接受到一回合的暈眩狀態，讓玩家在該回合直接無法行動

接著我想要把總關卡減成50關，但是難度不變。接著我想要強化最後的boss給他更強的專屬技能，還有在第20層、30層跟40層增加一個小boss，並且幫他們設計新的專屬技能。  
第20層的boss叫”克羅諾斯”我想要把主題設為控制時間的boss，我想把它的血量設為300，給150經驗，給它10的自然血量恢復，並且讓每回合的狀態計算減2而不是1，加速狀態的減少。第一招給它威力25，命中率100的魔法傷害”秒裂”，並且附帶10回合的續弱狀態給玩家。第二招” 第十三時”可以讓boss穿越時間空隙，回復50HP。第三招” 時間齒輪”，造成威力40命中100的物理傷害，自身進入10回合的憤怒狀態。第四招”衰退”，威力30命中100的魔法傷害，可以無視玩家的魔法防禦力直接造成傷害。第五招” 倒轉之輪”，如果自身的血量比玩家的還要少，直接跟玩家交換當前血量，血量無法超過血量上限。

第30層的boss叫” 恆溫者”是一個控制溫度的boss，我想設計一個1~100的變數”溫度值”給這個boss，初始值是50，每當玩家使用攻擊型技能的時候溫度值+10，其他行動都會讓溫度值-10，而當溫度值>=80的時候boss會進入一回合的憤怒狀態，並且讓玩家無法駛出攻擊型技能。當溫度值<=20的時候玩家會進入一回合的寒冷狀態，並且無法使用治療技能或是強化技能。我想把它的血量設為400，給250經驗。第一招”爐心爆破”威力50命中80的魔法技能，讓玩家進入5回合的灼傷狀態，並且使溫度值+20。第二招”冰結迴旋”威力40命中90的物理技能，讓玩家進入3回合的寒冷跟出血狀態並且使溫度值-20。第三招”極光世界”威力45命中100的魔法傷害，清除自身跟玩家的所有狀態，使溫度值回到50。第四招”雙極崩界”威力50命中100的物理技能，減少玩家30點MP。

第40層的boss叫” 斷律”是一個擅長封鎖玩家行動的boss，我想給它每回合會有隨機的一種能力，分別是使玩家無法獲得狀態、玩家無法恢復HP、玩家無法回復MP、玩家無法使用攻擊技能四種。我想把它的血量設為500，給550經驗。第一招”動作鎖鏈”威力60命中60的物理技能，使自己該回合減少30點所受傷害。第二招”絕路封鎖”使玩家進入5回合的饑餓狀態。第三招” 裂界網”威力20命中100的物理攻擊，使玩家攻擊所附帶的效果無效，清除自身所有狀態。第四招”規則重編”命中100的物理傷害，造成本回合已受到的傷害。

最後的boss” Exile”，把它的血量設為600，給1000經驗。我想要給他一個”放逐計量條”每回合無視條件減少玩家2最大HP跟最大MP，並且將減少的數字加入計量條。第一招”虛無領域”使自身進入5回合的守護狀態，使放逐計量條+5。第二招”放逐協議”回復這個回合所受到的傷害，並且使放逐計量條增加回復血量的數字。第三招”現實扭曲”，清除自身的狀態，並且將玩家的狀態轉給自己，使放逐計量條增加15。第四招”遺忘脈衝”威力20命中100的魔法攻擊，使玩家的MP減少10，再使放逐計量條增加此攻擊造成的傷害。第五招”最終審判”，命中100無視玩家防禦的魔法攻擊，造成放逐計量條的傷害，使放逐計量條歸零。

接下來我希望可以加入裝備的系統，每通關一個level有15%的機會隨機得到一件裝備，有頭盔、盔甲、法杖三種。每個裝備又有不同的稀有度，有普通(白色，數值+0，50%機率)、罕見(綠色，數值+1，32%機率)、稀有(藍色，數值+3，14%機率)、史詩(紫色，+5數值，3%機率)、傳說(橘色，+9數值，1%機率)。數值可以給: 增加最大血量、增加最大魔力、增加hpRegen、增加mpRegen、經驗值獲得+10、增加防禦、增加魔法防禦，增加中毒傷害、增加灼傷傷害、增加魔法攻擊、被攻擊反彈傷害、減少特定數值但增加其他的、造成狀態額外增加一回合、每回合淨化自身、自身有狀態時魔法攻擊增加。等等

接下來我想要增加狀態的部分，有狀態跟持續回合，有像是灼傷(每回合-10)、中毒(從2開始遞增)、暈眩(命中率-20%)、出血(每次受傷額外受到5傷害)、虛弱(受到傷害增加20%)、寒冷(造成傷害-15)、守護(受到傷害-30%)、憤怒(命中率-10%傷害+20%)、冷靜(命中率+10%)、飢餓(每回合魔力-5)、冥想(每回合+5hp +5mp)，再幫我增加可以造成狀態的技能，還有除了可以造成傷害之外還有附加狀態的技能。