**老卢的轮盘赌**

**Lu’s Roulette**

**支持平台:**

1. 首先支持Android，同步支持PC（Steam）
2. 待定iOS

**类型：**

1. 支持单机
2. 支持本地双人
3. 待定 支持联网双人（Steam Cloud）

**大纲：**

基于俄罗斯轮盘赌分支新规则，形成一个双角色（玩家+对手）的派对游戏。在俄罗斯轮盘赌的规则上增加加成道具，玩家和对手通过持左轮手枪对自己/对方/空中开火进行概率博弈。

**预计开发周期：**

按半职4个月规划。~45人天。

**规则：**

* 两个玩家参与游戏。其中一人为玩家本人，另一人可为ai/真实对手。
* 左轮手枪中含6个子弹槽位，由庄家决定每个槽位装实弹/空置
* 场上仅有一把左轮手枪，两个玩家使用同一把左轮手枪射击。每次射击无论空弹实弹转轮都转1格。两个玩家回合交替时，转轮状态保留。
* 手枪转轮中实弹/空弹顺序由庄家决定。比如可以决定子弹顺序是 实/空/实/空/实/空，但是庄家完成装弹并转动转轮后第一发即可能是空弹也可能是实弹。

1. 两个玩家轮流做庄家。
2. 庄家决定左轮手枪中哪个槽位装实弹+哪个槽位留空。最多装3弹。子弹顺序双方可见。庄家转动转轮，第一发槽位随机。
3. 庄家先手持枪。
4. 持枪者可选择:
   1. 朝自己开枪。
      1. 如果开出实弹，自己死亡。转为对手回合，自己之后不能参与回合。
      2. 如果开出空弹，自己获得等同于枪内剩余实弹数量的筹码。之后仍是自己回合。
   2. 朝对手开枪。
      1. 如果开出实弹，对手死亡。之后仍是自己回合，对手不再能参与回合。
      2. 如果开出空弹，对手获得等同于枪内剩余实弹数量的筹码。下一回合转为对手回合。
   3. 朝空中开枪
      1. 如果开出实弹，转为对手回合。
      2. 如果开出空弹，下一回合仍是自己回合。
5. 庄家和其对手按以上规则回合轮换。
6. 如果手枪中已无实弹但双方仍存活，则庄家位交换，重新开始游戏。
7. 游戏结束当且仅当：
   1. 双方都死亡，则筹码多者获胜。
   2. 一方死亡，另一方取得多于死者的筹码，则多者获胜。
   3. 一方死亡，另一方筹码少于死者筹码，游戏不结束。

**道具：**

待定

**最小可行demo:**

以上规则可执行。画面从简，角色通过真人实拍+风格化的方式表现。

预计3周内完成demo。

**规划：**

1. 制作最小可行demo，通过反馈决定项目是否继续。

**问题:**

1. 理论上玩家可算出当前状态下期望最优解。通过引入道具的方式确保概率解复杂度够高，玩家无法计算。

**设想：**

1. 轮盘赌是纯概率游戏。参考德州扑克通过对手未知手牌带来的不确定性，考虑引入类似的双方不透明信息带来额外游戏性。

**规则修改：**

1. **超机智青年大会 12.22前 轮盘游戏 中段**
2. **填子弹一人一半；每个人可放，但是看不到对方有没有放。子弹存在颜色，可看到是谁放的**
3. **道具：**
   1. **查看当前仓位**
   2. **查看接下来n发仓位**
   3. **筹码翻倍卡**
   4. **盾牌（至多抵挡一颗子弹）；一个仓位可能存在2发子弹**
   5. **商店解锁模式（会员卡）**
   6. **当前仓和任意未开仓互换**
   7. **气球**