

JDB捕鱼与街机玩法速查

捕鱼机和街机的数学和老虎机完全不同。把弹头成本、鱼种倍率与踩雷 / Plinko 的概率骨架划清楚。

捕鱼机和街机是 JDB 区别于纯老虎机厂商的招牌,但它们的数学另成一套:没有旋转、没有连线。这份速查把捕鱼机的赔率骨架和街机小游戏的概率结构讲清楚,让你知道每一发子弹、每一次翻格的钱花在哪。全篇仅作科普,不涉及真钱投注。

01 捕鱼机:弹头成本 × 炮台倍率

捕鱼机的下注单位是每一发子弹。炮台倍率决定单发成本,也等比例放大命中赔付。把炮台从 $\times 1$ 调到 $\times 10$,等于每发都在下十倍注——花得快,潜在回报也大,资金波动随之放大。

代表游戏 财神捕鱼、五龙捕鱼、捕鱼一路发

02 鱼种倍率阶梯

赔付分散到不同鱼种:小鱼倍率低但判定宽松、回本平缓;大 Boss 倍率高但判定苛刻、耗弹多。打小鱼维持节奏,靠偶发的大目标做爆发,是这类玩法的通用结构。

代表游戏 猎龙高手、邪龙传奇、海皇争霸龙凤传说

03 命中判定:打中不等于捕获

子弹击中目标后还有一次按概率的捕获判定,倍率越高的鱼捕获概率越低。连打大 Boss 十几发没捕获很正常,那不是“卡住”,而是高倍用低捕获率平衡高赔付。

04 踩雷:风险与倍率一起涨

每翻开一个安全格,累积倍率上升,但剩余格里地雷密度也上升,越往后每一步翻车概率越高。可随时收手结算,收手点就是你的风险偏好。

代表游戏 踩地雷、踩地雷2

05 Plinko 与骰子:赔率与概率成反比

Plinko 落点近似钟形分布,中间低倍格大概率、边缘高倍格几乎打不中;骰子赔率与胜出区间严格挂钩,区间越窄赔越多也越难中。可调的只是波动,不是胜率。

代表游戏 Plinko、骰子



理性对待 · 责任博彩

本资料由 JDB游戏百科 独立整理,仅用于游戏机制科普,不是 JDB夺宝电子官方渠道,不接受任何形式的真钱投注,不提供、不推荐任何博彩平台,页面与本文件均无联盟或推广链接。免费试玩以虚拟积分进行,不能验证真钱结果。博彩有风险,任何机制都不能消除庄家优势;若游戏开始影响到你的生活或情绪,请立即停止并寻求专业帮助。仅限 18 岁以上人群阅读。