

黑色推銷員 2

笑ウせえるすまん 2

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



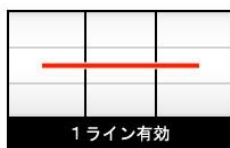
導入年月 2013/09

五號機 ART TYPE

框體圖片



有效線



中段一線有效

50 枚約可遊技轉數 34G

小役構成



ドーン BONUS

遊玩 12G 或是得分 3 次後結束



BIG BONUS

銅鐘押順指示 20 次後結束



フクゾーREPLAY



1 枚/9 枚/13 枚/14 枚



4 枚



1 枚



REPLAY

轉輪配列

リール配列	リール 1	リール 2	リール 3
21	山景	山景	山景
20	笑ウせえるすまん	笑ウせえるすまん	笑ウせえるすまん
19	笑ウせえるすまん	笑ウせえるすまん	笑ウせえるすまん
18	笑ウせえるすまん	山景	山景
17	山景	山景	山景
16	山景	山景	山景
15	山景	山景	山景
14	山景	山景	山景
13	山景	笑ウせえるすまん	山景
12	笑ウせえるすまん	山景	山景
11	山景	笑ウせえるすまん	山景
10	山景	山景	山景
9	山景	山景	山景
8	山景	山景	山景
7	山景	山景	山景
6	山景	山景	山景
5	山景	山景	山景
4	山景	山景	山景
3	山景	山景	山景
2	山景	山景	山景
1	山景	山景	山景

開獎條件

1. 規定轉數到達
2. 特殊小役抽選
3. 經由 CZ「福 ZONE」抽選

轉輪凍結特典與確率

確率為 1/21845.3, 為ドーン BONUS 確定
ドーン BONUS 中紅七連線確率為 1/1.7!

天井情報與恩惠

天井 BONUS&ART 間 1500G, 1000G 以上當選 BONUS 時為 ART 確定

1000G~當選 ART 為真フクゾーRUSH、1251G~當選 ART 為極フクゾーRUSH 確定

樂都

SLOTTO
パチスロ・柏青斯洛

最豐富的機種情報查詢
最專業的中文機台攻略
最即時的線上論壇討論
最廣大的電玩消費族群
最有效活動廣告平台

盡在 樂都 SLOTTO
パチスロ・柏青斯洛



樂都



樂都社團討論區

歡迎加入FB粉絲團

<https://www.facebook.com/groups/happyslotto/>



小役種類及瞄壓方式



左轉輪瞄押 BAR，約在上段處瞄押



左轉輪中段停止時微笑擊櫻，中右轉輪適當停止即可

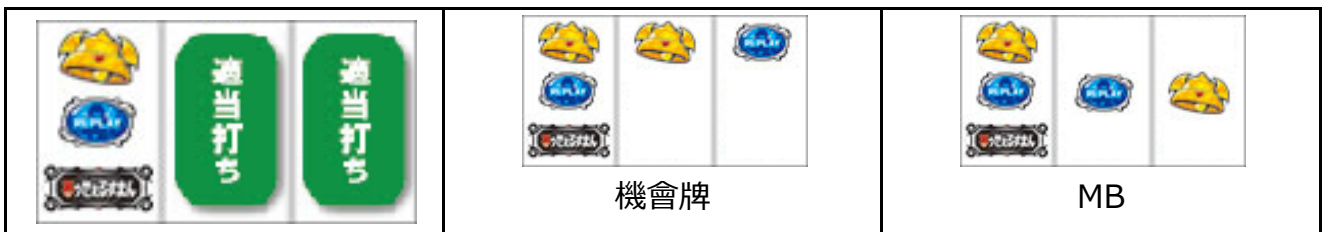
左轉輪角紅櫻出現時，中轉輪適當停止，右轉輪瞄押紅七

右轉輪紅七(或大牌圖案)中段停止時為強櫻



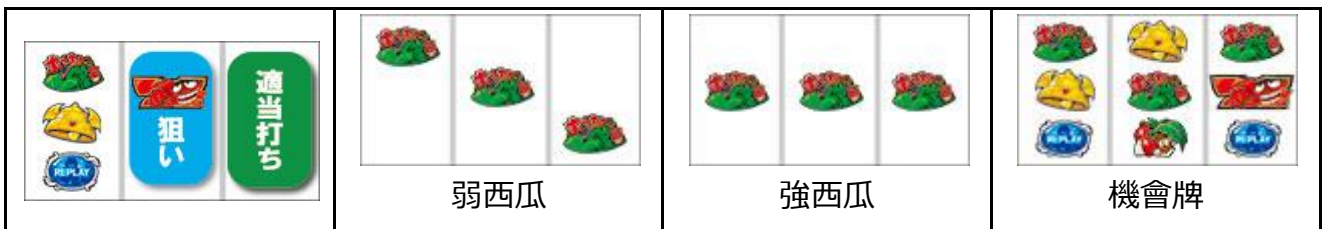
左轉輪下段黑 BAR 停止時，中右轉輪適當停止，上段鐘鐘再停止時為機會牌

中段再再鐘停止時為 MB 役



左轉輪西瓜出現時，中轉輪瞄押西瓜(紅七附近)，右轉輪適當停止即可

斜瓜或是上段西瓜連線時為弱西瓜，中段西瓜停止時為強西瓜，西瓜聽牌不中時為機會牌



BONUS 與 ART 中打法

有押順指示時須照押順停止，切入演出時瞄押畫面指定圖案，其餘演出照一般時打法即可

本機基本說明

模式與 BONUS 介紹

通常場景



通常時有四個場景
周圍有紫色特效包圍時為好機

魔之巢



此為前兆示唆的場景

福 ZONE



全部小役都會進行 ART 抽選的
自力 CZ, 期待度約 33%
還有期待度更高的真與極

BIG BONUS



銅鐘押順次數 20 次的 BONUS
紅七連線則突入 ART
小役則會進行 1G 連抽選

ドーン BONUS



為特典 BONUS, 約 1/1.7 形成
紅七連線, 最大可連線 12 次

フクゾーRUSH



1 SET40G+α, 純增 2.3 枚/G
有更上位的 RUSH 存在

笑フクゾーRUSH



10G 間每轉都會進行上乘的上乘特化區間
同一小役連續成立時還會有另外的上乘

ゲキゾーRUSH



為一特別區間, 特殊小役成立確率約 15 倍上升

通常時演出

モグビ



畫面右方出現的圖案種類
會示唆即將要發展的內容

STEP UP 演出



喪黑的臉連續切入
繼續越多 G 的話期待度越高

暗轉演出



與暗轉一起出現的笑標誌
頻發出現時為好機

喪黑巴士演出



出現時為可以期待的機會演出

短凍結演出



與轉輪連動有最大三階段的
切入演出發生，到紅色為大好機

喪黑 JUDGE 演出



發生時為連續演出發展確定!?
按下按鍵發生ドン!的話...

半出 押太



我間 真知子



能見野 新造



古指名機會



連續演出的主角為喪黑的客人有三位，如果前作的角色登場的話為大好機!

事務演出



中途下車演出



設計演出



女士演出



鍛鍊演出



牛棚王牌投手演出



各角色的連續演出基本上有兩種，喪黑登場的演出基本上為好機，紅文字或是笑符號出現時期待上升

ART 中的演出

接飛盤演出



陷阱演出



射物演出



群預告



ART 中 G 數上乘會以連續演出的勝利後告知，同演出連續發生時期待度上升

群預告出現時為大量上乘與期待度大上升的好機!

對決!モグ機器人



高爾夫演出



喪黑連打演出



主人連打演出



ART 中連續演出中期待度高的演出

PUSH 按鍵連打後往連續演出發展

在 ART 中為高期待的演出

挑戰接住玻璃杯



地鼠滅絕作戰!



射月亮演出



在 ART 中也有機會發展繼承前作的演出，當然是為激熱的演出

版權宣告：遊戲說明內容皆取材自網路整理，版權分屬各出處所有人

如有任何不妥與意見請與我們連絡，我們將盡快改善，感謝大家。

本機種資料僅供遊戲過程參考，不得做為開牌依據，更多詳細資料請上網：<http://slotto.com.tw>

各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
ドーン BONUS	1/21845					
BIG BONUS	1/1249	1/1216	1/1159	1/1090	1/1040	1/967
ART 初當	1/326	1/316	1/300	1/279	1/244	1/199
BONUS+ART	1/255	1/248	1/236	1/220	1/196	1/164
機械割	97.7%	98.5%	100.3%	103.3%	107.0%	112.2%

小役確率

設定	1	2	3	4	5	6
弱櫻	1/77.1	1/76.7	1/76.2	1/75.8	1/75.3	1/74.9
強櫻	1/262	1/260	1/258	1/256	1/254	1/252
弱瓜	1/111	1/110	1/109	1/108	1/107	1/107
左銅鐘	1/164			1/163		
共通銅鐘	1/131			1/130		
小役	笑撃櫻	強瓜	機會牌 A	機會牌 B	通常 RP	
確率	1/8192	1/410	1/397	1/397	1/7.3	
小役	中銅鐘	右左銅鐘	右中銅鐘	MB		
確率	1/12.8	1/12.8	1/12.8	1/14.9		

通常時與 ART 中 BIG 抽選

通常時/ART 中會依照小役進行 BIG 抽選, 押順銅鐘/不中小役/MB/MB 中銅鐘當選率 **0.01%**

成立役	1	2	3	4	5	6
強西瓜	6.25	6.71	7.32		7.63	8.09
弱西瓜	1.22		1.37	1.56	1.68	1.83
強櫻	3.13	3.36	3.66	4.12	4.58	5.04
弱櫻	0.78					
機會牌	2.50			2.90	3.05	3.66
共通銅鐘	1.00					

通常時模式移行抽選

ART 結束時、BIG 結束時、設定變更時會進行模式移行抽選

滞在	通常 A				通常 B				通常 C			
設定	通 B	通 C	準備	天國	通 A	通 C	準備	天國	通 A	通 B	準備	天國
1	50.0	25.0	5.00	3.10	16.9	50.0	5.00	3.10	50.0	25.0	5.00	5.00
2					14.9				45.0	30.0		
3	48.1	27.5	6.30		10.0		7.00		40.5	35.0	7.00	
4		30.0			54.9	25.0			40.0	10.0		
5	40.0	35.0	10.0		7.50	57.5	12.5		15.0	30.0	15.0	
6	30.0	40.0	12.5			65.0	15.0		10.0	25.0	20.0	
滞在	準備	天國				設定變更時						
設定	天國	通 A	通 B	通 C	準備	通 A	通 B	通 C	準備	天國		
1	60.0	37.5	25.0	10.0	2.50	37.5	40.0	12.5	7.00	3.00		
2		35.0	27.5									
3		34.5	25.0	12.5	3.00							
4		26.0	30.0	15.0	4.00							
5		20.0	25.0	20.0	5.00							
6		10.0	15.0	25.0	10.0							

規定 G 數分配

模式移行時會決定規定 G 數，規定 G 數到達時則當選 ART，天國模式為 **100G 以內** 確定

模式	通常 A				通常 B			
設定	12	34	5	6	12	34	5	6
1-100G	0.78		1.22	1.56	0.39			
101-150G	0.05	0.1	0.2		0.78			
151-200G	0.78	1.46	2	5	0.05		0.5	
201-300G	0.1	0.2	0.39		0.1		0.99	
301-350G	0.05	0.1	0.2		1.56	2	2.99	7.32
351-400G	1.56	2	2.99	5	0.05		0.5	
401-500G	0.1	0.2	0.39		0.1		0.99	
501-550G	0.05	0.1	0.2		1.56	2.34	5	10
551-600G	1.56	2	2.99	7.32	0.05		0.5	

モード	通常 A				通常 B			
設定	12	34	5	6	12	34	5	6
601-700G	0.1	0.2	0.39		0.1		0.99	
701-750G	0.05	0.1	0.2		1.56	2.34	5	20
751-800G	1.56	2.34	5	10	0.05		0.5	
801-900G	0.1	0.2	0.39		0.1		0.99	
901-950G	0.05	0.1	0.2		1.56	2.34	5	25
951-1000G	9.38	11	15	25	0.05		0.5	
1001-1100G	0.2	0.39			0.2	0.39		
1101-1150G	0.1	0.2			0.2	0.5		
1151-1200G	11	12.5	20	25	12.5	20		
1201-1250G	3.13	5		10	78.9	67.7	52.9	8.55
1251-1350G	0.2							
1351-1450G	12.6			5.1				
1451-1500G	56.5	48.6	29.9	2.7				
モード	通常 C				準備			
設定	12	34	5	6	12	34	5	6
1-100G	0.39				2			
101-150G	0.05				0.5			
151-200G	1.56	2.34	5	10	0.5			
201-300G	0.1		0.99		0.1			
301-350G	0.05		0.5		4.88	6.1	7.5	10
351-400G	2.34	3.13	7.50	20.0	4.88	6.1	7.5	10
401-500G	0.1		0.99		0.2			
501-550G	0.05		0.5		6.1	7.63	10	20
551-600G	2.34	3.13	7.5	20	6.1	7.63	10	20
601-700G	0.1		0.99		0.2			
701-750G	0.05		0.5		9.16	12.2	15.3	12.2
751-800G	2.34	3.13	10	25	9.16	12.2	15.3	12.2
801-900G	0.1		0.99		0.2			
901-950G	0.05		0.5		28	22.2	15.4	5.96
951-1000G	90.4	87.3	63.6	18.6	28	22.2	15.4	5.96

規定 G 數到達時 SET 數分配

設定	1 SET	2 SET	3 SET
1-5	97.0	2.50	0.50
6	98.8	1.00	0.20

狀態移行 TABLE

狀態會依照滯在模式與消化 G 數進行管理

G 數	1-100	-150	-200	-300	-350	-400	-500	-550
通常 A	低確	中確	中確	低確	中確	高確	低確	中確
通常 B	中確	高確	低確	低確	高確	中確	低確	高確
通常 C	高確	低確	高確	低確	中確	中確	低確	中確
準備	中確	低確	低確	低確	中確	低確	低確	中確
天國	中確							
G 數	-600	-700	-750	-800	-900	-950	-1000	
通常 A	高確	低確	中確	高確	低確	中確	高確	
通常 B	中確	低確	高確	中確	低確	高確	中確	
通常 C	中確	低確	高確	高確	低確	高確	高確	
準備	低確	低確	中確	低確	低確	中確	低確	
G 數	-1100	-1150	-1200	-1250	-1350	-1450	-1500	
通常 A	低確	中確	高確	高確	低確	高確	高確	
通常 B	低確	高確	中確	高確				

ART 直擊抽選

通常時/福 ZONE 前兆中會依照成立小役進行 ART 直擊抽選

設定	共通銅鐘	弱櫻	強櫻	機會牌 弱西瓜	強西瓜	笑擊櫻
1-3	0.20	0.10	0.80	0.40	1.60	100
4	0.30		1.20	0.60	2.30	
5		0.20	1.30	0.70	2.90	
6	0.40	0.40	2.00	0.80	3.10	

福 ZONE 抽選

通常時會依照成立小役與滞在狀態進行福 ZONE 抽選

成立	弱西瓜			強西瓜			弱櫻			強櫻						
設定	低確	中確	高確	低確	中確	高確	低確	中確	高確	低確	中確	高確				
1	3.51	10.0	33.3	25.0	50.0	80.0	2.20	5.00	25.0	12.5	25.0	60.0				
2	4.00	10.4					2.50	5.50			25.0		25.0			
3	4.58	11.0					2.75	6.00			13.1		25.6			
4	5.19	11.6					26.3	3.05			6.50		15.0	26.3		
5	5.80	12.7					36.3	28.1			3.66		7.17	27.5	17.6	26.9
6	7.00	13.7					40.0	30.0			5.00		9.00	30.0	20.0	30.0
成立	共通銅鐘			機會牌			MB 中銅鐘			通常 RP						
設定	低確	中確	高確	低確	中確	高確	低確	中確	高確	中確	高確					
1	2.50	8.00	33.3	7.00	15.0	40.0	0.39	0.38	3.13	0.03	0.61					
2	3.00	8.50		8.00	15.3			0.40		0.04						
3		9.00		9.00	15.6			0.41		0.05						
4		4.00		9.50	10.0			16.2		0.43		0.06				
5	4.43	10.0		36.3	11.4			17.2		41.2		0.46	0.08			
6	6.00	12.5		40.0	15.0			18.3		45.0		0.49	0.08			
成立	MB		左第 1 銅鐘		中右第 1 銅鐘			不中小役								
設定	中確	高確	中確	高確	低確	中確	高確	高確								
1-4	0.31	1.56	0.29	0.78	0.07	0.05	0.39	0.10								
5						0.06										
6						0.07										

通常/真/極 福 ZONE 分配・繼續 G 數分配

福 ZONE 當選時會進行通常/真/極分配與繼續 G 數分配

福 ZONE 分配

通常	真	極
90.0	8.33	1.67

繼續 G 數分配

10G	20G	30G
90.0	9.00	1.00

ART 抽選

(真/極)福 ZONE 中會依照成立小役進行 ART 抽選

成立役	笑撃櫻	強櫻	強西瓜	MB/MB 中銅鐘	不中小役
CZ	100	50	75	5	0.2
真/極 CZ		100	100	10	
成立役	弱櫻	弱西瓜/共通銅鐘/左銅鐘	機會牌	中右銅鐘	通常 RP
CZ	12.5	20	33.3	2.5	10
真 CZ	25	33.3	50	5	20
極 CZ	100	100	100	10	33.3

當選時會依滯在 CZ 與當選契機進行 **ART 分配**(通常/真/極), 未列出的機率為一般 ART

滯在	CZ		真 CZ		極 CZ
契機役	真	極	真	極	極
西瓜	3.40	0.60	96.6	3.40	100
機會牌	2.50	0.50	97.5	2.50	
上記以外	1.60	0.40	98.4	1.60	

當選時 SET 數分配

ドーン BONUS 當選 1 SET 確定

契機役	櫻/西瓜/機會牌	通常 RP	不中小役	共通銅鐘	押順銅鐘	MB 中銅鐘	MB
1 SET	89	79.9	99.4	89.9	94.9	94.1	97.9
2 SET	10	20	0.5	10	5	5.8	2
3 SET	1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1

福 ZONE 拉回抽選

ART 非當選時會進行福 ZONE 拉回抽選, 當選時在福 ZONE 結束後經由前兆後再突入

設定	1	2	3	4	5	6
強西瓜	25.0	30.0		33.6	36.6	40.0
弱西瓜	12.5		14.7	15.9	18.3	20.0
強櫻	25.0	30.0		30.5	32.0	35.0
弱櫻	12.5		14.7	15.3	16.5	17.7
機會牌	25.0		30.0	30.5	33.0	35.0
共通銅鐘	12.5					
不中小役	0.39					

BONUS 中的抽選

ドーン BONUS/BIG 中紅七連線的話則當選 ART

紅七連線確率：ドーン BONUS 中 1/1.7、BIG BONUS 中 1/205

紅七連線時 ART 分配

通常 ART	真 ART	極 ART
95.0	4.50	0.50

BIG 中 1G 連抽選

BIG 中會依照成立小役進行玻璃杯獲得抽選，獲得後再進行 1G 連抽選

成立役	笑擊櫻	強櫻	弱櫻	強西瓜	弱西瓜	機會牌
玻璃杯獲得率	100					
1G 連抽選率	100	25	4.7	41.4	7.8	25
成立役	共通銅鐘		左銅鐘	中右銅鐘		MB/MB 中銅鐘
玻璃杯獲得率	14.8		15.6	3.9		11.7
1G 連抽選率	15.5		19.9			6.3

ART 中 BIG 中 G 數上乘抽選

ART 中成立的 BIG 中除了進行 1G 連抽選以外，還會進行 G 數上乘抽選

成立	弱櫻	強櫻	笑擊櫻	弱西瓜	強西瓜	機會牌
當選率	14.3	100		8.20	33.3	20.0
10G	70.4	35.0				42.5
20G	17.6	48.5		61.0	18.9	42.5
30G	7.04	12.5		24.4	60.1	15.0
50G	3.52	3.00		12.2	15.0	
100G	1.41	1.00	100	2.44	6.01	

(真/極)フクゾーRUSH 中

昇格抽選

フクゾーRUSH(準備)中會依照成立小役進行昇格抽選

滞在	通常			真		極
	真	極	笑	極	笑	笑
笑擊櫻			25.0		25.0	25.0
強櫻	0.40	0.20	12.5	0.20	12.5	12.5
弱櫻	0.20	0.05	4.00	0.05	3.00	1.00
機會牌	2.00	0.30	2.00	0.60	1.50	0.50
強西瓜	7.00	1.50	0.10	3.00	0.10	0.10
弱西瓜	2.50	0.50		1.00		
共通銅鐘			0.50		0.50	
斜線銅鐘						

G 數上乘抽選

フクゾーRUSH 中會依照成立小役進行 G 數上乘抽選(上乘 G 數有可能會分開告知)

以下表格中有範圍的上乘 G 數為間隔 10G，機率为“各”

(以笑擊櫻的 210-205G 為例，210G 上乘率为 1.3%、220G 上乘率也為 1.3%，類推)

小役	笑擊櫻			強櫻			弱櫻		
	通常	真	極	通常	真	極	通常	真	極
當選率	100						22.2	40.0	100
10G				25.1	12.5	30.0	73.4	54.3	85.1
20G				25.1	22.6	49.0	18.0	25.0	10.9
30G				35.1	36.6	12.5	4.50	12.5	2.50
50G				10.0	20.0	5.00	2.25	5.00	1.00
60-80G				0.50	0.50	0.50	0.45	0.25	0.10
100G	50.0	40.0	100	5.01	5.01	2.00	0.45	2.50	0.20
110-150G	3.10	2.50		0.20	0.20				
200G	3.10	12.5		0.50	1.00				
210-250G	20.0	40.0							
300G	1.30								

小役	強西瓜			弱西瓜			機會牌		
RUSH	通常	真	極	通常	真	極	通常	真	極
當選率	33.6	50.1	100	11.1	20.0	100	33.3	50.1	100
10G							44.0	42.5	48.0
20G	19.4	9.98	30.0	66.4	33.8	96.2	44.0	42.5	48.0
30G	29.8	23.8	50.0	18.0	25.0	2.50			
50G	37.2	39.9	16.0	9.00	25.0	0.50			
60-80G	0.30	0.20	0.50	0.90	0.25	0.10			
100G	5.95	20.0	2.50	2.25	12.5	0.50	8.98	5.00	4.00
110-150G	0.30	0.20		0.09	0.10		0.30	2.00	
200G	2.98	4.99		0.45	2.50		0.30	2.00	
210-250G	0.30			0.09			0.30		
300G	1.49			0.45			0.30		
小役	左第 1 銅鐘			共通銅鐘					
RUSH	通常	真	極	通常	真	極			
當選率	0.53	0.53	0.36	10.0	15.0	100			
10G	22.6	22.6	33.3	76.5	66.6	97.7			
20G				23.3	33.2	2.33			
30G				0.10	0.07	0.01			
50G	17.0	17.0	25.0	0.10	0.07	0.01			
60-80G	3.77	3.77	5.56						
100G	17.0	17.0	25.0						
110-150G	3.77	3.77							
200G	17.0	17.0							

SET 數上乘/ゲキゾーRUSH 抽選

フクゾーRUSH 中紅七連線 (1/485)時上乘 SET 數, 而且中段連線時突入ゲキゾーRUSH

DANGER ZONE 中拉回抽選

ART 消化後突入的 DZ 中, 會依照當下累積的三擇 RP 押順正確次數進行 ART 拉回抽選

1 回	2 回	3 回	4 回	5 回	6 回	7 回
0.10	0.50	1.00	2.00	5.00	12.5	100

(真/極)ゲキゾーRUSH 中

保證 G 數分配

フクゾーRUSH 中中段紅七連線時突入ゲキゾーRUSH 後會決定保證 G 數

保證 G 數消化後的三擇 RP 不正確時(右斜上再再鐘連線)結束

11G	12G	13G	14G	15G	16G	17G	18G	19G	20G
25	25	12.5	12.5	10	5	2.5	2.5	2.5	2.5

G 數上乘抽選

ゲキゾーRUSH 中紅櫻跟西瓜確率會大幅上升(西瓜&弱櫻約 1/4.9、強櫻約 1/20)

小役	笑擊櫻		強櫻			弱櫻			強西瓜			
	通常/真	極	通常	真	極	通常	真	極	通常	真	極	
當選率	100					55.6	83.3	100	66.7	100		
10G			10.0	10.0	30.0	52.7	43.0	72.0				
20G			22.5	30.0	40.0	22.7	24.0	20.0	10.5	14.5	30.0	
30G			50.0	30.0	15.0	18.2	18.0	5.00	30.0	25.0	40.0	
50G			12.5	20.0	10.0	4.55	12.0	2.50	50.5	43.0	20.0	
100G	66.7	100	4.00	7.50	5.00	1.82	3.00	0.50	7.50	12.5	10.0	
200G	33.3		1.00	2.50					1.50	5.00		
小役	弱西瓜			機會牌			左第 1 銅鐘			共通銅鐘		
	通常	真	極	通常	真	極	通常	真	極	通常	真	極
當選率	40.0	66.7	100	62.5	100		0.49	0.49	0.36	6.67	20.0	100
10G				45.2	42.3	43.8	25.0	25.0	33.3	65.2	50.0	100
20G	31.3	46.0	84.0	45.2	42.3	43.8				34.9	25.0	
30G	31.3	22.5	10.0								12.5	
50G	31.3	22.5	5.00				25.0	25.0	33.3		12.5	
100G	5.00	6.00	1.00	7.99	15.0	12.5	25.0	25.0	33.3			
200G	1.25	3.00		1.60	0.50		25.0	25.0				

笑フクゾーRUSH 中

G 數上乘抽選

笑フクゾーRUSH 中 10G 間，全部小役都會進行 G 數上乘

成立役	5G	10G	20G	30G	50G	100G
笑擊櫻						100
強櫻		12.5	47.0	25.0	12.5	3.00
弱櫻		75.0	18.8	15.0	1.00	0.20
強西瓜			27.0	28.0	37.0	8.00
弱西瓜			85.0	11.5	2.50	1.00
機會牌		45.7	45.8			8.50
紅七連線		100				
共通銅鐘		100				
斜線銅鐘	66.7	33.3				
通常 RP	98.0	2.00				
不中小役	100					

COMBO 上乘抽選

同一種小役連續成立時會進行追加 G 數上乘

連續次數	不中小役	RP	銅鐘	櫻	西瓜	機會牌
2 連	5G	5G	5G	10G	15G	30G
3 連		10G	10G	20G	30G	60G
4 連		15G	20G	30G	50G	100G
5 連		20G	30G	40G	70G	
6 連		25G	40G	60G	100G	
7 連		30G	50G	80G		
8 連		35G	60G	100G		
9 連		40G	80G			
10 連		50G	100G			