

Smartslot 攻殻機動隊

スマスロ攻殻機動隊



導入年月 2026/02

六號機 AT TYPE

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹

框體圖片



50 枚約可遊技轉數 32G

小役構成



S.A.C.BONUS RED



S.A.C.BONUS BLUE



1.3.15 枚



REPLAY



REPLAY



REPLAY

轉輪配列

リール配列			
20			
19			
18			
17			
16			
15			
14			
13			
12			
11			
10			
9			
8			
7			
6			
5			
4			
3			
2			
1			

開獎條件

1. 特殊小役或規定轉數或點數到達抽選 CZ
2. 經由 CZ 抽選 AT

轉輪凍結特典與確率

確率 1/65536, 特典為 S.A.C.BONUS BLUE+電腦模式超特 A 級

天井情報與恩惠

天井為通常時消化 999G, 天井到達時經由前兆當選 AT 確定

CZ 間最大為 550G+前兆, 到達 CZ 天井時會經由殲滅 ZONE 後突入 CZ「S.A.M.」

白色境界失敗時 CZ 天井會縮短到 400G 且 CZ 突入時為タッチコマ離家出走確定

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
最有效的活動廣告平台

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



通常時左轉輪首先約在上段附近瞄押黑 BAR

左轉輪角紅櫻停止時，中右轉輪適當停止，右轉輪中段停止青再時為弱紅櫻

右轉輪中段停止大牌圖案時為強紅櫻



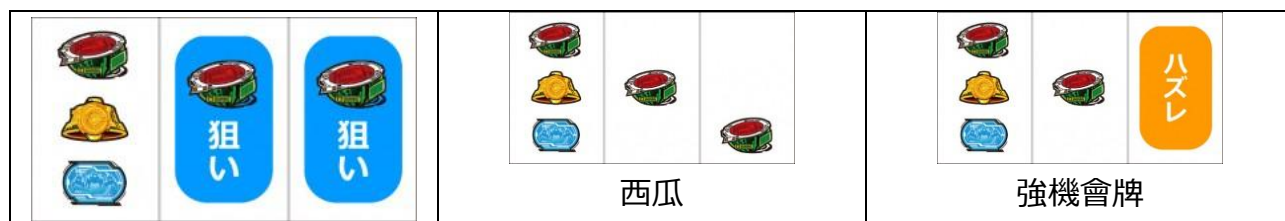
左轉輪下段黑 BAR 停止時，中右轉輪適當停止，銅鐘形成小 V 型時為弱機會牌

中段再再大牌圖案連線時為強機會牌

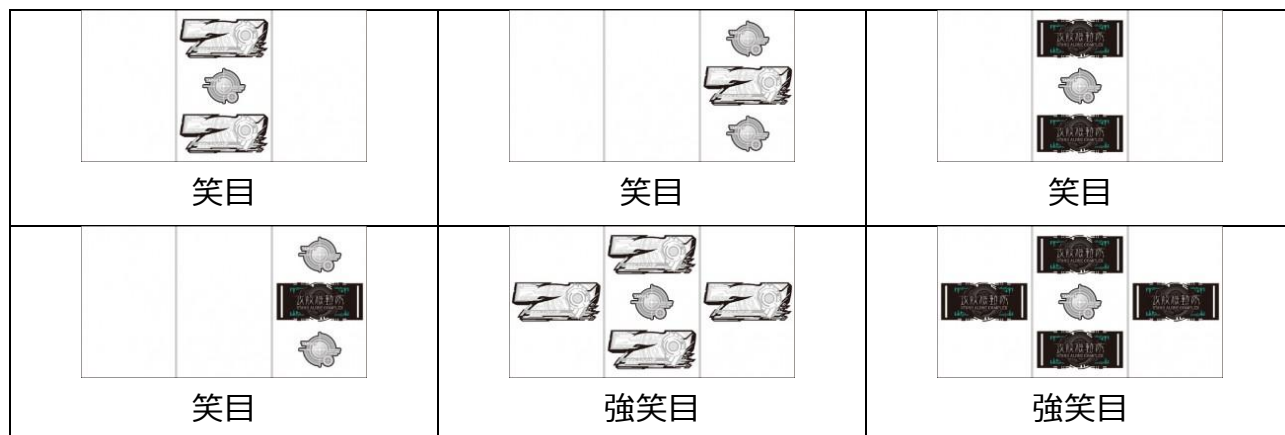


左轉輪西瓜出現時，中右轉輪瞄押西瓜，西瓜連線時為西瓜

有確實瞄押但是沒連線時為強機會牌



回胴 HACK 發生時，以下牌型停止時為笑目或強笑目



AT 中的打法 有押順指示時照押順停止，如果有瞄押大牌指示發生時請照押順瞄押大牌圖案
其他演出發生時照通常時打法瞄押即可

各種演出說明

模式與 BONUS 介紹

通常時



共有室場景



タチコマ架子場景



酒吧場景



夜晚場景

通常場景會示唆內部狀態，酒吧場景為高確、夜晚場景為超高確示唆。小役成立時會依照狀態

抽選獲得殲滅點數。轉輪右邊的顏色會示唆點數，出現笑臉男的話則突入殲滅 ZONE

規定轉數消化也會抽選突入殲滅 ZONE，每消化 50G 時為好機，轉輪左下角轉數變紅色時為大好機

殲滅 ZONE



BATTLE



屋頂(綠色)



屋頂(紅色)



笑臉男房



逮捕クルツコワ



逮捕ドレッドヘア

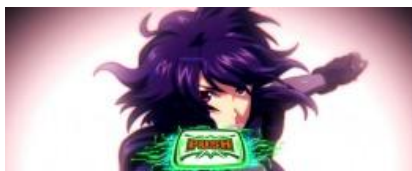
至少繼續 7G 的 CZ 抽選區間，全部小役都會抽選擊破，之後照擊破數決定發展目標

上排三個越右邊的期待度越高，左下角第四個的期待度最高。最後判定演出成功則當選 CZ 擊破 100 隻則突入殲滅機會，決定發展目標的 TABLE 有好幾種，選到比較好的 TABLE 時則

較容易往高期待度的演出發展，也可能殲滅 20 隻就突入殲滅機會

發展的演出全部有五種，上面右下兩個演出是期待度較高的兩個

殲滅機會



1G 決勝負，突入時當選 CZ 以上確定，小役連線則當選 AT 以上確定

S.A.C.BONUS



殲滅機會成功時的一部分當選的 BONUS，繼續 20G，消化中 RP 或特殊小役會抽選上乘差枚數，結束後經由特化上乘區間後突入 AT，紅 7 後突入電腦模式、藍 7 後突入電腦模式超特 A 級

S.A.M.



成功期待度約 52% 的 CZ，至少 11G 間小役會抽選回胴 HACK，發生時停止笑目的話則故事會進行，故事 2 期待度超過 50%，故事 3 則超過 80%，突破故事 3 則當選 AT 濃厚

タチコマ離家出走



通常時消化 200 或 400G 時有機會突入的成功期待度 65% 的 CZ，繼續 15G，消化中每一轉全小役都會抽選獲得經驗值點數，獲得時 AT 期待度會上升，到達 1000 點則當選 AT 濃厚且當選 AT 時多獲得電腦 RUSH 庫存

S.A.C.MODE



純增 4 枚/G，初期枚數 200 枚的差枚數管理 AT
消化中目標獲得直上乘或上乗特化區間
目標獲得白色境界挑戰後來獲得上位 AT
枚數歸零時則突入拉回區間 REBOOT CHANCE
拉回區間會決定繼續或結束，又或是突入上位

S.A.C.MODE ENDLESS GIG



純增 8.5 枚/G 的上位 AT，初期枚數 300 枚
消化中上乘成功時全部為 300 枚以上濃厚
結束後一定突入白色境界 Lv.3
所以繼續率約 75%

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>

AT 中的演出

白色境界等級



白色境界挑戰中獲得上位 CZ 白色境界的權利後會依照成功次數上升等級，等級越高則上位 CZ 的成功率會越高，突入白色境界挑戰的規定枚數會顯示在右上角，獲得 500 枚時一定突入但 100 或 300 枚時也有機會突入

高確場景



高確場景中為當選 CZ 的好機會
滯在中期待成立特殊小役

顏色銅鐘連續量表



連續三次成立相同的銅鐘時則有機會獲得上乘或是 CZ，連續的顏色會示唆期待度：
異色<紅同色<藍同色

差枚數直上乘



特殊小役成立時會進行直上乘抽選

SECTION9 MISSION



至少繼續 8G 的抽選電腦模式的 CZ
小役會抽選回胴 HACK，發生時的下一轉停止笑目的話則突入電腦模式。特殊小役成立時或是最後一轉成立小役時則發生回胴 HACK 濃厚
強特殊小役則突入電腦模式濃厚
突入此時的故事會示唆回胴 HACK 的發生期待度

電腦模式



藍 7 指示



三重 HACK



RP 分割上乘畫面



電腦模式超特 A 級

至少繼續 7G 的差枚數上乘特化區間，最大一次上乘 3000 枚，特殊小役或是共通銅鐘成立時為上乘的好機，藍 7 指示發生時會發生三重 HACK，會發生三個數字相乘後上乘該數字的枚數 RP 成立時畫面會分割成兩個或三個且轉數停止 1G，如果此 1G 發生上乘的話則會依照分割數上乘枚數。消化 7G 後成立不中小役或是紅 7 指示時沒發生上乘的話則結束

上位版的電腦模式超特 A 級則上乘性能大幅上升

REBOOT CHANCE



剩餘枚數歸零時突入的 5G 拉回區間，有預告音發生時為特殊小役成立的好機，抽到特殊小役則拉回濃厚，有庫存時則不用特殊小役也會拉回
拉回時會經由電腦 RUSH 上乘後回到 AT

白色境界挑戰



繼續 7G，成功時則獲得上位 CZ 的權利
成功越多時等級會上升使上位 CZ 成功率上升
突入時會進行成功抽選，消化中特殊小役也會抽選成功，弱特殊小役 50%，強特殊小役為成功濃厚。最後演出成功則獲得白色境界突入權利(AT 結束後突入)以及上乘差枚數

電腦 RUSH



為至少繼續 3G 的差枚數上乘特化區間
每轉都會上乘，タッチコマ突破閘門則繼續確定
タッチコマ數量增加時則報酬也會增加

白色境界



獲得上位 CZ 權利且 REBOOT CHANCE 失敗時
會突入的上位 CZ，5G 間為凍結高確，發生凍結
則突入上位 AT。全部小役都會抽選轉輪鎖定
特殊小役則成功濃厚，平均成功期待度 45%

上位 AT 中的演出

9th PERSON



主要在特殊小役成立時抽選突入的上乘挑戰
挑戰成功則上乘 300 枚以上濃厚

停止 HACK



藍色銅鐘發生時會抽選，發生時上乘 300 枚以上

Attack On Incident



突入上位 AT 時發生凍結則突入
每轉上乘三位數，平均上乘 650 枚

裏 AT



突入上位 AT 時笑面男會 HACK 框體!?
裏 AT 中全部特殊小役都會發生 9th PERSON
為大量上乘的好機

各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
CZ	1/238.0	1/236.3	1/231.7	1/220.9	1/214.0	1/210.1
AT	1/336.3	1/332.0	1/319.6	1/298.7	1/285.8	1/278.0
出玉率	97.9%	98.7%	100.8%	104.9%	109.3%	112.2%

小役確率

小役	押順銅鐘 A	押順銅鐘 B	RP	上段共通銅鐘	右斜上共通銅鐘
確率	1/3.4	1/2.3	1/9.6	1/12.0	1/27.3
小役	弱櫻	西瓜	弱機會牌	強機會牌	強櫻
確率	1/99.9	1/99.9	1/105.7	1/546.1	1/546.1

通常時各模式相關

以下為 AT 結束時的模式抽選，CZ 後也會抽選但比例不明，以下重置模式只在設定變更時移行

模式	A	B	C	D
分配比例	12.5	25	12.5	50

以下為各模式的殲滅模式期待度，下表的天井為 CZ 天井

各模式 200.400G 附近可期待突入タチコマ離家出走

G 數	50G	100G	150G	250G	300G	350G	450G	550G
重置	50	25	50	50		天井		
A	25	50	1.3	50		25	50	天井
B	50	1.3	50	25	1.3	50	天井	
C	25	50	1.3	天井				
D	100	1.3	天井					

通常時狀態移行抽選

以下契機發生時會抽選狀態移行

設定變更時與 AT 結束時

設定	1	2	3	4	5	6
通常	50	48.3	46.7	45	43.3	41.7
高確	47.5	48.8	50	51.3	52.5	53.8
超高確	2.5	2.9	3.3	3.8	4.2	4.6

狀態上升抽選

小役	通常跳高確	通常跳超高確	高確跳超高確
弱櫻	23.8	1.3	12.5
西瓜	48.8	1.3	25
強櫻	50		50

狀態轉落抽選

移行(超)高確實有 16G 的保障，保障轉數消化後非特殊小役以外的全部小役都會抽轉落

狀態移行	高確跳通常	超高確跳高確	超高確跳通常
轉落率	25	12.5	12.5

殲滅點數的抽選

殲滅 ZONE 結束時會抽選初期點數，設定變更時則會亂數抽選

初期點數	0	50	100
分配比例	75	20	5

小役成立時會抽選獲得殲滅點數，累積到 150 點時會突入殲滅 ZONE

內部狀態通常時特殊小役才會獲得點數，高確時全小役都會抽選點數

超高確時連不中小役時 50% 都會抽選獲得點數

強櫻與強機會牌成立時獲得 50 點以上濃厚

殲滅 ZONE 中的抽選

會依照成立小役抽選擊破隻數

擊破隻數	1	3	5	10	20	30	40	50	100
不中	15.8	40	33.3	10.4				0.4	
共通銅鐘				78.8	12.5	5	2.5	1.3	
RP				50	40	3.3	3.3	3.3	
弱特殊小役						81.3	12.5	5	1.3
強機會牌								50	50
強櫻								33.3	66.7

上表抽選到擊破 20~40 隻時，會再亂數抽選擊破 1~9 隻

多擊破 1~9 隻的當選率：RP/共通銅鐘 15%、弱特殊小役 75%

畫面左方顯示的報酬種類有七種 TABLE 管理(抽選比例不明)

TABLE 編號	1	2	3	4	5	6	7
擊破 100 隻~	金	金	金	彩	彩	彩	彩
擊破 80~99 隻	紫	紫	紫	金	金	金	金
擊破 60~79 隻	紅	紅	紅	紫	金	金	金
擊破 40~59 隻	綠	綠	紅	紅	紫	金	金
擊破 20~39 隻	藍	綠	綠	綠	紅	紫	金
擊破 0~19 隻	白	藍	藍	藍	綠	紅	紫

彩色當選殲滅機會 HYPER 確定，金色當選殲滅機會確定

紫色 CZ 期待度 75%、紅色 CZ 期待度 55%、綠色 CZ 期待度 20%、藍色以下期待度低

擊破 100 隻以上 12.5%、150 隻以上 100% 抽選報酬從金色變彩色

殲滅機會(HYPER)中的抽選

會依照當轉的成立小役抽選報酬內容

	擊破隻數	不中	RP/共通銅鐘	弱特殊小役	強機會牌	強櫻
殲滅機會	CZ	100				
	AT		100			
	AT+紅 7+電腦模式			98.8	75	50
	AT+藍 7+電腦模式超特 A 級			1.2	25	50
殲滅機會 HYPER	AT	100	50			
	AT+紅 7+電腦模式		50	75	50	
	AT+藍 7+電腦模式超特 A 級			25	50	100

CZ S.A.M.中的抽選

CZ 導入部分成立特殊小役會直接抽選故事進行一段：弱特殊小役 3.3%，強特殊小役確定

CZ 消化中會抽選回胴 HACK，當選率：共通銅鐘/RP 40%、特殊小役 100%

回胴 HACK 發生時抽到銅鐘 B 以外的小役則成功，確率約 1/1.75，成功時故事進行一段

CZ 結束時會依照進行到哪段故事抽選成功

進行故事	EP1	EP2	EP3	突破 EP3
當選率	低	50	80	100

CZ 中的故事種類基本上為暴走の証明與恵まれし者たち兩個交互出現

如果 CZ 連續兩次都出現同一個故事時則為設定 2 以上濃厚

CZ タチコマ離家出走中的抽選

CZ 導入部分成立特殊小役會直接抽選一發成功：弱特殊小役 3.3%，強特殊小役 50%

消化中會依照成立小役抽選 EXP

EXP	50	100	200	300	500	1000
不中	5	1.3				
共通銅鐘	78.3	12.5	5	2.5	1.3	0.4
RP		90.8	5	2.5	1.3	0.4
弱特殊小役			64.2	25	10	0.8
強特殊小役					50	50

CZ 結束時會依照獲得的 EXP 點數抽選 AT，100 點以下與 950 點以上當選 AT 確定

EXP 點數	150~250	300	350~900
AT 當選率	25	33	40%起跳，每多 50EXP 多 5%

AT 中瞄押銅鐘的抽選

AT 中會抽選第一押順瞄押紅 7 或藍 7 的銅鐘，但是不一定會發生瞄押指示

第一次的瞄押指示發生率為 16%(確率 1/8.8)

發生後如果下一轉又成立此瞄押押順銅鐘則一定發生瞄押指示(成立確率 1/1.39)

如果連續三轉成立此銅鐘此則會依照瞄押的 7 顏色種類與滯在狀態抽選高確或 CZ

滯在通常：三連不同色 25%抽選高確、三連紅色 18.8%抽 CZ、三連藍色 40%抽 CZ

滯在高確：三連不同色 25%加高確轉數、三連紅色 50.2%抽 CZ、三連藍色 75%抽 CZ

三連同色時還會抽選差枚數直上乘，當選率：三連紅色 2.5%、三連藍色 5%

上乘枚數	100	200	300	500
分配比例	50	16.7	16.7	16.7

AT 中狀態移行抽選

除上述三連押順銅鐘以外，弱櫻的 20%以及西瓜的 66.7%抽選移行高確

移行高確時有 16G 的保障，保障轉數消化後抽選轉落通常

AT 中的 CZ 抽選

AT 中會依照狀態與成立小役抽選 CZ，同色押順銅鐘三連當選率請參考上面

小役	異色銅鐘三連	西瓜	弱櫻	弱機會牌	強機會牌	強櫻
通常	1.3	2.5	5	10	40	66.7
高確	3.8	10	285	40	75	100

AT 中押順 HACK 的抽選

紅 7 連線當選率 1/938，當選時突入電腦模式確定

藍 7 連線當選率 1/21845，當選時突入電腦模式超特 A 級確定

AT 初期庫存數抽選

AT 當選時會抽選初期庫存數，枚數歸零突入 REBOOT CHANCE 時第一轉會使用庫存拉回

設定	1	2	3	4	5	6
庫存 1 個	2.5	3.3	4.2	5	5.8	6.7
庫存 2 個	0.8	1.3	1.6	2.1	2.5	2.9

AT 中直上乘抽選

會依照小役與轉輪鎖定階數抽選上乘，上乘有一般上乘、衝擊 HACK、EX HACK

小役	弱特殊小役			強特殊小役		
轉輪鎖定	無	RL1	RL2	無	RL1	RL2
一般上乘	11.3	50		87.5	25	
衝擊 HACK	1.3	50	87.5	12.1	74.2	97.5
EX HACK			12.5	0.4	0.8	2.5

當選一般上乘時的枚數如下

轉輪鎖定	無			有		
小役	西瓜	弱櫻/弱機會牌	強特殊小役	西瓜	弱櫻/弱機會牌	強特殊小役
10 枚		63				
30 枚	63	32.8	85.7		88.8	
50 枚	35.1	3.7	13.6	95	10	95
100 枚	1.9	0.5	0.7	5	1.3	5

當選衝擊 HACK 時的枚數如下

上乘枚數	100	200	300	500
其他小役	50	37.5	10	2.5
同色銅鐘三連	50	16.7	16.7	16.7
西瓜		73.8	25	1.3

當選 EX HACK 時則上乘 1000 枚濃厚

CZ SECTION 9 MISSION 中的抽選

消化中會依照抽到的故事顏色與成立小役抽選發生回胴 HACK，特殊小役 100%發生

回胴 HACK 發生時抽到 1/1.75 則成功，強特殊小役發生的回胴 HACK 則成功濃厚

故事顏色	藍	黃	綠	紅
不中小役				10
共通銅鐘	5.4	10.4	33.3	100
RP	40	60	80	100

CZ 最後一轉成立任一小役則發生回胴 HACK 濃厚，紅色故事則不論有無小役都會發生

電腦 RUSH 中的抽選

會依照成立小役抽選繼續率，Lv.1 27%、Lv.2 52%、Lv.3 77%

等級	其他小役	強特殊小役	RL1+弱特殊小役	RL1+強特殊小役	RL2
Lv.1	90	20			
Lv.2	7.5	70	90	50	
Lv.3	2.5	10	10	50	100

上乘有一般上乘、衝擊 HACK、EX HACK，一般小役一定為一般上乘

小役	弱特殊小役			強特殊小役		
轉輪鎖定	無	RL1	RL2	無	RL1	RL2
一般上乘	90			50		
衝擊 HACK	10	95		49.6	99.2	75
EX HACK		5	100	0.4	0.8	25

當選一般上乘時的枚數如下

上乘枚數	20	30	50	100
不中小役	100			
RP/共通銅鐘	75	20	5	
弱特殊小役		888	10	1.3
強特殊小役			95	5

當選衝擊 HACK 時的枚數如下

上乘枚數	100	200	300	500
其他小役	50	25	12.5	12.5
西瓜		75	12.5	12.5

當選 EX HACK 時則上乘 1000 枚濃厚

電腦 RUSH 繼續時會抽選追加夕チコマ的隻數：追加一隻 4.6%、追加兩隻 0.4%

S.A.C.BONUS 中的抽選

消化中會抽選上乘

上乘枚數	20	30	50	100	200	300	500
RP	100						
西瓜		85.8	12.5	1.3	0.4		
弱櫻/弱機會牌	52.5	33.3	12.5	1.3	0.4		
強特殊小役			96.7	1.7	0.8	0.4	0.4

電腦模式中的抽選

RP 成立時會抽選畫面分割，分割兩個畫面 90%、三個畫面 10%

會依照小役與轉輪鎖定階數抽選上乘，上乘有一般上乘、衝擊 HACK、EX HACK

小役	弱特殊小役			強特殊小役			共通銅鐘
轉輪鎖定	無	RL1	RL2	無	RL1	RL2	
一般上乘	50			25			98.8
衝擊 HACK	50	95	50	74.2	98.3	75	1.3
EX HACK		5	50	0.8	1.7	25	

超特 A 級中：共通銅鐘 5%當選衝擊 HACK 以上、特殊小役則為 100%

當選一般上乘時的枚數如下

上乘枚數	10	20	30	50	100
共通銅鐘	88.6	8.5	2.3	0.8	
共通銅鐘(超特 A 級中)		75	20	5	
弱櫻/弱機會牌			88.8	10	1.2
強櫻/西瓜/強機會牌				95	5

當選衝擊 HACK 時的枚數如下

上乘枚數	100	200	300	500
其他小役	50	25	12.5	12.5
西瓜		75	12.5	12.5

藍 7 押順銅鐘成立時會當選三重 HACK，當選時會先抽選左中兩個的數字

數字	2x2	2x3	3x3	2x5	3x5	2x10	5x5	3x10	5x10	10x10
比例	58.3	13.3	6.7	5	4.2	3.3	3.3	3.3	1.7	0.9

接著會抽選右邊的數字，超特 A 級中會較容易抽選好的

右邊數字	X5	X10	X30
電腦模式	90	9.6	0.4
電腦模式超特 A 級		95	5

白色境界挑戰中的抽選

突入時會先以 20%抽選成功

消化中弱特殊小役成立時 20%抽選成功，強特殊小役成立時 100%抽選成功

成功時會依照當下白色境界等級抽選 9th PERSON，白色境界挑戰成功五次則當選確定

白色境界等級	Lv.0~1	Lv.2	Lv.3
當選率	0.4	1.3	25

上位 AT 中停止 HACK 的抽選

藍 7 押順銅鐘成立時的 0.4%抽選發生，發生時上乘三位數枚數確定

上乘枚數	300	500	1000
分配比例	87.5	11.7	0.8

上位 AT 中的 9th PERSON 中的抽選

上位 AT 中特殊小役成立時會抽選上乘等級，抽到等級 1 以上時會發生 9th PERSON 演出

小役	弱特殊小役			強特殊小役		
轉輪鎖定	無	RL1	RL2	無	RL1	RL2
上乘 Lv.1	12.5	87.5		100	75	25
上乘 Lv.2		12.5	100		25	75

當選時會依照有沒有停止笑目來上乘枚數

上乘等級	Lv.1		Lv.2		
上乘枚數	笑目	強笑目	沒停止	笑目	強笑目
300	76.7		50		
500	12.5		48.3	86.3	
1000	10	87.5	1.3	12.1	87.5
2000	0.4	10	0.4	1.3	10
3000	0.4	2.5		0.4	2.5

Attack On Incident 中的抽選

每一轉會依照停止的笑目種類抽選上乘枚數

上乘枚數	100	200	300	500	1000	2000
笑目	67.5	13.3	13.3	5.8		
強笑目				33.3	33.3	33.3

Sammy 獎盃示唆

會依照出現的獎盃種類進行設定示唆

獎盃種類	銅色	銀色	金色	麒麟紋	彩色
示唆內容	設定 2 以上	設定 3 以上	設定 4 以上	設定 5 以上	設定 6 確定

ENDING 中特殊小役成立時上方燈顏色示唆

藍色：奇數設定期待度上升

黃色：偶數設定期待度上升

綠色：奇數設定+高設定期待度上升

紅色：偶數設定+高設定期待度上升

紫色：設定 2 以上濃厚

彩色：設定 6 濃厚

S.A.M.結束畫面示唆

以下不列出無示唆的畫面

		
復活期待度 50%	奇數設定期待度上升	偶數設定期待度上升
		
高設定期待度小上升	高設定期待度大上升	設定 23 否定+ 高設定期待度大上升
		
設定 2 以上濃厚	設定 4 以上濃厚	設定 6 濃厚

結束畫面與隱藏密技按鍵示唆

AT 結束以及 CZ タチコマ離家出走結束時按 PUSH 按鍵則一定出現以下畫面

通常時消化 77G 以上時案左轉輪停止按鍵 7 次以上時也會出現此畫面

以下不列出無示唆的畫面

 TOTAL 1000	 TOTAL 1000	 TOTAL 1000
有白色境界權利時	奇數設定期待度上升	偶數設定期待度上升
 TOTAL 1000	 TOTAL 1000	 TOTAL 1000
高設定期待度小上升	高模式期待度上升	模式 B 以上濃厚
 TOTAL 1000	 TOTAL 1000	 TOTAL 1000
模式 C 以上濃厚	模式 C 以上且可期待模式 D	模式 D+設定 4 以上濃厚