FIRST AUTO 사용 설명서

버전 2.0.0 | 물레방아 · 패턴 · 승률패턴 · N매 모드

1. 시작하기
2. 화면 구성
3. 패턴 입력 공통 규칙
4. 공통 설정
5. 모드별 사용법 — 물레방아 / 패턴 / 승률패턴 / N매
6. 프로파일 관리
7. 사용 시 주의사항

1. 시작하기

1.1 설치

설치 파일(`FIRST_AUTO.exe`)을 실행하면 자동으로 설치되고 바탕화면에 바로가기가 생성됩니다.

서명되지 않은 프로그램이라 Windows에서 경고창이 뜰 수 있습니다. **추가 정보 → 실행**을 눌러 진행하십시오.

1.2 로그인

서비스 도메인	이용 중인 사이트 주소 (예: `example.com`). `http://` 는 붙이지 않습니다.
회원 아이디	사이트 아이디. 4자 이상.
비밀번호	사이트 비밀번호. 4자 이상.

도메인과 아이디는 자동 저장되어 다음 실행 시 채워집니다. 비밀번호는 저장되지 않습니다.

> **API 배팅 권한 신청**
> 이 프로그램은 사이트의 배팅 API를 통해 동작합니다. **해당 계정에 API 배팅이 허용되어 있어야만** 정상적으로 배팅됩니다. 프로그램을 사용하기 전에 이용 중인 업체에 문의하여 **오토(API) 배팅 허용을 먼저 요청**하십시오. 권한이 없는 상태에서는 로그인은 되더라도 배팅이 실패하거나 거부될 수 있습니다.

1.3 게임과 모드 선택

로그인하면 사용 가능한 게임 목록이 나오고, 게임마다 실행할 수 있는 오토 모드가 표시됩니다.

모드	한 줄 설명	지원 게임
물레방아	정해둔 픽 순서대로 돌아가며 배팅	전 게임
패턴	직전 결과 흐름이 조건과 맞을 때만 배팅	전 게임
승률패턴	패턴별 실제 적중률을 쌓아 가장 잘 맞는 패턴으로 배팅	전 게임
N매 (2매~12매)	N회차 전 결과를 그대로 따라 배팅	파워볼류

2. 화면 구성

2.1 상단 정보줄

회차 / 타이머	현재 진행 중인 회차 번호와 라운드 종료까지 남은 시간
배팅 OO초전	이 프로그램이 실제로 배팅을 시도하기까지 남은 시간
보유금	사이트 잔액. 옆의 새로고침 아이콘으로 갱신
누적배팅 / 누적당첨	프로그램이 집계한 누계 금액
손익	누적당첨 − 누적배팅
프로파일	설정 묶음 선택 · 저장 · 삭제
설정 / 배팅시작	설정 창 열기, 배팅 시작·중지

2.2 픽 영역

게임이 제공하는 픽(구멍)마다 세로 칸이 하나씩 만들어집니다. 예를 들어 홀/짝, 언더/오버 두 종류가 있으면 칸이 두 개입니다.

- **배팅 체크박스** — 각 칸 오른쪽 위. 체크한 픽만 배팅 대상이 됩니다. 하나도 체크하지 않으면 배팅이 시작되지 않습니다.
- **결과 목록** — 회차별 추첨 결과가 왼쪽부터 최신순으로 쌓입니다.
- **패턴 입력란** — 모드에 따라 배팅패턴 · 휴식패턴 · 금액패턴이 표시됩니다.

배팅을 시작하면 입력란은 잠기고 읽기 전용 뷰어로 바뀝니다. 현재 적용 중인 위치가 빨간색으로, 직전 위치가 연분홍색으로 표시됩니다.

2.3 로그창

화면 맨 아래 검은 영역에 회차 시작, 배팅 성공, 추첨 결과, 휴식 여부, 자동 중지 사유가 순서대로 기록됩니다.

3. 패턴 입력 공통 규칙

3.1 픽 번호

패턴 안에서 픽은 **숫자**로 씁니다. 각 칸의 제목에 `[1]홀(1.99) vs [2]짝(1.99)`처럼 번호가 붙어 있습니다.

1	첫 번째 픽 (예: 홀)
2	두 번째 픽 (예: 짝)
0	배팅하지 않고 넘어감 (패스)

정해진 숫자 외의 문자는 입력해도 자동으로 지워집니다.

3.2 결과 비교 방향

조건패턴·휴식패턴은 **최근 결과의 끝부분**과 비교합니다. 즉 패턴의 맨 오른쪽 글자가 가장 최근 회차입니다.

```
패턴 : 1 1 2
            ↑ 가장 최근 회차
최근 결과가 … 1 → 1 → 2 순서로 나왔다면 일치
```

누적된 결과 수가 패턴 길이보다 짧으면 일치하지 않은 것으로 처리합니다. 프로그램을 켠 직후에는 결과가 쌓일 때까지 기다려야 긴 패턴이 동작합니다.

3.3 금액패턴(머니테이블)

물레방아 · 승률패턴 · N매 모드에서 쓰는 배팅 금액표입니다.

- **줄(행) = 단계**. 위에서부터 1단계, 2단계, … 입니다.
- **콜론(:)으로 나눈 값 = 같은 단계 안의 순환**. 이기는 동안 오른쪽으로 이동합니다.

```
5000
10000
25000:25000:50000
60000
```

상황	다음 배팅 위치
패배	다음 줄(단계) 첫 칸으로. 마지막 줄이면 1단계로 되돌아감
승리	같은 줄의 다음 칸으로. 다음 칸이 없으면 1단계 첫 칸으로

금액에 `0`을 넣으면 실제 배팅 없이 그 회차를 건너뛰면서 승패 계산만 진행합니다. 금액은 최대 1억까지 입력할 수 있습니다.

3.4 휴식패턴

물레방아 · 패턴 모드에서 사용합니다. `패턴:휴식횟수` 형식으로 한 줄에 하나씩 씁니다.

```
112:3
2222:5
```

최근 결과 끝부분이 `112`로 끝나면 다음 3회차를 쉽니다. 휴식 횟수는 1~100 사이여야 합니다. 여러 패턴이 동시에 맞으면 **가장 긴 패턴**의 설정이 적용됩니다.

4. 공통 설정

상단 **설정** 버튼을 누르면 **일반설정** 탭과 픽별 탭이 나옵니다.

4.1 일반설정 (전체 공통)

이익상한	손익이 이 금액 이상 **이익**이 되면 배팅을 자동 중지합니다. 0이면 사용 안 함.
손해상한	손익이 이 금액 이상 **손해**가 되면 배팅을 자동 중지합니다. 0이면 사용 안 함.
가상 배팅	실제 배팅을 하지 않고 계산만 진행합니다. 보유금이 없어도 동작하므로 새 설정을 검증할 때 사용합니다.
금액패턴 단계유지	배팅을 중지했다가 다시 시작할 때 금액 단계를 1단계로 되돌리지 않고 이어서 진행합니다.
배팅 시기	**초반**: 라운드가 시작되고 30초 안에 배팅. **후반**: 배팅 마감 30초 전 구간에 배팅. 어느 쪽이든 0~20초의 임의 지연이 더해집니다.

> 승률패턴 모드에서는 **배팅 시기**가 초반/후반 대신 드롭다운으로 바뀝니다. **라운드 시작 즉시** 또는 **마감전 90초대 ~ 20초대** 중에서 고릅니다. 가상배팅과 금액단계유지도 이 모드에서는 체크박스 형태입니다.

4.2 픽별 설정

설정 창의 픽 이름 탭(예: `홀v짝`)에서 **픽마다 따로** 지정합니다.

연승 / 연패 휴식

`[N]회 연승 후 [M]회 휴식`, `[N]회 연패 후 [M]회 휴식`. 조건에 도달하면 지정한 횟수만큼 배팅을 건너뛰고, 연승·연패 카운트는 0으로 초기화됩니다. 연승 조건이 연패 조건보다 먼저 검사됩니다.

금액패턴 점프

`[A]단계 패배시 [B]단계로 [C]번 이동`. A단계에서 졌을 때 A+1단계 대신 B단계로 건너뜁니다. C는 이 점프를 허용하는 총 횟수로, 다 쓰면 이후에는 일반 규칙대로 다음 단계로 이동합니다.

```
예) 1 / 5 / 2  →  1단계에서 지면 5단계로 점프, 이 동작은 2번까지만
```

지정한 B단계가 금액패턴 줄 수보다 크면 1단계로 이동합니다.

5-1. 물레방아 모드

미리 짜둔 픽 순서를 그대로 따라가는 방식입니다. 결과 흐름과 무관하게 순서가 정해집니다.

입력 항목

배팅패턴, 휴식패턴, 금액패턴 세 가지를 픽별로 입력합니다.

배팅패턴

픽 번호를 **줄바꿈 없이 이어서** 씁니다. 입력 칸 위에 현재 글자 수가 표시됩니다.

```
1122112212
```

최대 길이는 하루 회차 수입니다(예: 5분 게임이면 288자). `0`을 넣은 자리는 배팅을 건너뜁니다.

패턴옵션 — 패턴의 진행 방식

배팅패턴 입력란 아래 세 가지 중 하나를 고릅니다. 이 선택에 따라 **다음 회차에 패턴의 몇 번째 글자를 쓸지**가 달라집니다.

옵션	동작	쓰임새
회차	그날의 회차 번호를 그대로 패턴 위치로 사용합니다. 그날 12회차면 패턴의 12번째 글자.	회차 번호에 맞춰 고정된 표를 그대로 따라갈 때
마틴	지면 다음 글자로, 이기면 첫 글자로 되돌아갑니다. 패턴 끝까지 가면 다시 첫 글자.	질 때마다 픽을 바꿔가며 따라갈 때
순환	승패와 상관없이 매 회차 다음 글자로 넘어갑니다. 끝나면 처음부터 반복.	짧은 픽 순서를 계속 돌릴 때

휴식패턴 · 금액패턴

3.3, 3.4의 공통 규칙과 동일합니다.

동작 순서

1. 휴식 조건(연승·연패·휴식패턴)에 걸려 있으면 그 회차는 건너뜁니다.
2. 아니면 배팅패턴의 현재 위치 글자를 픽으로, 금액패턴의 현재 위치 값을 금액으로 배팅합니다.
3. 추첨 결과가 나오면 승패에 따라 금액 단계와 패턴 위치를 각각 이동시킵니다.

5-2. 패턴 모드 (사용자패턴)

"최근 결과가 이렇게 나왔을 때만, 이 픽에 이 금액으로" 라는 조건식을 직접 쓰는 방식입니다. 조건에 맞지 않으면 배팅하지 않습니다.

배팅패턴 문법

이 모드는 금액패턴 입력란이 따로 없습니다. **금액이 배팅패턴 안에 포함**됩니다.

```
금액:조건패턴-배팅픽
```

줄바꿈	단계 구분 (위에서부터 1단계, 2단계 …)
/ (슬래시)	같은 단계 안의 순환 구분
: (콜론)	금액과 조건들을 구분. 조건은 여러 개 이어 붙일 수 있음
- (하이픈)	조건패턴과 배팅픽 구분. 배팅픽은 반드시 한 글자

작성 예

```
5000:112-1:221-2
10000:112-1:221-2 / 10000:1122-2
30000:12-1
```

- **1단계** — 최근 결과가 `112`로 끝나면 1번 픽에 5,000원. `221`로 끝나면 2번 픽에 5,000원.
- **2단계** — 첫 칸은 같은 조건에 10,000원. 이 단계에서 이기면 같은 줄의 두 번째 칸(`1122`로 끝날 때 2번 픽)으로 넘어갑니다.
- **3단계** — `12`로 끝나면 1번 픽에 30,000원.

배팅 판단

- 현재 단계·칸에 적힌 조건들 중 최근 결과와 맞는 것을 찾습니다.
- 여러 조건이 동시에 맞으면 **가장 긴 조건**이 우선합니다.
- 맞는 조건이 하나도 없으면 그 회차는 배팅하지 않습니다.

단계 이동

금액패턴과 같은 규칙입니다. **패배 시** 다음 줄로, **승리 시** 같은 줄의 다음 칸으로 이동하고, 더 갈 곳이 없으면 1단계 첫 칸으로 돌아갑니다. 픽별 설정의 **금액패턴 점프**도 그대로 적용됩니다.

휴식패턴

3.4의 공통 규칙과 동일합니다.

5-3. 승률패턴 모드

여러 패턴을 등록해두면 프로그램이 각 패턴의 실제 적중률을 실시간으로 집계하고, 그중 가장 잘 맞는 패턴을 골라 배팅합니다.

배팅패턴 문법

`조건패턴:배팅픽` 형식으로 **한 줄에 하나씩** 씁니다. 조건패턴은 최대 50자, 배팅픽은 한 글자입니다.

```
112:1
221:2
1212:1
22:2
```

배팅이 시작되면 각 줄 옆에 **N전 N승 승률%**가 표시되며 회차가 지날 때마다 갱신됩니다. 이 전적은 조건이 맞은 회차에 대해서만 누적됩니다.

픽 선택 방식

1. 최근 결과와 조건이 맞는 패턴들을 모읍니다.
2. 그중 **승률이 가장 높은** 패턴의 배팅픽을 고릅니다.
3. 승률이 같으면 **조건이 더 긴** 패턴을 고릅니다.

승률 설정

가상게임 횟수	배팅을 시작한 뒤 지정한 회차만큼은 실제 배팅 없이 승률만 쌓습니다. 최대 100회. 표본이 없는 상태에서 배팅하는 것을 막는 용도입니다.
하한 승률 (%)	후보 중 최고 승률이 이 값보다 낮으면 그 회차는 배팅하지 않습니다. 0이면 제한 없음.
패턴 무시하고 승률로만 배팅	조건 일치 여부를 따지지 않고, 등록된 **전체 패턴** 중 승률이 가장 높은 픽에 매 회차 배팅합니다.

금액패턴 · 배팅 시기

금액패턴은 3.3의 공통 규칙과 동일합니다. 배팅 시기는 **라운드 시작 즉시** 또는 **마감전 90초대 ~ 20초대** 중에서 선택합니다.

5-4. N매 모드 (2매 ~ 12매)

N회차 전의 결과를 그대로 따라 배팅합니다. 패턴을 직접 쓰지 않고 금액만 설정하면 되는 가장 단순한 모드입니다. 파워볼류 게임에서만 사용할 수 있습니다.

동작 방식

회차를 N개씩 묶어 하나의 **라인**으로 봅니다. 5매를 예로 들면 1·6·11회차가 한 라인, 2·7·12회차가 다음 라인이 되는 식입니다.

배팅할 때는 **같은 라인의 직전 회차 결과**(= N회차 전 결과)를 확인하고, 그 결과와 같은 픽에 배팅합니다. 아직 짝이 되는 이전 회차가 없으면 로그에 "매칭 매 없음"을 남기고 건너뜁니다.

입력 항목

배팅패턴과 휴식패턴 입력란이 없습니다. **금액패턴만** 픽별로 입력하며 규칙은 3.3과 같습니다.

픽별 옵션

1매도 배팅하기	끄면 라인의 첫 번째 회차(1매)를 쉬고 2매부터 배팅합니다. 켜면 1매부터 배팅합니다.
역배팅	N회차 전 결과와 **반대** 픽에 배팅합니다.
승리 라인 휴식	한 라인 안에서 한 번 이기면 그 라인이 끝날 때까지 남은 회차를 쉽니다. 라인이 바뀌면 자동 해제됩니다.
배팅 눈치보기	설정은 저장되지만 **2.0.0 버전에서는 동작하지 않습니다.**

연승·연패 휴식과 금액패턴 점프는 다른 모드와 동일하게 적용됩니다.

6. 프로파일 관리

프로파일은 한 화면의 설정 전체(픽별 배팅 체크, 각종 패턴, 일반설정, 픽별 옵션)를 묶어 저장한 것입니다.

저장	파란색 저장 아이콘. 목록에서 `= 새 프로파일 =`이 선택된 상태면 이름을 입력해 새로 만들고, 기존 프로파일이 선택되어 있으면 덮어씁니다.
불러오기	목록에서 이름을 고르면 즉시 적용됩니다.
삭제	노란색 휴지통 아이콘.

- **배팅시작**을 누르면 현재 설정이 자동으로 저장됩니다. 프로파일을 고르지 않았다면 `새 프로파일(N)`이라는 이름으로 만들어집니다.
- 마지막으로 사용한 프로파일은 다음 실행 시 자동으로 불러옵니다.
- 프로파일은 게임·모드별로 따로 관리되며, 사용자 PC의 `%APPDATA%\first_auto` 폴더에 저장됩니다. 프로그램을 지워도 이 폴더는 남습니다.

7. 사용 시 주의사항

7.1 배팅 시작과 중지

- 배팅 대상 픽을 하나 이상 체크해야 시작할 수 있습니다.
- 패턴 형식이 잘못되면 어느 픽의 어떤 패턴이 문제인지 알려주며 시작되지 않습니다.
- 배팅 중에는 모든 입력란이 잠깁니다. 설정을 바꾸려면 먼저 중지해야 합니다.
- 이익상한 또는 손해상한에 도달하면 자동으로 중지됩니다.
- 추첨 결과를 가져오지 못하면 10초 간격으로 재시도하고, 계속 실패하면 안전을 위해 배팅을 중지합니다.

7.2 권장 사용법

- 새로운 패턴이나 금액표는 **가상 배팅**으로 충분히 돌려본 뒤 실제 배팅에 적용하십시오.
- 손해상한은 되도록 설정해 두십시오. 자동 중지의 마지막 안전장치입니다.
- 긴 조건패턴은 결과가 충분히 쌓이기 전까지 동작하지 않습니다. 프로그램을 켜자마자 바로 시작하기보다 결과가 쌓인 뒤 시작하는 편이 정확합니다.

7.3 프로그램 관련

- 다중 실행이 가능하지만 **PC 1대당 아이디 1개, 프로그램 1개** 기준으로 만들어졌습니다. 여러 개를 동시에 띄우면 오류가 발생할 수 있습니다.
- 배팅은 매 회차 0~20초의 임의 지연을 두고 시도됩니다. 표시된 시각과 실제 배팅 시각이 조금 다를 수 있습니다.
- 다중 실행, PC 환경에 따른 프로그램 다운, 통신 오류 등으로 인한 오작동에 대해서는 사이트에서 책임지지 않습니다.

- 실행 기록은 `%APPDATA%\first_auto` 아래 날짜별 로그 파일로 남습니다. 문제가 생기면 이 파일을 함께 전달하십시오.
