

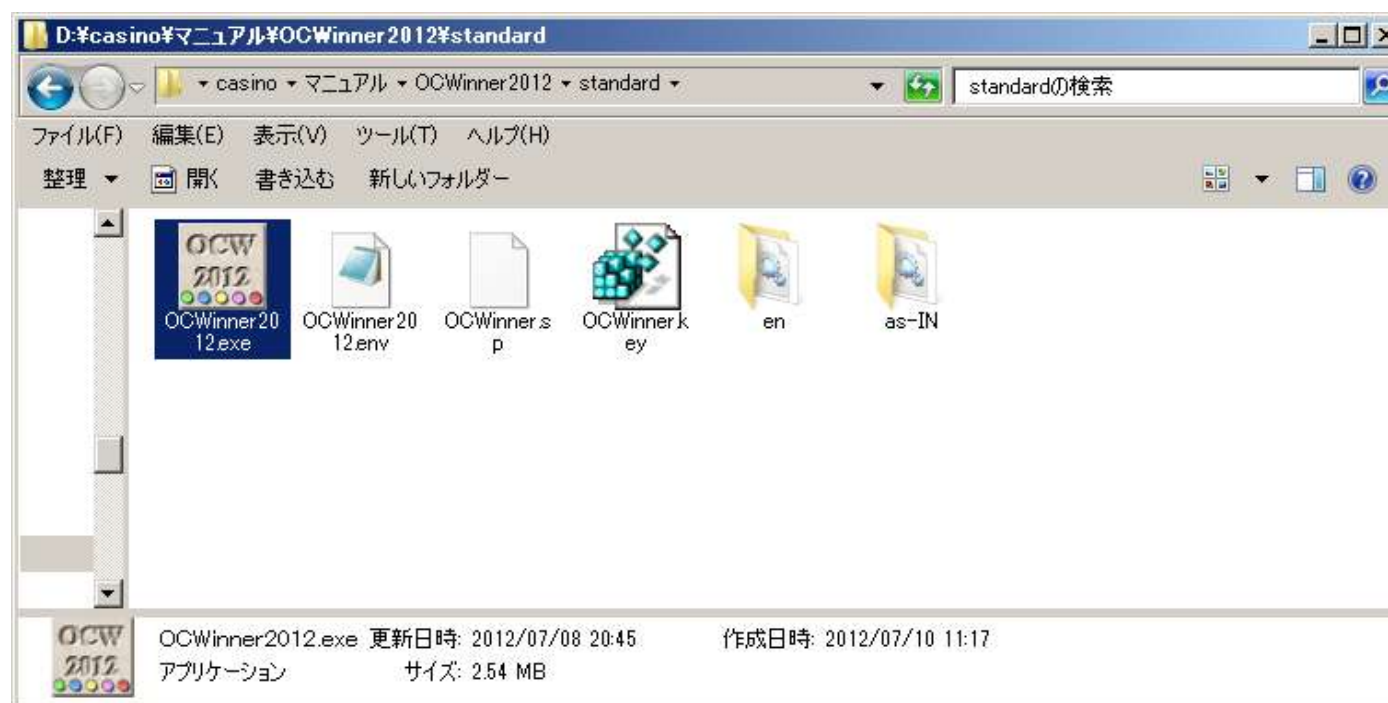
OCWinner2012 操作マニュアル

1. 初期設定をする（初級編）	...	2
1. 1 初期設定	...	2
1. 2 BET情報を入力する	...	4
2. プレイデータを入力する（初級編）	...	6
2. 1 プレイを開始する	...	6
2. 2 HIT情報を入力する	...	7
2. 3 JUDGMENTボタンを押す	...	9
3. 判定結果を確認する（初級編）	...	10
3. 1 判定結果を確認する	...	10
4. プレイを続行する（初級編）	...	14
4. 1 プレイを続行する	...	14
4. 2 HIT情報を入力する	...	15
4. 3 JUDGMENTボタンを押す	...	16
4. 4 判定結果に沿って同じ手順でプレイを続ける	...	17
4. 5 還元率チャートを確認する	...	24
5. プレイを終了する（初級編）	...	25
5. 1 判定結果を保存する	...	25
付録A 中級者向けTIPS（中級編）	...	28
1. 自分のプレイスタイルに合った判定方式に切り替える	...	28
2. 別のスロットをプレイする（判定データを初期化したいとき）	...	31
3. 入力ミスを簡単に修正する	...	32
4. 分析可能ターンを拡張する	...	33
5. 複数の還元率チャートを比較して、時給効率を分析する	...	34
付録B 上級者むけTIPS（上級編）	...	35
1. 新規ストラテジーパターンファイルを作成する	...	35
2. 自分好みのスロット機種に合わせたストラテジーパターンを作成する	...	45
3. 自作のストラテジーパターンファイルを公開(販売)する	...	55

1. 初期設定をする（初級編）

1.1 初期設定

(1) ダウンロードファイル解凍後のフォルダ内にあるOCWinner2012を起動します。

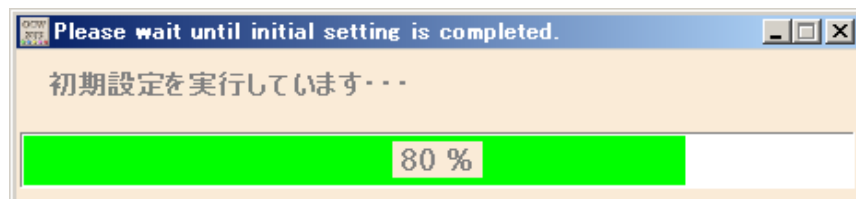


(2) 有料版はアクティベート用のパスワードを入力して「OK」ボタンを押します。



※詳細は、「password.pdf」をご覧ください。

(3) サーバーのアクティベート処理が完了すると、初期設定が自動的に実行されます。



1.2 BET情報を入力する

(1) 最初にカジノサイトの口座の残高を「所持金\$」欄へ正確に入力します。

BET情報

所持金 \$	24.21	保存	読込	初期化	
LINE	25	BET \$	0.01	賭け金 \$	0.25
SPIN	10	<input checked="" type="radio"/> AUTO	<input type="radio"/> MANUAL		



(2) 次に、プレイしたいスロット機種の「LINE」「BET\$」「SPIN」を設定します。

※) 1ターンのSPIN数が多くなりすぎると分析精度が低下します。標準は「10」がおすすめです。

BET情報

所持金 \$ 24.21

LINE 25 BET \$ 0.01 賭け金 \$ 0.25

SPIN 10 ☒ AUTO ☐ MANUAL



※「Great Blue」というスロット機種の例で説明しています。

以上で、初期設定は完了です。

2. プレイデータを入力する（初級編）

2.1 プレイを開始する

(1) 「初期設定をする」で設定した条件でプレイを開始します。

※) 初期設定は、「SPIN数=10」、「自動スピン」からの開始となっています。



2. 2 HIT情報を入力する

(1)自動SPINが終了したら、プレイ結果の残高を「残金\$」欄へ入力します。

HIT情報

BG	0	BG (TOTAL)	0
FG	0	FG (TOTAL)	0
GREAT	0	GREAT (TOTAL)	0
残金 \$	23.11	HIT (TOTAL)	0

スピン 10 ラインズ 25 ラインベット \$0.01 賭け金 \$0.25 賞金 \$0.05

情報 自動スタート ラインズ 1枚 賭ける 最高額 賭ける ギャンブル スピン

\$23.11 キャッシャー E スピンをクリックしてスタート メニュー 閉じる

(2)スピン中に特別な当たりが発生したときは、HIT数のカウンタを増やします。

HIT 情報

BG	0	BG (TOTAL)	0
FG	0	FG (TOTAL)	0
GREAT	0	GREAT (TOTAL)	0
残金 \$	23 1	HIT (TOTAL)	0

賞金額の大きな当たりが出たら
カウントを1つ増やします。

ノーマルゲーム中は、
賭け額の10倍以上、

ボーナス・フリーゲーム中は、
賭け額の20倍以上

..が目安です。

ボーナスゲームが当たったら
カウントを1つ増やします。

フリーゲーム中に
ボーナスゲームが当たった場合は、
このカウンタをさらに増やします。

フリーゲームが当たったら
カウントを1つ増やします。

フリーゲーム中に連荘した場合は、
このカウンタをさらに増やします。

2. 3 JUDGMENTボタンを押す

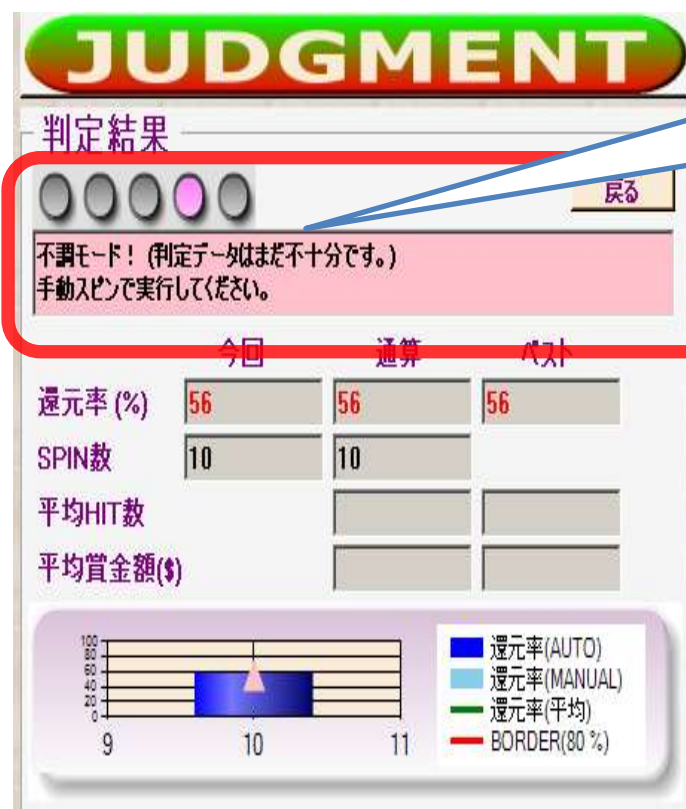
The screenshot shows the 'OCWinner2012 Ver 1.12 <Standard Edition>' window. The 'ストラテジーパターン' (Strategy Pattern) is set to '[RA] <SYSTEM> STANDARD-RA (T.01)'. The 'BET情報' (Bet Information) section shows '所持金 \$ 24.21', 'LINE 25', 'BET \$ 0.01', and '賭け金 \$ 0.25'. The 'HIT情報' (Hit Information) section shows 'BG 0', 'FG 0', 'GREAT 0', and '残金 \$ 23.11'. The 'JUDGMENT' button is highlighted with a red box. Below it, the '判定結果' (Judgment Result) section shows '今回' (This Time), '通算' (Total), and 'ベスト' (Best) columns for '還元率 (%)' (Return Rate (%)), 'SPIN数' (Spin Count), '平均HIT数' (Average Hit Count), and '平均賞金額(\$)' (Average Prize Amount (\$)). A legend at the bottom right indicates: '還元率(AUTO)' (Return Rate (AUTO)), '還元率(MANUAL)' (Return Rate (MANUAL)), '還元率(平均)' (Return Rate (Average)), and 'BORDER(80 %)' (Border (80 %)).

HIT情報をすべて入力したら、
「JUDGMENT」ボタンを押します。

以上で、1ターン(10スピン)分の判定は完了です。

3. 判定結果を確認する（初級編）

3.1 判定結果を確認する



判定(分析)結果には、
以下3種類のアドバイスが
表示されます。

- (1)スロットの好不調状態のアドバイス
- (2)プレイを続行すべきかどうかのアドバイス
- (3)プレイ続行の場合の条件変更アドバイス

(1)スロットの好不調状態のアドバイス

絶好調モード	好調状態を長く維持できると予測されたときに表示されます。
好調モード	好調状態を短く維持できると予測されたときに表示されます。
警戒モード	好不調の波がどちらへ傾くか予測が困難なときに表示されます。
不調モード	不調状態が一定時間継続すると予測されたときに表示されます。
絶不調モード	不調状態が長く続くと予測されたときに表示されます。

(2)プレイを続行すべきかどうかのアドバイス

判定データはまだ不十分です	<p>初回の分析に必要なデータ条件がまだ満たされていないときに表示されます。</p> <p>通常は、最低限のデータ量を収集できるまで、プレイ継続の指示が表示されます。</p>
「平均HIT数×賭け金」が、平均賞金額を超過しています	<p>次の当たり(賞金)を獲得しても、そこまでの投資額が賞金に見合わない可能性があるときに表示されます。</p> <p>必ずしもプレイストップの材料とは限りませんが、好不調分析のマイナス要因となります。</p>
プレイをストップしてください	<p>不調状態が長く続く可能性が高いと診断されたときに表示されます。</p> <p>リスク回避を優先する場合は、すぐにプレイをストップした方が無難です。</p>
そろそろ潮時かもしれません	<p>還元率低下の波が、増加傾向になると表示されます。</p> <p>プレイ時間や資金に余裕がない場合は、すぐにプレイをストップした方が無難です。</p>
「勝ち逃げ」に最適なポイントです	<p>他の分析ターンと比較して、還元率が著しく多くなったときに表示されます。</p> <p>プレイ時間に余裕がないときは、ちょうどキリのよい「やめ時」となります。</p>

(3)プレイ続行の場合の条件変更アドバイス

同じ条件でゲームを続行してください	<p>初期分析データが不足しているときか、または分析データの状態が良好の場合に表示されます。</p> <p>このメッセージが表示されたときは、LINE数、BET額、SPIN数、自動／手動の切り替えの条件は変更せずに、そのままプレイを続行してください。</p>
手動スピンドで実行してください	<p>分析データに「手動のspin」のデータが必要なときに表示されます。</p> <p>このメッセージが表示されたときは、通常の「spin」ボタンでプレイしてください。</p>
自動スピンドで実行してください	<p>分析データに「自動のspin」のデータが必要なときに表示されます。</p> <p>このメッセージが表示されたときは、「自動spin」ボタンでプレイしてください。</p>

※)OCWinner2012の検証テスト時における多くの分析データでは、通常のspinボタンで1回ずつプレイした場合と、自動spinでまとめて実行した場合で、還元率の変動に大きな偏りが発生するケースが多数確認されています。これを利用して、HIT発生率を高める目的でプレイ条件の変更に「自動spin」と「手動spin」の切り替え条件が組み込まれています。

以上で、判定結果の確認は終了です。

4. プレイを続行する（初級編）

4.1 プレイを続行する

(1) 判定結果のアドバイスをもとにした条件で、さらにスピンを実行します。

BET情報

所持金 \$ 24.21 保存 読込 初期化

LINE 25 BET \$ 0.01 賭け金 \$ 0.25

SPIN 10 ☐ AUTO ☒ **MANUAL**

判定結果

不要モード! (判定データがまだ不十分です。)

手動スピンで実行してください。

前回の判定結果が「手動スピンで実行してください」...と表示されたので、今度はこの「スピン」ボタンを10回分押してスロットをプレイします。

スピン

4. 2 HIT情報を入力する

(1)手動SPINが終了したら、「2. 2 HIT情報を入力する」と同様の手順でHIT情報を更新します。



4. 3 JUDGMENTボタンを押す

OCWinner2012 Ver 1.12 <Standard Edition>

ストラテジーパターン
[RA] <SYSTEM>STANDARD-RA.(1.01) 編集 選択

BET情報

所持金 \$ 24.21 保存 読込 初期化

LINE 25 BET \$ 0.01 賭け金 \$ 0.25

SPIN 10 ☒ AUTO ☐ MANUAL

HIT情報

BG 0 BG (TOTAL) 0

FG 0 FG (TOTAL) 0

GREAT 0 GREAT (TOTAL) 0

残金 \$ 21.85 HIT (TOTAL) 0

JUDGMENT

判定結果

絶不調モード!! (判定データはまだ不十分です。)
自動スピンの実行してください。

戻る

	今回	通算	ベスト
還元率 (%)	49.6	52.8	56
SPIN数	10	20	
平均HIT数			
平均賞金額(\$)			

0 10 20 30

■ 還元率(AUTO)
■ 還元率(MANUAL)
■ 還元率(平均)
— BORDER(80%)

HIT情報をすべて入力したら、
「JUDGMENT」ボタンを押して、
判定結果を確認します。

4. 4 判定結果に沿って同じ手順でプレイを続ける

(1)以後も、「スピン」→「データ入力」→「JUDGMENTボタン」の手順を繰り返していきます。



(2)既定のスピンの数(10回)のプレイ中に、FGやBGがそろったら、即座にカウンタを増やします。

OCWinner2012 Ver 1.12 <Standard Edition>

ストラテジーパターン
[RA] <SYSTEM>STANDARD-RA.[1.01] 編集

BET情報
所持金 \$ 24.21 保存 読込
LINE 25 BET \$ 0.01 賭け金 \$ 0.25
SPIN 10 ☒ AUTO ☐ MANUAL

HIT情報
BG 0 FG (TOTAL) 0
FG 1 FG (TOTAL) 1
GREAT 0 GREAT (TOTAL) 0
残金 \$ 21.85 HIT (TOTAL) 1

JUDGMENT

判定結果
●●●●●●●●●●
絶不調モード!! (判定データはまだ不十分です。) 自動スピンで実行してください。

	今回	通算	ベスト
還元率 (%)	49.6	52.8	56
SPIN数	10	20	
平均HIT数			
平均賞金額(\$)			

100
80
60
40
20
0

0 10 20 30

● 還元率(AUTO)
■ 還元率(MANUAL)
— 還元率(平均)
— BORDER(80%)

自動スピン中に、FreeGameがそろったので、「FG」のカウンタを1つ増やしました。

4 14
18
12
9
22
6
7
23
8
19
25
15

24
20
16
10
1
17
13
21
3
5

BONUS

1 = \$0.01 スピン 2 ラインズ 25 ラインベット \$0.01 賭け金 \$0.25 賞金 \$1.25

情報 停止 ラインズ 1枚賭ける 最高額賭ける ギャンブル スピン

現在の残高 \$21.78 キャットジャー E メニュー 閉じる

(3)FGのカウンタを増やしたら、そのままFreeGameを消化します。



(4)FreeGame中でも、条件がそろったら、HIT情報のカウンタを増やします。

OCWinner2012 Ver 1.12 <Standard Edition>

ストラテジーパターン
[RA] <SYSTEM> STANDARD-RA (1.01) 編集 選択

BET情報
所持金 \$ 24.21 保存 読込 初期化
LINE 25 BET \$ 0.01 賭け金 \$ 0.25
SPIN 10 ☒ AUTO ☐ MANUAL

HIT情報
BG 0 BG (TOTAL) 0
FG 1 FG (TOTAL) 1
GREAT 1 GREAT (TOTAL) 1
残金 \$ 21.85 HIT (TOTAL) 2

JUDGMENT
判定結果
絶不調モード!! (判定データはまだ不十分です。) 自動スピンの実行してください。
戻る

	今回	通算	ベスト
還元率 (%)	49.6	52.8	56
SPIN数	10	20	
平均HIT数			
平均賞金額(\$)			

図表: 還元率 (AUTO) 還元率 (MANUAL) 還元率 (平均) BORDER (80%)

Game Screen: Great Blue - EuroGrand Casino
残りのフリースピン回数 6 倍率 x7 フリースピンでの賞金 \$14.49
Q 9
\$0.01 2 25 \$0.01 \$0.25 賞金 \$5.18
\$36.27 キャッシュアウト E ライン 17 が出ると \$0.70 を獲得します

FreeGame中に、賭け額の20倍以上の賞金が当たったので、「GREAT」カウンタを1つ増やしました。

(5)FreeGame終了後、自動スピンの残りをすべて消化します。



(6)自動スピンの未消化が完了したら、FreeGameの結果を「残金\$」欄に入力します。

The screenshot displays the OCWinner2012 Ver 1.12 <Standard Edition> interface. The left panel shows the 'JUDGMENT' screen with the following data:

	今回	通算	ベスト
還元率 (%)	49.6	52.8	56
SPIN数	10	20	
平均HIT数			
平均賞金額(\$)			

The '残金\$' field is highlighted with a red box and contains the value 38.72. A red arrow points from this field to the '残金\$' field in the game interface on the right.

The right panel shows the 'GREAT BLUE' slot game interface. The '残金\$' field is also highlighted with a red box and contains the value 38.72. The game interface includes a 5x5 grid of symbols (9, K, J, A, 10, J, 10, J, 10, 10) and a control panel with buttons for '情報', '自動スタート', 'ラインズ', 'T枚賭ける', '最高額賭ける', 'ギャンブル', and 'スピン'.

(7)JUDGMENTボタンを押して、判定結果を確認します。

OCWinner2012 Ver 1.12 <Standard Edition>

ストラテジーパターン
[RA] <SYSTEM>STANDARD-RA.(1.01) 編集 選択

BET情報

所持金 \$ 24.21 保存 読込 初期化

LINE 25 BET \$ 0.01 賭け金 \$ 0.25

SPIN 10 ☒ AUTO ☐ MANUAL

HIT情報

BG 0 BG (TOTAL) 0

FG 0 FG (TOTAL) 1

GREAT 0 GREAT (TOTAL) 1

残金 \$ 38.72 HIT (TOTAL) 2

JUDGMENT

判定結果

● ○ ○ ○ ○ 戻る

絶好調モード!! (判定データはまだ不十分です。)
同じ条件でゲームを続行してください。

	今回	通算	ベスト
還元率 (%)	774.8	293.5	774.8
SPIN数	10	30	
平均HIT数		15	15
平均賞金額(\$)		8.44	8.4

774.8

0 10 20 30 40

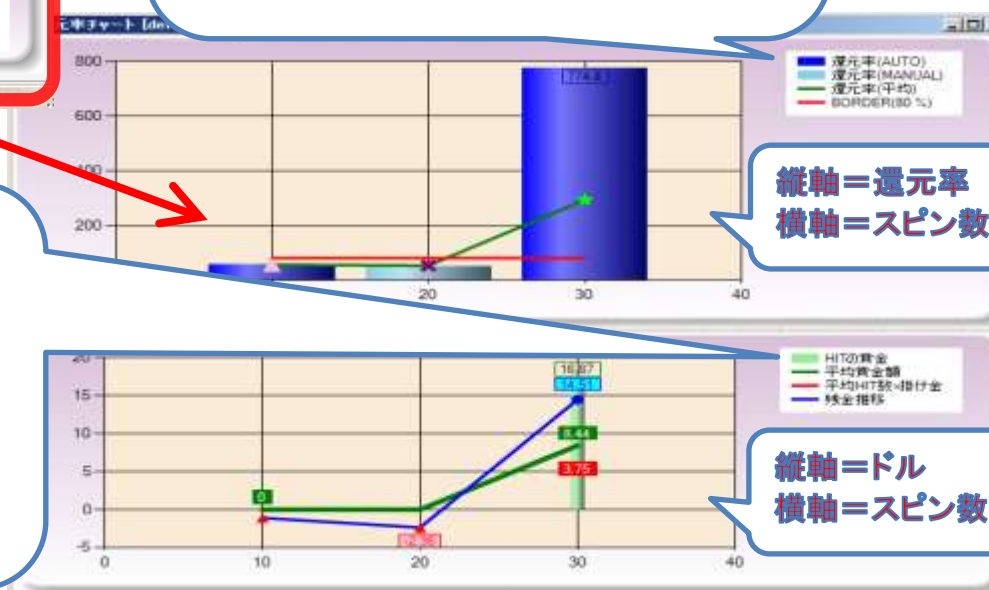
● 還元率(AUTO)
● 還元率(MANUAL)
● 還元率(平均)
— BORDER(80%)

4. 5 還元率チャートを確認する

(1) グラフィック表示部分をクリックすると、「還元率チャート画面」が確認できます。



- ・還元率(AUTO)
自動スピンの還元率(棒グラフ)。
- ・還元率(MANUAL)
手動スピンの還元率(棒グラフ)。
- ・還元率(平均)
全てのスピンの還元率(折れ線)。
- ・BORDER(○○%)



- ・HITの賞金
HIT発生時の賞金額(棒グラフ)。
- ・平均賞金額
1HIT当たりの平均賞金額(折れ線)。
- ・平均HIT数×掛け金
1HIT当たりの平均投資額(折れ線)。
- ・残金推移
プレイ開始からの残金の増減(折れ線)

以上で、複数ターンを連続プレイする手順の説明は終了です。

5. プレイを終了する（初級編）

5.1 判定結果を保存する

(1)プレイを終了する前に、今回プレイした全ての判定結果をファイルに保存しておきます。

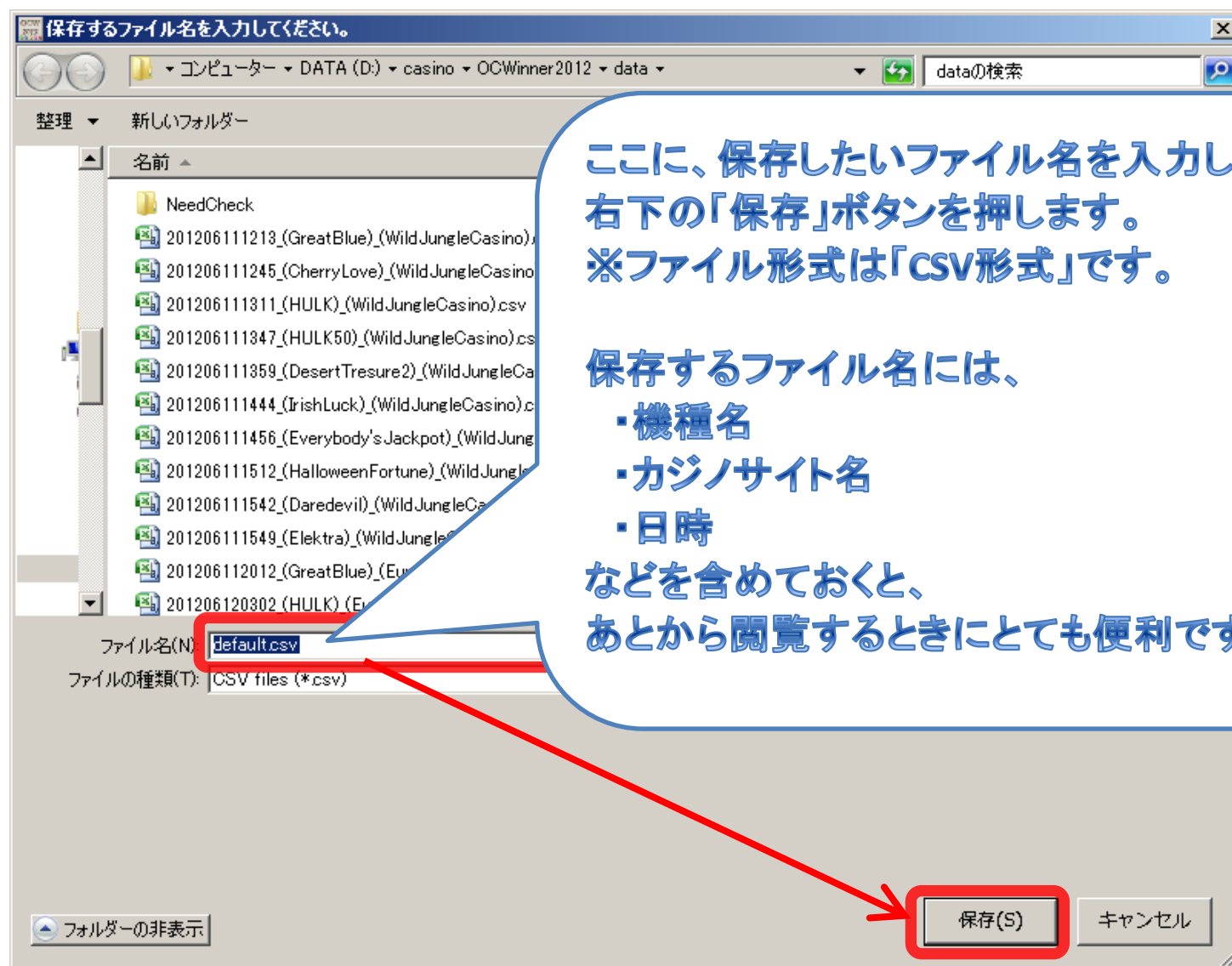
※この手順は必須ではありませんが、データファイルを保存しておくことで以下のメリットがあります。

- 過去のプレイ状態を確認することで、自分のプレイスタイルを客観的に判断できる。
- 自分向きのストラテジーパターンファイルの選択条件の判断基準にできる。
- ブログなどでファイルを公開することで、ユーザー間で分析結果を情報交換できる。
- 一度プレイを中断してから再開する場合、前回の続きから分析できる。(分析精度を向上できる)
- ストラテジーパターンファイルをカスタマイズするときの検証データになる。



この「保存」ボタンを押します。

(2) 保存ダイアログが表示されたら、ファイル名 (CSV) を入力して「保存」ボタンを押します。



(3) アプリケーションを終了します。

OCWinner2012 Ver 1.12 <Standard Edition> [マニュアル用.csv]

STRATEGY PATTERN

[RA] <SYSTEM> STANDARD-RA.(1.01) 編集 選択

BET 情報

所持金 \$ 24.21 保存 読込 初期化

LINE 25 BET \$ 0.01 賭け金 \$ 0.25

SPIN 10 AUTO MANUAL

HIT 情報

BG 0 BG (TOTAL) 0

FG 0 FG (TOTAL) 1

GREAT 0 GREAT (TOTAL) 1

残金 \$ 38.72 HIT (TOTAL) 2

JUDGMENT

判定結果

絶好調モード!! (判定データはまだ不十分です。) 同じ条件でゲームを続行してください。

	今回	通算	ベスト
還元率 (%)	774.8	293.5	774.8
SPIN数	10	30	
平均HIT数		15	15
平均賞金額(\$)		8.44	8.4

還元率(AUTO) 還元率(MANUAL) 還元率(平均) BORDER(80%)

「×」ボタンを押して
アプリを終了します。

※未保存の判定データが存在する
場合は、確認のダイアログが表示
されます。

OCWinner 2012

アプリケーションを終了しますか?

OK キャンセル

OCWinner 2012

現在の判定データを保存しますか?

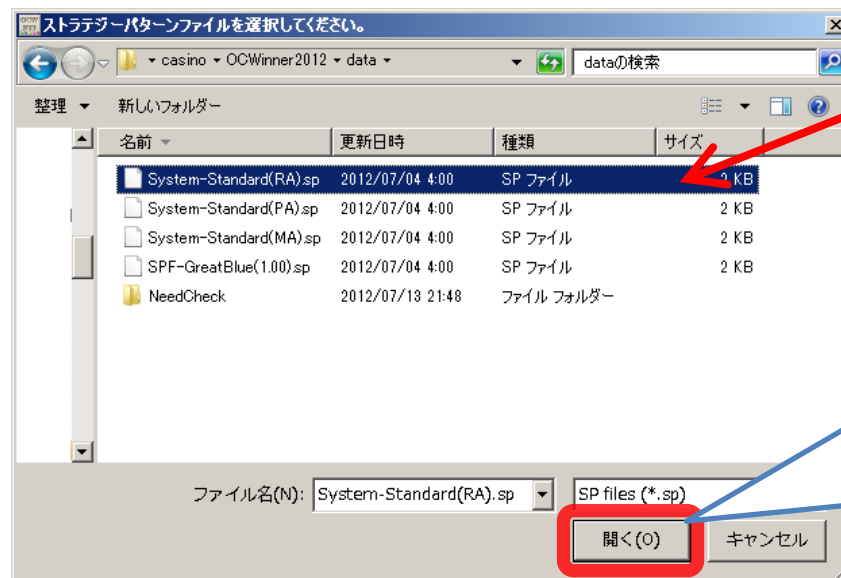
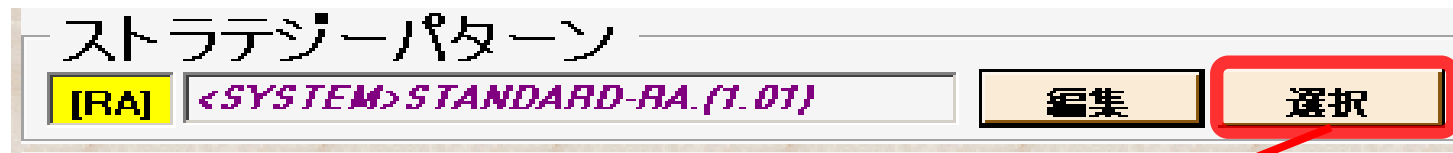
はい(Y) いいえ(N)

以上で、プレイ終了手順の説明は終了です。

付録A 中級者向けTIPS（中級編）

付録A 1. 自分のプレイスタイルに合った判定方式に切り替える

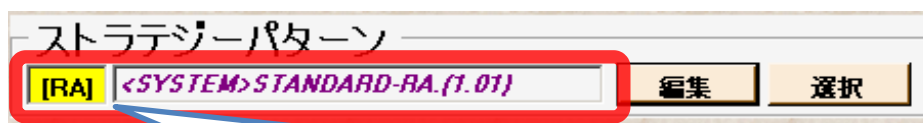
(1)「選択」ボタンを押してストラテジーパターンファイルを切り替えることで、判定方式を自分好みの分析優先度に変更することができます。



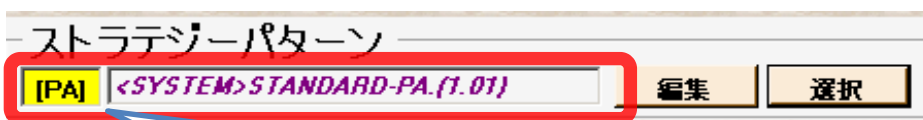
ストラテジーパターンファイルを選択して、「開く」ボタンを押すと判定方式を切り替えることができます。

判定データが存在している状態で切り替えると、自動的に全てのターンの再判定(再分析)が実行されます。

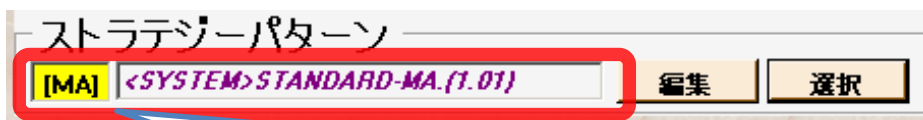
(2) SYSTEM提供の標準ストラテジーパターンファイルには以下の3種類があります。



[RA]は、リスク軽減を優先した分析アルゴリズムです。
資金やプレイ時間を節約したいときに有効な判定方式です。
(その分、利益拡大のチャンスは低下します。)
※アプリ起動直後は、このファイルが選択されています。




[PA]は、利益拡大を優先した分析アルゴリズムです。
資金とプレイ時間に十分余裕があるときに有効な判定方式です。
(その分、リスク軽減率は低下します。)



[MA]は、[RA]と[PA]の中間的な分析アルゴリズムです。
プレイスタイルがまだ確定していないときの様子見などに有効です。

(3) ストラテジーパターンをアプリ起動時に自動読込させたいときは、以下の手順で変更可能です。



The image consists of three screenshots of a Windows Explorer window, illustrating the steps to rename and move a strategy pattern file. The window title is 'D:\casino\OCWinner2012\data'. The first screenshot shows a file named 'System-Standard(PA) - コピー.sp' selected with a red box. The second screenshot shows the file renamed to 'OCWinner.sp' with a red box. The third screenshot shows the file moved to the 'SE' folder with a red box. Red arrows indicate the flow from the first screenshot to the second, and then to the third.

手順1>
dataフォルダの中で自動読込にしたいストラテジーパターンファイルをコピーします。


手順2>
コピーしたファイルを、「OCWinner.sp」という名前に変更します。

手順3>
OCWinner2012のアプリケーションと同じフォルダーへコピー(上書き)します。

付録A 2. 別のスロットをプレイする（判定データを初期化したいとき）

（1）今プレイ中のスロットを中止して、別の機種をプレイしたいときは「初期化」ボタンが便利です。

手順1>
「初期化」ボタンを押します。

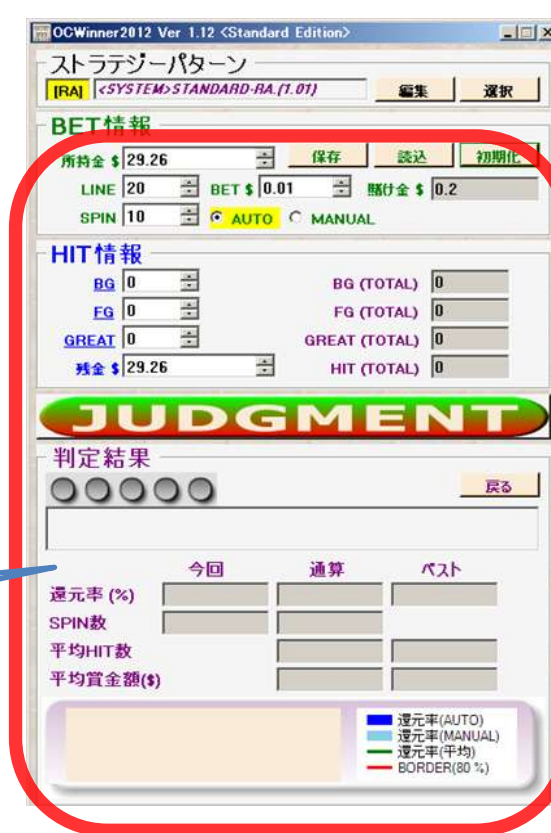


手順2>
データを保存します。

現在の判定データを保存しますか？

(はい(Y)) (いいえ(N))

残金は自動的に所持金へ引き継がれた状態で初期化されるため、同じカジノサイトでスロットを切り替えてプレイしたいときなどに、とても便利です。



付録A 3. 入力ミスを簡単に修正する

(1) BET情報やHIT情報の入力データを間違えたままJUDGMENTボタンを押してしまったときは、「戻る」ボタンを利用します。

「戻る」ボタンを押すと、1つ前の判定済み状態へ戻ります。

保存済みデータを読み込んで、過去の判定結果を再確認したいときなどにも利用します。

OCWinner2012 Ver 1.12 <Standard Edition>

ストラテジーパターン
[RA] <SYSTEM> STANDARD-RA.(1.01)

BET情報
所持金 \$ 38.94 保存
LINE 25 BET \$ 0.01 賭け金 \$ 0.25
SPIN 10 ☒ AUTO ☐ MANUAL

HIT情報
BG 0 BG (TOTAL) 3
FG 0 FG (TOTAL) 4
GREAT 0 GREAT (TOTAL) 4
残金 \$ 73.69 HIT (TOTAL) 11

JUDGMENT

判定結果
絶対調モード!!
「勝ち逃げ」に最適なポイントです!

	今回	通算	ベスト
還元率 (%)	964	130.9	1366
SPIN数	10	450	
平均HIT数		40.9	23.3
平均賞金額(\$)		6.69	10.6

Product ID : 831f

OCWinner2012 Ver 1.12 <Standard Edition>

ストラテジーパターン
[RA] <SYSTEM> STANDARD-RA.(1.01) 編集 選択

BET情報
所持金 \$ 38.94 保存 読込 初期化
LINE 25 BET \$ 0.01 賭け金 \$ 0.25
SPIN 10 ☒ AUTO ☐ MANUAL

HIT情報
BG 0 BG (TOTAL) 3
FG 0 FG (TOTAL) 2
GREAT 0 GREAT (TOTAL) 4
残金 \$ 52.09 HIT (TOTAL) 9

JUDGMENT

判定結果
好調モード!
「平均HIT数×賭け金」が、平均賞金額を超過しています。

	今回	通算	ベスト
還元率 (%)	56	112	1366
SPIN数	10	440	
平均HIT数		48.9	23.3
平均賞金額(\$)		5.78	10.6

0 100 200 300 400

● 還元率(AUTO)
● 還元率(MANUAL)
● 還元率(平均)
● BORDER(80%)

付録A 4. 分析可能ターンを拡張する

- (1) 初期状態で分析可能なターン数は200に設定されています。
200を超えて判定を続行させると古い情報から消滅していくため分析精度が低下します。
200ターン以上のプレイをされる方は、以下の手順で環境ファイルを変更してください。

The diagram illustrates the process of modifying the environment file for OCWinner2012. It consists of three main visual elements: a file explorer window, a text editor window, and two callout boxes with instructions.

File Explorer Window: Shows the directory `D:\casino\OCWinner2012\SE`. The file `OCWinner2012.env` is highlighted with a red box. A red arrow points from this file to the text editor window.

Text Editor Window (OCWinner2012.env - メモ帳): Displays the contents of the `OCWinner2012.env` file. The line `GraphHist, 200` is highlighted with a red box. A red arrow points from this line to the first callout box. Below it, the line `GraphHist, 300` is also highlighted with a red box. A red arrow points from the first callout box to this line.

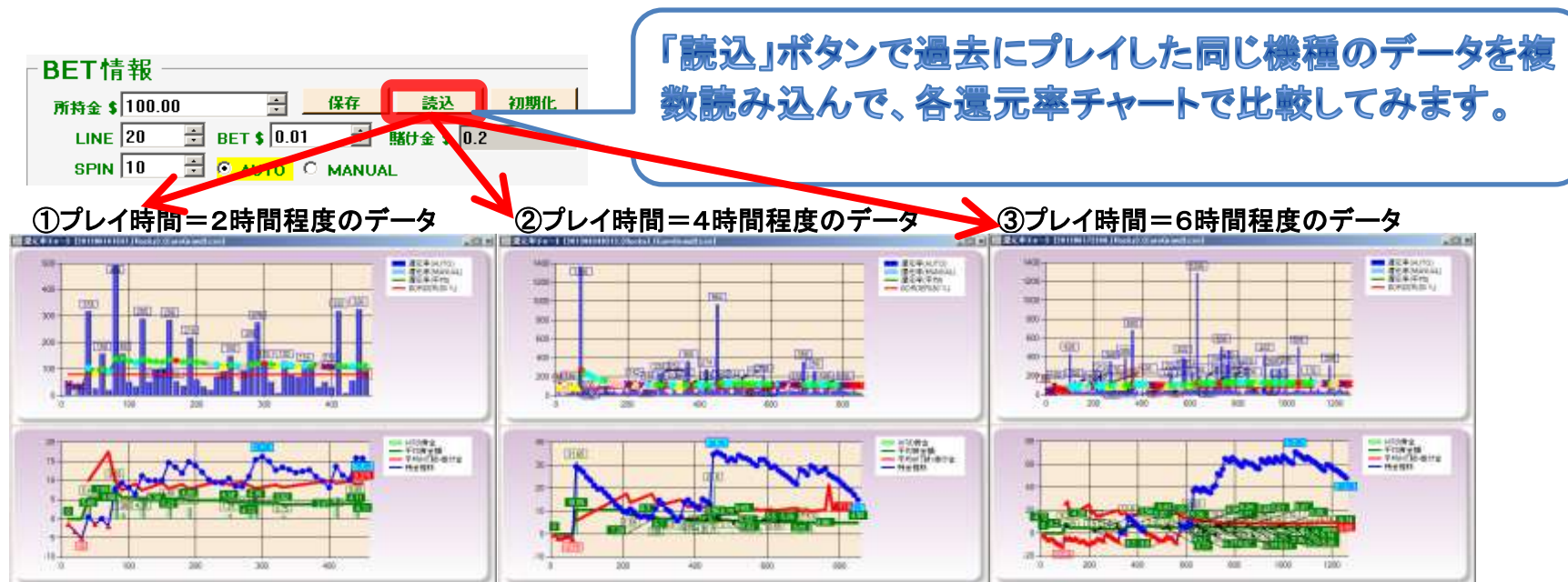
Callout Box 1 (手順1): Contains the instruction: **手順1>** OCWinner2012のアプリケーション・フォルダー内にある、「OCWinner2012.env」ファイルをメモ帳でオープンします。

Callout Box 2 (手順2): Contains the instruction: **手順2>** 「GraphHist,200」となっている「200」の数値を分析したいターン数に増やして保存後、アプリを再起動します。

Bottom Callout Box: Contains the warning: **GraphHist値を増やすと、分析処理時の使用メモリ量も増加しますので、必要最低限でご調整ください。**

付録A 5. 複数の還元率チャートを比較して、時給効率を分析する

還元率チャートは、その時点の状態を保持したまま、複数オープンすることができます。これを利用して、過去のデータを比較して時給効率を分析する例を説明します。



＜過去データを分析して自分なりの投資戦略を決める＞

スピン1回の所要時間は、どの機種でも約5秒ぐらいなので、単純計算では100スピンあたり約8分程度となりますが、BGやFGが発生したときの消化待ち時間は機種ごとにかなり差があります。上記データはPlaytec社の「Rocky」というスロット機種ですが、実測データ上は100スピンあたり約30分の所要時間がかかっています。

これを踏まえて、上記3つのデータから「1時間あたりの投資効率」を分析してみます。

まず、この3つのプレイ中の残金ベストは、「2時間＝約\$16」、「4時間＝約\$35」、「6時間＝約\$70」でしたので、OCWinner2012から「勝ち逃げ推奨」のアドバイスが表示されてすぐに止めた場合、時給平均＝\$10(約800円)という結果になっています。

掛け金はいずれも\$0.25固定だったので、1時間あたり約40倍に増やせる「勝ち逃げポイント」の波があると分析できるわけです。

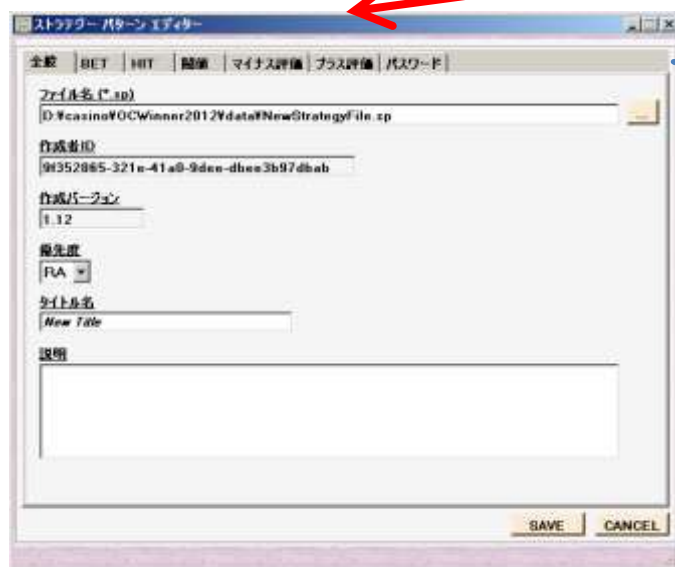
例えば、掛け金を10倍の\$2.5にしたら、時給平均＝8000円にできる可能性があるということになります。

もちろん、不調でSTOPメッセージが出ればプレイは続行しない方針(そうしなければ収支がマイナスになってしまう)が前提なので、10時間プレイしたら必ず8万円稼げるということではなく、今後この機種を継続的にプレイしていくときの「自分なりの投資戦略」を決めるための分析例としてお考えください。(これは経営分析などで利用されるデータ分析手法の1つです。)

付録B 上級者向けTIPS（上級編）

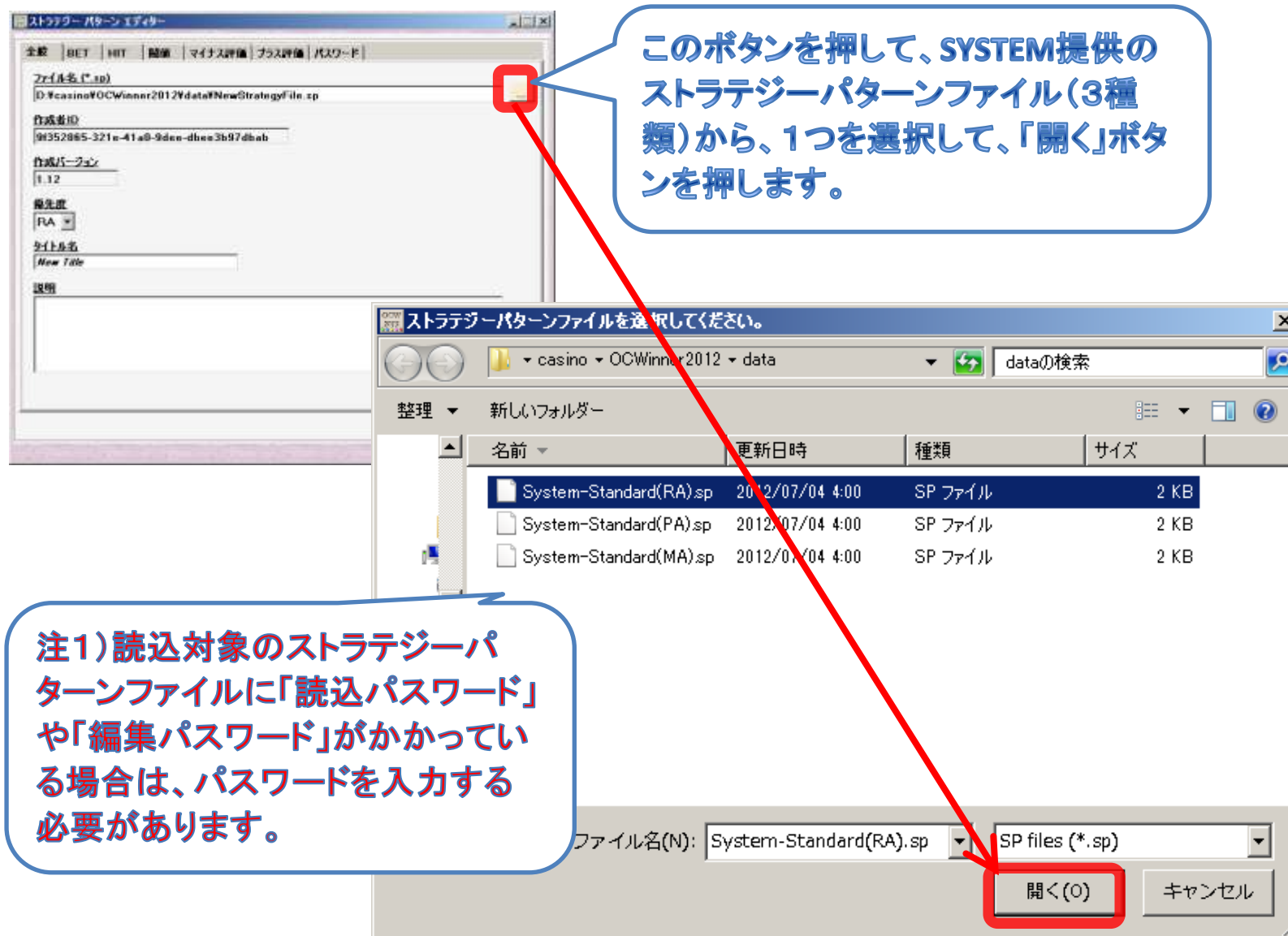
付録B 1. 新規ストラテジーパターンファイルを作成する

(1) SYSTEM提供のストラテジーパターンファイルをベースに
新規ストラテジーパターンファイルを作成する手順を説明します。



「編集」ボタンを押して、ストラテジーパターンエディターを起動します。

(2) 編集ベースとなるストラテジーパターンファイルを読み込む。



(3) 全般タブの項目を編集する。

The screenshot shows the 'Strategy Pattern Editor' dialog box with the 'General' (全般) tab selected. The dialog contains several fields and a text area, each with a red border and a blue callout box explaining its function.

全般 | BET | HIT | 閾値 | マイナス評価 | プラス評価 | パスワード

ファイル名 (*.sp)
D:\casino\OCWinner2012\data\System-Standard(RA).sp

作成者ID
SYSTEM

作成バージョン
1.12

優先度
RA

タイトル名
STANDARD-RA.(1.01)

説明
This is a strategy pattern of system standards.
It is an algorithm which gives priority to risk reduction.

SAVE **CANCEL**

Callout 1 (File Name): 読み込んだファイル名が表示されます。
※自分で作成したストラテジーパターンファイル以外を読み込んだときは上書き保存できません。
この欄へ直接、新規ファイル名を入力してください。

Callout 2 (Creator ID): 作成者のIDと作成時のバージョンが表示されます。
作成者がUSERの場合は、IDが一部伏せて表示されます。

Callout 3 (Priority): 自分が作成したい判定方式の優先度を設定します。

Callout 4 (Title Name): 画面に表示されるタイトルを設定します。

Callout 5 (Description): このストラテジーファイルの説明文を記入します。
複数言語には未対応のため、日本語版用なら日本語で、英語版用なら英語で記入してください。

(4) BETタブの項目を編集する。

戦略パターンエディター

全般 BET HIT 関係 フィールド設定 オプション設定 プログラム

LINE 20 攻略対象のスロット機種のライン数を設定します。

BET 0.01 (RA < PA) 攻略対象のおすすめのBET数を設定します。

SPIN 10 (RA < PA) 攻略対象のおすすめの分析ターン1回分のSPIN数を設定します。

自動/手動の切り替え方法 Auto Start スピンの自動/手動切り替え指示方式を選択します。

SAVE CANCEL

※なお、各パラメータの設定値の増減による分析優先度への影響は以下を目安としてください。

(RA > PA)	設定値が大きいほどリスク軽減を優先し、設定値が小さいほど利益拡大を優先します。
(RA < PA)	設定値が小さいほどリスク軽減を優先し、設定値が大きいほど利益拡大を優先します。

(5) HITタブの項目を編集する。

ストラテジー パターン エディター

全般 BET HIT 閾値 マイナス評価 プラス評価 パスワード

ボーナスゲーム カウンタ
Enable
ボーナスゲームの説明
ボーナスゲームのHIT数。

フリーゲーム カウンタ
Enable
フリーゲームの説明
フリーゲームのHIT数。

大当たり カウンタ
Enable
大当たりの説明
大当たりのHIT数。
賭け金の10倍以上が目安です。

SAVE CANCEL

ボーナスゲームカウンタ(BG)の「表示あり／なし」と、その説明文を設定します。
ボーナスゲームの存在しない機種は、Disableにしてください。

フリーゲームカウンタ(FG)の「表示あり／なし」と、その説明文を設定します。
フリーゲームの存在しない機種は、Disableにしてください。

大当たりカウンタ(Great)の「表示あり／なし」と、その説明文を設定します。
説明文には、Greatカウンタを増やすときの目安を記入します。

(6) 閾値タブの項目を編集する。

The screenshot shows the 'Strategy Pattern Editor' window with the 'Threshold' tab selected. The window contains several settings, each with a numerical value and a comparison operator. Red boxes highlight the settings, and blue callout boxes provide explanations.

項目	値	比較演算子	説明
還元率ボーダーライン(%)	80	(RA > PA)	「浮き沈みの波」のボーダーラインを設定します。
「絶不調」判定の基準還元率(%)	55	(RA > PA)	この数値より低い還元率が、「絶不調」判定の基準となります。
「不調」判定の基準還元率(%)	80	(RA > PA)	この数値より低い還元率が、「不調」判定の基準となります。
「注意」判定の基準還元率(%)	95	(RA > PA)	この数値より低い還元率が、「注意」判定の基準となります。
「好調」判定の基準還元率(%)	120	(RA > PA)	この数値より低い還元率が「好調」、数値以上は「絶好調」判定の基準となります。
分析判定に必要な最低SPIN数	40	(RA < PA)	このSPIN数のデータが得られるまで、勝ち逃げや潮時の分析は実行されません。
自動/手動 切り替え基準還元率(%)	80	(RA < PA)	この数値以上の還元率では、スピンの自動/手動を切り替え判定を行いません。

At the bottom of the window are buttons for 'SAVE' and 'CANCEL'.

「浮き沈みの波」とは、胴元が定めた還元率を基準に、一定周期でペイアウトが下降－上昇を繰り返すパターンを差します。還元率の保障を公言しているオンラインカジノは、企業の信頼度や上場基準の重要項目となるため、この増減周期が必ず発生します。

(7) マイナス評価タブの項目を編集する。

平均賞金額の基準外発生確率のマイナス評価を重視させるなら1、評価させないなら0を設定します。

最近N回の平均還元率と、その他の要素(HIT数やスピンの数など)の相関関係をマイナス評価要因に加える場合は分析ターンの数値を、加えない場合は0を設定します。

最近N回の平均還元率のパターンと似たパターンを照合した結果でマイナス評価要因に加える場合は分析ターンの数値を、加えない場合は0を設定します。

最近N回の平均還元率をグループ単位でクロス集計して分析する場合は1つのグループのターン数を、分析させない場合は0を設定します。

ベスト還元率から一定比率で縮小するケースを分散してマイナス評価要因に加える場合は縮小率(%)の値を、加えない場合は0を設定します。

分析ターンのN回連続で下降しているパターンの傾向をマイナス評価要因にする場合はターン数を、行わない場合は0を設定します。

1HITあたりのSPIN数の許容値以下をマイナス評価要因にする場合はスピン数を、行わない場合は0を設定します。(SYSTEMのデフォルト値=0)

還元率、HIT発生率、スピン数から、「絶不調」基準が連続発生するパターンをマイナス評価要因に加える場合は連続発生ターン数を、加えない場合は0を設定します。

分析工程の主な流れは、最初に「閾値(しきい値)」の各基準値から評価基準点が導きだされ、次に、「マイナス評価」の分析結果の点数が減点され、最後に、「プラス評価」の分析結果の点数が加算されます。画面上の判定結果の表示は、全ての分析工程の結果をもとに推測された内容となります。

(8) プラス評価タブの項目を編集する。

ストラテジー パターン エディター

全般 BET HIT 閾値 マイナス評価 プラス評価

最近N回の還元率連続上昇パターン (ベイズ推定分析用)
2 (RA > PA)

連続N回の還元率上昇パターン (クラスター分析用)
4 (RA < PA)

賭け額N倍の当たり比率 (最尤法分析用)
40 (RA < PA)

分析ターンがN回連続で上昇しているパターンをプラス評価要因にする場合は数値(ターン数)を、行わない場合は0を設定します。
※「N回連続下降」の多次元尺度分析で分類された下降パターン以外のデータに対して、ベイズ推定分析を適用します。

連続上昇するパターンを複数カテゴライズして、「浮き沈みの波」上限基準に近いと判断する要因をプラス評価させる場合は数値(ターン数)を、評価させない場合は0を設定します。

賭け額のN倍のHITが発生したときに、「浮き沈みの波」の上限基準になるように評価させる場合は数値(倍率)を、評価させない場合は0を設定します。

SAVE CANCEL

(9) パスワードタブの項目を編集する。

戦略パターンエディター

全般 BET HIT 閾値 マイナス評価 プラス評価 パスワード

読み込みパスワード

読み込みパスワード (確認用)

編集権限パスワード

編集権限パスワード (確認用)

「選択」ボタンを押して戦略パターンファイルを読み込むときに、パスワード制限したい場合は、12文字以内でパスワードを設定します。
作成した戦略パターンファイルの販売や、特定の人だけに配布したいときなどに利用します。

戦略パターンファイルの「編集」をパスワード制限したい場合は、12文字以内でパスワードを設定します。
自分が作成した戦略パターンファイルのパラメータ値を公開したくないときに利用します。

編集内容がOKなら、「SAVE」ボタンで保存します。

SAVE CANCEL

(10) 各分析手法について

マイナス評価要因とプラス評価要因で利用している一般的分析手法がどのようなものの概要を以下に説明します。

※OCWinner2012では、「統計分析の知識がなくても誰でも簡単に利用できること」を目的としているため、分析手法の実装方法や応用方法に関する詳細説明は省かせて頂きます。

ロジスティック回帰分析	医療、社会、金融などの分野で活用されている分析手法です。 本システムでは、主に信用リスクの分析手法を応用して利用しています。
線形回帰分析	回帰分析手法の基本の1つです。様々な分野で利用されています。 IT分野では、広告効果測定などで応用されています。
判別分析	パターン認識システムなどで有効な分析手法の1つです。
コレスポンデンス分析	クロス集計値をもとにマッピングして分析する手法です。 企業イメージの評価や、経営分析などでも応用されています。
分散分析	品質管理に向いている分析手法です。 医療や農業をはじめとする、品質管理が重要な分野で応用されています。
多次元尺度分析	似ているものと似ていないものを分類する分析手法です。 市場動向調査や国政調査などで利用されています。
ブロックランダム化分析	臨床試験などで利用される分析手法です。
一元配置分散分析	3つ以上の平均値の差から1つの関係性を見つけ出す分析手法です。 EXCELのマクロでも簡単に組める、汎用的な分析手法です。
ベイズ推定分析	実測値から分析項目を推定する方法で、ベイズ統計学の主な分析手法です。 IT分野では、迷惑メールフィルターなどで利用されています。
クラスター分析	カテゴリーごとに分類して分析する手法です。 市場調査やマーケティングでの利用のほか、IT分野ではFEPの漢字変換候補や翻訳システムなどでも利用されています。
最尤法分析	特定パターンになる確率が高くなるようにデータ分布を決める基本的な手法です。 成分分析や、暗号解読のアルゴリズムなどで利用されています。

付録B 2. 自分好みのスロット機種に合わせたストラテジーパターンを作成する

SYSTEM提供のストラテジーパターンは、できるだけ機種依存しない汎用的な設定値で検証 & 調整されていますが、スロットの機種によっては、「浮き沈みの波」のパターンに大きな差異が発生するため、特定のスロットに限定した専用ストラテジーパターンを作成することで、分析(判定)精度をさらに高めることが可能です。

以下、特定の機種向けに各パラメータ値を調整する手順を解説します。

(1) SYSTEM提供のストラテジーパターンの「RA」または「PA」でプレイしたデータを集める。

- ①リスク軽減の分析精度を上げるためには、よりベストなポイントで「STOP判定」を出せる必要があります。
- ②利益拡大の分析精度を上げるためには、よりベストなポイントで「勝ち逃げ推奨ポイント」を出せる必要があります。

これらを判断するためには、まず標準のSYSTEM提供ストラテジーパターンをベースにして、「STOP判定」や「勝ち逃げ推奨ポイント」を無視してプレイ続行した時に「良い結果になったパターン」のデータが必要です。
このデータをできるだけたくさん集められるほど、より分析精度の高いストラテジーパターンファイルが作成可能となります。

とはいえ、時間やお金の都合もあると思いますので、
まずは無理のない範囲で、特定スロットのデータだけ集めてみてください。
※以降の説明は、GreatBlueという機種で実際に集めたデータを使って調整する例を説明していきます。

(2) パラメータ調整用に集めたデータをOCWinner2012で読み込んで還元率チャートを表示します。



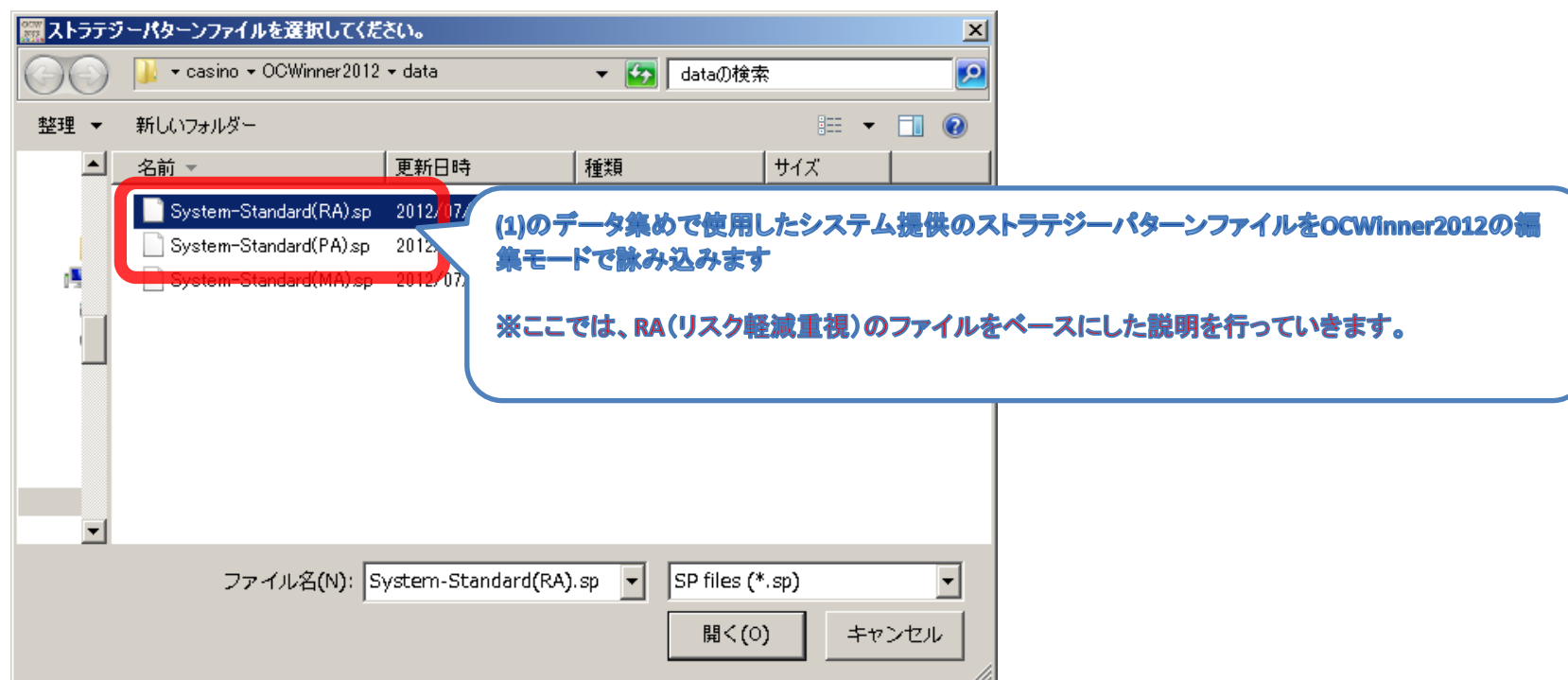
これはGreatBlueというスロットを、SYSTEM提供のRAパターンを使用し、\$0.25の賭け額で最終的に\$68.49プラスになった実測データです。少しわかりずらいかもしれませんが、RAパターンでは、最初の40～60スピンの3ターンで、すでに「STOP判定」が表示されています。次に、70回転(7ターン)目の判定で、初回大当たりがきて、すぐに「勝ち逃げ推奨ポイント」が表示されています。

ところが、その後の580回転と900回転ぐらいで大当たりを引き、利益が大きく拡大しています。500スピン以内の短時間プレイで終了する前提であれば、初回のSTOP判定は妥当なものと言えますが、1000スピン以上の長時間プレイを前提とする場合は、理想的な分析結果とは言えません。

つまり、このデータの判定結果が、「理想的な分析結果」になるためには、序盤はできるだけSTOP判定や勝ち逃げ判定を出さずに、580回転か900回転あたりで「勝ち逃げ推奨ポイント」が出せるとベストです。

そこで次のステップでは、このデータから「理想的な分析結果」が得られるように、ストラテジーパターンの各パラメータ値を調整していきます。

(3) 編集ベースとなるストラテジーパターンファイルを読み込む。



(4) 機種依存パラメータ値を中心に設定を変更する。(閾値タブ)

ストラテジー パターン エディター

全般 BET HIT 閾値 マイナ

還元率ボーダーライン(%)
71 (RA > PA)

「絶不調」判定の基準還元率(%)
50 (RA > PA)

「不調」判定の基準還元率(%)
71 (RA > PA)

「注意」判定の基準還元率(%)
90 (RA > PA)

「好調」判定の基準還元率(%)
115 (RA > PA)

分析判定に必要な最低SPIN数
90 (RA < PA)

自動/手動 切り替え基準還元率(%)
71 (RA < PA)

SAVE CANCEL

GreatBlueでは、「浮き沈みの波」の幅の下限が標準よりも9%ほど低いようなので、まずは、全ての分析の基本値となる「還元率ボーダーライン」を80→71までさげてみます。またこれにともない、好調／不調の基本値となる各パラメータも5～10%さげます。

GreatBlueでは初回HIT発生までのスピンの数が40では少なすぎるので、この値も40→90に変更してみます。

自動/手動切り替えも、還元率ボーダーライン値にあわせます。

「機種依存パラメータ値」とは、スロット機種ごとに理想的な設定値が異なる可能性の高いパラメータ値です。パラメータ説明のタイトル背景色が「黄色」で表示された項目がこれにあたります。

(5) 機種依存パラメータ値を中心に設定を変更する。(マイナス評価タブ)

ストラテジー パターン エディター

全般 BET HIT 閾値 マイナス評価 プラス評価 パスワード

平均賞金額の基準外発生カウンタ (ロジスティック回帰分析用)
1 (RA > PA)

最近N回の平均還元率A (線形回帰分析用)
2 (RA < PA)

最近N回の平均還元率B (判別分析用)
5 (RA < PA)

最近N回の平均還元率C (コレスポネンス分析用)
11 (RA < PA)

ベスト還元率の縮小率 (分散分析用)
17 (RA > PA)

最近N回の還元率連続下降 (多次元尺度分析用)
3 (RA < PA)

平均HIT SPIN数の許容値 (ブロックランダム化分析用)
60 (RA < PA)

最悪値連続発生数の許容値 (一元配置分散分析用)
5 (RA < PA)

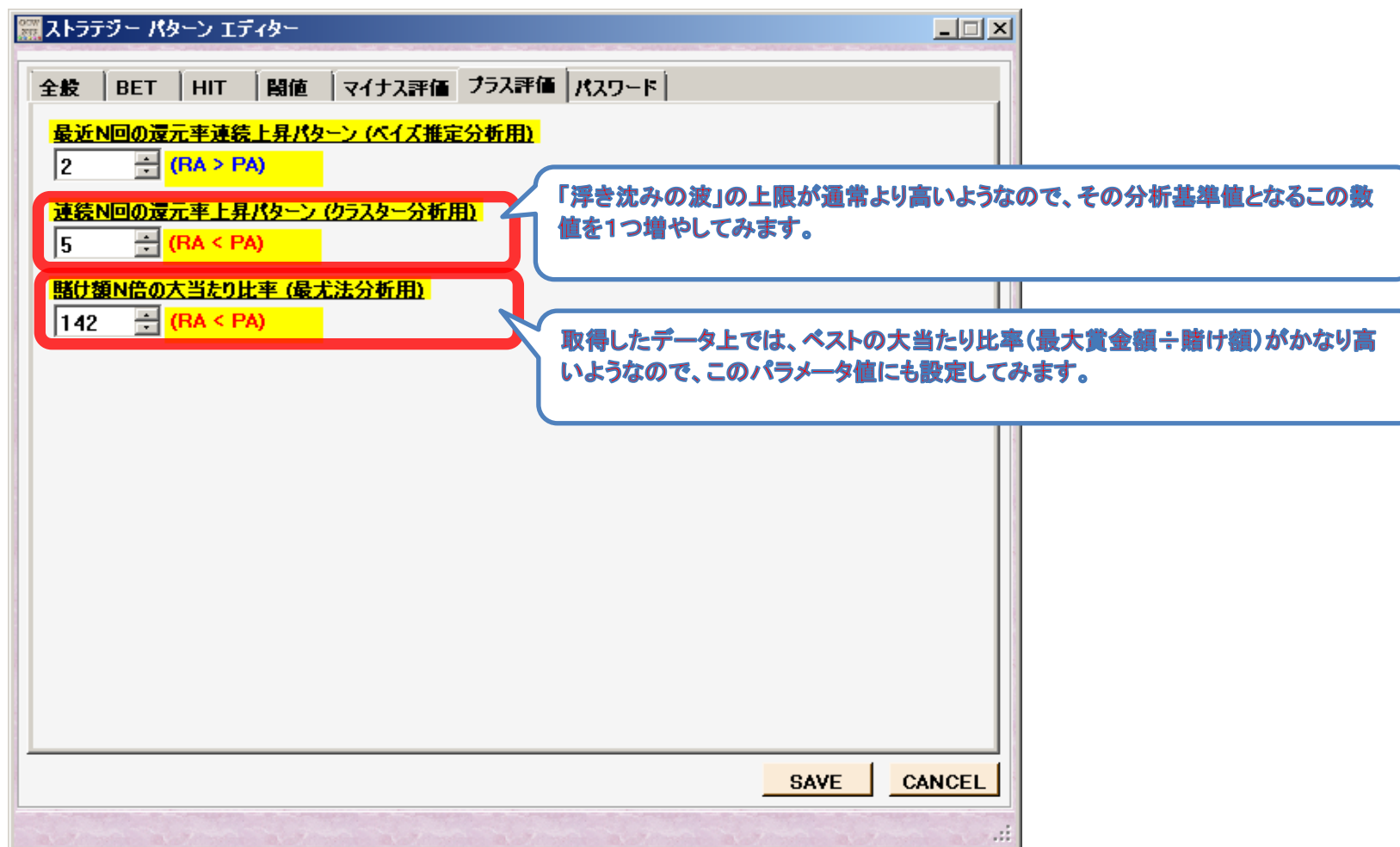
HITの間隔が通常より広いようなので、クロス集計のグループ単位を少し増やしてみます。

還元率の上限一下限の幅が通常より狭いようなので、縮小率を半分にしてみます。

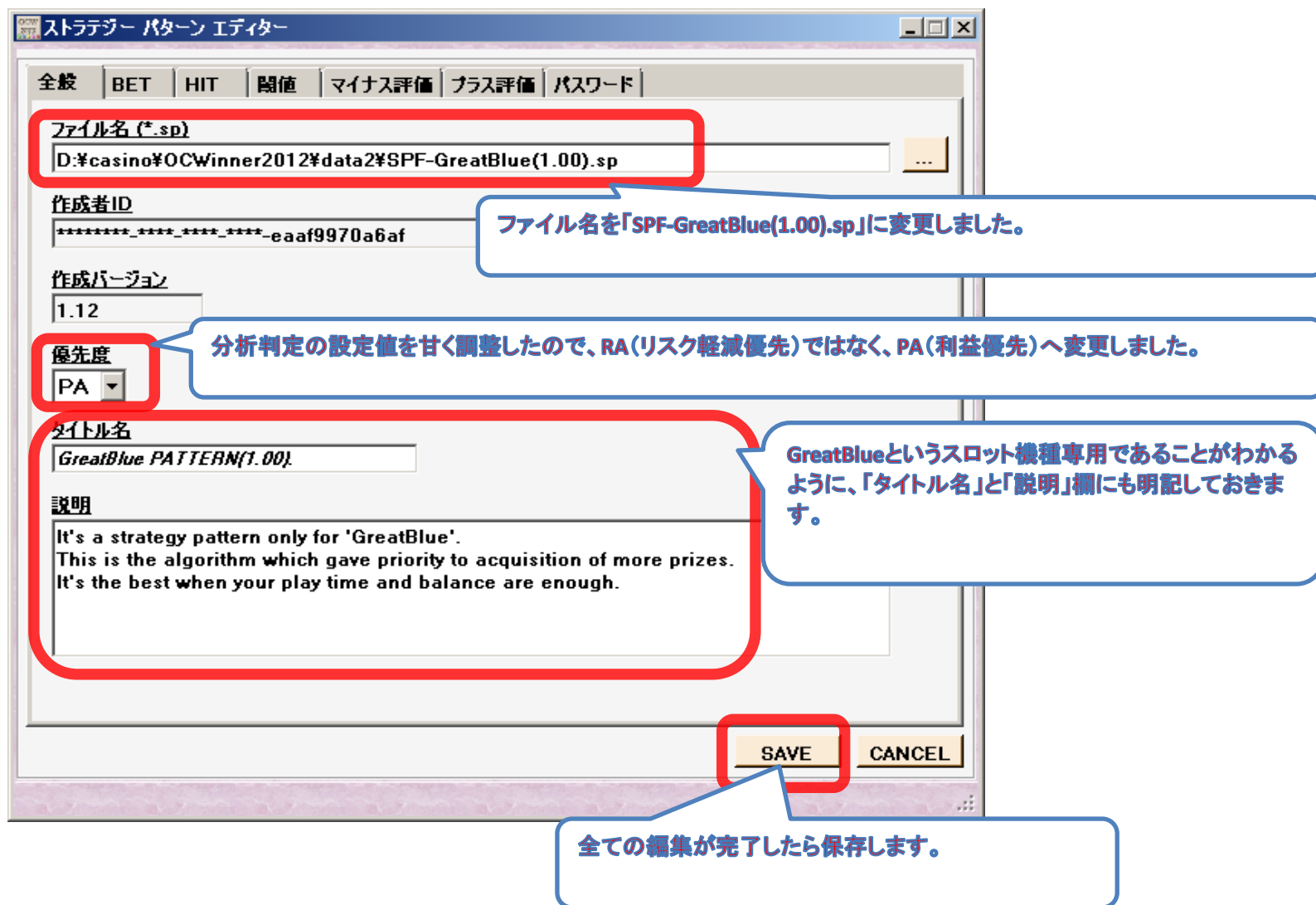
HITの間隔が通常より広いようなので、SPIN数の許容値も、6ターン分(60スピンの)で設定してみます。

「STOP判定」の主要分析要因である「絶不調」判定の許容を緩くする目的で、最悪値の連続発生数の許容も少し増やしてみます。

(6) 機種依存パラメータ値を中心に設定を変更する。(プラス評価タブ)

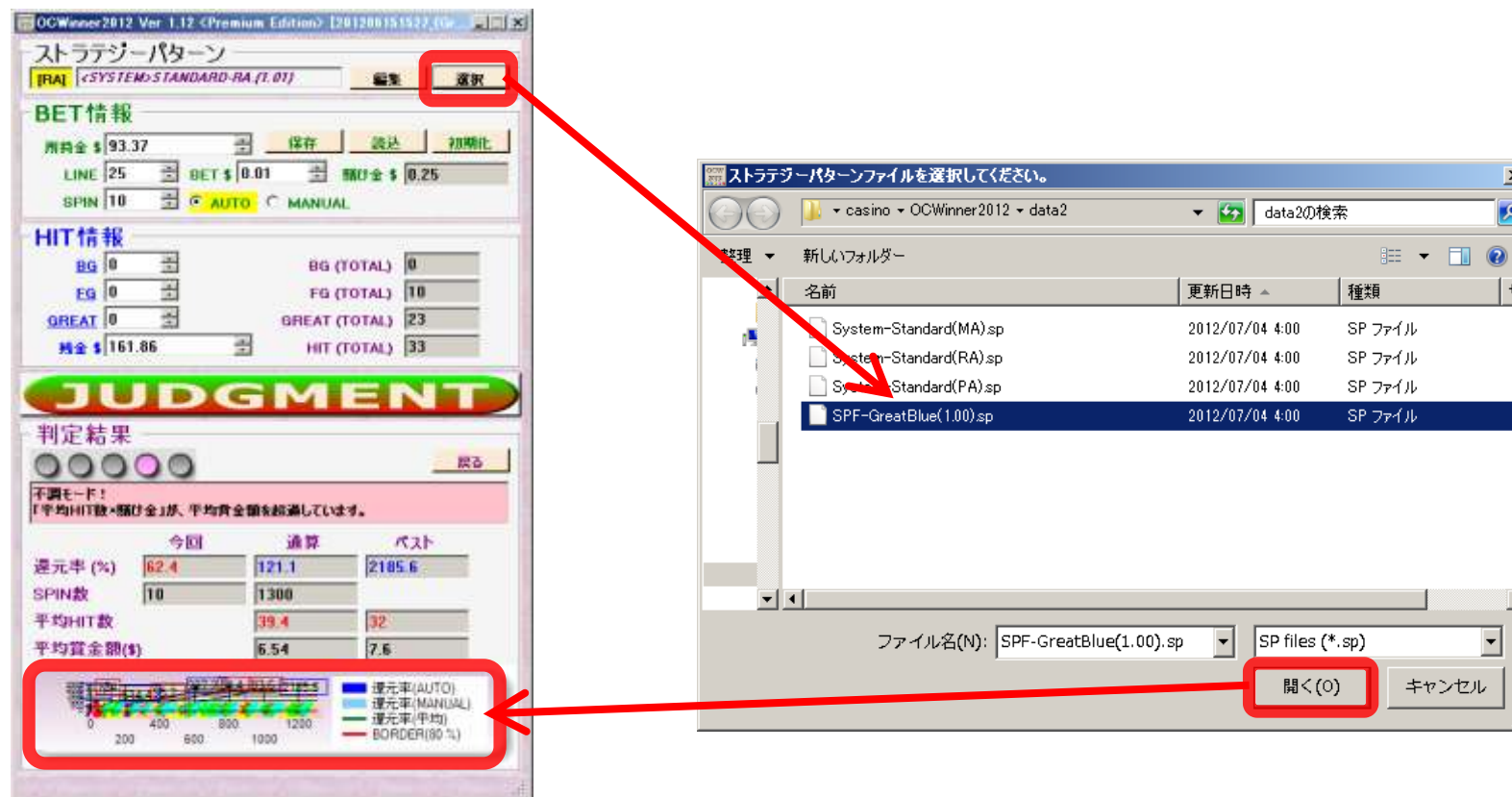


(7) パラメータ値を変更したら、ファイル名を変更して保存します。

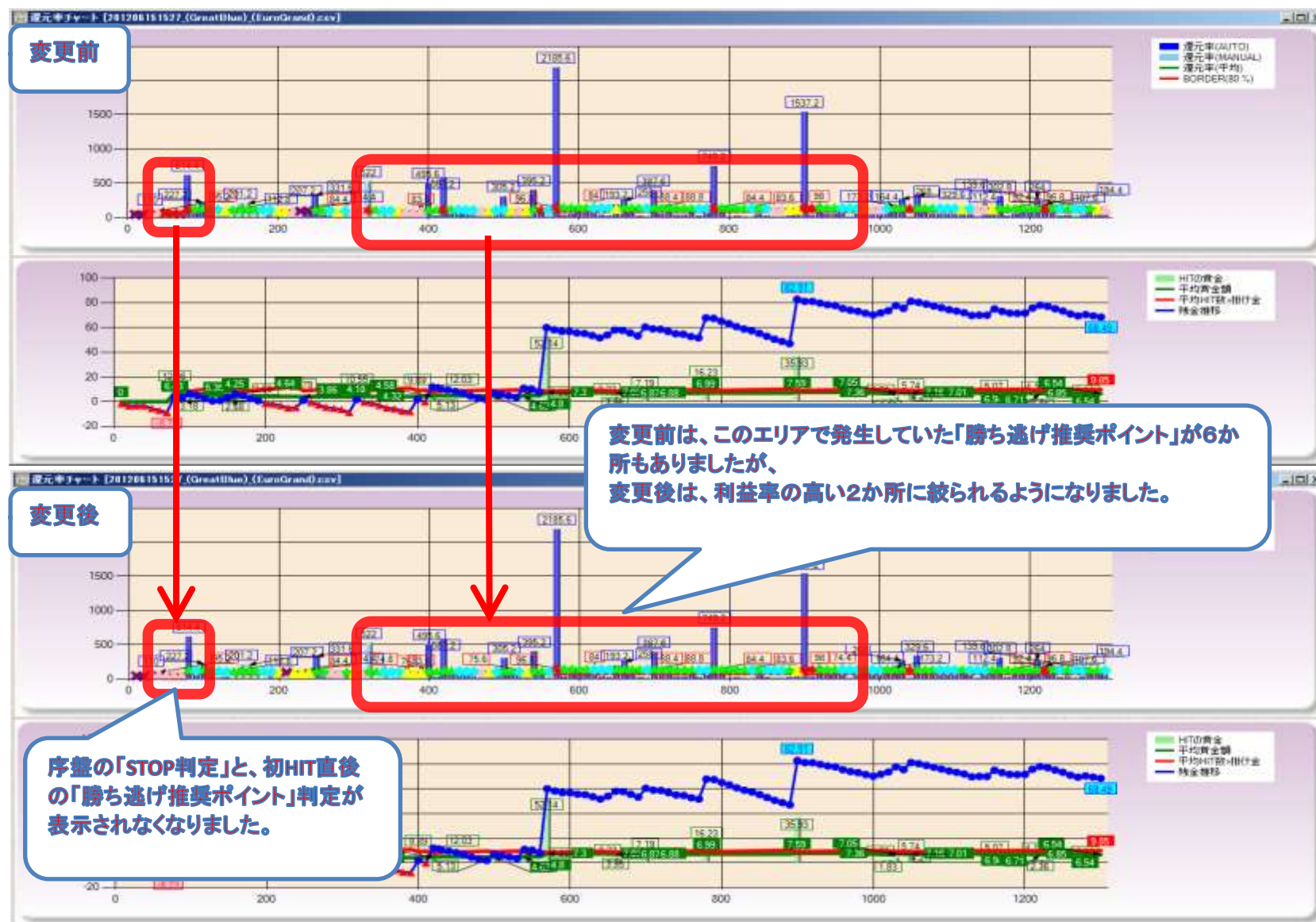


(8) さきほど作成した専用ストラテジーパターンファイルを「選択」ボタンで読み込んで、「還元率チャート」で再評価の結果を確認します。

※ストラテジーパターンを切り替えると、判定結果は自動的に再評価されます。



(9) パラメータ値の変更前と変更後の評価結果を比較します。



(10) 分析精度をさらにアップさせる。(データマイニング)

(1)～(9)のデータマイニングを繰り返すほど、分析精度はアップしていきます。
ただし、統計分析というのは理想に近い判定結果に近づけることはできても、唯一の答えを見つけることはできません。

より高精度な戦略パターンを目指してチューニングし続けることも、プレイの楽しみの1つと考え、楽しくデータマイニングして頂ければ幸いです。

付録B 3. 自作のストラテジーパターンファイルを公開(販売)する

スロット攻略のBLOGやメルマガ、Twitterなどを運営(配信)されている方であれば、より判定精度の高いストラテジーパターンファイルを公開することで、サイトのファンを増やすことが可能です。

また、サムライクリック やカジノサイトと直接提携されているゲーミングアフィリエイトサイトを運営されている方であれば、OCWinner2012の利用を通して、オンラインカジノサイトへの参加率UPにつなげることが可能です。
(ゲーミングアフィリエイトとは、一度の紹介で永久に報酬が得られるタイプのアフィリエイトです)

サムライクリック : <http://www.samuraiclick.com/>

また、ストラテジーパターンのチューニングには、判定結果を無視して投資し続けるという金銭的リスクが伴いますので、手間/暇をかけてデータマイニングしたストラテジーパターンファイルであれば、有料で公開する価値も十分あると思います。

ダウンロード販売のみであれば、Gumroad、Ameroadなどのデジタルコンテンツ簡易販売サイトを利用すれば、面倒な手続きなしで、誰でも簡単に販売URLの登録が可能です。

Gumroad : <https://gumroad.com/>

Ameroad : <http://ameroad.net/>

なお、ストラテジーパターンファイルを公開(販売)される場合は、転売防止のため、読み込みパスワードと編集パスワードを必ず設定することをお勧めいたします。