

# Игровые автоматы — Lurkmore

«Сейчас трудно решить вопрос — глуп или умен человек, который, ничего не делая, желает иметь больше других. Наверное, именно для таких людей, для глупых или умных, заманчиво жужжит в Европе зловещая каналья-рулетка. Сколько было охотников выяснить «систему» выигрыша, какие только «теории» ни излагали ученые по вопросу «вероятности», чтобы обдурить скачущий по кругу дешевый костяной шарик, однако ничего путного из этих потуг не вышло...»

— Валентин Пикуль, «Каторга»

**Игровые автоматы** (*гэмблинг, автоматы, аппараты, слоты, однорукие бандиты*) — сопутствующее для любого уважающего себя **жлоба** занятие. Основано на безудержном стремлении к **халяве**, **вещизме**, жлобских жизненных установках и совершенном незнании элементарнейшей математики и отсутствии здравого смысла. Очень популярен среди быдла, изредка — у **небыдла** и прочих унтерменшей. Самое главное, что в автоматы можно выиграть, но невозможно выигрывать. Но жлобу это неизвестно, а **лоху** известно, но каждый из них думает, что «этим одним» будет именно он.

## Раньше

Когда-то действительно существовала возможность «выиграть» у автомата. Для этого надо было знать тонкости механики или электромеханики конкретной модели. Да-да, и у автоматов были **баги**! Все легендарные личности, когда-либо выигрывавшие у автоматов, выигрывали именно тогда. Таким образом, всё сводилось к банальному хаку и использованию багов.

Теперь, когда начинка целиком завязана на электронных компонентах, гораздо умнее не придумывать неработающие схемы обмана машины, а просто стурить сам аппарат с начинкой, которую отчасти можно перевести в цветмет и драгмет. К слову сама начинка тоже стоит кое-каких денег. В интернете полно товарищей, которые купят с рук устройство печати чеков и купюроприемники за пару тысяч рублей.

## Собственно сам автомат

Тут следует понимать, что slot machines — это огромный и разносторонний бизнес. Отдельно взятые автоматы могут серьёзно отличаться в зависимости от платформы размещения и законодательства. Скажем так, автомат, стоящий в казино Вегаса, на круизном лайнере, и подобие автоматов в интернет-казино — это, как говорят в Одессе, три большие разницы.

Однако общим для всех игровых автоматов является то, что они в *принципе* исключают саму возможность некоей случайности, хотя с активным её изображением, благодаря чему некоторые из них ломались при помощи **мата**на и портативной электроники.

Примитивно и на пальцах задача игрового автомата заключается в следующем: получив  $N$  денег от игроков, перераспределить сумму в размере  $X\%$  от суммы  $N$  между ними, оставив  $N - N(X/100)$  в качестве гешефта владельцу, при этом старательно изображая хардкорную внезапность и вообще полную непредсказуемость происходящего. При этом число  $X$  зависит только от наглости владельца.

Например, что в монакских монтекарлах и прочих ласвегасах это число переваливает за 90 (закреплено законодательством), более того, такие автоматы могут даже иметь настоящие барабаны с точно определённым и нерушимым порядком символов (сделанные «под старину» полумеханические аппараты, где рычаг чисто **символический**, а барабаны запускаются, как и в современных автоматах, с кнопки). Вот так!

Данные автоматы получают свою выручку за счёт статистической вероятности и наихитрейшей



Пацанчик в теме, реально бля!



Быдло плакало,  
переступало через трупы,  
но продолжало пытаться  
сыграть.

Такие дела

математической модели. Такой автомат на самом деле играет «честно» (Тут нужно понимать, что играющий честно автомат — это такой автомат, чей перекоп в пользу казино очевиден и зафиксирован в правилах. Очевидный пример — рулетка).

В каких-то других странах, с другим законодательством, все удивительные «мифы» про автоматы, собирающие и раздающие деньги, подкручивающие выигрыш и всё такое прочее, могут внезапно оказаться правдой. ИЧСХ, чаще всего такое делается не для того, чтобы дополнительно обжудить доверчивых игроков, честная схема отъёма денег может приносить больше прибыли, а скорее, чтобы пролезть в законодательные ограничения.

Ну и отдельной строкой идут онлайн-казино: что игра покажет анону, не знает даже Ктулху, так как это может быть и полный клон сертифицированного автомата, и волшебная поделка нигерийских вуду-математиков.

**ИЧСХ**, в этой стране, согласно Правилам проведения испытания игровых автоматов «Технологически заложенный средний процент денежного выигрыша должен быть не ниже 90%». Иначе автомат не соответствует ГОСТу (есть и такой) и теоретически для владельца наступает *eric fail*.

Но по жизни всё немного иначе: вышеуказанный  $X$  невозбранно менялся на 5-15% в зависимости от популярности места, где он будет установлен, а в момент наступления **кризисов** и анальных кар для салонов и вообще падал до сумм смехотворных, близких к нулю.

Таким образом, последний автомат, который этим вашим **ГОСТам** соответствует, по всей видимости, винрарный «**Морской бой**», в котором надо было смотреть в перископ и жать на нем мелкие черные кнопки для запуска «торпед». Олдфаги вспомнят...

Помимо теории вероятностей, в дело вступает еще и психология. Часто полученный выигрыш тут же отправляется обратно в автомат.

## Срыв покровов

«Казино, в которых установлены десятки игровых автоматов, оглашаются звуками, свидетельствующими о том, что люди выигрывают. Каждый раз, когда на экране три маленькие вишенки выстраиваются в ряд, машина высыпает на поднос горсть двадцатипятицентовых монет. С другой стороны, проигрыш сопровождается тишиной. Человек, вошедший в казино, может подумать, что все вокруг только и делают, что выигрывают. Ведь даже несколько выигранных монет, которые автомат выдает в среднем в одной из десяти попыток, могут производить более или менее постоянный звон в помещении, где установлено всего десять автоматов. »

— А. К. Дьюдни, «Математическая неграмотность»

Если не принимать во внимание многочисленные **секреты** и способы технического вмешательства в автомат (модификация прошивки и т. д.), то суть явления сводится к следующему:

Игровые автоматы являются одним из наиболее высокодоходных методов ведения бизнеса. Владелец зарабатывает на т. н. «проценте отдачи», то есть администратор системы заблаговременно устанавливает тот процент средств вложенных в автомат игроком, который возвращается игрокам в виде выигрыша. Такой процент варьируется между 80 и 95, но в среднем он 85-92. Большинство автоматов не позволяют поставить процент меньше 80, так как производитель считает, что в этом случае содержание автомата окажется нерентабельным. Совершенно ошибочно считать, что якобы, если автомат с процентом отдачи 80, «съест» 100 рублей, то он сразу же должен отдать причитающиеся игроку 80 рублей. Выигрышная комбинация появляется также случайно как и проигрышная, поэтому автомат может «съесть» и 1 и 10 тыс. рублей и ничего не отдать, но в следующий миг отдать 80% (от произвольной суммы), положенные игроку. В любом случае, если взять статистику автомата за более-менее продолжительный период (1 неделя/1 месяц), то все равно окажется, что автомат отдал игроку не более 80% вложенных в него средств. Игрок может выиграть лишь в случае, если попадет на *случайный* момент отдачи 80 процентов от *случайной* суммы, которую всунул и всунет в будущем **кто-то другой**.

Когда игрок запускает игру, символы на экране появляются случайным образом, посредством **генератора псевдослучайных чисел**, естественно соблюдая условия установленного «процента отдачи» — если определённые условия соблюдены, то комбинация на экране окажется выигрышной. Таким образом, все изображения на экране или удвоение выигрыша (красное/чёрное, большая/маленькая) по большому счёту не важны — после запуска барабанов игрок абсолютно не сможет повлиять на ход игры; какую кнопку не

нажал бы игрок, ещё до остановки барабанов автомат уже заранее «знает», показать выигрышную комбинацию или нет. В этом смысле современный игровой автомат ничем не отличается от т. н. уличных «столбиков» — распространенных примитивных игровых автоматов, у которых нет даже экрана. Экран **не нужен**, экран лишь отображает в графической форме последовательность псевдослучайных чисел. Экран нужен для того, чтобы игрок не потерял интерес к игре и подольше оставался у автомата.

Анон, проработавший программмером в 2005 в конторе KSI, делавшей львиную долю автоматов для СНГ (а заодно изобретшую упомянутые "столбики" с 5-рублевками), ответственно заявляет, что, генератора псевдослучайных чисел в аппаратах не стоит - это слишком большая дыра и нормальных генераторов заменяемые для одного автомата деньги не найти. В конторе был какой-то сумрачный генератор криптографического качества на шумах вакуума, случайности с которого записывались в многомегабайтные файлы, зашивались в модули и заваривались наглухо автогенном. В них как раз и была самая ценность аппаратов. При попытке вскрытия модуль надёжно и уверенно стирал сам себя. Анон как раз и занимался тем, чтобы сделать мини-игры и прочий экспириенс похожим на то, что скорость нажатия игроком на кнопку в нужный момент реально влияет на то, поймает ли лягушка стрелу или нет.

Красочные изображения героев игры, возможность выбора каких-либо символов, удвоение выигрыша, **звуковое сопровождение, дизайн самого автомата** — все это нужно лишь для психологического аспекта игры — игрок как бы играет в некий квест, он ощущает свою сопричастность с героями игры, ему навязывается мысль, что это именно он ими управляет, но это все ложно — **процессор** автомата ещё до наступления первой секунды уже «знает» как поступить и лишь только потом дает команду **графической плате** зажечь на экране ту или иную картинку.

Существует несколько вариантов работы генератора (для слот-машин)

- Виртуальное смещение: к случайному числу (в диапазоне 0-1), определяющему сектор барабана, прибавляется другое случайное число, при необходимости отнимается 1, и соответственно показывается новое положение
- Бесконечное смещение: сопроцессор рассчитывает всё время работы, при этом выдавая только сгенерированный при ставке результат.
- От выигрыша: случайное число определяет выигрыш и вид (кредиты и дополнительные игры), а потом автомат «рисует» комбинацию под неё.

## ОСНОВЫ

Как уже было сказано выше, выигрывать, то есть постоянно на протяжении длительного периода получать гешефт, играя в автоматы, невозможно. Такова суть, **мякотка**, и на это направлен суровый матан математической модели автомата. Играя на постоянной основе, средний по больнице игрок всегда останется в проигрыше, без исключений.

Однако получить одиночный выигрыш, а то и серию выигрышей у автомата таки можно. Каждая последующая игра статистически это игра против клиента, чем больше играешь, тем больше проигрываешь, всё остальное — философия и самоуспокоение.

Что говорят сами игроманы:

Главное — психологическое состояние, настрой и философский подход к игре. Спокойствие и холодная рассудительность превыше всего, всё остальное вторично. И это вторичное придет само собой, этому не надо учиться, вернее учиться всё равно не получится, ведь никаких правил не существует и не может существовать.

## Мартингейл

Основная статья: **[Метод Мартингейла](#)**

Этот метод рекламировался как 100% метод выигрыша в онлайн-казино. Прямого отношения к ИА не имеет, но всё же близкая тема. Суть: при каждом проигрыше увеличивать ставку вдвое в надежде в случае выигрыша полностью покрыть просранные деньги. Однако такая стратегия работает лишь в сферическо-вакуумном случае, то есть при условии бесконечного количества времени и денег у игрока и бесконечных максимальных ставок. В действительности при данной стратегии за одну сессию имеем 99,9% шанс выиграть 5 рублей и 0,1% — проиграть 9000. Казалось бы, всё равно выгодная стратегия для игрока? Нет, потому что этот 0,1% может выпасть как после 999 или даже 9999 игр, так и сразу после начала игры. И казино в любом случае остаётся в плюсе, а игрок просто рискует большой суммой ради мизерного выигрыша. Выигрыш за сессию равен минимальной ставке, а максимальная ставка растёт, мать её, **экспоненциально**. А если вам есть у кого безвозмездно занять на часик-другой три-четыре совокупных стоимости всего движимого и недвижимого имущества на планете Земля — вы явно можете снять с неё проценты более надёжным способом и купить на них себе небольшую африканскую страну **с игорным бизнесом и чёрными рабынями**.

## Психология

Кошерный игрок категорически отмечает всякие технические штучки: покупка «секретов», проникновение в прошивку и т. д. Это все полный развод и **хуита**. В лучшем случае это грозит получением пиздюлей, в худшем — уголовное дело и срок.

Разумеется, вход в автоматы допускается спокойным, уравновешенным людям. Истерикам вход запрещен, в конечном итоге они не справляются с собой, и это в конце концов приводит в том числе к суицидальным настроениям. Главный аспект проблемы сопоставим с посттравматическим синдромом и ощущением, поразительно напоминающим прием наркотиков. В самом процессе игры человек как ребенок: он не осознает последствий, он ощущает легкость и эйфорию, воодушевление, все беды забываются, и сознание устремлено только вперед — разумеется, на ликование от предполагаемого выигрыша. Ирония в том, что начало этого состояния наступает медленно и спокойно, бутылка пива в руках еще более размывает его границы. Но финал этого состояния наступает мгновенно, точнее, меньше чем за секунду: как только игрок увидит в кредите 0, он явно ощущает, что его очко превратилось в маленькую точку, и это, как он думает, конец всему. В этот момент наступает осознание пройденного пути.

Из этого возникает главная проблема, а именно: как справиться с собой и направить вышеописанное состояние в свою пользу *в случае проигрыша*, а главное, как это ни парадоксально — **в случае выигрыша**. В этом заключается **парадокс** — если не справиться со вторым, то это в 9000 случаях из 9000 приводит к немедленному проигрышу, то есть к первому; если не справиться с первым, то второе (то есть выигрыш) никогда не наступит.

С каким намерением **лох** идет в автоматы? Разумеется, *заработать*. В этом есть его *главная* ошибка. Здесь нет **стёба**, игры слов или иронии, просто в слово «заработать» надо вкладывать иной, недоступный для сознания лоха смысл. В этом вся соль: ведь как лох расценивает проигрыш? Лох расценивает проигрыш как потерю реальных денег, от этого впадает в глубочайший **депрессняк**, выйти из которого (как он считает) поможет только следующий поход в автоматы, в который, как он наивно полагает, он отыграет проигранное в предыдущий раз. Ведь как думает лох: «хорошо, вчера мне не повезло, но сегодня точно повезет, и я заработаю денег». Разумеется лох сливает, история повторяется сначала, и так по нарастающей спирали (с каждым походом в зал сливается все больше денег).

С каким намерением идет **игрок-кун** в автоматы? Настоящий игрок идет в автоматы с намерением хорошо провести время, отдохнуть, получить эмоции, пощекотать себе нервы и т. д., как будто в английский клуб. Но за все надо платить. Товары/услуги стоят денег — это нормально. Ведь если лох пойдет с **гламурной кисой** в ресторан и оставит там 5 тыс. рэ, то он не будет расценивать эти деньги как просаженные? Или можно, допустим, считать деньги, потраченные на прыжок с парашютом, как «просаженные»? Это нонсенс.

Главное: **на самом деле**, под словами «в автоматах выиграть невозможно» подразумевается ситуация, характерная для любых игорных заведений (например, казино), собственно, на чем и построена работа во всей отрасли — сколько бы ни выиграл среднестатистический жлоб, он все равно придет через  $n$  времени (максимум 2-3 дня) обратно и теперь уже точно сольет вчерашний выигрыш безвозвратно. То есть выиграть в прямом смысле у автомата **возможно**, но большой вопрос: как долго у игрока останутся выигранные деньги? Реальность дает ответ — ненадолго. Главная задача хозяина заведения — сделать так, чтобы жлоб пришел именно в этот же салон или, в крайнем случае, в другой салон этой же сети (об этом ниже). Вывод из этого находится в главных секретах.

## Советы желающим попробовать

Самое важное:

1. Поход в зал должен быть осознанным и трезвым, а не спонтанным. Ни в коем случае не иди в салон после получения большого лаве (з/п и т. д.) — засадишь всё.
2. Бери с собой денег не больше, чем ты готов просадить. Если у тебя есть в кармане 5000, но ты решил засадишь 2500 - не получится, ты проебешь все.
3. Бери только наличные, а все банковские карты (особенно кредитные) оставь дома. Все, что можно заложить (например дорогие часы) - тоже.
4. Продумай пути отступления. А именно: должен быть проездной, разовые билеты, поездки на карточке и т. п. Либо же аккаунт в Яндекс-такси или Убере с привязанной к нему картой (помни про пункт 3).
5. Если идешь в зал, всегда будь уверен, что проиграешь. Настройся на тот момент, что ты просто покупаешь азартные услуги. На самом деле ты выиграешь, но не деньгами, мы-то знаем. Чем сильнее будет уверенность в проигрыше, тем меньше будет разочарование в случае действительного проигрыша, и тем слаще будет ликование в случае выигрыша.
6. Если ты сливаешь и ВНЕЗАПНО отбил свои же, снимай и уходи. Помни: если ты ушел «при своих», то ты уже выиграл, поскольку... ну ты понел.
7. Если у тебя в кредите хотя бы чуть-чуть больше, чем принёс, снимай и уходи. Ты уже выиграл, радуйся.
8. Что делать с выигранными деньгами? Ни в коем случае не оставляй выигранные деньги для следующего похода в зал. Выигранные деньги надо быстро потратить на что-нибудь полезное и зримое. Избавь себя от соблазна отнести их в зал. Причем, чем быстрее, тем лучше. Буквально бери такси и езжай сразу в магазин. Купи что-нибудь для дома, например DVD с **интересными** и **не очень** фильмами. Ты должен видеть и ощущать плоды походов в автоматы, и твое ЧСВ возрастает в разы. В

противном случае поход в автоматы превратится в пресное, безвкусное занятие.

Прочее:

1. За какой аппарат садиться? Да за любой, какой больше понравился. Совсем незачем безоговорочно кидаться за аппарат, на котором только что много слили. Известный миф о том, что автомат, за которым много засадили, непременно должен быть на выдаче, верен лишь в той части, что количество просаженных денег лишь только **приближает** заветную выдачу, но никак **не гарантирует** ее в определенный момент времени. Вин может быть через час/неделю/месяц, и никто не знает точно когда. Представь, что тебе надо угадать число от 1 до 1 млн за бесконечное число ходов, и ты знаешь, что с каждым ходом твои шансы угадать увеличиваются на 0,0001%, тебе стало легче от этого? Так и в автоматах. Как на таком автомате, так и на любом другом можно как продуть, так и выиграть, и вероятность этого зависит только от процента отдачи конкретного устройства.
2. Итак, ты играешь. Здесь никаких правил нет. Баги, особые ставки, приметы — полная хуита. На деле — везде тотальный рандом. Играй как хочешь, комбинируй, импровизируй, гони. Короче, получай удовольствие. Знай одно, это компьютер, такой же как у тебя дома, только кнопка «reset» здесь называется «start».
3. Если играешь по крупным ставкам, сливаешь, и у тебя остался кредит только на одну раздачу — включи мелкую ставку. Таким образом ты растянешь удовольствие (а для чего же ещё ты сюда пришёл, коли уж ты не из категории лохов), а там, хуй знает, может ещё и повезёт и хоть чего-нибудь отобьёшь.
4. Ещё по поводу ставок. Все ставки **похуй**. Помни одно: автомат не знает, что такое «ставка», «линия», «красное/черное» (это всего лишь графического отображение двоичного кода, про которое знает только видеокарта, а команду видеокарте дает процессор (но никак не наоборот), поэтому, если автомат решил тебе насыпать, то он это сделает при любой ставке, хоть 1\*1, хоть 3\*3. Это же правило работает и с другой стороны, что более печально: если автомат не созрел для выдачи, то играй хоть 9\*100, вина не будет. Ставка определяет всего лишь коэффициент, на который умножается базовый расход кредитов за раздачу и сумма любой выигрышной комбинации. С мелкой ставкой ты медленнее теряешь деньги, но меньше и выиграши. Чтобы сумма была крупной (за счёт большого коэффициента), требуется делать крупные ставки, но в случае неудачи быстрее будут таять деньги.
5. «Гадание» карт и прочая хуита. Все красная/черная, большая/маленькая, открыть нужную ячейку тыканием пальца... Конечно, ты помнишь, что перед каждым угадыванием ты усердно думал, что нажать, вспоминал последовательность, изучал закономерности («после 10 красных будет обязательно черная»). А теперь слушай правду: никакого «угадывания» не существует, представь себе, что проводки от кнопок «красная» и «черная» ведут к одному и тому же контакту (вполне возможно, что в интегральной схеме данного конкретного аппарата так оно и есть), намек понятен? Нет? В любом случае, скорее всего, автомат принимает решение показывать ту или иную карту уже **после** твоего нажатия на кнопку. В черед «угадываний», как только ты войдёшь в этот режим, программа уже просчитала, на какой стадии показать фейл или дать тебе «угадать» всё до конца, реально тебе нужно угадать лишь то, в какой момент следует остановиться. Поэтому вывод: угадывать, конечно, не вредно, но не заморачивайся, лупи все без разбору. По приколу можешь выбрать один цвет и нажимать только его. А некоторые игроки этой всей хернёй не занимаются, переводят в кредит все без разбору, чтобы голова не пухла. Помни, если «пришло время», то аппарат покажет именно тот цвет, который ты нажал, а если не пришло, то бейся хоть головой об экран — ничего не угадаешь. Если ты жопой чуешь, что оно пришло — иди на риск даже с самой грошовой выигрышной комбинацией, может, и впрямь повезёт. Если ты чуешь, что тебя ждёт фейл — плюнь на это. Уж лучше получить маленький вин, чем запороть элитную комбинацию и не получить (скорее, отбить) даже её базовой цены.
6. Некоторые лохи впадают в другую крайность — они полагают, что если выработать определённую манеру «гадания», то автомат её «вычислит», подстроится под неё и будет целенаправленно казать фейл. Как становится понятно из предыдущего абзаца, это тоже чушь собачья. Программное обеспечение автомата не включает в себя **искусственного интеллекта**, оно вообще очень примитивно. Можешь выработать себе такую манеру — ради извлечения лулзов, за которыми ты сюда и пришёл. А можешь забыть на это дело с прибором, выбор за тобой.
7. Бонус. 99,5% свистелок и перделок аппарата придумали маркетологи, от формы и дизайна кнопок до цвета надписи на экране. И бонус не исключение. Годный маркетолог знает, что унылая и постоянная картинка с крутящимся барабанами от которой рябит в глазах, быстро надоедает. Как результат, лох слазит с автомата и уходит отдохнуть, например в бар, в котором, конечно, захмелеет и уйдет домой. Но отпускать лоха от автомата ни в коем случае нельзя! Поэтому, маркетолог придумал бонус — занимательная замануха, при которой можно «выиграть», не затрачивая ни копейки. Бонус дает возможность отдохнуть лоху, откинуться на спинку стула, закурить очередную сигарету и сделать большой глоток пива. Лох не знает, что бонус ничем не отличается от основного алгоритма игры, и думает, что в бонусах сыпет по 9000 денег и больше. Главное: ни в коем случае нельзя гнаться за бонусом (а также джек-потом), то есть играть только с целью его увидеть. Иначе так можно раз за разом просирать всё, включая даже самый большой и классный выигрыш, и так никогда и не дожидаться «денежного обвала».

## Маркёр

Маркёр — **кун**, лучший друг игрока. Работник зала, работа которого заключалась в ставить/снимать кредиты на ключах. Когда автоматы компьютеризировали, кредиты стала ставить кассирша через

компьютер, а маркёру осталось только бродить по залу и объяснять новичкам правила игры, и следить за порядком. Если признать, что игроки и автоматы (а значит их директор/хозяин в их лице) находятся по разные стороны баррикад, то маркёр — некий санитар, которые ползает по полю боя и помогает раненым и убитым. В любом случае, годный маркёр изображает из себя друга всех игроков, демонстрирует сочувствие и поддержку, клянет своего директора/хозяина и вообще называет его врагом № 1. Наверное, нет ни одного маркёра, который не рассказывал «по секрету», что он-де сам играет и с радостью сел бы за автомат рядом, но низзя. Особо годные маркёры относят/приносят деньги, пиво, сигареты прямо на место в надежде получить с игрока небольшие чаевые. В отдельные дни чаевые могут быть больше чем зарплата за месяц, а в некоторых салонах этот сервис входит в прямые обязанности маркёра: хозяин хочет, чтобы игрок в буквальном смысле ничем не отвлекался от игры — это главное правило, и основа всего бизнеса.

Отношение к маркёрам противоречивое. Причем в братстве игроков разброс характеристик маркёров настолько широкий, что просто диву даешься, как один и тот человек может одновременно вызывать и **лютую, бешеную ненависть**, и благоговение, близкое к поклонению **Ктулху**.

- Ненавидят маркёров те, кто думают, что задача маркёра — сделать так, чтобы лох побольше слил. В особо запущенных случаях среди лохов бытует мнение, что маркёр «закрепляется» за определенным игроком и получает процент с той суммы, которую лох слил.
- Благоговеют перед маркёрами те, кто верят, что маркёр «знает всё» — на каком автомате слили, на каком сняли. Любой игрок считает почетным завести дружбу с как можно большим количеством маркёров.

Любимое дело маркёра — «по секрету» рассказать лоху за какой автомат садиться, ибо тот «на выдаче». Лох не знает, что этот «секрет» маркёр рассказывает всем подряд и смысл всего этого — в случае, если лох **ВНЕЗАПНО** выиграет, получить с него хорошие чаевые за подсказку. Не давать чаевые нельзя — ибо маркёр обидится и уже секрет не расскажет. Раздавая советы, маркёр использует известный психологический прием: по-любому окажется, что на некотором количестве автоматов лох действительно выиграет, и про маркёра пойдет молва, что он «на самом деле знает». Используя другие психологические штучки, можно повысить процент удачных советов многократно.

На самом деле, все это развод и хуита — ни маркёр, ни директор, ни разработчик по вышеуказанным причинам никогда не могут «знать» про выдачу автоматов. Думающий игрок давно догадался, что в отличие от игрока, маркёр от своих «советов» *всегда* будет в выигрыше: если игрок сольет, ну и хер с ним (ну «на выдаче» автомат, только нужный момент так и не настал), если выиграет — даст чаевые. Проверяется это **кошерным** способом: если к вам подошел маркёр и начал загадочно шептать про необходимость сесть за такой-то автомат, спросите у него, почему он сам на нем не играет? Маркёр ответит — мол, ему играть нельзя. Тогда сразу предложите ему, раз он «знает», сыграть на нем «с половины». Маркёр тут же отвалит в сторону и больше доёбываться до вас с советами не будет. Истина одна: если бы маркёр на самом деле что-то знал, то давно уже играл бы через подставных игроков, а не рассказывал секреты всяким нищевородам.

## Охрана

Теоретически охрана должна охранять порядок в зале. Практически никогда не помогают игроку (хорошо, если не мешают). Теоретически должны сопровождать с крупной суммой (и **БЕСПЛАТНО**), практически увиливают. Виды:

- Белые рубашки. Раньше особо не мешали, теперь зарплату повысили, и они работают на отшив всего, что мешает играть в «лотерею» (при угрозе вплоть до закрытия зала). С другой стороны, перестали мешать дурацкими советами.
- Мебель (название исчерпывающее).
- Просители. Наиболее опасная: подходит и вежливо умоляет долю от выигрыша, намекая, что иначе не пустят в следующий раз.
- Настоящая охрана в некоторых залах (и многих казино), следящая за входом (а больше от них и не надо).

## Секреты залов

Известно, что организация работы и обстановка залов подчинена строгим прописанным законам, по которым живут любые другие игорные заведения, казино и т. д. Существует секретный писанный **свод правил** для директоров, который регламентирует весь порядок работы зала игровых автоматов<sup>[пруфлинк?]</sup>. Здесь приводятся некоторые из них:

1. Окна и часы. В любом зале отсутствуют окна и часы, дабы лох забылся и потерял ощущение времени и смены суток. Всему персоналу запрещено иметь часы, а на все вопросы о времени маркёры обязаны отвечать «не знаю». Так что коли идёшь в зал, носи часы с собой. Отобрать их у тебя, дабы лишить тебя возможности следить за временем, по-прежнему никто не вправе.
2. Главный миф: хозяин намеренно «закручивает» автоматы, то есть делает на нем крайне малый процент отдачи, либо вообще нулевой. Сообщество игроков остро социализировано, это знает хозяин, и игроки знают, что хозяин это знает. Если некий нищеврод, засунув 100 получает 10000 за

несколько ударов, этот слухок немедленно распространится по всей округе. Как результат, на следующий день в заведении будет не менее 10 лохов-друзей счастливица. Поэтому хозяину нет смысла «закручивать» автоматы и работать в ущерб себе.

3. Новые салоны всегда на выдаче. Их намеренно раскручивают. Умному директору надо сделать рекламу, выше сказано как. Не беда, что в первые дни он будет в большом убытке. Тотальный слух среди нищелюбов с головой покроет эти убытки. Период раскрутки длится немного, пару дней, максимум неделю. Годный игрок всегда следит за новостями об открытии новых салонов.
4. У всех автоматов разный процент отдачи, дабы у лоха складывалось впечатление разнообразия, и он делил их на «жадные» и «щедрые». Но эта разница незначительная, и сторонний наблюдатель однозначно не сможет сказать точные цифры, будет складываться только общее впечатление. Не беда, что лох выявит щедрые автоматы, ведь лохи, засадившие на жадных, «заплатят» за выигрыш для щедрых.
5. «Жадные» автоматы всегда стоят сразу у входа и на проходах, а щедрые — в глубине зала. Срабатывает эффект неожиданности — лох как правило садится за первый попавшийся, то есть тот, что ближе ко входу.

## Пятирублёвый столбик

Безумное устройство, нашедшее свой отклик в фимозгах быдла по причине просто неестественной простоты отъёма денег — никаких кнопок, картинок и прочего. Запихиваешь 5 руб. и ждешь профит, повторять до бесконечности.

Сложных схем на уровне обычных автоматов не имел и, несмотря на наличие ограничителя, в результате [рукожопия](#) создателей и корейского рандома мог пострять пятирублёвками, но такое происходило редко, и обычно пятирублёвые столбики были куда наглее в плане отъёма денег, чем обычные автоматы. Самой кошерной стратегией победы являлась игра «на дурака» — простой заброс пятака мимоходом, по пути в киоск. С вероятностью до 50% простаивающий без дела аппарат выкидывал троекратный бонус-замануху, иногда что-нибудь покрупнее. Игрок забирал и вежливо откланивался.



Закинул и ждешь

В случае исключительной наглости в столбике вместо хитрых схем стояло ведро для сбора пятаков, и всё! Таки [плакали](#), [кололись](#), но [продолжали кидать](#).

В KSI-шных столбиках программа прописывалась на CompactFlash. Ушлые менеджеры за небольшую мзду (5-10 тыс. рублей) заказывали знакомым программерам переделку программы, дающую постоянный выигрыш 200 монет (\*5 руб. = 1000 руб.). Счётчик в KSI-шном столбе — вида «In минус Out». Вечером аппарат закрывался, вставлялась «выигрышная» флешка, «выигрывалось» нужное количество тысяч, счётчик, соответственно, отматывался, и менеджер с грустной рожей докладывал руководству «так играли, так играли! но опять сегодня автомат просрался...».

Анон, работавший в KSI, офигевал, что внутри этого столба с монетоприемником, хоппером (для выдачи) и 3 светящимися цифроиндикаторами, стоял натуральный и не самый дешёвый четвертый "пень", в IDE-разъём которого была воткнута CompactFlash через переходник, а внутри под DOSом крутился игровой софт, дергающий упомянутое железо через LPT-порт. Все попытки анона сделать аппарат дешевле пресекались руководством - работает и работает, профит приносит, нефиг трогать. Слухи про хитрых хакеров, подломавших софт, в конторе ходили, но ни одной "хакнутой" флешки с левым софтом на ней так и не показали. Хотя, с учетом тупизны этого софта - там даже ломать ничего не надо было, с нуля за пивом написать можно.

Строго говоря, столбики были двух видов: аналог слот-машины, в котором генерировались три случайные цифры и выводились на три семисегментных индикатора и «рулетка», где по кругу загорались лампочки, и затем свет останавливался, подсвечивая выигрыш или проигрыш. В первом варианте была большая скорость игры, что радовало зависимых игроков — можно было за пять минут проебать пару тысяч и уйти восвояси, во втором было подобие геймплея, что радовало школоту. Крутится же! Частенько стояли комбинации, где с одной стороны автомата были цифры, а с другой — «рулетка». Автоматы настраивались таким образом, что в первые дни установки постоянно выдавали выигрыш, слух об автомате, который честно (а то и в убыток владельцу) выдаёт выигрыш, разносился по округе, и вот уже около автомата стоит солидная такая [очередь](#) из нищелюбов и школьников. Шанс выиграть в первые дни был весьма высок, можно было с пары монет поднять там от нескольких сотен до нескольких тысяч рублей. Однако, спустя пару дней, вентиль выигрыша закручивали, и автомат начинал лишь крайне редко генерить пару пятирублёвок после закинутого в него десятка оных. Но игроки плакали, кололись и продолжали засовывать в него пятирублёвки в надежде снова выиграть. Бабки могли проебать там свою пенсию, и до кучи пенсию своего деда. Когда уже даже последний лох не шёл на нерест, и знал, что эта машина «не выигрывает», аппарат переставал приносить прибыль, и его опять включали на выигрыш, или ставили на его месте другой автомат, включённый на выигрыш. Далее всё по новой.

## Словарик понятий

- *Поднять* — выиграть
- *Снять* — забрать выигрыш в кассе.
- *Слить* — проиграть
- *Шпилить* (от нем. «spielen») — играть вообще.
- *Шпилевой, шпилёр* — игрок вообще. В зависимости от интонации и контекста может обозначать весь спектр игроков от *нищоброта*, до миллионера.
- *Адмирал/Новоматик* — название самых распространенных игровых автоматов ТМ Admiral производства австрийской компании **Novomatic** — лидера отрасли в СНГ и Европе. Адмиралы считаются «вредными» — на нем можно как доху слить, так и доху поднять. Любит большие ставки.
- *Сыграть на пианино (иронич.), сходить в магазин* — зашифрованное от жены и других обозначение похода в салон.
- *n в n*, напр. «3 в 3» — характеристика игрового процесса, в которой первая цифра обозначает количество задействованных линий в игре, а вторая — ставку. Нищоброт играет по 3 в 3 или 5 в 2, а годный игрок — 9 в 10, или 9 в 20.
- *Максбет* — игра по максимальной ставке. Например, в Адмиралах это, как правило, 9 в 100.
- *Центровой* — играющий по 10, 20, ... максбету, то есть с повышенной ставкой, но на одну линию. Можно хорошо поднять, и особо много не сольёшь. Правда, не все игры годны.
- *Удар* — нажатие кнопки запуска барабанов (Start). Отсюда краткая характеристика игры в разговоре, например, «180 кредитов за удар». Чем больше цифра, тем больше хвalebных говорится про куна, и тем быстрее идет слив. Цифра «за удар» узнается умножением количества линий на ставку, например, 9 в 5 = 45 за удар
- *Прощупать* — сделать первоначальную (небольшую) ставку, чтобы посмотреть, как ведет себя автомат и выявить тот, на котором будут вложены основные средства.
- *Автомат* (на автомате) — функция игрового автомата, при активации которой барабаны будут запускаться автоматически, выигрыш будет сразу сливаться в кредит без возможности удвоения. Останавливается, когда слил, некоторые и перед началом бонуса (наиболее известны «Глобусы»).
- *Пробивай* — играй на удвоение. Пробил — удвоил. Не пробил — ну...
- *Записывай* — хватит пробивать, думаю, что не даст.
- *Снимай* — бери нал и иди домой. Ну, или в магазин.
- *Маскироваться* — в залах есть сумма выигрыша, которую сразу дадут в кассе (до запрета был тридцатник, плюс ваши, лежащие в автомате). Если превысить немного, дадут весь. Но если нет, придётся в следующий раз зайти (но могут и кинуть).
- *Жёсткая игра* — на импортных автоматах игры, не распыляющиеся на мелкие призы, а дающие относительно много и по крупному. В описании игры обычно пишется вероятность 20% при 9 линиях (наиболее известный — «Well Wisher» («Феи») от Atronic). За сеанс может вообще ничего не дать, что не является странным (проверено — не подкручен)
- *Зарядить* — положить всю наличку, потом ударять в нужную.
- *Фуршет* — повод выиграть небольшую, но существенную сумму за билетик (правила выдачи кто во что горазд). Закусить и выпить дают всем. Вот только активно лучше пару дней не играть, пока идёт розыгрыш, участники успевают прощупать весь зал.
- *Мэйкер* — покерно-слотовая игровая платформа «Game Maker». К 2007 осталась популярной в залах, где в 80 метрах на бумаге (было от силы 30-40), и не расширишь, надо поставить 50 штук (ибо посчитать гораздо легче).
- *Каток* — модернизация старых игровых автоматов до 7 игр, уже в последний год жизни. Признаки: нечитаема табличка, нехватка кнопок, 2 новых заманухи для лохов.
- *Фрукты, Помидоры* (но не Клубника) — «Crazy Fruits» фирмы Amatic — одно время самый популярный автомат, не терявший популярности до запрета. «Клубничка» же — атрониковский «Fruit Cocktail», игравший во время бонуса фрагмент песни «Roses are Red» группы «Aqua», олдфаги вспомнят).

## Импортные и отечественные автоматы

Условное понятие (от места производства конкретного ящика не зависит). На импортных более предсказуемое поведение и вероятностная математика: комбинация идёт на расчёте смещения (работали только ГСЧ и счётчики) — не от результата; игровой автомат сглаживает пики, но не трогает нормальную выдачу, то есть опытный игрок быстро выявит жадный или подкрученный. Да и в начале был (в теории) 88%-98%. За что и любили фрукты, джинна — даже недостаточно опытные игроки знали наизусть — их не скручивали. А если скрутили, уходили к «правильному».

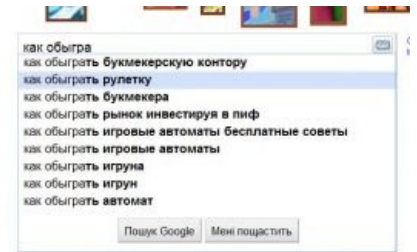
Отечественный же автомат: одна игра распаяна по разным корпусам. Для лоха: можешь увидеть первую карту перед удвоением (выбери из 4 — если больше, пробил или записывай). Но для серьёзного игрока более поганый.

Что интересно, отечественные автоматы никогда не были на русском, а импортные попадались. После часа X неактуально. Да и за 2 месяца все кроме двух сетей подкрутили вплотную к 0, что уже откровенно чувствовалось. Одна сеть с названием из 6 букв даже пыталась объяснить, что вероятность *повысили* до 96-98%, чтобы подопытные лохи не разбежались от непривычного поведения.

## Типичные признаки лоха-игромана



- Выглядит помятым, нематым, бреется редко, стрижётся (чаще бреется «под орех») от силы раз в три месяца. По виду напоминает современного **гопника**. То есть не «братка» из девяностых — а ещё не до конца, но изрядно опустившегося молодого **алкоголика** или **наркомана**, коим и является в 101% случаев.
- Матерится, проигрывая очередные деньги, и удивляется этому, думая, что он «щас обворует этот автомат до копейки», при этом автомат обворовывает его.
- Бледнеет от вопроса «Создатели этих автоматов заплатили за них, содержат их, чтобы ты пришел и забрал у них оставшиеся деньги? Какая им выгода?»
- Верят в победу всегда, даже после 9000 поражений.
- Ищут в интернете, «как заработать денег в (интернет-) казино»
- Общаются на тему «кто сколько вчера поднял/слил». Средний любитель автоматов сливает за несколько месяцев стоимость квартиры в новостройке.
- Скулит «дай денег в долг, через неделю отдам». Всегда кому-то должен и скрывается от кредиторов. Как следствие — смерть от перфорации язвы желудка, от передоза или алкогольного суррогата, нередко самоубийство.
- Обсуждает «как обмануть аппарат» или ищет по залу автомат, который «вот-вот даст денег».
- С умным видом и с баночкой пивасика неистово лупит по клавишам, запихивая пухленькой ручонкой мятые купюры в купюроприёмник, и нервно затягивается сигареткой.
- Несчастливая жена и дети, разрушенный бизнес... Да что там — жизнь! Известен случай, когда один таксист слил за ночь автомату 120 тысяч рублей, к вечеру следующего дня героя нашли повешенным в собственной квартире. Еще одна история про таксиста: в «срочном автовыкупе» продал свою Lanos за пол цены, все проиграл за 36 часов непрерывной игры. Проснулся, протрезвел. Пошел брать в понедельную аренду. Ему дали **его же бывшую машину**. Это не было бы так смешно, не будь так печально...
- Говорит «скорей бы их убрали» и винит во всём правительство, игорный бизнес, происки **жыдов**. Тот факт, что он самостоятельно перенёс своё тело в пространстве из **пункта А** в **пункт Б** и засунул деньги в аппарат, его не волнует.



Лохи бороздят просторы интернетов.

## Положение в этой стране

«До открытия игорных зон в России осталось... их построить! »

— БР

Видимо, осознав, что **некоторая** часть населения России просто не в состоянии бороться с желанием проиграть свои деньги, **Дума** приняла закон, запрещающий деятельность салонов игровых автоматов. Но по причинам, называть которые излишне, оставшийся разрешение на казино. Ну а владельцы сделали простой финт ушами и установили в каждом салоне одну электронную рулетку. Она стоит в уголке, иногда даже и не работает. PROFIT!

И лишь в 2009 году была принята поправка, которая переносит все казино в 4 области, названия которых вы вполне можете нагуглить. Но в законе осталось разрешение на моментальные лотереи. А так как, строго говоря, отличие заключается только в наличии бумажного билета, уже появились соответствующие игровые автоматы. Кроме того, нигде не делись автоматы с «призами», которые надо вытаскивать манипулятором, или надо вовремя остановить рулетку нажатием кнопки, или забросить мяч в баскетбольное кольцо этой же кнопкой, или **просунуть ключ на палочке в дырочку**, и которые работают по такой же схеме, что и обычные игровые автоматы, только вместо денег висят **китайские айфоны** и mp3-плееры.



Мелкие заведения по законам рынка немедленно канули в лету, но практически все крупные сети («Метро-Джекпот», «Максбет») извернулись еще хитрее. Они, в зависимости от степени наглости, сменили названия на «Центры досуга» или даже «Интернет-кафе». При этом с древних компов зайти можно строго на сайты азартных игр, отстегивающих бабло хозяину (они не подключены ни к каким интернетам, а просто имеют эмулятор все тех же автоматов). И не подкопаться! Такие заведения **официально не относятся к категории азартных, поскольку в них нет ставок как таковых**. Как правило, они работают по следующей схеме: лох на огрызке бумаги с несколькими подписями заключает с кассой т. н. «договор права требования». Согласно этому договору, касса принимает у лоха некоторые средства и обязуется эти средства лоху вернуть по первому его требованию. В качестве средства указано «пользование интернетом». Далее просто: если лох проиграет, то ему, согласно договору, требовать нечего. Если выиграет — то он «требует» свои деньги.

Короче говоря, абсолютно ничего не поменялось за исключением того, что программную часть игры выдернули из блестящей коробки и «засунули» в обычный компьютер.

Что тут можно добавить? Закон о запрете игровых автоматов в России создать-то создали, но через некоторое время охуели от осознания того, какие **огромные бабки** могут утечь из России в соседнюю Украину, ведь там такого закона не было. Короче, в Москву была экстренно вызвана **Вона**, и в обмен на **кошерные** цены на **газ** обязалась ввести аналогичный закон у себя. Так и сделали. Однако беда в том, что Крабе дал бизнесу 3 года на подготовку к перепрофилированию, а на Украине получилось как всегда, **ВНЕЗАПНО**. Не менее 150 тыс. чел. остались без работы в течение недели. Сейчас казино и игровые автоматы там уже переоткрылись под названиями «Интерактивный клуб», «Интернет-клуб», «Клуб спортивного покера», «Ломбард» и даже «Продукты». В марте 2011 в Киеве интреактивные клубы (с ценами по 5-8 долларов за час инета) работают от силы единицы, что скорее радует. Подпольные казино никто не отменял...

Начиная с 2011 года, в сети полезли как грибы после дождя виртуальные игровые залы. То есть сайты, где онлайн (разумеется, предварительно положив деньги) можно поиграть в старые добрые автоматы, программное обеспечение коих ничем не отличается от настоящих блестящих коробок. Разумеется, конторы эти зарегистрированы где-нибудь на острове Мэн, и поэтому претензии в случае наебалова предъявить попросту не к кому. Таким образом, однажды зайдя в кассу своего аккаунта, вместо выигранных накануне 9000 денег, приготовьтесь увидеть большой хуй с прованским маслом.

**Что важно:** указанные сайты предлагают поиграть (как они говорят «протестировать ПО») на виртуальные кредиты, без регистрации. Совершенно бесплатно вам кладут 1000 кредитов (неограниченное количество раз!) и дают возможность поиграть в любую игру. На самом деле, эти «тестовые» игры намеренно «раскручены» — в них поставлена отдача больше 100%, дабы лох, увидев нереальные сотни денег, раскрыв рот побежал заносить деньги на счет сайта. Секрет прост: настоящие игры (те, которые предлагаются из-под аккаунта после регистрации) выставлены с «нормальным» (как в жизни) процентом отдачи, в лучшем случае, ибо интернет в отличие от реала имеет куда более многочисленную аудиторию. И если в каком ни будь мухосранске клуб, как было написано выше будет стараться удержать клиентуру с района/города, то найти нового лоха в интернете не проблема. Тем паче что на псевдосторонних ресурсах где общаются «игроки» именно этого вирт. зала, свежий лох всегда услышит только бесчисленные хвалебные оды в диалогах между «Петей» и «Васей», как пиздато им сейчас живется с этим замечательным сайтом, где они гребут деньги лопатой. Ну и соответственно — какие злобные наебщички все остальные похожие ресурсы.

Ну а вообще, если смотреть на картину в среднем по больнице, ситуация в целом улучшилась после закрытия. Конечно уже серьезно подсевшие на иглу игромании («лудомания» по научному если что) всегда найдут способ куда просрать оставшиеся бабки/квартиру/машину, то ньюфаги в этом деле, а тем более ни когда не сталкивавшиеся с этой заразой, оказались в выигрыше. Ибо одно дело когда тебя на каждом шагу, через каждые пару метров заманивает красивая коробка с красивой картинкой и музыкой, из которой то и дело доносится звон монет очередного «счастливчика» (читай выше), то другое дело рыскать по каким то мутным подвалам в поисках псевдо интернет клуба, или разбираться в какой то «лотерее» будет ой как далеко не каждый, да и в интернете опять же банковскую карту надо под рукой иметь что бы бабки переводить. Хотя, последнее все же не так однозначно. Интернет штука такая лох готовый потратить деньги всегда найдется! **Доказано историей.**



Скрин «тестовых» игр

Скрин «тестовых» игр



## Галерея



In Soviet Russia, slot machines find you!  
 Попробуй выиграть

## См. также

- Букмекерская контора
- Покер
- FOREX
- Лохотрон
- Телеугадайка с сиськами
- Жлоб
- Быдло
- Офисный планктон
- НЛП
- Лох
- Копипаста:Случай в казино



### Игры

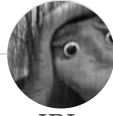
1C 3dfx A challenger appears Action 52 Aion Alignment All your base are belong to us  
 Angry Birds Angry Video Game Nerd Another World Arcanum Assassin's Creed Baldur's Gate  
 Barrens chat BASKA Battletoads Beat 'em up BioWare Bitches and whores Blizzard Blood  
 Brick Game Bridget Carmageddon Chris-chan Civilization Combats.ru Command & Conquer  
 Company of Heroes 2 Contra Copyright Corovaneer Online Counter-Strike Crimsonland Crysis  
 Daggerfall Dance Dance Revolution Dangerous Dave Dark Souls Dead Space Demonophobia  
 Denuvo Deus Ex Diablo Did he drop any good loot? Digger Disciples  
 Doki Doki Literature Club! Doom DOOM: Repercussions of Evil Dopefish DotA Dreamcast  
 Duke Nukem 3D Dune 2 Dungeon Keeper Dungeons and Dragons Dwarf Fortress Earthworm Jim  
 Elasto Mania Elite EVE Online Everquest 2 F-19 Falcon Punch Fallout Fate/stay night  
 Five Nights at Freddy's Flashback FPS GAME OVER Game.exe GameDev.ru GamerSuper  
 Garry's Mod Giant Enemy Crab GoHa.Ru Gothic Granado Espada Grand Theft Auto  
 Guilty Gear Guitar Hero Half-Life Half-life.ru Heroes of Might and Magic Hit-and-run Hitman  
 HL Boom Homeworld I.M. Meen Ice-Pick Lodge IDDQD Immolate Improved!  
 It's dangerous to go alone! Take this. Itpedia Jagged Alliance Kantai Collection Katawa Shoujo  
 Kerbal Space Program Killer Instinct



### Профит

\$регистрация 1000 мелочей 2 в 1 25-й кадр Bitcoin Biz By design Deadline  
 Embrace, extend and extinguish Enlarge your penis Extreme Advertising Fine print Forex HYIP  
 Kirby Kontora Lockerz.com Made in China Opulence, I has it Product placement QNet SAP  
 Second-hand SEO SMS-лохотрон SMS-шпион The Asylum Wazzup Роман Абрамович  
 Автошкола Акция Алексей Бабушкин Алименты Амеро Бабло БАДы  
 Баянист Тамада Услуги Березовский Бизнес-пакеты Биокатализатор топлива Биржа  
 Благотворительность Блат Бобби Котик Брачный аферизм Бренд Букмекерская контора  
 Буржуй Бутик Быдлодевайс Быстро, качественно, недорого Вазелин Вахтовый метод  
 Вентиляторный завод Видеокурсы Виктор Петрик Винлок Вирусный маркетинг  
 Волшебная таблетка Всемирная история, банк «Империал» Выборы  
 Генномодифицированная вода Гешефт Глобальное потепление Голливуд Гомеопатия Горд  
 Гребной Любительское Пейзаж конера Печень Трамп Показ Ебей

Грабовои дисбактериоз Доинная корова Дональд Грамм Донал Еван  
Залогово-кредитный аукцион Заработок в интернете Звёздные войны Звонилка Золото  
Игровые автоматы ИКЕА Иммуномодулятор Иннова Интернет-магазин Кадровые агентства  
Карательная психиатрия Кардинг Карликовое государство Кликбейт Копираст  
Коробка из-под ксерокса Корпоративная культура Красная ртуть Кредит Лёгкий голод  
Лас-Вегас Литрес Лох Лохотрон Лохоугадайка Макдоналдс



IRL

1 апреля 1 сентября 8 марта 9 мая Deadline IRL Алкотур Алые паруса Армия Баня  
Биржа Букмекерская контора Бюджетники Ванкувер 2010 Вписка Выпускной вечер  
Гей-парад Говнодавы Дед Мороз День ВДВ День святого Валентина День святого Патрика  
Детская железная дорога Детский сад Дурдом ИБД Иван Купала Игровые автоматы  
Кадровые агентства Каникулы Корпоративная культура Крайний Кредит Маршрутка  
Масленица Метод кнута и пряника Молодая, динамично развивающаяся компания  
Московская Олимпиада Новый год Облысение Олимпиада Офлайн Показуха Похороны  
Праздник Прокуратура Просрочка Пятница Работа  
Работать в нашем банке — большая честь Работать за еду Рыбалка Рынок Свадебная мафия  
Свадебное видео Свадьба Силумин Скорая компьютерная помощь Супермаркет  
Тимбилдинг Тюрьма Университет Феминизм Шахсей-вахсей Школа