

[Kuidas Vene häkker kasiinode ründamisega miljoneid teenib \(legaalselt\)](#)

4 years tagasi Autor: [AM](#)

(Sisuturundus)

Vene rahvusest matemaatik ja programmeerija Alex loobus oma tegevusest, ehkki tema kaheksa aastat kestnud mänguautomaatidesse häkkimise ja miljonite teenimise süsteem on endiselt edukas. Ta on enda sõnul lihtsalt väsinud palgaarvestuse, palkamise ja juhtimisega seotud peavalust. See, millega ta praegu tegeleda tahab, on väljumisstrateegia. Kuna tema äri pole aga täiesti seaduslik, ei saa ta oma teadmisi väga lihtsalt rahaks teha.

Üldiselt oli Alexi ettevõtmine rajatud algoritmile, mis on tuntud kui pseudojuhuslike numbrite genereerija (PRNG). See algoritm reguleerib slotimasinate käitumist. Oma teadmise pinnalt suudab Alex ennustada, millal on teatud mängudel tõenäolisem võita.

Kuidas Alex oma miljoneid teenib?

Alexi tegevus pole suunatud [online kasiinode](#) vastu, vaid maapealsete kasiinode slotimasinate süsteemidesse sisse häkkimisele. Tegemist on hästi organiseeritud, keeruka ja aeganõudva pingutusega. Põhimõtteliselt liiguvad Alexi agendid erinevates kasiinodes üle maailma, otsides mänguautomaate, mille PRNG Alex on dešifreerinud. Seejärel kasutavad agendid nutitelefone haavatavate masinate filmimiseks.

Tehtud videod saadetakse Alexi kontorisse, kus Alexi töötajad võiduvõimaluste määramiseks videot analüüsivad. Kontor saadab seejärel mängimise ajastamist puudutavad andmed agendi nutitelefoniga rakendusse. Rakendus paneb nutitelefoniga sekundi murdosa võrra enne vibreerima kui agent peab vajutama keerutamise nuppu. Selle meetodiga võib neljast inimesest koosnev meeskond koguda kasiinodest ühe nädalaga rohkem kui 250 000 dollarit.

Alexi sõnul ei riku tema tegevus Venemaa seadusi. Ta väidab, et see on vaid väike tasakaalustaja ülemaailmsele hasartmängusüsteemile, kus kasiino alati võidab.

Oma teadmistega kasiinode vastu minek

Alguselt puudus Alexil huvi mänguautomaatide vastu. "Matemaatikuna olin juba noorena teadlik sellest, kuidas tõenäosused toimivad. Enamasti ei tundunud hasartmängud mulle muud kui kasiinode poolt lolluse maksustamine," ütleb Alex.

Asjad muutusid siis kui üks Venemaa kasiino palkas ta uurima kuidas Novomatic slotimasinat seadistada nii, et tulemused eelistaksid kasiinot tavapärasest rohkem. Masin oli programmeeritud maksma välja 90% sissemakstud rahast ja Alexi klient soovis, et ta muudaks seda numbrit 50% peale.

Tarkvara ümberprogrammeerimise käigus tutvus Alex esimest korda PRNG-ga. Algoritm paelus teda, kuna selle eesmärk oli väljastada lõputut tulemuste jada, mida oli näiliselt võimatu prognoosida. Sellise algoritmi kirjutamine on üsna keeruline ja nõuab tohutut matemaatilist oskust. Alex veetis 6 kuud PRNG-d õppides, teades, et selle valdamine võib osutuda kullaaukuks.

2008. aastal palkas ta väikese grupi inimesi Novomatic masinate "lüpsmiseks". 2009. aastal keelustas aga Venemaa oma kasiinotööstuse tegevuse, mille tulemuseks oli suur slotimasinate müük. See võimaldas Alexil enda valdusesse saada üks Aristocrat Mark VI slotimasin. Ta õppis, kuidas masina PRNG töötab ja kuna selliseid mudeleid on maailmas üle 100 000, sai Mark VI slotimasinast tema ettevõtte suurim sihtmärk.

Ka häkkerid väsivad oma tegevusest

Alexi väljumisstrateegiaks oli sõlmida leping Austraalia mänguautomaatide tootja Aristocrat Leisure'iga, mis on olnud tema meeskonna üks peamisi sihtmärke. Paljastades neile nende slotimasinate haavatavuse usub ta, et arendajad suudavad veada kõrvaldada. Ehkki ta ei avalda täpset summat, mis talle avaldatud informatsiooni eest maksti, käskis ta oma agentidel Aristocrat masinate vastu suunatud rünnakud lõpetada.

Alexi sõnul on ta roma tegevusest väsinuna valmis areenilt lahkuma. Mehe sõnul kujutab ta endale mõnikord ette, et avaldab oma süsteemi lihtsalt tasuta kõigile kasutamiseks. "Kas te kujutate midagi sellist ette" küsib Alex retooriliselt lisades: "See võib välja juurida kogu mänguautomaatide tööstuse ja maailm võib lihtsalt muutuda veidi paremaks kohaks. Vähemalt enamiku inimeste jaoks."

- [Uudised](#)
- [Sisuturundus](#)

Pilt

