Münzautomat Mainz

1 Y 5030 E

Heft 11
November 1981 - 32. Jahrgang

FACHZEITSCHRIFT FÜR DIE MÜNZAUTOMATENBRANCHE



Fantasy

Locken Sie Ihre Spieler
in ein fantastisches Abenteuer:
Mit ihren neuen Freunden
Tom und Betty auf einer sagenhaften
Reise voller Action, Spaß und Spannung
durchs bunte Land
der Fantasie.



Erleben Sie die
tollen Abenteuer
von Tom und Betty
bei Ihrem
Fachgroßhändler und
demnächst live
in Ihrer Aufstellung.

GTV
GAUSELMANN
AUTOMATEN

Münzautomat Mainz

1 Y 5030 E

Heft 11
November 1981 - 32. Jahrgang

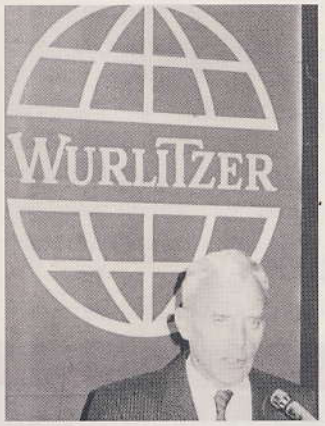
FACHZEITSCHRIFT FÜR DIE MÜNZAUTOMATENBRANCHE



Die Gießener Straße 27 in Lich ist in wenigen Jahren zu einer guten Adresse in der Automatenbranche geworden. Wie Dr. Hermann Otto Solms und sein Partner Reinhard Stompe dies erreicht haben, lesen Sie auf Seite 5.



Vom 6. bis 8 Oktober war Tokyo im Land der aufgehenden Sonne wieder Treffpunkt der Fachleute aus der ganzen Welt. In diesem Jahr zeigten sich Comic- und Märchenspiele als die großen Messerenner. Mehr darüber auf Seite 20. Foto: dpa



Die „Wurlitzer Familie" traf sich in diesem Jahr in Palma de Mallorca.
200 Gäste hatten den Weg zu der Trauminsel im Mittelmeer gefunden. Was Wurlitzer Neues zu bieten hat, finden Sie auf Seite 28.

Dr. Foelkel

Inhalt

Video Games	5
Recht im Gespräch	8/10
111 Gäste in Hamburg	10
Wirtschaftsmeldungen	12
Ein Meister wird wieder Meister	14
Verbände-Termine/Messen-Termine	14/15
Elektronische Roulette-Automaten in der Spielbank	16
Killerautomaten	18
Betriebsvergleich 1980	18
Comics, Cartoons	20
Ein lustiges Dschungel-Spiel	24
Black Hole	25
Wurlitzer-Familie	28
Wenn Flipperfans zum Entwurfstift greifen	31
Pro Golf und Red Clash	32
Comicspiele - neuer Kassenschlager	33
ZOA kontra Antje Huber	34
Recht	36/37
Rotamint-Duplex	38
Tempest	40
Medusa	42
Multimat Superstar	42
Omega Race	45
Personalien	45
Was andere meinen	46
Incomat '81	47

Impressum

ISSN 0721-6823

Der Münzautomat, Fachzeitschrift für die Münzautomatenbranche
Herausgeber: Universitätsdruckerei und Verlag Dr. Hanns Krach, Inhaber Hermann Schmidt, Postfach 2730, Robert-Koch-Straße 8, 6500 Mainz, Telefon (06131) 504757
Redaktion: Manfred Schlösser, Am Südhang 5, 6500 Mainz 33, Telefon (06131) 73837
Unter ständiger Mitarbeit von: Hans-Joachim Fortnagel (Wirtschaft), Winfried Rohden (Recht).
Anzeigenleitung: Ingrid Schulze, Große Bleiche 34-36, 6500 Mainz 1, Telefon (06131) ∅ 18998
Der Münzautomat erscheint monatlich, jeweils zur Monatsmitte. Höhere Gewalt entbindet den Verlag von der Lieferpflicht. Ersatzansprüche können nicht anerkannt werden. Alle Rechte vorbehalten. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung.
Bestellungen und Anschriftenänderungen bitte an den Verlag.
Bezugspreis: DM 3,50 zuzügl. Porto und gesetzl. Mehrwertsteuer.
Zur Zeit ist Anzeigenpreisliste Nr. 11 gültig.

SCHNEIDER-IMPORT

AM FERNSEHTURM IN HAMBURG



Unser Import-Programm | IV. Quartal 1981

ROULETTE

für alle

Das neuartige Geldspielgerät für jeden Aufstellplatz
49 Setzkombinationen · 217 Gewinnvariationen
Prospekt und ausführliche Beschreibung auf Anforderung
bei Ihrem Händler oder direkt bei uns.

Der Laie kauft Pool Billards
Der Kenner kauft **APOLLO**

von Irving Kaye



MODELL:
LION HEAD

ANGEBOTE DES MONATS

Aktuell: Tempest - Frogger - Crazy Kong - Pac and Paint - Magic Worm - 4-Mann-Flipper Locomotion

Preiswert: Star Racer Tisch und Stand - Super Cobra - Scramble - 4-Mann-Flipper Earth-Wind-Fire

Gebraucht: Puckman - Scramble - Phoenix - Battle Zone - Berzerk - Astro Invader usw.
div. Flipper und Geldspielgeräte

- Preisliste auf Anforderung -

Ein Besuch in Hamburg lohnt immer

Postanschrift:
2 Hamburg 6
Lagerstr. 9

Telefon:
0 40/4 39 50 51-53

Telegramme:
SCHNEIDERIMPORT

An- und Auslieferungen:
2 Hamburg 6
Merkurstr. 9-12

Video Games - ein junges Unternehmen mit viel Schwung

Nicht aus der Tradition, sondern aus der Zukunft wird die Kraft geschöpft

Dr. Hermann Otto Solms und Reinhard Stompe - zwei Namen, die erst vor fünf Jahren in der Branche auftauchten - haben inzwischen schon einen guten Klang.

Der vierzigjährige Diplom-Volkswirt und der dreiunddreißigjährige Elektronikingenieur haben, wie viele andere im Automatengeschäft, ganz klein angefangen. Als Reinhard Stompe zwar schon Ingenieur, aber noch mit Aufbaustudien beschäftigt war, wurde der Grundstein für Video Games gelegt. Dr. Solms hatte das nötige Kapital und - was noch viel wichtiger war - die nötigen kaufmännischen Kenntnisse. Sein Kompagnon Stompe wußte mit der Elektronik umzugehen. Es war wohl ein glücklicher Zufall, daß ein Techniker und ein Kaufmann sich zusammentaten, gemeinsam die Ärmel raufkrempelten und sich ins Automatengewerbe stürzten.

Und so konnte es dann losgehen. Am Anfang noch recht bescheiden mit einer Aufstellung in Gießen. Doch schon bald gingen den beiden größere Dinge im Kopf herum. In Amerika waren die ersten Videotische aufgetaucht. Die neue Spielidee kam, wie so viele davor, auch über den Großen Teich zu uns nach Deutschland. Bei Video Games sah man schnell den neuen Markt - importierte und stellte auf.

Die Preise der Geräte und die langen Wege vom Produzenten zum Verbraucher brachten die Jungunternehmer auf eine Idee. „Selbermachen" - hieß die Zauberformel, von der allerdings keiner der beiden so recht wußte, ob sie aufgehen würde. Dr. Solms hatte lediglich günstigere Bezugsmöglichkeiten gesucht, denn wer neu anfängt hat sel-



Dr. Hermann Otto Solms und Reinhard Stompe - zwei Partner, die gemeinsam zugepackt haben und nach kurzer Zeit schon viele Erfolge verbuchen konnten.

ten die dickste Kapitaldecke. Reinhard Stompe hingegen reizte natürlich die neue Aufgabe besonders von der technischen Seite. Und so wurden die Verbraucher selbst zu Produzenten. Ein Weg, den sie sicher noch nicht bereut haben.

Inzwischen arbeiten elf Elektronikingenieure und rund 70 Arbeiter und Angestellte in Büros und Produktionsräumen von Video Games. In diesem Jahr ist dann auch der erste große Wurf gelungen und ein kleiner Traum von Reinhard Stompe ist in Erfüllung gegangen.

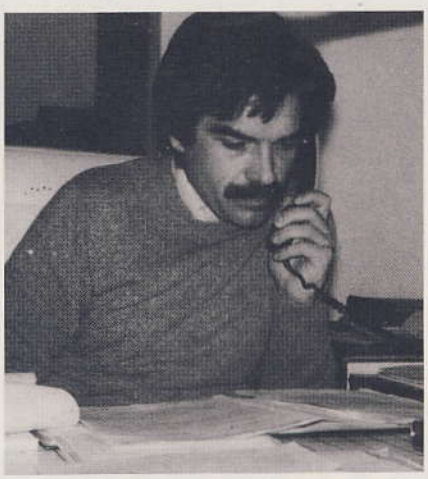
Schon seit einiger Zeit waren bei Branchentreffs Gerüchte umhergegeistert, daß Video Games wohl das erste deutsche Spielgerät auf den Markt bringen würde. Vor etwa drei Monaten ging dann der Vorhang hoch.

Zum Vorschein kam „Super Tank". Gleich von der Premiere weg startete das Gerät zu einem weltweiten Erfolg. Erst wurde Europa „erobert" und dann ging es rund um den Globus. In den USA übernahm die Firma Computran in New Jersey den Alleinvertrieb. Für die Freunde aus Übersee sicher ein ganz neuer Gedanke: importierte Platinen aus „good old Germany". Doch Qualität überzeugt halt. Und es war gerade die besonders hohe Qualität der Elektronik, die den Amerikanern positiv aufgefallen war. Diese läßt sich immer noch gut verkaufen. In den ersten drei Wochen fanden dann auch schon über tausend Geräte ihre Käufer.

Wo das Geschäft lockt, sind die Japaner auch nicht fern. So war es ganz natürlich, daß ihr Blick auf „Super Tank" fiel. Für Japan und Südostasien hat die SNK Corporation in Osaka die Lizenz erworben. Auf der „Amusement Machine Show" in Tokio wurde der „Super Tank" aus Lich im Hessischen denn auch an vier Firmenständen gezeigt.



Über 70 Angestellte und Arbeiter stehen jetzt nach fünf Jahren schon auf der Lohnliste von Video Games. In der Gießener Str. 27 in Lich wird der Platz jetzt schon wieder eng, obwohl der letzte Anbau noch nicht lange her ist.



Wenn Reinhard Stompe so ernst am Telefon sitzt, glaubt man gar nicht, daß er den Kopf voll neuer Spieleideen hat.



In den Werkstätten herrscht überall Betriebsamkeit, aber auch die lockere Stimmung einer Team-Work-Gemeinschaft.

Allein für diesen Markt rechnet man mit einer Anfangsserie von mehreren tausend Spielen.

Für diesen Erfolg hat man bei Video Games allerdings auch hart gearbeitet. In den Produktionsräumen steht eine der modernsten Elektronik-Fertigungsanlagen Europas. Stolz führt Dr. Solms den Besucher durch dieses millionenteure Reich der Elektronik. So ganz hinter die Karten läßt er sich dabei nicht schauen. Viele Teile der Fertigungsstraße sind in den Köpfen der eigenen Ingenieure entstanden und sind somit „Geheimsache". Eines wird dem Beschauer klar: Hier wurde in die Zukunft investiert, und so klingt es nicht überheblich, wenn Reinhard Stompe sagt: „Wir sind der Zeit ein paar Jahre voraus."

Neben der Konzeption eigener Spiele, die ein Schwerpunkt der Arbeit im Haus Video Games darstellt, hat der kaufmännische Kopf des Unternehmens sein Auge auch auf einen anderen zukunftsträchtigen Bereich geworfen. Ihn reizt die Computerbranche. Zur Firmenstabilisierung, wie er sagt. Auf zwei Beinen steht es sich halt besser.

Nicht nur in ihrer Unternehmenskonzeption weht der Wind der 80er Jahre, auch im internen Firmenleben haben die beiden Licher Jungunternehmer für viel Schwung gesorgt. Hier findet man keine verschlossene Türen. Per Zuruf kann man sich schnell erreichen. Die Einrichtung ist modern und funktionell. Hübsche und selbstbewußte Sekretärinnen arbeiten mit den Chefs im Team und lassen den Gedanken von verstaubten Vorzimmerdamen erst gar nicht aufkommen.

Spätestens auf der IMA in Frankfurt wird Video Games einige Neuentwicklungen vorstellen, so Reinhard Stompe. Was es genau sein wird, wollte er jetzt noch nicht ans Licht der Sonne bringen. Sind wir mal gespannt. □



Dr. Solms zeigt gerne selbst, wie wartungsfreudig seine Geräte sind. Mit zwei Handgriffen wird das Innenleben freigelegt.

Reservieren Sie schon jetzt Ihren IMA-Termin: 21. 1. - 24. 1. 1982

Der STAR in der erfolgreichen Serie

Multimat®

SUPERSTAR

WULFF

Ein Unternehmen der Bally-Gruppe

MULTIMAT®
...die Serie mit dem doppelten Spielsystem

Das kleine Interview



Dr. Hermann Otto Solms (MdB) ist einer der beiden Firmeninhaber der Licher Firma für Bildschirmgeräte „Video Games". Unternehmer und Politiker zugleich - leider eine immer seltener werdende Kombination. Im Finanzausschuß des Deutschen Bundestages ist er einer der wenigen, der die Probleme des Mittelstandes auch aus der Praxis kennt.

Münzautomat: Sie müssen nicht nur als Unternehmer ihren Mann stehen, Sie sind auch noch politisch aktiv und sogar FDP-Bundestagsabgeordneter. Fühlen Sie sich auch als Lobbyist der Branche in Bonn?

Dr. Solms: Ich fühle mich nicht nur so, sondern ich bin sicher einer. Lobbyist im guten Sinne heißt ja, daß man versucht, bei denen die Gesetze machen, Vorurteile abzubauen und daß man mit Sachkenntnis bei der Entscheidungsfindung hilft.

Münzautomat: In den letzten Wochen sind die sogenannten „Kriegsspiele" sehr ins Gerede gekommen.

Dr. Solms: Ich wehre mich schon gegen dieses Wort - Kriegsspiele -. Hierdurch wird direkt der Eindruck erweckt, als handele es sich um brutale und höchst grausame Spiele. Wer, wie viele Medienvertreter und Politiker so daher redet, war wahrscheinlich selbst noch in keiner modernen Spielhalle und hat sich die Geräte mal genau angesehen - und zwar ohne ideologische Brille. Unkenntnis und Vorurteile sind ein gefährliches Gemisch.

Münzautomat: Die Initiative geht ja wohl vom Minister für Jugend, Gesundheit und Familie, Frau Antje Huber, selbst aus.

Dr. Solms: Ich kann mich des Gefühls nicht erwehren, daß sich da einer profilieren will, der bis jetzt noch nicht so viel auf die Beine gebracht hat. Wer für unsere Branche die Meßlatte so hoch legt, der muß auch im Film- und Fernsehgeschäft harte Eingriffe durchziehen. Dort wird täglich Grausamkeit gezeigt, und zwar gegenständliche, die für jedes Kind miterlebbar ist. □

Recht im Gespräch

Ohne Datum - kein Fristbeginn

Nicht ins Bockshorn jagen lassen sollte man sich von einem Steuerbescheid, der keine genaue Datumsangabe enthält, sondern nur den Hinweis „Datum des Poststempels". Nach einem Urteil des Niedersächsischen Finanzgerichtes vom 6. November 1980 beginnt beispielsweise die einmonatige Frist zur Einlegung eines Einspruchs gegen den Steuerbescheid gar nicht erst zu laufen, wenn das genaue Datum fehlt. Die Behörden können dies auch nicht dadurch umgehen, daß sie neben dem Hinweis auf das Datum des Poststempels noch die Bemerkung setzen „Bitte Briefumschlag aufbewahren! Wichtig für Rechtsbehelfsfrist!" Denn, so das Gericht: es sei ohne weiteres möglich, daß ein Briefumschlag unmittelbar nach dem Öffnen vernichtet werde, bevor noch der Vermerk auf dem Bescheid gesehen werde. Außerdem könnten Briefumschläge leicht verwechselt werden!

Neue Büroeinrichtung - noch kein Steuervorteil

Damit die Aufwendungen für das häusliche Arbeitszimmer als Werbungskosten abgesetzt werden können, genügt es nicht, daß der Raum selbst alle Voraussetzungen eines Büros erfüllt und von seiner Ausstattung her gar nicht für private Zwecke genutzt werden kann. Das Zimmer muß auch als Arbeitsraum benutzt werden. Diese Ansicht vertrat zumindest das Finanzgericht Baden-Württemberg im Falle eines leitenden Angestellten mit einer 72-Stunden-Arbeitswoche. In ihrem Urteil vom 23. Oktober 1980 sprachen die Richter dem Mann die Berechtigung ab, die Aufwendungen für sein häusliches Arbeitszimmer abzusetzen. Ihre Begründung: Aufgrund der großen beruflichen Belastung während der Woche dürfte sich die Benutzung des häuslichen Arbeitszimmers auch am Wochenende in engen Grenzen gehalten haben. Bei einer 72-Stunden-Woche brauche wohl jeder Arbeitnehmer das ganze Wochenende zur Erholung und Entspannung.

Anschnallpflicht im Kraftfahrzeug

Gemäß § 21 a StVO müssen vorgeschriebene Sicherheitsgurte in Kraftfahrzeugen während der Fahrt angelegt sein. Wer gegen diese Anschnallpflicht verstößt, kann mit einer Buße oder Strafe belegt werden.

Wird ein Kraftfahrer unverschuldet Opfer eines Unfalles und war er nicht angeschnallt, so ist nach der Recht-

Fortsetzung auf Seite 10



Ein Wort zur Technik

Die Multimat-Baureihe zählt seit gut drei Jahren zur Spitzenklasse an Qualität und Zuverlässigkeit. Eine positive Bilanz für den Aufstellunternehmer, der rechnet.

Ein Wort zur Langlebigkeit

Nicht nur Wulff-Kunden bestätigen: »Bei einem Wulff-Gerät ist auch im dritten Jahr noch mit guten bis sehr guten Kassen zu rechnen«. Eine Aussage, die wir gerne weitergeben.

Ein Wort zur Produktpolitik

Durch das umfangreiche Angebot an Geldspielgeräten im laufenden Jahr ist die Auswahl für den Unternehmer der Aufstellbranche oftmals sehr schwierig. Deshalb präsentiert das Haus Wulff mit MULTIMAT SUPERSTAR ein Gerät, das auf bewährten und beliebten Elementen aufbaut. Für den Unternehmer wird sich das durch überdurchschnittliche Kassen und minimalen Service-aufwand auszahlen.

WULFF

Ein Unternehmen der Bally-Gruppe

MULTIMAT® SUPERSTAR
Das Spiel des Spielers . . .
. . . zuverlässig
und spannend über die
nächsten drei Jahre

111 Gäste in Hamburg bei der Präsentation des „SUPERSTAR“

„Weitersteppen“ ist der neue Hit

Der „Star“ der 43. Woche war eindeutig Multimat Superstar. Die Flut der Anmeldungen brachte die Werbeabteilung des Hauses Wulff in Berlin fast in Verlegenheit - im Stuttgarter Hotel Holiday Inn gab es zuletzt auch nur noch Stehplätze.



Besonderes Interesse fand bei allen Präsentationen die Technik des neuen SUPERSTAR. Jeder wollte wohl mal hinter die Kulissen des frischgeborenen „Steppkünstlers“ schauen.

Der Grund für diesen Andrang ist eindeutig auf den Ruf der Multimat-Serie aus dem Hause Wulff zurückzuführen. SUPERSTAR ist nun das vierte Modell in dieser Baureihe. Auf die Frage, was denn am Superstar so besonders sei, meinte Axel Knoche, Verkaufschef im Hause Wulff: „Bei diesem Gerät ist dem Spieler zum ersten Mal die Möglichkeit in die Hand gegeben, eine Walze einen oder zwei Schritte weiterzusteppen. Liegt ein Symbol, auf das es der Spieler anlegt, knapp daneben, so braucht sich der Spieler nicht mehr zu ärgern, sondern läßt die Walze per Tastendruck einen oder zwei Schritte weiterdrehen. Am Beispiel Superstar wird deutlich, daß ein Gerät auf einen großen Spielerkreis zugeschnitten sein kann.“

Überraschend an den Veranstaltungen war nicht nur der große Andrang von seiten der Kunden, sondern auch die neue Verkaufspolitik des Hauses Wulff.

Zum ersten Mal konnten Aufstellunternehmer direkt auf der Präsentationsveranstaltung bei ihren Großhändlern ordern. Von dieser Gelegenheit wurde von vielen Aufstellunternehmern rege Gebrauch gemacht, so daß diese neue Veranstaltungsvariante im Hause Wulff als gelungen angesehen wurde. □



Walter Lenz konnte sich freuen - noch selten waren so viele Gäste der Einladung zu einer Präsentation gefolgt. Der SUPERSTAR scheint ein wahrer Magnet zu sein.

Fortsetzung von Seite 8

sprechung des Bundesgerichtshofes der Schädiger bzw. seine Versicherung berechtigt, wegen evtl. erhöhter Verletzungsfolgen als Folge des Verstoßes gegen die Anschnallpflicht ein Mitverschulden nach § 254 BGB in Ansatz zu bringen.

Erkrankung im Ausland

Das Arbeitsgericht Wuppertal hat mit rechtskräftigem Urteil (AZ.: 5 Ca 3406/80) entschieden, daß der Arbeitgeber die Fortzahlung des Lohnes nach § 5 Satz 1 Nr.1 LFZG nicht nur vorübergehend, sondern gänzlich verweigern kann, wenn es der im Ausland erkrankte Arbeitnehmer entgegen § 3 Abs.2 LFZG versäumt hat, die Arbeitsunfähigkeit sowie die Rückkehr nach Deutschland der zuständigen Krankenkasse unverzüglich anzuzeigen.

Scheck? - Nein, danke

Kein Unternehmen ist verpflichtet, Eurocheques als Zahlungsmittel zu akzeptieren. Das hat der Parlamentarische Staatssekretär Karl Hähser vom Bundesfinanzministerium in einer in Bonn veröffentlichten Antwort auf eine parlamentarische Anfrage klargestellt. Danach können die Unternehmen auch frei darüber entscheiden, ob sie für die Einlösung solcher Schecks Gebühren erheben.

Überziehungszinsen = Betriebsausgaben

Das Finanzgericht Düsseldorf hat Zinsen für die Überziehung des betrieblichen Kontokorrentkontos auch bei privater Mittelverwendung grundsätzlich als Betriebsausgaben anerkannt. Der Abzug als Betriebsausgaben entfällt nach Auffassung des Gerichtes nur insoweit, als die Zinsen auf den Betrag des negativen Kapitalkontos entfallen, der durch einen Überhang der Entnahmen über die Summe von Gewinn und Einlagen entstanden ist.

Fortsetzung auf Seite 12


WULFF
präsentiert:
Raketen-Systeme Okay! Start!
Habe blitzschnelle Droiden gesehen! Angreifen!
Achtung! Death Ship in Sicht! Feuer!!!
(GIBT EXTRA-PUNKTE)
MEGA RACE
Eine herausfordernde Jagd im All!

Wirtschafts-meldungen

BWA-Ausstellung

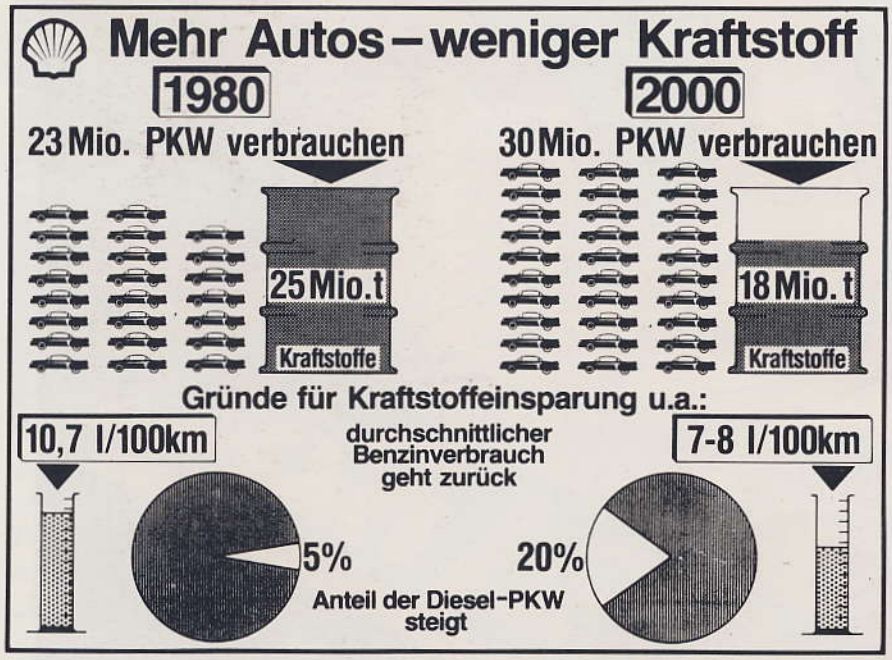
Der Vorstand des Bundesverbandes der Automatenaufsteller hat anläßlich seiner Sitzung vom 4. September 1981 beschlossen, daß entsprechend den Wünschen der Aufsteller von Automaten und Füllwaren die Ausstellung in 2jährigem Turnus stattfindet. Nachdem im Frühjahr 1981 eine Ausstellung mit Erfolg abgehalten wurde, ist die nächste Ausstellung im Frühjahr 1983 vorgesehen.

Pleiten-Rekord

Traurige Rekorde sprechen sich meist nicht so schnell herum wie glänzende Erfolge. Mit 11380 Konkursen wird 1981 der bisherige Pleiten-Rekord von 1977 gebrochen. Damals betrug die Zahl der unternehmerischen Mißerfolge nur 9444 Konkurse. (Schimmelpfeng GmbH)

Elektronik-Boom hält an

Die Siemens AG in München zeigt sich zuversichtlich. Ihrer Meinung nach wird die Weltproduktion an elektronischen Geräten bis zum Jahr 1985 bis auf das Doppelte der heutigen Werte ansteigen.



Jedes zweite Jahr setzt sich die Shell mit der Entwicklung der Personenkraftwagen auseinander. Die Analysen der Shell haben bereits Tradition und werden von der Industrie als wichtiger Beitrag zur Beurteilung der Entwicklung der Kraftfahrzeugindustrie akzeptiert.

Wie es in der Zukunft mit dem Benzinverbrauch aussieht - dazu die Studie: Der Kraftstoffbedarf des Individualverkehrs, der aus Basis der heutigen Verbrauchswerte und Verhaltensweisen im Jahre 2000 etwa 30 bis 32 Mio.t erreichen würde, wird als Folge verschiedener, verbrauchssenkender Faktoren dann tatsächlich nur bei etwa 17 bis 18 Mio.t liegen.

Der Diesel-Pkw könnte langfristig einen Anteil von rund 30 % an den jährlichen Neuzulassungen erreichen. Bis zum Jahre 2000 würden dann etwa 6 Mio. Diesel-Pkw auf unseren Straßen rollen; das entspräche im Bestand einem Anteil von rund 20 Prozent.

Deutsche Wirtschaft im Abwärts-Trend

Wenn die Bundesrepublik ihr Leistungstempo nicht erhöhe, werde sie von der japanischen Konkurrenz noch vor 1985 überflügelt. Diese Ansicht vertritt das Institut der deutschen Wirtschaft (IW), Köln, in einer Produktivitätsstudie. Die Bundesrepublik ist danach 1980 vom dritten auf den fünften Platz zurückgefallen und von Frankreich fast eingeholt worden. Dagegen hätten vor allem Belgien, die Niederlande und Japan „beachtliche Terraingewinne" verzeichnet. Der Vorsprung der USA beim wirtschaftlichen Leistungsstandard sei zwar kleiner geworden, jedoch liegt die amerikanische Industrie laut IW mit 31 Mark realer Erzeugung (Bruttowertschöpfung) je effektiv geleisteter Arbeitsstunde - bei Preisen und Wechselkursen von 1970 - in der wirtschaftlichen Leistungskraft noch weit voraus. Danach rangierten die Niederlande und Schweden mit jeweils 24 Mark. Die Bundesrepublik komme auf 23 und Japan auf 20 Mark, Großbritannien auf zehn Mark.

Altgeräte für Behinderte

Die Isar-Würm-Lech-Werkstätten für Behinderte-GmbH, Rudolf-Diesel-Str. 1 in 8910 Landsberg - Tel. (08191) 1560 bzw. 5464 - hat den Bayerischen Automaten-Verband gebeten, für ihre Behindertenwerkstatt gebrauchte Kikker oder Flipper zu Therapiezwecken zu stiften. Spendenquittungen können ausgestellt werden.

Wer von den Mitgliedern derartige Geräte zur Verfügung stellen kann, wird gebeten, sich mit den genannten Werkstätten unmittelbar in Verbindung zu setzen und den Verband davon kurz zu verständigen.

Informiert sein -

MÜNZAUTOMAT lesen!

Blitzschnelles spannendes Videospiel mit Gegnern im Kraftfeld für 1 oder 2 Spieler. Der OMEGA-„Pilot" manövriert seine Raumschiffe geschickt zur Schußposition und zerstört die ständig angreifenden Außerirdischen und deren Todesminen auf seinem Weg.

Eine herausfordernde Jagd im All!

OMEGA RACE



Außerordentlich beschleunigte Attacken des „Death Ship" werden von Spezial-Klangeffekten begleitet. Das OMEGA-Raumschiff wird mit einem Richtungskontrollknopf gesteuert. Der Raketenknopf zündet die Triebwerke. Mit dem Abschußknopf löst der Spieler die zerstörenden Laserstrahlen aus.
Mit OMEGA RACE hat MIDWAY ein Gerät entwikkelt, bei dem der Spieler durch höheren Einsatz zusätzliche Raumschiffe erhalten kann.

WULFF-AUTOMATEN GMBH
Smalianwinkel 1–7
3000 Hannover 1
Tel.: (0511) 35 24 444

WULFF
Ein Unternehmen der Bally-Gruppe

Freizeit die Spaß macht!

Ein Meister wird wieder Meister

Jürgen Landsberger wieder vorne

Im Berliner „TIP-Magazin" stand in einem Artikel „They never come back", und Ralph Dahl schrieb im Stern, er hätte jetzt eine bessere Beschäftigung gefunden, er sei nämlich inzwischen verheiratet. Beide hatten in einem nicht recht: Jürgen Landsberger (23) wurde auch dieses Jahr wieder Berliner Flippermeister.

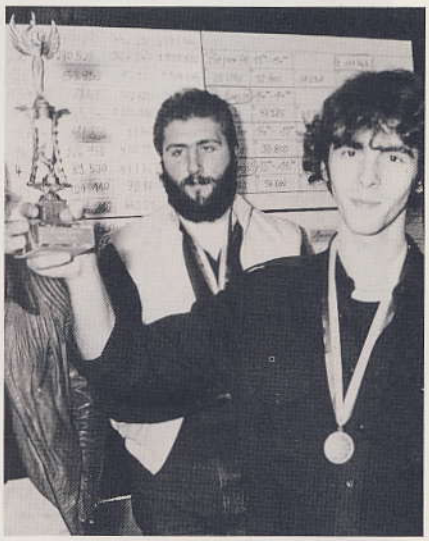
Seit August hingen in etwas über 10 Spielhallen und knapp 200 Gaststätten Plakate aus, die zur diesjährigen „Flipper- und TV-Meisterschaft" aufforderten. Mitmachen konnte jeder, der mit der silbernen Kugel einigermaßen umgehen konnte, und so ganz „tierisch ernst" nahm es höchstens mal der Gewerbeaußendienst, der immer wieder ausschickte, um Teilnehmer unter 18 Jahren herauszupicken. Aber als Besucher des „Riesenspielhauses Tivoli" sah man sich schon am Eingang gemustert und konnte sicher sein; das war die spielhalleneigene Alterskontrolle.



Das glückliche Trio - die drei „Flipper-Kings" von Berlin haben sich den Sieg schwer erkämpft. Den ersten Preis konnte Jürgen Landsberger (Mitte) wieder mit nach Hause nehmen.

Das Reglement sah vor, daß jeder an den einschlägigen Orten spielen konnte und erst mal ein bestes Wochenergebnis an irgendeinem Flipper bringen mußte. War das erreicht, so konnte sich der Gewinner, egal wo er seine Bestleistung erbracht hatte, in der Donnerstagsrunde mit den anderen messen. Gewann ein Flipperfan auch hier, so standen die Chancen für die Endrunde schon ganz gut.

Am 25. Oktober war sozusagen die Spreu bereits vom Weizen geschieden, und nur noch die besten maßen sich an den 3 Bally-Fireball II, die dieses Jahr zum Wettkampfflipper erkoren waren. Mike Bernreuther, der Vorstand des „Club Berliner Flipperfreunde", war jeden Donnerstag und auch bei der Endausscheidung der Conférencier und sorgte für eine gute Atmosphäre. Das machte dem jungen Publikum offensichtlich Spaß, denn alle hatten ein gemeinsames Thema: den Flipper. Und so wurde ein Satz wahr, den er einmal in einem Interview von sich gab: „Wir wollen Mitgliedern und Freunden Gelegenheit zu gemeinsamem Spiel geben, aber auch Kontakte fördern, die über das Spielen an Flippergeräten hinausreichen." Wenn man sich während der Ausscheidungen so umsah, dann war von dem in manchen Medien düster gezeichneten Bild des „Automatenspielers" nichts zu bemerken. Selbstverständlich gab es konzentrierte Gesichter, wenn es um Punkte auf der Digitalanzeige von Xenon, Fireball II oder anderen Flippern ging; manchen Zuschauern sah man an, daß sie die Kugel im Geiste mitlenkten, aber was sich ansonsten abspielte, war mit einem Wort als gute Laune zu bezeichnen. □



Michael Piper ist der diesjährige Sieger des TV-Wettbewerbs. Hier zeigt er sich stolz mit seinem großen Pokal.

Verbände-Termine

24. November 1981, Zentralorganisation der Automatenunternehmer (ZOA): Um 10 Uhr Mitgliederversammlung in München (Hotel „Bayerischer Hof", Promenadenplatz 6).

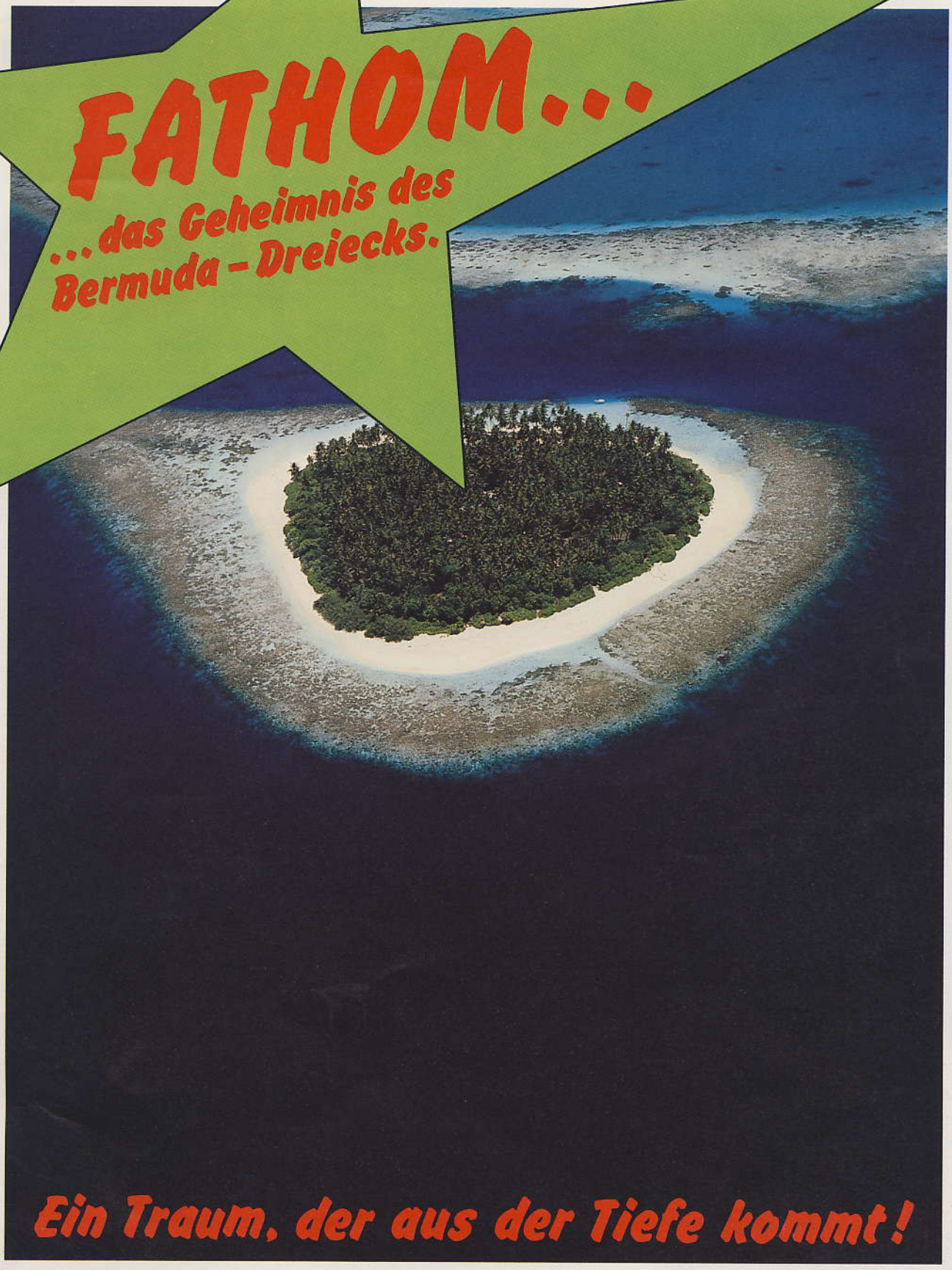
8. Dezember 1981, Hessischer Münzautomaten-Verband e. V.: Ab 14 Uhr Mitgliederversammlung im Motel-Center in Kirchheim. Anschließend wird das zehnjährige Verbandsjubiläum gefeiert.

13. März 1982, Bundesverband der Warenautomatenaufsteller: Die nächste Jahreshauptversammlung des Verbandes wird wegen Umbauarbeiten im Kurhaus jetzt im Hilberts Parkhotel, Kurfürstenstraße 2-4 in Bad Nauheim stattfinden. Tagungsbeginn: 10 Uhr. Die Tagung ist nicht mit einer Ausstellung verbunden.

23. März 1982, Automatenverband Rheinland-Pfalz e. V.: Generalversammlung des Verbandes im Hilton-Hotel in der Landeshauptstadt Mainz.

FATHOM...

...das Geheimnis des Bermuda-Dreiecks.



Ein Traum, der aus der Tiefe kommt!

WULFF

Ein Unternehmen der Bally-Gruppe

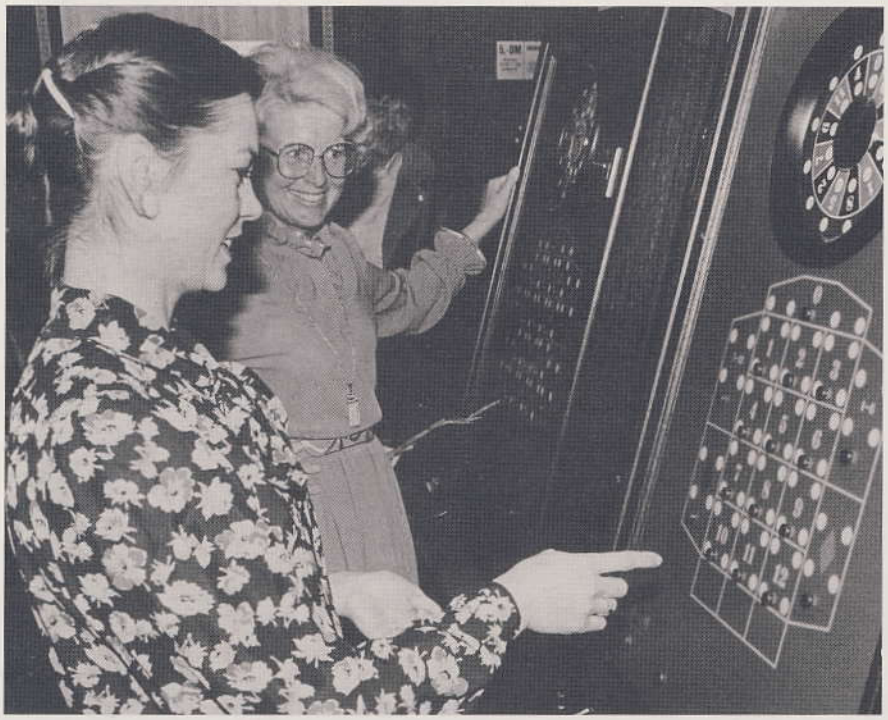
No. 1 in Electronic Flippern!

Elektronische Roulette-Automaten in der Spielbank

Beim „Kleinen Spiel" sind bis zu 8000 Mark zu gewinnen

Bad Homburg. Mit verlockenden Gewinnmöglichkeiten bis zu DM 8000,- lädt ab dem 17. Oktober 1981 die Spielbank Bad Homburg ihre Besucher in ihren neuen Automatensalon zum „Kleinen Spiel" ein.

An den insgesamt 50 elektronischen Automaten kann jetzt jeder über 21 Jahre - auch ohne Krawatte - zwischen 15 und 22 Uhr bei einem Mindesteinsatz von DM 1,- sein Glück versuchen. Auch die Bad Homburger haben damit die Möglichkeit erhalten, in „ihrem" Casino zu spielen.



Gute Laune war Trumpf beim „Kleinen Spiel" in den neuen Räumen des „kleinen" Casinos in Bad Homburg. Ohne Schlips und Kragen kann man jetzt der Glücksgöttin Fortuna huldigen. Ob sie einem das Glück in Form eines Höchstgewinns schenkt, ist halt Glückssache. Foto: dpa

Vom Roulettronic- über den Astro- und Mini-Roulette- bis zum Aristocrat-Automaten kann alles gespielt werden. Beim Eintritt ist der Personalausweis bzw. der Paß vorzulegen. Eine Besucherkartei wird jedoch nicht geführt. Der Eintrittspreis beträgt DM 1,-.

Der Automatensalon ist räumlich getrennt vom übrigen Spielbetrieb untergebracht und über einen eigenen Eingang in der Brunnenallee zu erreichen. Jedoch besteht auch für die Gäste des traditionellen Roulettes („Großes Spiel") die Möglichkeit, innerhalb des Hauses zum „Kleinen Spiel" zu gelangen.

Die Eröffnung des „Kleinen Spiels" setzte den Schlußpunkt zu den Erweiterungsmaßnahmen der Bad Homburger Spielbank. In den Bau und die Einrichtung des sehr geschickt mit dem bisherigen Baukörper verbundenen Erweiterungsgebäudes hat die Bad Homburger Spielbankgesellschaft, wie ihr geschäftsführender Gesellschafter Werner Wicker in der Eröffnungsansprache mitteilte, fast 7 Mio. DM investiert. □

Messen-Termine

12. bis 18. November 1981: Igeho 81. Neunte internationale Fachmesse für Gemeinschaftsverpflegung, Hotellerie und Restauration in Basel. Ausstellungsort: Hallen der „Schweizer Mustermesse".

25. bis 27. November 1981: „INCOMAT 1981". 10. Internationale Münzautomaten-Fachausstellung in Salzburg (Ausstellungszentrum Halle B, Bessarabierstraße 100).

8. bis 11. Dezember 1981: Forainexpo/ Amusexpo in Paris. Die 10. internationale Amusement Industry Exhibishion zeigt sich im Ausstellungszentrum Paris-Le Bourger Airport France. Auskünfte Forainexpo, 8 rue de la Michodière, 75002 Paris France.

4. bis 7. Januar 1982: HORECAVA. Nationale Automatenschau innerhalb einer bedeutenden Catering trades show in Amsterdam.

18. bis 21. Januar 1982: ATE. Annual Amusement Trade Exhibition in Birmingham („National Exhibition Centre").

21. bis 24. Januar 1982: IMA 82. 3. Internationale Fachmesse für Unterhaltungs- und Warenautomaten, Messegelände Frankfurt, Halle 1.

FATHOM

FATHOM der neue BALLY-Flipper

Mit dem FATHOM hat der BALLY-Generalimporteur WULFF Automaten GmbH, Hannover wieder einen Electronic-Flipper der Spitzenklasse eingeführt. Wie seine Vorgänger hat auch dieser Flipper die bewährte Elektronik, den akustischen Spielanreiz über das BALLY-Squawk- und Talkmodul und eine klare Gliederung der Spielelemente.

Kühles Design - heißes Spiel!

Die attraktiven Nixen auf dem Back-Glass präsentieren ein Mehrkugelspiel von höchster Raffinesse mit einer ausgefeilten Punkt- und Bonuswertung. Eine 3-fach und eine 6-fach Targetbank, zwei Fallzieleinheiten mit Kugelfanglöchern, die A-B-C Spezialwertung, Prellkontakt und Spinner steigern die Punktzahl und damit den Spaß am Spielen.

Übersichtliche Wertung - mehr Spaß am Spiel!

Die A-B-C Kugelbahnwertung steigert die Punktzahl von 50.000 auf 100.000 Punkte, bis hin zu einem Freispiel. Über zwei getrennte Bonuswertungen kann der Spieler durch Abschießen grüner, bzw. blauer Fallziele den Bonus steigern oder sogar multiplizieren.

Höhere Punktzahl durch Mehrkugelspiel

Durch Treffen der beiden Kugelfanglöcher werden Reihenfallziele aufgerichtet. Werden diese versenkt, so sind die Kugeln frei. Befinden sich zwei Kugeln im Spiel, verdoppelt sich die Spielfeldwertung; sind drei Kugeln im Spiel, so verdreifacht sich die Spielfeldwertung. Das Versenken dieser Reihenfallziele steigert die Bonuswertung auf das Drei-, Vier- oder Fünffache.

„EXTRA BALL" für „PROFI-FLIPPER"

Schießt der Spieler die Fallziele „1", „2" und „3" in der Reihenfolge 1-2-3 ab, so erscheint für 6 oder 10 Sekunden die Lampe „EXTRA BALL" vor dem Prellkontakt auf der rechten Spielfeldseite. Trifft der Spieler innerhalb dieser Zeit den Kontakt, so erhält er einen „EXTRA BALL".



FATHOM – ein Flipper, der Alle begeistert !

WULFF

Ein Unternehmen der Bally-Gruppe

WULFF - AUTOMATEN GMBH
Smalianwinkel 1-7, 3000 Hannover 1, Tel.: (0511) 3524444

Killerautomaten - ein Fremdwort für italienische Fachwelt

ZOA und SAPAR im Gedankenaustausch

Während in der Bundesrepublik und in Großbritannien das Spielen an Videoautomaten mit abstrakten Verfolgungs- und Reaktionsprogrammen als „Kriegsspiel" in das Kreuzfeuer der Medien geraten ist, herrscht an der „Automatenfront" in Italien tiefer Frieden. Auch auf der Apenninhalbinsel haben die ins Italienische als Lehnwort übernommenen „Videogames" boomartig zugenommen. Wie die diesjährige 10. ENADA in Rom zeigte, führen sie auch den Neuheitenreigen auf dem Markt an.

In Gesprächen mit führenden Fachkollegen des italienischen Fachverbandes SAPAR und seinem Geschäftsführer Dr. Maneschi erfuhr die ZOA-Führung, als Abordnung vertreten durch Vizepräsident Rolf Nierfeld und RA Volker Drost, daß dort „niemand bei uns auf die Idee kommt, in solchen Videogeräten etwas Kriegerisches zu erblicken".

Dr. Maneschi ließ die Gäste wissen, daß der „Video-Boom" sogar seine medienpsychologischen Vorteile mit sich gebracht habe. Im Gegensatz zu Deutschland, wo sich der Flipper durchweg die Gunst der Medien erhalten konnte, konzentrierten sich in Italien gelegentliche Angriffe gerade auf dieses weltweit beliebte Reaktionsspiel. Die Motivation solcher Kritiken und gelegentlichen Kampagnen bezogen die Autoren zumeist aus der „Mottenkiste der amerikanischen Automatengeschichte", wobei die Vokabeln „Maffia" und „Chicago" willkürlich in die Gegenwart transponiert wurden.

Mit der zunehmenden Popularität der „Videogames" hat nach den Beobachtungen des italienischen Fachverbandes auch der Flipper, nunmehr eher im Goldrahmen der Nostalgie, seine Ruhe vor kritischen Medienangriffen. □

Betriebsvergleich 1980

ZOA bittet ihre Mitglieder um Mithilfe

„Eine kleine Mühe, vertausendfacht, multipliziert das Gewicht unseres mittelständischen Gewerbes in Politik und Wirtschaft." Mit diesem Gedanken ruft die Zentralorganisation alle organisierten Automatenunternehmer auf, den ihnen über Landesverbände und Fachpresse zugeleiteten Fragebogen zum Betriebsvergleich 1980 auszufüllen.

Über Jahrzehnte fehlten verläßliche Wirtschaftszahlen über das Automatengewerbe. Seit 1974 erarbeitet sie die ZOA dank zunehmender Mithilfe ihrer Landesverbände und ihrer Mitglieder. Jetzt ist der Betriebsvergleich 1980 an der Reihe. Dies ist der neueste seit dem Beschluß des Dachverbandes. Ziel der Zentralorganisation ist es, in der Wirtschaftswelt, die nur nach handfesten Daten zählt, entsprechende Zahlen und Branchendaten parat zu haben, um anhand dessen die Darlegungen und Argumente des Aufstellgewerbes belegen und dokumentieren zu können.

Wiederum wird darauf hingewiesen, daß die mit dem Betriebsvergleich beauftragte Forschungsstelle für den Handel Berlin die Geheimhaltung aller mitgeteilten Betriebsdaten auch gegenüber den Verbänden gewährleistet. Unterstrichen wird ferner, daß hier nicht der Einzelbetrieb zählt, sondern das Vergleichsergebnis von möglichst vielen Unternehmen.
Da nach den Regeln der Statistik bekanntlich mit zunehmender Anzahl der Teilnehmer sich die Zuverlässigkeit der Aussage erhöht, wächst damit auch das politische Gewicht der Stimme des Gewerbes im Rahmen des so bedeutungsvollen Mittelstandes mit nahezu der Hälfte aller Beschäftigten.
Überdies haben die Teilnehmer die Möglichkeit, anhand der nur ihnen allein bekannten Kennziffer ihren Betrieb vergleichsweise zu sehen und daraus Entscheidungen herzuleiten. Die Fragebogen sind nochmals überarbeitet und vereinfachend der Praxis der Betriebe angepaßt worden.
Nach anfänglich fast entmutigenden Beteiligungsergebnissen ist die Zahl der Teilnehmer ständig gewachsen, offensichtlich der Überzeugung folgend, daß die kleine Mühe des Ausfüllens sowohl dem einzelnen wie vielmehr auch dem Gesamten nützlich und ebenso für alle notwendig ist. Immerhin kann sich das Automatengewerbe mit rund 5000 Unternehmen vom Einmann- bis zum Mittelbetrieb, mit rund 20000 Beschäftigten und einem roh geschätzten Gesamtumsatz von 1,5 Milliarden DM, wohl sehen, hören und auch, mit dem Gewicht seiner Wirtschaftszahlen, als politische Stimme vernehmen lassen. □

Die gelbe Seite

Neueste Informationen von env...

. . . . über die Nummer Eins unter den TV-Spielen

DONKEY KONG

Es gibt nur ein Original von Nintendo, das auch der Hit in der Welt ist, und

— nur dieses Original bringt die Spitzenkassen! Japan zeigt: Kopien haben bis zu 30 % weniger Einnahmen!

— nur dieses Original bietet echte Nintendo-Qualität!

— nur env hat das ausschließliche Herstellungs- und Vertriebsrecht — und das Copyright * — für die Bundesrepublik Deutschland!

— wer will schon das Mindere, wenn er das Bessere haben kann?



Kaufen Sie nur das Originalspiel DONKEY KONG von env!

* mit allen Konsequenzen für Kopierer!

Spielgefährte der Freizeitgeneration

env

Berner Str. 77, 6000 Frankfurt/Main 56
Telefon (0611) 5072064

Comics, Cartoons und Märchen sind Trumpf

Tokio war wieder Treffpunkt der Fachleute aus der ganzen Welt

AMUSEMENT MACHINE SHOW

第19回
アミューズメントマシンショー
「健全な娯楽　明るい社会」

Entscheidende Akzente setzte die JAA in Tokio vom 6. - 8. Oktober 1981. Seit einigen Jahren beziehen wir die meisten unserer Videospiele aus dem Land der aufgehenden Sonne, aus dem Land, aus dem nicht nur neue Techniken, sondern auch eine Vielzahl von Innovationen auf allen Gebieten der Elektronik und nicht zuletzt auch für münzbetätigte Videospiele kommen. Sah man vor drei Jahren auf dieser Messe kaum Europäer und nur wenige amerikanische Hersteller, war im vorigen Jahr in Tokio sehr viel englisch, deutsch, aber auch französisch und italienisch zu hören. Die Zahl der Besucher aus dem westlichen Raum hat sich bei der JAA 1981 kaum erhöht. Man hatte eher das Gefühl, daß weniger Gäste aus dem Westen da waren. Dies mag aber auch daran gelegen haben, daß die Messe selbst nur noch als eine Darstellung der vorher getätigten Verhandlungen und Abschlüsse zu sehen ist. Die meisten der Hersteller und Importeure aus USA und Europa waren bereits einige Tage vorher angereist, um sich die besten Spiele für ihr Land zu sichern. Auf der Messe selbst konnte man nur noch die Bestätigung erhalten, ob man richtig gelegen hat.



Mit Spannung erwarten Fachleute aus der Branche und die internationale Presse die Eröffnung der neunzehnten „AMUSEMENT MACHINE SHOW" in Tokio.

Foto: dpa

Ein Hauptgrund für die zum Teil recht geheimnisvollen Verhandlungen mag darin liegen, daß jeder Erfinder oder auch nur Ideenlieferant eines Spiels eine panische Angst vor Kopierern hat. Man versucht zwar in Japan, ähnlich wie in USA, ein Copyright zu etablieren; dennoch konnte man sich des Gefühls nicht erwehren, daß das Zutrauen zu diesen legislativen Maßnahmen noch recht bescheiden ist und man versucht, sich mit rein wirtschaftlichen Mitteln und Taktiken der Kopierer zu erwehren.

Panische Angst vor Kopierern

Dieses Ziel hatte sicher auch eine internationale Zusammenkunft von Herstellern und Importeuren, organisiert vom japanischen Industrieverband, unterstützt von einigen US-Herstellern, die dann letztlich unter dem Vorsitz der Japaner und von US-japanischen Firmen stattfand. Aber auch alle anderen Länder waren gegen eine Gebühr von DM 500,- eingeladen und durften dann letztlich ein Statement unterschreiben, das die Verpflichtung enthält, den Standard und das Ansehen der Automatenwirtschaft zu heben, dafür zu sorgen, daß der Erfinder eines Spieles den ihm zustehenden Lohn erhält, und alles zu tun, um die Reputation und den Standard der Industrie zu heben.

27 Hersteller aus aller Welt haben diese Proklamation unterschrieben. Dennoch dürfte sie noch lange nicht das Allheilmittel gegen die vor allem von Japan ausgehende Konfusion sein.

Es ist für einen ausländischen Besucher oft recht mühsam herauszufinden, wer ist wirklich der Erfinder eines Spieles, wer hat die ausschließlichen Rechte und wer hat sonst noch andere Rechte. Die Auswirkungen dieser im Ursprung bereits vorhandenen oder zum Teil absichtlich erzeugten Verwirrung haben wir auch in der letzten Zeit bereits in Europa zu spüren bekommen.

Fest steht jedenfalls, daß sich die großen in Japan arbeitenden Firmen jegliche Art von Lizenz für neue, interessante Spiele beschaffen können, da sie auf Grund ihrer riesigen Aufstellungen (bis zu 35000 aufgestellte Geräte) eine enorme Nachfragemacht besitzen und sich kaum ein kleinerer Erfinder gegen diese „Angebote" wehren kann.

Dahingestellt mag bleiben, in wieweit die dieserart erworbenen Rechte nur für Japan gelten oder auch international ausgeübt werden dürfen.

Kopierte Automaten - nur auf den ersten Blick billiger

Es hat sich aber auch gezeigt, daß die manchmal recht billig erscheinenden Kopien keinesfalls preiswert sind, da sie recht häufig den Originalen in bezug auf technische Qualität erheblich nachstehen oder auch beim Kopieren zum Teil entscheidende Features eines guten Spiels verloren gehen. Generell kann man sagen, daß der deutsche Aufstellunternehmer mit dem Original meist besser bedient ist, da der kopierten Maschine oder dem nachempfundenen Board nicht immer sofort alle Qualitätsmängel oder weggelassene Teile eines Spiels anzusehen sind.

Die Messe in Tokio ist nicht unbedingt mit einer typisch deutschen oder europäischen Automatenmesse zu vergleichen. Es werden dort auch viele Produkte gezeigt, die speziell für japanische Bedürfnisse entwickelt werden, so z. B. Geräte für Jahrmärkte und Freizeitparks, aber auch typisch japanische Glücksspielautomaten, die nicht unbedingt als solche gekennzeichnet sind. In Ablösung des jahrzehntelang beliebten Pachinko-Spiels sah man eine Vielzahl von Videogeräten, die Poker oder Black Jack darstellten, aber auch rotamintähnliche Drei- und Vierscheibengeräte in Upright oder Tischform. Gespielt wird häufig mit Jetons, da das Spiel um Geld generell verboten ist, es gibt aber für gewisse Spielhallen Ausnahmegenehmigungen, wo mit Token gespielt werden darf. Die Token können dann, ähnlich wie in Dänemark, später in Ware umgetauscht werden. Nahezu die Hälfte der Ausstellungsfläche war von Videogeräten belegt, wobei man vereinzelt aber auch Flipper aus USA und Musikautomaten sah.

Märchen- und Comicspiele sind die neuen Hits

Noch im vorigen Jahr war das Hauptthema aller Geräte der Weltraum. In diesem Jahr sah man derartige Spiele nur noch vereinzelt, und das Bild wurde beherrscht von Geräten wie DONKEY KONG, CRUSH ROLLER, LADY-BUG, SNAP-JACK, TURPIN oder FANTASY. Sehr viele der neuen Spiele sind sog. Maze Games. Auf dieser Basis bauen CRUSH ROLLER, TURPIN, LADY-BUG auf. Kröten, Junikäfer oder auch nur ein



In diesem Bereich der Ausstellung warben die schönsten KIDDIE RIDES um die Gunst der Fachleute aus der ganzen Welt. Foto: dpa

Pinsel müssen durch einen Irrgarten zu bestimmten Zielen gesteuert werden. Dabei sind vielfältige Hindernisse zu überwinden. In dieser Richtung lag auch FRISKY TOM, ein völlig neues Spiel, wo ein Wasserleitungssystem immer wieder von Mäusen angeknabbert wird und ein Klempner versucht, diese Schäden zu reparieren, um nicht zuviel Wasser austreten zu lassen. Diese Spiele erfreuen sich im Augenblick in Japan größter Beliebtheit, und die Kassenergebnisse der ersten Tage und Wochen geben Grund zu viel Optimismus in dieser Richtung.

Foto: dpa



Überall wo man hinsah war geschäftiges Treiben. Viele Firmen hatten sich tolle Gags einfallen lassen, um die Aufmerksamkeit der Besucher auf sich zu ziehen.



Wie auf allen Messen der Welt geht probieren über studieren. Foto: dpa

Eine zweite Gruppe von Spielen wie SNAP-JACK, FUNKY FISH oder JUMPING BUG basieren ursprünglich auf der Scramble-Idee, aber anstelle von schnellen Jet-Flugzeugen und Szenen aus dem Weltraum hat man nun Fische, Geländewagen oder mit Teleskoprädern versehene Phantasiefahrzeuge genommen. Man hat generell die abstrakten Bilder und Symbole aus den Galaxien ersetzt durch freundliche, liebenswerte und lustige Charaktere. Auch die Bedienung der Geräte ist einfacher geworden. Es wird zur Steuerung meist nur ein Vier-Wege-Hebel, bestenfalls noch in Verbindung mit einem Knopf zum Springen, verwandt.

Eine weitere Kategorie sind Systeme wie DONKEY KONG und FANTASY, die regelrecht bereits Geschichten erzählen. Die sehr häufig an Märchen erinnernden Spiele haben meist zum Ziel, eine Prinzessin aus den unmöglichsten Situationen zu retten. Während beim DONKEY KONG der Spieler eine Prinzessin aus den Fängen eines Orang-Utan retten muß, der diese mit allen Mitteln verteidigt, beinhaltet FANTASY bereits neun verschiedene Bilder oder Episoden.

Auch hier ist immer wieder das Ziel, die Prinzessin zu retten. So ist diese z. B. im ersten Bild von wilden Indianern gefangen und muß aus diesem Camp befreit werden. Sie wird aber dann am Ende doch wieder von einem großen Vogel auf eine einsame Insel entführt. Hier muß der Retter sein Segelschiff anlegen und versuchen, sie von dieser Insel wegzubringen. Die folgenden Szenen dann stellen Rettungsaktionen im Urwald und mit einem Ballon dar. Hat der Spieler alle Bilder erfolgreich gemeistert, erscheint wie in guten alten Hollywood-Filmen ein Happy-End.

Insgesamt gesehen bieten diese neuen Spiele sehr viel Spaß, sehr viel Komik und Witz und haben viele liebenswerte Features, die sie angenehm von der etwas abstrakten und kalten Weltraumatmosphäre bisheriger Spiele abheben. Eine interessante Erfahrung zeichnet sich mit diesen neuen Spielen bereits ab: Es ist in USA und in Japan bereits gelungen, hiermit sehr viele neue Spieler zu gewinnen, vor allem aus dem bislang noch ziemlich automatenfeindlichen Lager unserer weiblichen Umwelt.

Zwei weitere Spiele dürfen nicht unerwähnt bleiben, die in die oben genannten Kategorien kaum einzuordnen sind: Dies ist einmal TURBO von SEGA, ein phantastisches Fahrgerät, das sicher alle bislang bekannten Geräte bei weitem übertrifft. Das Fahrverhalten in einem schnellen Rennwagen wurde hier optisch und akustisch optimal simuliert. Eine Vielzahl von Situationen ist hier dargestellt, ob der Wagen nun über eine nachtdunkle Landstraße jagt, durch eine Großstadt mit Wolkenkratzern, auf einer Küstenstraße oder im Endspurt mit vielen anderen Fahrzeugen. Diese Darstellung wäre bei allem Können vor einigen Jahren noch nicht möglich gewesen. Erst die neue Computertechnologie hat eine Speicherung dieser vielfältigen Fahrsituationen erlaubt.

Ähnlich ist auch PUNCH K. O. zu betrachten. Hier steht der Spieler vor einem Punchingball. Dahinter erscheint auf dem Bildschirm ein Boxer, auf den sich der Spieler einstellen muß. Hat dieser seine Deckung offen und der Spieler schlägt im rechten Moment den Puchingball, gibt es Punkte. Dieses Spiel wird allerdings auf Grund seiner Abmessungen nur in größeren Spielhallen Verwendung finden können.

Obgleich noch keine endgültigen Besucherzahlen von dieser Messe vorliegen, hatte man doch den Eindruck, daß wohl alle maßgebenden Importeure und Hersteller aus Westeuropa vertreten waren. Aus den Zweigen Großhandel und Aufstellung sah man nur wenige bekannte Gesichter. Dies mag auch



Ein Spaß, bei dem sich manch einer überschätzte. Hier „tanzt" ein Japaner auf der „LOG-ROLLING-MACHINE". Ohne absolute Konzentration hat niemand eine Chance. Foto: dpa

daran liegen, daß die meisten Fachleute aus diesen Sparten die Selektion der richtigen Geräte ihren Importeuren überlassen oder damit rechnen, daß sie eine Auswahl der interessanten Geräte aus Tokio auch in Chicago und später dann in Frankfurt sehen werden. □

Die gelbe Seite

Neueste Informationen von env...

.... über den Kassenbringer in Japan neben DONKEY KONG:

PRO GOLF©

— ein realistisches Spiel nach den Golf-Regeln
— leicht zu lernen für jedermann
— einfacher Spielbeginn, stufenlose Steigerung bis zu höchsten Schwierigkeitsgraden
— problemlose Schlägerauswahl
— Weiterspiel durch Münznachwurf

Der Clou: Dieses Spiel gibt es im Rahmen des DECO-CASSETTE-SYSTEMS

Wer das Gerät bereits besitzt, kauft nur das Spielpaket nach!

Für alle anderen ist es Zeit, **jetzt** einzusteigen!





Entscheiden auch Sie sich für PRO GOLF und das DECO-CASSETTE-SYSTEM!

Spielgefährte der Freizeitgeneration

env

Berner Str. 77, 6000 Frankfurt/Main 56
Telefon (0611) 5072064

Ein lustiges Dschungel-Spiel

NSM/LÖWEN stellt vor: TITAN, den Supermann

Im spannenden Spiel gegen Azteken durchstreift TITAN, der Supermann, den Yukatan-Dschungel und muß dabei die im Wege liegenden Platinum-Steine abräumen.

TITAN wird bei diesen Aktionen von Azteken gestört und muß um sein Leben fürchten.

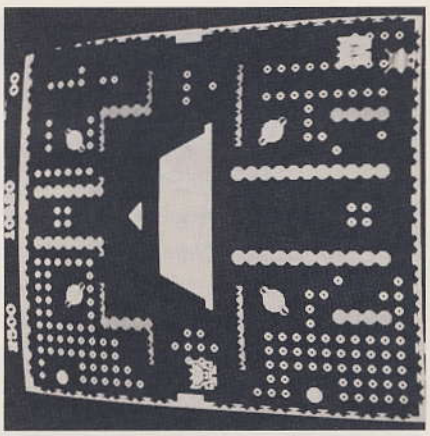
Um den Attacken der Azteken erfolgreich begegnen zu können, hat TITAN die Möglichkeit, sich mit Uranium-Pillen zu stärken. Schluckt er eine dieser Pillen, so ist er für 6 Sekunden übermächtig und in der Lage, die attakkierenden Azteken abzuwehren oder zu besiegen.

Der Sieg über den ersten Azteken bringt 500 Punkte, über den zweiten 1000 Punkte, über den dritten 1500 Punkte und über den vierten 2000 Punkte. Solange die Pille wirkt, haben die Azteken eine andere Farbe.

Nachdem die Angreifer abgewehrt sind, kann das Abräumen der Dschungelpfade weitergehen.
Besiegte Azteken sammeln sich wieder in der Sonnenpyramide und regenerieren sich für eine neue Attacke.
Gelingt es, die Dschungelpfade völlig abzuräumen, so beginnt ein neuer Spieldurchgang.
Jeder Durchgang wird am rechten unteren Bildschirm durch Symbole angezeigt.

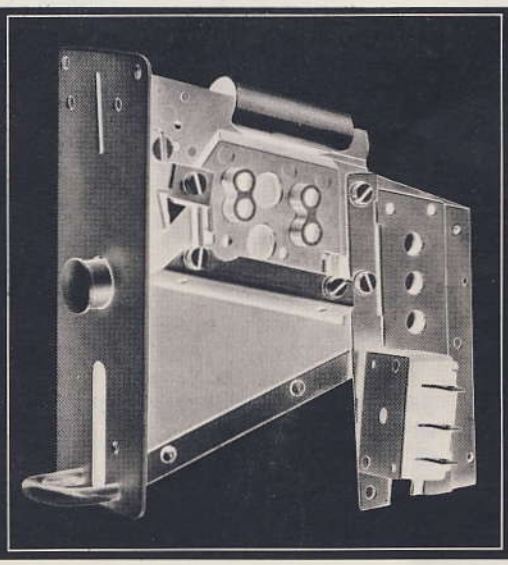
Zitat des Monats

Wer war der erste Planwirtschaftler? Columbus: er fuhr los und wußte nicht wohin. Er kam an und wußte nicht, wo er war. Und er machte das alles mit anderer Leute Geld. (Otto Graf Lambsdorff, Bundeswirtschaftsminister)



Der Spielablauf wird durch wechselnde Melodienfolgen untermalt, wodurch das Erfolgserlebnis intensiviert wird.
Werden von TITAN die zeitweise an der Sonnenpyramide erscheinenden Symbole abgeräumt, so gibt es zusätzliche Punkte.
Dem Spieler stehen je nach Einstellung 2, 3 oder 5 „TITANs" für ein Spiel zur Verfügung.
Das Spiel ist beendet, wenn alle „TITANs" besiegt sind. □

Hanke
Münzprüfer
SEIT ÜBER 50 JAHREN
Garantie für: Qualität Präzision Sicherheit
Für alle Münzen lieferbar



Berlin
Ältester Spezialbetrieb Deutschlands
wh
Walter Hanke
Postfach 370230 1 Berlin 37
Telefon (030) 8 15 70 52

BLACK HOLE -
Durchbruch zu neuen Dimensionen

BLACK HOLE ist der Name einer neuen Kreation von GOTTLIEB. Man könnte auch Flipper oder Pinball sagen, aber dieses Gerät bietet sicher mehr als ein Flipper, obgleich es alle Basiselemente des Flippers aus der Vergangenheit und der Neuzeit beinhaltet. BLACK HOLE ist zwei Flipper in einem. Der in blau, schwarz und weiß gehaltene BLACK HOLE besticht allein schon durch seine Graphik. Das schimmernde Spielfeld aus einem neuen Kunststoff glitzert wie eine Eislauffläche im besten Sonja-Henie-Film. Die Spezialgags auf dem Spielfeld sind gelb markiert und heben sich dadurch plastisch vom übrigen Geschehen ab.

Natürlich hat der BLACK HOLE Captive Holes, Multi-Ball-Spiel, Spezial-Freispiel, Extra-Bälle, Spezial-Bonus sowie Bonus-Vervielfachung. Dies alles würde schon genügen, einen sehr guten Flipper aus BLACK HOLE zu machen. Aber dieses Gerät bietet mehr.



Trifft der Spieler den Gravity-Tunnel, erscheint unter dem Spielfeld eine weitere Dimension, ein neues Spielfeld. Dort ist allerdings alles anders. Das Spielfeld wird nach Eintritt der Kugel beleuchtet, wobei sich aber die Flipper am Kopfende befinden und der Spieler gegen sich selbst kämpfen muß. Auf einem Spezialzähler werden die auf dem unteren Spielfeld erreichten Punkte addiert. Verliert er die Kugel im unteren Spielfeld und hat eine günstige Konstellation im oberen Spielfeld, tritt die Kugel sofort wieder in die obere Spielfeldfläche ein. Er spielt also laufend auf zwei Ebenen, kann aber selbst durch seine Geschicklichkeit entscheiden, wann er die untere Ebene bespielt und damit zusätzliche Punkte sammelt.

GOTTLIEB ist mit BLACK HOLE einen völlig neuen Weg gegangen. Da sich bei einem Teil der bisherigen Doppeldecker-Flipper die Spielfeldflächen als zu klein erwiesen haben, hat man hier zwar eine zweite Spielebene geschaffen, ohne aber die Hauptspielfläche irgendwo einzuengen.

Wie wir weiter aus dem Hause NOVA hören, hat sich BLACK HOLE auch im Test gegen beste Videogeräte in Spitzenhallen bewährt und sogar die Kassen der Top-TV-Spiele eingestellt oder gar noch übertroffen.

Wenn also eine Renaissance des Flippers möglich ist, dann sicher mit BLACK HOLE. □

Erfolg ist rund. Er rollt auf Sie zu:

Hier stellen Sie fest: was gestern noch „neu" war, ist heut' schon ein „Oldie".
Hier finden Sie das umfassende Angebot mit sensationellen Neuheiten in Unterhaltungsautomaten.
Hier sehen Sie, wie man Zusatzumsatz durch Getränke- und Warenautomaten erzielt.
Hier erfahren Sie, was Leistungsautomaten tatsächlich leisten.
Alle Neuheiten und Informationen der Automatenindustrie auf über 17.000 m² Ausstellungsfläche unter einem Dach:
Messegelände Frankfurt, Halle 1
IMA '82 – Wer den Erfolg will, muß dabei sein.
Wir freuen uns auf Ihren Besuch: Heckmann GmbH, Messeleitung IMA '82, Kapellenstr. 47, D-6200 Wiesbaden, Tel. 0 61 21/52 40 71, Telex 04 186 518



ima 21.-24.Januar 1982
Frankfurt/Main,Messegelände
3. Internationale Fachmesse Unterhaltungs- und Warenautomaten

Gottlieb -TECHNISCHE PERFEKTION IM NEUEN TREND!

STEIGEN SIE UM AUF SENSATION: BLACK

JETZT BEKOMMT FLIPPERN GANZ NEUE DIMENSIONEN.

MIT BLACK HOLE – DER FASZINIERENDEN, SPANNENDEN, TECHNISCH PERFEKTEN, NEUEN FLIPPERWELT.
DIE EIGENTLICHE SPIELFLÄCHE IST SCHON SUPER-AUFREGEND UND BIETET EIN HÖCHSTMASS AN ACTION. DOCH WENN „BLACK HOLE" DAS „SCHWARZE LOCH" SICH ÖFFNET, GEHT ES ERST RICHTIG LOS.
DANN TAUCHT MAN AB AUF DIE ZWEITE UNTERIRDISCHE SPIELFLÄCHE.
SIE MACHT DAS SPIELGESCHEHEN NOCH INTERESSANTER UND ABWECHSLUNGSREICHER UND VERLANGT NOCH MEHR KONZENTRATION UND GESCHICKLICHKEIT.

BLACK HOLE. DAS HEISST: TECHNISCHE PERFEKTION, SPANNUNG, SPIELWITZ, KÖNNEN UND UNTERHALTUNG AUF DIE SPITZE TREIBEN.



DIE NEUE FLIPPER-HOLE VON GOTTLIEB.



NOVA
APPARATE

2000 HAMBURG 76 · WINTERHUDER WEG 31 · TELEFON 040/2 29 30 21 · TELEX 02 14 122

„Wurlitzer-Familie" traf sich in Palma de Mallorca

Neues Automaten-Programm 1982 im Mittelpunkt des Interesses

Mit dem Hotel „Son Vida" auf der Sonneninsel Palma de Mallorca hatte man in diesem Jahr einen besonders schönen Veranstaltungsort für das nun schon traditionelle Wurlitzer Meeting gewählt. Geschäftsführer Dr. Foelkel begrüßte 200 aus allen Teilen der Welt gekommene Gäste und präsentierte ein Automaten-Programm, das gleichermaßen attraktiv und vielseitig ist.

Wurlitzer Automaten, das heißt schon seit längerer Zeit nicht nur Musikautomaten, sondern in verstärktem Maße auch Zigarettenautomaten, Warenautomaten und Getränkeautomaten.

Daß Wurlitzer bei aller Vielseitigkeit des Produktionsprogrammes dem Musikautomaten nach wie vor besondere Aufmerksamkeit widmet, wurde in der vorgestellten breiten Modellpalette deutlich. So wurden aus dem Vorjahresprogramm die erfolgreichen Modelle „Silhouette", „Atlanta", „Tarock" und „Cabarina" übernommen - die zuletzt genannten Stilboxen jetzt auch in elektronischer Ausführung und mit zwei neuen Bildmotiven.

NEU im Programm ist das Modell „Niagara 5", eine kleine, schicke Kompaktbox, die nicht nur gut aussieht, sondern auch über eine ausgezeichnete Klangqualität verfügt. Die „Niagara" gibt es in zwei farblich unterschiedlichen Gestaltungsvarianten. Alle genannten Modelle haben 160 Wahlmöglichkeiten und gleiche technische Ausstattung.

In jeder Beziehung neu und Spitzenmodell des Programms ist die vorgestellte „Estrella", die den ungeteilten Beifall der Gäste fand. Diese Box ist eine besonders gut gelungene Kombination von modernem Design, ausgezeichneter Wiedergabequalität und einer technischen Ausstattung, die keine Wünsche offen läßt. Blickfang ist die attraktive Frontscheibe mit der leuchtend roten Sonne inmitten eines Sternenhimmels, wobei die 3-D-Technik den Eindruck der räumlichen Weite effektvoll betont. Über die in allen Wurlitzer Modellen enthaltene, als besonders zuverlässig geltende elektronische Steuerung hinaus hat die „Estrella" serienmäßig einen Spielstimulator, der ein automatisches Plattenspiel nach einstellbaren Spielpausen von 10-30



Geschäftsführer Dr. Foelkel konnte über zweihundert Gäste aus der ganzen Welt begrüßen. Die „Wurlitzer-Familie" war wieder mal vollzählig.

Minuten ermöglicht und ein Empfangsteil für eine Infrarot-Fernlautstärkereglung. Diese Reglung ist selbst unter ungünstigen räumlichen Bedingungen besonders leistungsfähig. Neben den Funktionen „laut" und „leise" kann man die spielende Platte auch vorzeitig löschen oder kurzzeitig unterbrechen. Weiter im Programm ist die Hideaway mit den Fernwahlboxen FW 200 in moderner und FW 200 R in rustikaler Ausführung.

Auf Grund der Zustimmung, die das gesamte Musikautomaten-Programm bei den Gästen fand, erwartet man bei Wurlitzer gute Umsätze für das kommende Jahr. Dazu kommt, daß sich bei den Aufstellern wieder mehr und mehr die Erkenntnis durchsetzt, daß der Musikautomat - wenn man ihm die entsprechende Aufmerksamkeit widmet - durchaus einen vorderen Platz in der Skala der Unterhaltungsautomaten einnehmen kann.

Im Zusammenhang mit den vorgestellten Musikautomaten fand auch die gezeigte Hintergrundmusikanlage C 115 viel Interesse. - Wenn auch der Einsatz von Hintergrundmusik in erster Linie in Ladengeschäften, Warenhäusern, Wartezimmern, Empfangsräumen etc. praktiziert wird, so bietet sich diese Art der Musikdarbietung auch für Aufstellplätze an, die eine Musikbox nicht aufstellen wollen oder können.

Selbstverständlich war die Vorstellung des Musikautomaten-Programms nur die Hälfte des Programms. Die andere galt den Zigarettenautomaten, den Universal-Verkaufsautomaten und den Getränkeautomaten. Hier hat Wurlitzer in den letzten Jahren weltweit seinen Marktanteil ständig verbessern können. - Obwohl dieser Warenautomatenbereich für den Aufsteller



Niagara 5
Technische Daten:
160 Wahlmöglichkeiten

Stereo-Transistorverstärker (Silizium) mit Überlastschutz und Leuchtanzeige.
160 W Gesamt-Musikleistung.
SHURE-Magnetsystem.
Spielpreise leicht umstellbar.
Vollelektronische Wahlspeicherung.
Spielablauf umschaltbar:
a) in Reihenfolge der Wahlen
b) nach Reihenfolge im Plattenmagazin.
Große 3stellige 7-Segmentanzeige für Kredit, Wahl- und Spielanzeige.
Überwachung der wesentlichen Funktionen durch LED-Anzeige.
Spitzenschlagerautomatik nach Popularitätsgrad am Aufstellplatz.
Elektronischer Popularitätsmesser.
Elektronische Zählung des Kasseninhalts.
Elektronische Serviceprogramme.



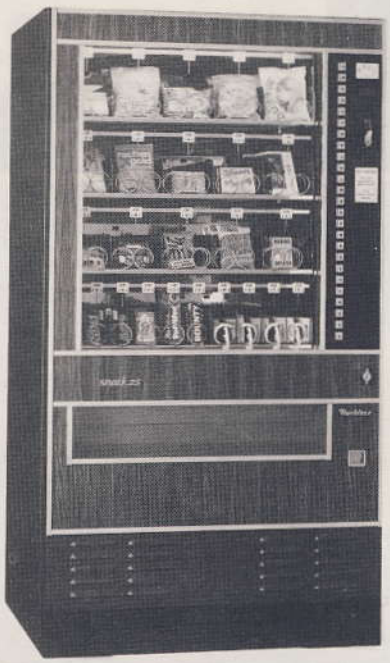
Estrella
Technische Daten:
200 Wahlmöglichkeiten

Stereo-Transistorverstärker (Silizium) mit Überlastschutz und Leuchtanzeige.
160 W Gesamt-Musikleistung.
SHURE-Magnetsystem.
Spielpreise leicht umstellbar.
Vollelektronische Wahlspeicherung.
Spielablauf umschaltbar:
a) in Reihenfolge der Wahlen
b) nach Reihenfolge im Plattenmagazin.
Große 3stellige 7-Segmentanzeige für Kredit, Wahl- und Spielanzeige.
Überwachung der wesentlichen Funktionen durch LED-Anzeige.
Spitzenschlagerautomatik nach Popularitätsgrad am Aufstellplatz.
Spielstimulator: Autom. Plattenspiel in einstellbaren Zeitabständen von 10-30 Min.
Elektronischer Popularitätsmesser.
Elektronische Zählung des Kasseninhalts.
Elektronische Serviceprogramme.

von Unterhaltungsautomaten auf den ersten Blick wenig interessant erscheint, ist man doch schnell anderer Meinung, wenn man an den Aufstellplatz Spielhalle oder an Ausstellungsräume denkt. An diesen Plätzen hat ein so universeller Verkäufer wie der SNACK 25 oder ein Getränkeautomat wie der „H 12" oder „H 5" durchaus lukrative Einsatzmöglichkeiten, wie die Erfahrungen zeigen.

Wir meinen, es lohnt sich, darüber detaillierte Informationen anzufordern.

Außerhalb des offiziellen Programms gab es einen interessanten Ausflug in das Landesinnere nach Valdemossa und viel Sonnenschein. Ein festliches Abendessen mit Flamenco-Show und einem gemütlichen Beisammensein im Kreise der Wurlitzer-Familie beendete das Meeting, von dem Veranstalter und Gäste gleichermaßen begeistert waren. □



„Snack 25" ist ein universeller und formschöner Warenverkaufsautomat. Durch neue Technik und formschönes Design hat Wurlitzer in den letzten Jahren ständig seinen Marktanteil weltweit erhöht.

Anzeigenschluß
für die
IMA-Messeausgabe:
5. Dezember 1981

Redaktionsschluß:
10. Dezember 1981

Münzautomat
Fachzeitschrift
für die Münzautomatenbranche
Anzeigenleitung: Ingrid Schulze
Große Bleiche 34-36 · 6500 Mainz 1
Telefon (06131) 18998

Wenn Flipperfans zum Entwurfstift greifen

Flipperfreunde zeigten sich von ihrer kreativen Seite

Acht Wochen Zeit hatten interessierte Berliner Flipperfans, um ihre eigenen Ideen zu Papier zu bringen. Überschrieben war das Ganze mit „Bally-Ideen-Wettbewerb".

Angesprochen fühlten sich hauptsächlich diejenigen jungen Berliner, die auch beim „Flipper- und TV-Wettbewerb Berlin '81" mitmachten. Einer der Einsender war so happy, daß er am Ende zu seinen fein säuberlich maschinengeschriebenen Ausführungen anmerkte: „Ich finde die Idee ganz toll, daß auch mal Flipperspieler gefragt werden, wie sie einen Flipper bauen würden, und hoffe, daß Sie eine Menge guter Ideen geliefert bekommen."

Ganz so war es zwar nicht, daß Bally nun einen Ideenfundus für das nächste Jahrzehnt bekommen hätte, aber man war angenehm überrascht. Bernhard Eber aus dem Hause Wulff, der die organisatorische Leitung übernommen hatte, meinte dazu: „Überraschend war alleine schon die Zahl der Einsendungen, die vollkommen dem von der Öffentlichkeit gezeichneten Bild des Spielers widersprach. Ein großer Teil der Einsender hat sich viele Mühe gemacht, Spielfelder mit allen möglichen neuen Gags zu entwerfen, so daß es richtig Spaß machte, dieses Projekt auszuwerten."

Glücklich nahm dann am Sonntag, dem 25. 10. 1981 - ein WDR-Kamerateam war auch noch dabei - der 18jährige Thomas Meiser den ersten Preis von Elmar Tegtmeyer, dem Marketingchef des Hauses Wulff, entgegen. Thomas hatte sich nicht einmal mit einer Einsendung zufrieden gegeben, sondern machte seinen Ideen auf zwei großen Bogen Papier Luft. Dies verschaffte ihm auch knappen Vorsprung vor dem zweiten des Rennens, Kurt Büchau. Auch er geht professionell mit der Kugel um und jongliert sie für DM 5,- schon mal eine Stunde lang. Kurt über seinen zweiten Platz: „Hätte ich doch nur noch eine genaue Anleitung geschrieben, dann wär' vielleicht der Bally-Flipper mein Preis geworden."

Im Hause Wulff ist man mit der ganzen Aktion zufrieden und denkt bereits darüber nach, wie man die Spieler auf andere Weise zu weiterer Eigeninitiative anreizen kann. □



Wer selbst einen Kopf hat, braucht keinen zu borgen, sagt ein altes deutsches Sprichwort. Die sich hier aufgereiht haben, haben bewiesen, daß sie Köpfchen haben. In der ersten Reihe stehen die Besten des Flipper-Ideen-Wettbewerbs. Hinten links zeigt sich Bernhard Eber, selbst ein Mann voller Ideen. Er war Organisator des tollen Wettbewerbs. Hinten rechts Elmar Tegtmeyer.



Elmar Tegtmeyer, Marketingchef des Hauses Wulff, gratuliert dem Sieger des Ideenwettbewerbs, Thomas Meiser, zu seinen tollen Einfällen.

Pro Golf und Red Clash

ENV - mit neuen „Messe-Rennern“

Nachdem ENV mit Donkey Kong soeben einen Volltreffer gelandet hat, bietet man dort jetzt auch das zweite große Erfolgsspiel aus Japan an:
Pro Golf - dieses Spiel fehlt zur Zeit in keiner japanischen Aufstellung und bringt weit über dem Durchschnitt liegende Einnahmen. Die Testaufstellung in Deutschland brachte ein ähnlich gutes Ergebnis. Obwohl die Deutschen sicherlich keine Golfnation sind, wird dieses Spiel auch hier den gleichen Erfolg haben wie in Japan, denn dort wird es überwiegend von Jugendlichen gespielt, die von Golf genausoviel oder -wenig verstehen wie die jungen Leute bei uns. Der Reiz dieses Spiels liegt darin, daß es das Geschehen auf einem großen Golfplatz auf dem Bildschirm realistisch wiedergibt. Der Spieler kann seinen Ball unter Berücksichtigung aller beim richtigen Spiel vorhandenen Möglichkeiten abschlagen. Er kann:

- die Flugrichtung des Balls festlegen,
- die Schlagstärken bestimmen,
- einen Schläger auswählen (obwohl der Computer schon immer einen anbietet), wobei eine Graphik mit Flugkurven behilflich ist.

Alsdann gilt es, Hindernissen auszuweichen, wie z. B. Bäumen, Sandlöchern, Wasserteichen, Begrenzungen des Golfplatzes.

Der Golfplatz hat insgesamt 9 Löcher. Für jedes Loch ist eine bestimmte Anzahl Bälle vorgegeben. Außerdem stehen mehrere Spielfiguren zur Verfügung.

Neben der vorgegebenen Ballzahl wird angegeben, mit wieviel Schlägen (Bällen) das Ziel erreicht werden muß (PAR). Schafft man es mit weniger (Birdie), gibt es Bonuspunkte. Braucht man mehr (Bogey), verliert man eine Spielfigur. Schafft man es überhaupt nicht, gilt das Loch als aufgegeben und es werden zusätzliche Strafpunkte kassiert. Fliegt der Ball ins Wasser oder verläßt den Golfplatz, wird ein Ball abgezogen.



Ziel ist es natürlich, alle neun Löcher mit möglichst wenig Schlägen zu bewältigen.

Damit kein Frust aufkommt, beginnt es relativ einfach und wird dann stufenlos immer schwieriger. Wer es nicht schafft, kann durch Münznachwurf weiterspielen.

Viele werden sich freuen, denn dieses Spiel gibt es im Rahmen des *Deco Cassette Systems*.

Das bedeutet für diejenigen, die schon ein solches Gerät haben, daß sie nur noch das Spielpaket für vergleichsweise wenig Geld kaufen müssen.

Allen anderen bleibt die Anschaffung des Geräts nicht erspart. Sie erkaufen sich aber mit diesem Spitzenspiel gleichzeitig alle weiteren Vorteile des Cassette Systems, über die schon mehrfach berichtet wurde.

Red Clash - Mit *Red Clash* erwarb ENV ein Spiel, das erst in Chicago offiziell vorgestellt wurde; in Tokyo lief es noch unter top-secret. Hier ist das Weltraumspiel, das die Krönung aller bisherigen Space-Spiele darstellt.

Der Spieler muß aufpassen, sonst wird er süchtig, denn dieses Spiel läßt keinen mehr los, der einmal damit begonnen hat! Um bis zur letzten Spielphase zu gelangen, ist viel Geschick und vor allem volle Konzentration erforderlich. In brillanten Farben und mit überwältigendem Sound stellt sich das Geschehen dar:

- Das Raumschiff des Spielers rast durch das All und kann über die gesamte Fläche des Bildschirms bewegt werden.
  Plötzlich wird es von Fremden angegriffen, die in großer Vielzahl auf das eigene Raumschiff zusteuern. Hier hilft nur geschicktes Manövrieren und gleichzeitiges Betätigen der bordeigenen Laserwaffe.
- Dann taucht unvermittelt ein gelber Planet auf, der aus der Bahn geworfen wurde und ziellos durch den Weltraum jagt.

ENV bietet an: Standgerät mit 3 Münzprüfern, Tische mit großem 20-Zoll-Monitor und vor allem ein neues kombiniertes Sitz-/Stand-Modell im sogenannten „Lava-Stil“.

- Vollkommen unerwartet wechselt anschließend die Szenerie. Das eigene Raumschiff befindet sich im Hyperraum in einer anderen Dimension. Angreifer von vorn und Meteoriten, die von hinten kommen und schneller sind, bedrohen das Raumschiff des Spielers. Das Ausweichen ist nicht leicht, denn rechts und links ist der Flugkanal durch Felsen begrenzt.
- Ebenso plötzlich verläßt man wieder den Hyperraum und sieht sich einem riesigen UFO gegenüber, das von Fremden verteidigt wird.
  Hat er es bis hierher geschafft, steht dem Spieler sicher schon der Schweiß auf der Stirn.
  Aber schafft er es auch, das UFO zu vernichten?

Ein solch phantasievolles, schnelles und Reaktionsgeschick benötigendes Spiel erfordert auch neue Gehäuse. □

Comicspiele - neuer Kassenschlager

Donkey Kong reitet immer noch auf Erfolgswellen

Das hätten sich die Filmemacher der verschiedenen King-Kong-Versionen nicht träumen lassen: daß es eines Tages ein TV-Spiel geben würde, das, die gleiche Story als Aufhänger benutzend, ebenfalls zum Publikumsliebling werden würde und sich als Kassenmagnet auszeichnet.

Mit *Donkey Kong* hat sich wieder einmal gezeigt, daß in unserer schnellebigen Zeit mit laufenden Neuerscheinungen an TV-Spielen das Spiel den größten Erfolg hat, dem eine völlig neue Idee zugrunde liegt und das außerdem noch spannend, amüsant und unterhaltend ist.

Die Herausforderung an die Geschicklichkeit des Spielers spielt natürlich auch eine wichtige Rolle.

All dies ist bei *Donkey Kong* vereint und macht den Erfolg des Spieles aus.

Auch in Japan auf der Amusement-Machine-Show galt dem wilden Affen und der blonden Jane das Hauptinteresse. Kein Wunder also, daß sich sofort wieder die Kopierer an diesen Erfolg anhängen wollen. Wir haben schon in unserer letzten Ausgabe darüber berichtet. Die „Nachmacher" bieten Spiele unter verschiedenen Bezeichnungen an. Auf solchen Kopien lasten weder Entwicklungskosten noch Lizenzgebühren.

Außerdem wurden deren Platinen unter Weglassung wesentlicher Spielbestandteile programmiert, wodurch das Spiel einen großen Teil seines ursprünglichen Reizes verliert. Die Qualität und der Spielablauf kommen bei weitem nicht an die des Originals heran. Und wegen mangelnder Spielstärke, so verlautet aus Japan, sollen auch die Kassen bis zu 30 % weniger Einnahmen bringen als das Original.

Wer also nachgekupferte und gefälschte Geräte ankauft und aufstellt, schneidet sich ins eigene Fleisch. Er läuft Gefahr, von ENV erwischt zu werden, und außerdem merkt er es spürbar in seiner Kasse. □

Die Kleinanzeige - Ihr Baustein zum Erfolg

Verkaufe: Merkur-Venus blau
Capri - braun · Wulff-Senator
Suche: Triomint (NSM)
5600 Wuppertal 12,
Telefon:

Suche **Aufstellplätze** oder kleines **Aufstellgeschäft** im Rhein-Main- oder Rhein-Nekar-Raum gegen Barzahlung zu kaufen.
Angebote an
MÜNZAUTOMAT MAINZ
Chiffre Nr.

Aktuelle Umbauten

Als ein auf Umbauten spezialisiertes Unternehmen bieten wir preisgünstig an:
Space Panic · Scramble
Piranha · Phoenix I. und II.
Puc Man
weitere Platinen auf Anfrage

3 neuwertige Geldwechsler
1) 20,- DM-Scheinwechsler
2) 10,- DM-Scheinwechsler
3) 5,- DM und 1,- DM-Hartgeldwechsler
Gesamtpreis 12000,- DM + MwSt.
- auch einzeln - zu verkaufen.
Telefon: (089)

Mittlerer Aufstellbetrieb im Großraum Frankfurt zu verkaufen.

Angebote an Chiffre B
Münzautomat Mainz

Anzeigenredaktion
Ingrid Schulze,
Große Bleiche 34-36,
6500 Mainz 1,
Telefon (06131) 18998

ZOA kontra Antje Huber

Automatenunternehmer bemängeln Einseitigkeit und bürokratische Blindheit

Mit Bedauern hat die Zentralorganisation der Automatenunternehmer festgestellt, daß der über die Referentenebene bisher nicht hinausgelangte Novellierungsentwurf zum Jugendschutzgesetz dem gesetzten Ziel nicht gerecht wird. Immerhin soll das veraltete Gesetz den heutigen Anschauungen in der Bevölkerung über einen zeitgemäßen Jugendschutz sowie „der sozialen Wirklichkeit" angepaßt werden. In einem Referat vor dem Parlamentarischen Abend mit prominenten Parlamentariern und Wirtschaftsvertretern gab ZOA-Geschäftsführer Rechtsanwalt Volker Drost im Rahmen der Aktionsgemeinschaft Wirtschaftlicher Mittelstand (AWM) der Befürchtung

> Was Psychologen, etwa der Münchner Hermann Holl, so ausdrücken: „Eine Regierung, die Vernichtungswaffen verbreitet und propagiert und gleichzeitig Spielschießereien verbietet, will nur sich selbst und die Umwelt von dem eigenen schlechten Gewissen ablenken." *(Zeitmagazin Nr. 40)*

einer unangenehmen Entwicklung Ausdruck. Die dem Charakter des beabsichtigten „Erziehungsgesetzes" imanente Erweiterung des Spielraumes eigenverantwortlicher Entscheidungen sei für den Erziehungsberechtigten von vornherein zum Scheitern verurteilt, wenn dieser sowie Jugendliche, Veranstalter und gewerbliche Unternehmer „nur mit Hilfe von Verwaltungsjuristen den Text entschlüsseln können".

Die durch die ZOA vertretenen rund 3200 Automatenunternehmer befürworten zwar, wie Rechtsanwalt Drost zu diesem Problemkreis ausführte, ein Verbot von Unterhaltungsspielen mit realistischer Darstellung von Gewalt. Wenn sich indessen der derzeitige Bundesminister für Familie, Jugend und Gesundheit, Frau Antje Huber, öffentlich für ein Verbot aller Videogeräte mit militant anmutenden Weltraumspielen außerhalb konzessionierter Spielhallen stark mache, müsse sich die Branche als „Prügelknabe der Nation" fühlen, verglichen mit dem aggressiven Klima in allen Medien, das nicht nur für einige Spielminuten, sondern nahezu pausenlos auf jung und alt einwirkt.

Abgrenzung Spiel und Grausamkeit notwendig

Inzwischen hat die ZOA gemeinsam mit den AMA-Partnern dem Leiter der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften, Regierungsdirektor Stefen, sachkundige Informationen über Videospiele und deren verschiedenartige Programme zugeleitet. In einem Gespräch in Bonn betonte Rechtsanwalt Drost im Namen des Automatengewerbes eine „notwendige Abgrenzung zwischen Spielen mit tatsächlich realistischer Darstellung von Grausamkeit und solche, bei denen lediglich in verfremdender Form Weltraumspiele oder ähnliches dargeboten werden".

Die hierzulande seit Monaten erhitzt geführte Pressekampagne gegen den angeblich jugendgefährdenden Charakter von Videoautomaten hat sich unter ähnlichen Argumenten auch in Großbritannien abgespielt. Dort debattierte das Parlament schließlich eine

> In Deutschland aber, wo Jugendliche ab 16 bei Bundeswehr und Polizei auf Menschenbilder schießen lernen, soll ihnen das spielerische Schießen auf abstrakte Symbole aus Märchenwelt und Weltraum verboten werden. Ein Galaxis-Spieler vom Steindamm, Götz Barner, nennt ein solches Verbot schlicht „Heuchelei". *(Zeitmagazin Nr. 40)*

Gesetzesvorlage mit dem Ziel einer behördlichen Kontrolle mittels Lizenzierungen. Dieser Antrag der Labour-Partei wurde von der Opposition abgeschmettert, nachdem sich der konservative Abgeordnete Michael Brown nachdrücklich für die freie Entscheidung über solche Unterhaltungsspiele eingesetzt hatte.

Sachlichkeit gegen Hysterie

Der Labour-Parlamentarier Faukes hatte seinen Antrag mit den auch hierzulande aufgebauschten und verallgemeinernden Vorkommnissen begründet: „Kinder, die Geld zum Spielen stehlen, schwänzende Schüler, die angeblich mit irrigem Glanz in den Augen einer Spielwut wie einer Droge verfallen". MP Brown erklärte dem Protokoll zufolge: „Wenn auch meine Augen jenen Glanz haben, so rührt das daher, daß ich als einziger MP (Member of Parliament) auch ein eifriger Spieler

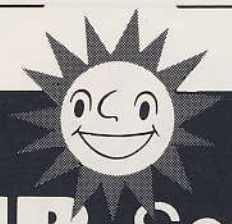
an ‚Space Invaders' bin. Ich bitte auch nicht um Entschuldigung für die Tatsache, daß ich vor dem Betreten dieses Hohen Hauses mit einigen Freunden in einem Pub ein ausgesprochen harmloses Bier getrunken und dann 10 Pence in einen Automaten gesteckt und mich an einem ebenso harmlosen Space-Invador-Spielchen vergnügt habe." Davon bezögen, führte Brown weiter aus, zahllose junge Leute ihre Zerstreuung. Natürlich gäbe es auch genügend, die mehr zu Zigaretten, Drogen oder Alkohol neigen, anstatt sich mit solchen Spielen zu begnügen. „Ich erinnere meine Kollegen von der Opposition auch an viele Tausende von jungen Leuten, die viel Schlimmeres tun: die zerstörend durch die Straßen ziehen und alles das machen, wogegen wir uns in diesem Hause zur Wehr setzen."

Ein geradezu sensationeller Bericht kommt zu diesem Thema aus der englischen Großgemeinde Süd-Yorkshire. Die Gemeinde überwand das Problem gelangweilter Schulkinder und untätiger Arbeitsloser durch die Eröffnung einer Spielhalle, in der auf Kosten des Steuerzahlers gespielt werden kann. Über hundert Leute fanden dadurch den Weg von der Straße - und so will man diese Einrichtung noch erweitern.

Wir finden es bemerkenswert, „kommentiert dazu die britische Fachzeitung Coin Slot", daß Gemeinderäte

Ihre Kleinanzeige im MÜNZAUTOMAT - ein Aufwand, der sich lohnt!

Automaten gebrauchen, um Ärgernisse von den Straßen zu kehren und es in gleichem Atemzug denjenigen verübeln, die kommerzielle Spielhallen eröffnen, um dann wohl gar gerade die falschen Typen anzulocken. Daraus ist doch wohl zu folgern, daß Behörden ihre Argumente so wählen, wie es ihnen gerade in den Kram paßt. (ZOA)

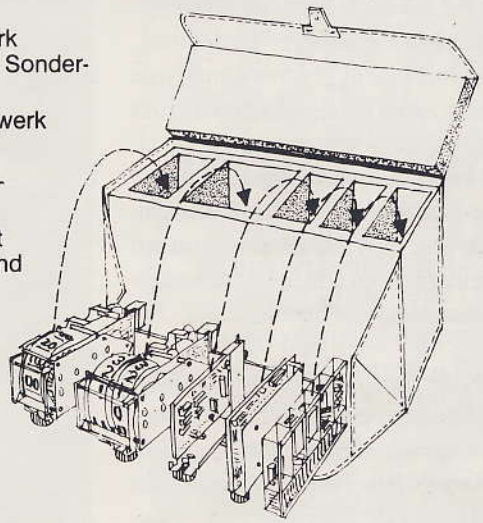


Der **MERKUR**-Service informiert

Kostenlos für MERKUR-Kunden: Der „Erste-Hilfe-Koffer"

Sein aktueller Inhalt:

- Neues Doppelzählwerk für Markbeträge bzw. Sonderspiele
- Neues Groschenzählwerk
- Elektronik-Mischer
- Komplette Elektronik-Sicherheitsplatine
- Kleinteilemagazin mit 126 elektronischen und mechan. Bauteilen



Bis heute wurden für mehr als

3 Millionen Mark

MERKUR-Servicekoffer ausgegeben. Sie leisten in der Praxis unschätzbare Dienste, von denen jeder Techniker, jeder Aufsteller profitiert.
Und das Beste davon: Für Kunden mit 12 MERKUR-Geräten und mehr gibt's diese wertvolle Arbeitshilfe gratis!
Wer schon vorher den Nutzen will: Ihr MERKUR-Gebietshändler hilft Ihnen sicher mit einem fairen Vorschlag, damit Sie für den Servicefall gerüstet sind.
Auch das verstehen wir unter Service!

Mit freundlichen Grüßen

R. Lüders

Ing. Reinhold Lüders · Leiter der Service-Abt.

adp-automaten GmbH
Paul Gauselmann
4992 Espelkamp
Postfach 1240
Telefon 05772 - 49-1
Telex
09 72 300

Anforderungs-Bon
☐ Ich besitze 12 MERKUR-Geräte und habe noch keinen Service-Koffer erhalten.
☐ Senden Sie mir bitte die kompletten Service-Unterlagen zu.
☐ Ich besitze mehr als 10 MERKUR-Geräte und bitte um einen Servicekurs in meiner Werkstatt.

Urteil gegen Vorurteile

Kurt M. F. Wieland, Rechtsanwalt in der Hansestadt Hamburg, stellt dieses Urteil vor. Die gerichtliche Entscheidung ist von besonderer Bedeutung, weil sie mit einem ebenso häufig wie fälschlich angeführten Argument der Verwaltung zur Versagung einer Spielhallen-Erlaubnis aufräumt. Mit dieser Sonder-Materie befaßt sich Rechtsanwalt Kurt M. F. Wieland nun schon seit fast dreißig Jahren und hat sich bundesweit einen Namen gemacht.

1.) Für die Spielhallenerlaubnis bildet das Nichtvorliegen einer erforderlichen Nutzungsänderungsgenehmigung keinen Versagungsgrund im Sinne des § 33 i Abs. 2 Ziff. 2 GewO.

2.) Die Vorschriften der Gewerbeordnung beziehen sich auf den Bereich der polizeilichen Gefahrenabwehr. Erwägungen anderer Art, z. B. der „allgemeinen Wohlfahrt" sind im Rahmen der Gewerbeordnung unerheblich.

3.) Deshalb stellen Ansammlungen von asozialen Elementen (Obdachlosen und Trinkern) keinen Versagungsgrund gemäß § 33 i Abs. 2 Ziff. 2 GewO dar.

Verwaltungsgericht Schleswig

Der Bescheid vom 2. Juni 1980 wird aufgehoben. Die Beklagte wird verpflichtet, der Klägerin die beantragte Spielhallenerlaubnis zu erteilen.

Die Beklagte trägt die Kosten des Verfahrens.

Die Zuziehung eines Bevollmächtigten für das Vorverfahren wird für notwendig erklärt.

Sachverhalt:

Die Klägerin hatte eine Spielhallenerlaubnis gemäß § 33 i GewO im ausgewiesenen Kerngebiet auf dem Gelände eines Supermarktes beantragt.

Die Erteilung der Erlaubnis wurde abgelehnt. Zur Begründung bezog sich die Behörde auf § 33 i Abs. 2, wonach die Erlaubnis zu versagen sei, wenn u. a. eine nicht zumutbare Belästigung der Allgemeinheit, der Nachbarn oder einer im öffentlichen Interesse bestehenden Einrichtung zu befürchten sei.

Das Vorliegen dieses Versagungsgrundes begründete die Behörde mit dem Argument, daß Spielhallen regelmäßig der halbwüchsigen Jugend als Sammelpunkt dienten, was dann wegen der Eigenart der gewerblichen Tätigkeit zu Störungen führe, deren Ausmaß eine erhebliche Beeinträchtigung der Allgemeinheit bedeute.

Zusätzlich wurde angeführt, daß der Ortskern Sammelpunkt und Treff von Obdachlosen und Trinkern sei. Die Obdachlosenunterkünfte befänden sich in unmittelbarer Nähe der geplanten Spielhalle.

Für diesen Personenkreis sei die Spielhalle ein magnetischer Anziehungspunkt. Es sei nicht auszuschließen, daß es zu Konfrontationen mit anderen Spielhallenbesuchern käme. Daraus müßten sich zwangsläufig Folgeerscheinungen ergeben, die zu einer Störung und Beeinträchtigung der öffentlichen Ordnung führen könnten.

Aus den Gründen:

Die in zulässiger Weise als Untätigkeitsklage gemäß § 75 VwGO erhobene Klage mußte Erfolg haben, da die Versagungsgründe des § 33 i Abs. 2 der Gewerbeordnung nicht vorliegen. Daß es der Klägerin an der erforderlichen gewerberechtlichen Zuverlässigkeit mangelt (§ 33 i Abs. 2 Ziff. 1 i. V. m. § 33 d Abs. 3 Gewerbeordnung), hat die Beklagte nicht vorgetragen. Angesichts des Umstandes, daß der Klägerin von anderen Behörden für andere Spielhallenbetriebe die gewerberechtliche Erlaubnis erteilt worden ist, sah das Gericht auch keinen Anlaß, diese Frage von Amts wegen zu vertiefen.

Entgegen der Ansicht der Beklagten liegen auch die Versagungsgründe des § 33 i Abs. 2 Ziff. 2 und 3 GewO nicht vor.

Gesichtspunkte der Jugendgefährdung vermögen die Ansicht der Beklagten nicht mit Erfolg zu stützen, da Jugendlichen (unter 18 Jahren) das Betreten einer Spielhalle ohnehin untersagt ist.

Der „übermäßigen Ausnutzung des Spieltriebs" wird schon durch die Bestimmungen der §§ 33 d bis 33 h GewO begegnet; es steht nicht in der Zuständigkeit der Beklagten, in ihrem Gebiet schärfere Anforderungen zu stellen.

Letztlich werden von der Spielhalle der Klägerin auch keine „schädliche Umwelteinwirkungen im Sinne des Bundesimmissionsschutzgesetzes" und keine „nicht zumutbaren Belästigungen der Allgemeinheit, der Nachbarn oder einer im öffentlichen Interesse bestehenden Einrichtung" ausgehen. Entscheidend hat hierbei zu sein, daß das Grundstück, auf dem die Klägerin ihre Spielhalle betreiben will, im Teilbebauungsplan Nr. 6 der Beklagten als Kerngebiet ausgewiesen ist. Gemäß § 7 Abs. 2 Ziff. 2 der Baunutzungsverordnung sind in einem Kerngebiet Ver-

gnügungsstätten zulässig. Mit der Ausweisung des Grundstückes in ihrem Bebauungsplan hat die Gemeinde ihre Entscheidung darüber getroffen, auf welche Weise und in welchem Umfange die Grundstücke genutzt werden dürfen. Hieran ist sie festzuhalten.

Soweit die Beklagte in ihrem Vortrag den Bereich der polizeilichen Gefahrenabwehr verläßt und Argumente der „allgemeinen Wohlfahrt" anführt, ist ihr entgegenzuhalten, daß das Gewerberecht aufgrund seiner historischen Herleitung (Sonder-)Polizeirecht und deshalb ein hierfür untaugliches Instrument ist (vgl. schon Pr. OVG vom 14. Juni 1882, Bd. 9, S. 353 ff.).

Der Klage war deshalb mit den Kostenentscheidungen nach den §§ 154 Abs. 1 und 162 Abs. 2 Satz 2 VwGO stattzugeben.

Die Klägerin ist darauf hinzuweisen, daß sie zur Inbetriebnahme ihrer Spielhalle neben der gewerberechtlichen Erlaubnis auch einer baurechtlichen Nutzungsänderungsgenehmigung bedarf. □

Überlaute Musikbox und Lärmschutz

Die Nachtruhebestimmungen des LImSchg NW dienen nicht dem Lärmschutz für Straßenpassanten. OLG Köln, Beschluß vom 28. 10. 1977 - Ss 726 Bz/77 -
- GewArch. 1978 / Seite 204 - mitget. von RA. Horst Zimmermann/München

Sachverhalt:
Das AG verurteilte den Betroffenen wegen Störung der Nachtruhe und störender Benutzung von Tongeräten in zwei Fällen zu Geldbußen. Nach den Feststellungen drang nach Mitternacht Musik aus einer Musikbox in der Gaststätte des Betroffenen bei geöffneten Fenstern so nach draußen, daß sie „noch in einer Entfernung von 10-15 m auf der Straße zu hören war". Daß Personen in den benachbarten Gebäuden gestört wurden oder werden konnten, wurde nicht festgestellt. Die Rechtsbeschwerde hatte Erfolg.

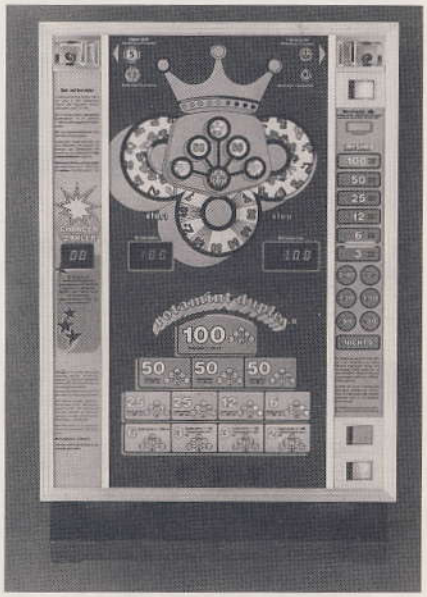
Aus den Gründen:
Ein Verstoß gegen § 10 Abs. 1 LImSchG hätte nach dem eindeutigen Wortlaut der Vorschrift nur vorgelegen, wenn unbeteiligte Personen tatsächlich gestört worden wären. Dies konnte jedoch nicht festgestellt werden.

Nach § 9 Abs. 1 LImSchG handelt demgegenüber zwar schon ordnungswidrig, wer Betätigungen ausübt, die *geeignet* sind, die Nachtruhe zu stören. Insoweit würde es nicht der Feststellung bedürfen, daß konkrete Personen gestört wurden. Nicht alle nächtlichen Geräusche stören jedoch bereits die *Nachtruhe*. Insbesondere gehört der Schutz nächtlicher Passanten nicht zum Zweck der Norm. Die Vorschrift zielt vielmehr darauf ab, Störungen der Ruhemöglichkeiten und des Schlafs und hierdurch möglichen Gesundheitsschädigungen der Anwohner vorzubeugen (vgl. Preuß Verbl. Bd. 29, 562; 37, 459; 51, 501). Insoweit ist aber weder festgestellt worden, daß die Nachtruhe der Anwohner tatsächlich gestört wurde, noch daß der Lärm geeignet gewesen wäre, die Nachtruhe zu stören. Eine Messung der Lärmemission ist ebenfalls nicht erfolgt. □

BAG
Ihr Fach-Großhandel in Süddeutschland
8000 MÜNCHEN 40
Theo-Prosel-Weg 14
Telefon (089) 193011-13
8500 NÜRNBERG
Landgrabenstraße 61
Tel. (0911) 411798/416225
8700 WÜRZBURG
Pilziggrund-Straße 7a
Telefon (0931) 272201
8900 AUGSBURG
Prälat-Bigelmair-Straße 3
Telefon (0821) 418571
8720 SCHWEINFURT
Bahnhofsplatz 11
Telefon (09721) 84893
8580 BAYREUTH
Preuschwitzer Straße 24
Telefon (0921) 41081/82
7000 STUTTGART 1
Haußmannstraße 103 b
Telefon (0711) 285828/29
Unsere Erfahrung Ihr Vorteil!
Bester Service
Aktuelle Geräte
Großes Lager

ROTAMINT DUPLEX

Ein neuer NSM/LÖWEN-Geldspielautomat mit dem Doppler-System im Risikospiel



Der neue Schlager der Unternehmensgruppe NSM/LÖWEN heißt ROTAMINT DUPLEX. Dieses in jeder Weise überzeugende Geldspielgerät, bietet Spielern und Automatenunternehmern viele faszinierende Neuheiten.

Die hohe Spielfreudigkeit und der dauerhafte Erfolg dieser neuen ROTAMINT sind damit vorprogrammiert. Bei der Unternehmensgruppe NSM/LÖWEN weist man besonders auf die neuen effektvollen Möglichkeiten im Risikospiel hin. Nun kann jeder Gewinn riskiert werden, und zwar immer wieder, mit der Aussicht, diesen zu verdoppeln.

Ein neuartiger Chancenzähler garantiert, daß der Spieler auch bei Durststrecken stets ein Erfolgserlebnis bekommt. Bei jedem 10. Nichtgewinnspiel gibt es einen 30-Pfennig-Gewinn und bei jedem 4. Nichtgewinnspiel in der Serie wird ein 3-DM-Gewinn gegeben. Für den Aufsteller macht sich außerdem als sehr vorteilhaft bemerkbar, daß eine neuartige Münzanlage optimalen Schutz gegen Manipulationen bietet, auch gegen Fadentrick. Das Netzkabel wird jetzt gesteckt; ein Schraubenzieher ist damit überflüssig. Der werkseitig fest eingebaute Schlüsseltresor wird sicherlich von allen Automatenunternehmern begrüßt werden.

Technischer Steckbrief

Spielsystem
„ROTAMINT DUPLEX" ist ein elektronisch gesteuerter 4-Scheiben-Automat. Jede Zahlenscheibe wird über einen neuartigen Schrittmotor sowohl angetrieben als auch abgebremst.
Bei Spielbeginn laufen 3 Zahlenscheiben, die linke, rechte und untere, an.
Die obere Zahlenscheibe wird von der rechten Zahlenscheibe über ein Glokkensymbol gesteuert und löst im Gewinnspiel Serien aus.

Risikospiel
Mit der Risiko-Taste hat der Spieler die Chance, jeden Gewinn zu riskieren.
Nach erfolgreichem Risikospiel kann immer wieder der Gewinn riskiert werden bis zur oberen Grenze von 100 Sonderspielen.
Die letzten 6 Sonderspiele sind im Nichtgewinnspiel riskierbar. Hierauf wird durch die blinkende Sonderspielanzeige hingewiesen.

Chancenzähler
Der Chancenzähler hat zwei Funktionen, einmal zählt er Nichtgewinne und zum anderen gibt er in Sonderspielen eine „Gewinngarantie".
Im Normalspiel - beim Zählen von Nichtgewinnspielen - werden bei Überschreiten der Zahl „9" 30 Pfennig gewonnen.
Auch dieser Gewinn kann mit der Risiko-Taste wieder riskiert werden bis zu maximal 100 Sonderspielen.
In Sonderspielserien wird bei Überschreiten der Zahl „3" ein 3,- DM-Gewinn aufaddiert.
Damit dies auch bei kleinen Serien garantiert ist, zählt der Chancenzähler bei Auslösung einer 3er Serie einen Schritt und bei Auslösung einer 2er Serie zwei Schritte weiter.
Jeder Gewinn setzt den Chancenzähler auf Null zurück.

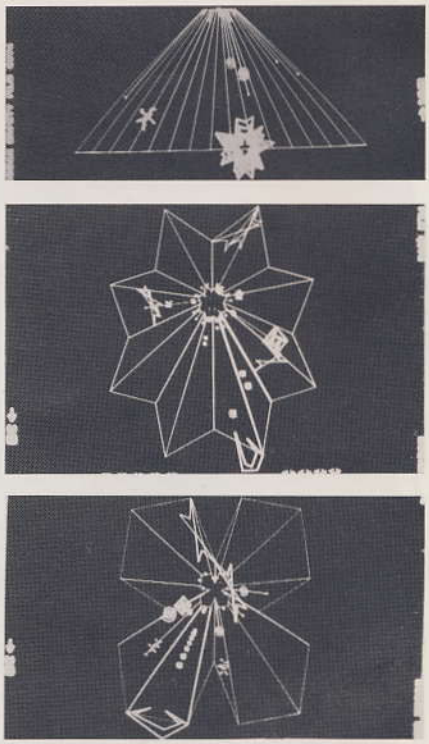
Manipulationsschutz
Stahlblechgehäuse gegen Anbohren.
Doppel-Lichtschranken für Münzeingabe (keine Mikroschalter).
Faden-Rückzugsperre im Münzdurchlauf.
Auszahlschieber an der Münzanlage zusätzlich abgekapselt.
Der bisherige 3-Kanal-Münzprüfer wurde in einen 2-Kanal-Münzprüfer geändert (50 Pfennig entfallen).
Neuartiger NSM-Münzprüfer (Z4) für 2,- und 5,- DM-Münzen, mit optimaler Ausscheidung von Falsifikaten bzw. Ronden.

Akustische Untermalung
Mit verschiedenen Melodien werden die einzelnen Spielphasen akustisch hervorgehoben.
Die Lautstärke ist stufenlos einstellbar.


WULFF
präsentiert:
Die MEDUSA –
Legende!
Bally
Medusa
T. M.

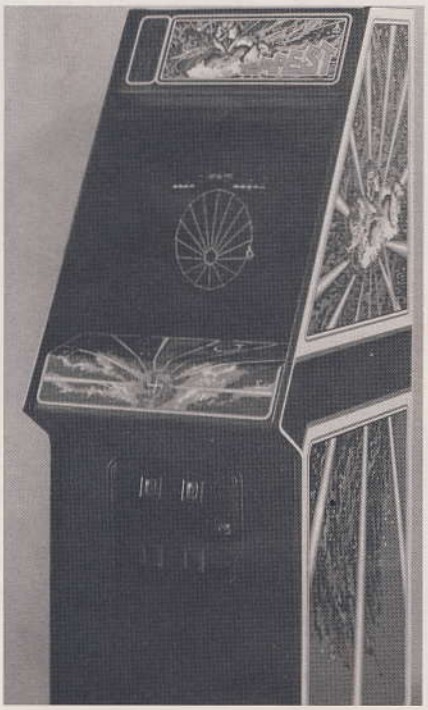
TEMPEST - das Spiel der Superlative

Unternehmensgruppe NSM/LÖWEN bringt zuvor nie Dagewesenes



Spielbilder in der dritten Dimension.

Hier wird das Unwahrscheinliche wahr: Jeder kann schon vom Start weg „sein Spiel" wählen und dann über 16 verschiedene Spielflächen Phase um Phase vorstoßen bis zum 99. Schwierigkeitsgrad. Das faszinierende Spielgeschehen wird dreidimensional auf einem XY-Monitor gestochen scharf und in leuchtenden Farben dargestellt.



Wie die Unternehmensgruppe NSM/LÖWEN mitteilt, ist TEMPEST von ATARI ungemein spielfreudig und erfolgbringend, denn das Spiel ist eigentlich nie zu Ende. Stets lockt eine neue, andere und schwierigere Phase, die man sich durch ständiges Weiterspielen erkämpfen kann.

Beim Spielbeginn kann unter fünf verschiedenen Schwierigkeitsgraden gewählt werden, indem der Spieler sich für die nächstgelegene Galaxie (Sektor 1) oder für tiefer im All befindliche Galaxien (Sektor 3, 5, 7 oder 9) entscheidet. Dementsprechend verschieden sind auch die jeweiligen Anforderungen an Geschicklichkeit und Reaktionsschnelligkeit des Spielers.

Nach jedem erfolgreichen Durchgang wird mit einem neuen Spielfeld auch eine ganz andere Galaxie erreicht, auf die es sich taktisch umzustellen gilt. Der Spieler muß sich also den möglichen Einstieg in eine immer höhere Schwierigkeitsklasse Phase für Phase erspielen.

Jede Galaxie stößt aus ihrem Zentrum verschiedene Feuerkörper und Strahlen aus, die es abzuwehren bzw. denen es auszuweichen gilt.

Dem Spieler stehen je nach Einstellung 2, 3, 4 oder 5 Raumschiffe zur Verfügung. Ist es dem Spieler gelungen, zu neuen Galaxien vorzustoßen, so hat er während einer gewissen Zeit die Möglichkeit, sein nächstes Spiel in der Phase zu beginnen, die er zuletzt erfolgreich absolviert hatte. Das begeistert alle Spieler und hält sie am Gerät. Denn auf diese Weise können Könner stufenweise von Galaxie zu Galaxie bis zur Phase 99 vordringen, die die höchste Wertung bringt, aber auch den höchsten Schwierigkeitsgrad besitzt.

Die 99 verschiedenen Schwierigkeitsgrade von TEMPEST und die stets wechselnden Galaxien mit ihren verschiedenen Feuerkörpern fordern - darauf weist man bei der Unternehmensgruppe NSM/LÖWEN besonders hin - den spielerisch-sportlichen Ehrgeiz permanent heraus. Der Spieler macht auf seinem Erkundungsflug ins All immer neue Erfahrungen mit Zakkenblitzen, Quertreibern, Meteoren, Strahlenspiralen, Feuerbällen und grünen Strahlenblitzen. Jede Berührung mit diesen Feuerkörpern oder Strahlen bedeutet das „Aus" für eines der Spielerraumschiffe.

Als letzte Abwehrmöglichkeit bleibt dem Spieler die Betätigung des Superzapper, wodurch alle sichtbaren Feuerkörper neutralisiert werden. Diese Abwehrmöglichkeit besteht jedoch nur einmal pro Durchgang. Das Spiel ist zu Ende, wenn der Spieler kein Raumschiff mehr besitzt.

Die acht besten Punktergebnisse werden zusammen mit den Initialen der betreffenden Spieler auf dem Monitor angezeigt.

Die drei höchsten Ergebnisse bleiben als ständiger Anreiz auch nach dem Abschalten des Gerätes erhalten. Bei Spielende wird jedem Spieler sein jeweils erreichter Platz in der Rangliste von 1-99 eingeblendet.

Bei der Unternehmensgruppe NSM/LÖWEN ist man überzeugt, daß bei TEMPEST gleichzeitig mit den brillanten Spielideen auch der dauerhafte Erfolg einprogrammiert wurde. Denn die Faszination des Spiels an diesem Videoautomaten kennt kein Ende. □

Bally Medusa™ das göttliche Spiel!





BALLY präsentiert mit MEDUSA einen attraktiven Flipper mit völlig neuen Ideen:
● ein Bonussystem, bei dem erstmals auch eine Verringerung des Bonus möglich ist ● verschiebbare Flipperarme ● Zusatzspielzeit nach Beendigung des regulären Spieles
Die beiden oberen Flipperarme schließen den Ausgang des „Olymps", wenn ein Fallziel der „Olympus"-Targetbank getroffen wird. Hinter dieser Targetbank befindet sich eine Lampenkette: das „Olympus"-Lichtband. Diese Lampen zeigen den erreichten Bonus an. Die Bonuswertung wird durch 2 grüne Prellkontakte verdoppelt, während ein roter Prellkontakt Punkte von diesem Bonus abzieht.



Durch mehrmaliges Treffen des oberen Kugelfangloches und Versenken der 4-fach Targetbank erhält der Spieler Zusatzzeit, d.h. nach Beendigung des Spieles wird die Kugel nochmals ausgeworfen und der Spieler kann für die auf dem Display angezeigte Zeit weiterspielen. Bei Betätigung der linken 1-2-3 Prellkontakte in der Reihenfolge ihrer Numerierung erhöht sich der „Colossus" Bonus bis zum „Special". Schießt der Spieler die Kugel durch die linke Kugeldurchlaufbahn, erhöht sich der Medusa-Bonus von zweimal über dreimal auf fünfmal, danach werden 50.000 Punkte zu dem Spielergebnis addiert.



Das Spielfeld-Display zeigt an:
● Zusatzspielzeit: Wenn die Zusatzspielzeit mit der letzten Kugel nicht erreicht wird, zählt jede Einheit 1.000 Punkte.
● Zusatz-Kicker: Während jedes Spieles erhält man für den Zusatz-Kicker „Shield of the God's" 5 Betätigungsmöglichkeiten. Nach Spielende wird für jede nicht benötigte Betätigungsmöglichkeit ein Bonus von 10.000 Punkten gegeben.
● Freikugel-Wertung: Bei Betätigung der linken 1-2-3-Prellkontakte bleibt die linke „Extra-Ball"-Ziffer stehen, bei Betätigung der 4 rechten Fallziele bleibt die rechte „Extra-Ball"-Ziffer stehen. Bei Übereinstimmung der Ziffern erhält der Spieler eine Freikugel.

WULFF

Ein Unternehmen der Bally-Gruppe

WULFF - AUTOMATEN GMBH Smalianwinkel 1-7, 3000 Hannover 1, Tel.: (0511) 3524444

MEDUSA - ein Flipper mit neuen Ideen

Frischer Wind im Flippermarkt

BALLY's neuester Flipper, MEDUSA, bringt frischen Wind in den Flippermarkt. Neue Ideen machen das Spiel abwechslungsreich und attraktiv: ein Bonussystem, bei dem erstmals auch eine Verringerung des Bonus möglich ist, verschiebbare Flipperarme und eine Zusatzspielzeit nach Beendigung des regulären Spieles.

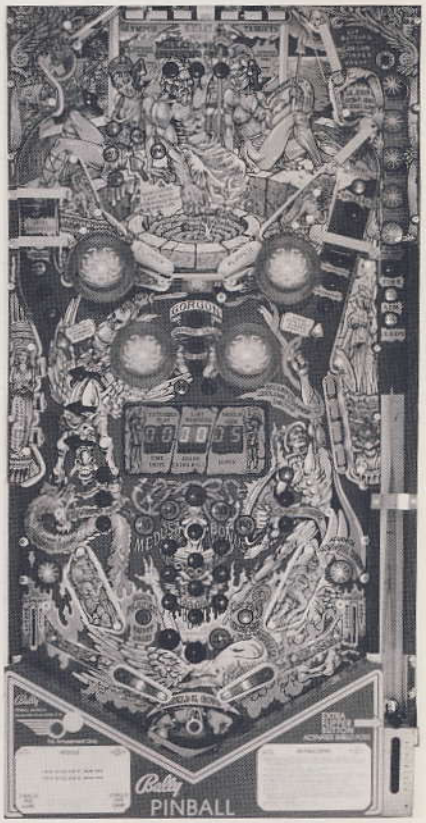


Das Spielsystem: die Kugel gelangt zuerst in den „Olymp", an dessen Ausgang zwei Flipperarme warten, die die Kugel gegen die Fallziele der „Olympus"-Targetbank schießen. Wird eines dieser Fallziele getroffen, schließen die Flipperarme den Ausgang für 10 Sekunden - der Spieler kann die Kugel besser im Olymp halten und Punkte sammeln. Das „Olympus"-Lichtband zeigt den jeweiligen Bonusstand an. Hinter den Fallzielen stehen drei Prellkontakte, von denen zwei den Bonus verdoppeln und der dritte Punkte von diesem Bonus abzieht. Im „Olymp" ist ein Kugelfangloch, das, 3 x getroffen, dem Spieler eine Zusatzzeit einräumt. D. h. nach Beendigung des normalen Spieles kann er für die angezeigte Zeit mit der Kugel weitere Punkte sammeln.

Prellkontakte und eine weitere Targetbank steigern bzw. multiplizieren den „Colossus"-Bonus bis zu einem Freispiel. Der Abschluß eines solchen Targets erhöht den MEDUSA-Bonus ebenso um einen Schritt, wie das Überrollen der Sterne in den Kugelauslaufbahnen.

Eine Freikugel erhält der Spieler, wenn es ihm gelingt, durch gezielten Abschuß der rechten Targetbank und Anspielen der Prellkontakte die beiden mittleren Zahlen der Spielfeldanzeige so zu stoppen, daß beide gleich sind. Ungleiche Ziffern können durch die Kontakte der beiden Kugelbahnen wieder gestartet werden. Ein zusätzlicher Kicker zwischen den Flipperarmen im Auslauf kann verlorengeglaubte Kugeln ins Spiel zurückbringen. Der Spieler kann diesen Kicker fünfmal benutzen. Das Durchlaufen der beiden Kugelbahnen erhöht diese Betätigungsmöglichkeiten. Benötigt der Spieler den Kicker nicht so oft wie angezeigt, so erhält er pro ungenutzter Möglichkeit 10000 Punkte gutgeschrieben.

Der BALLY-Generalimporteur WULFF Automaten GmbH hat mit MEDUSA erneut einen Flipper der



Spitzenklasse für den deutschen Markt eingeführt. Die bewährte BALLY-Elektronik und -Qualität, verbunden mit dem attraktiven Spielsystem, entsprechen den hohen Erwartungen der Aufsteller wie auch der Spieler. □

MULTIMAT SUPERSTAR

Rechtzeitig für die spielstarken Herbst- und Wintermonate: Ein neuer Wurf aus dem Hause Wulff

Der Herbst ist die Zeit der kühlen Tage und der frühen Abende. Wer freut sich da nicht auf einen Lichtblick - ein wenig Wärme. Wulff hat auch daran gedacht. Mit vielen angenehmen warmen Farbtönen lädt Superstar in der kalten Jahreszeit zum Spielen ein.

Das WULFF-Gerät mit den klassischen ROTOMAT-Merkmalen:

ROTOMAT®

CLASSIC

Achtung: Preissenkung

WULFF
Ein Unternehmen der Bally-Gruppe

Wie aus dem Kreise der Automatenunternehmen zu hören war, wird allseits gehofft, mit Geldspielgeräten in den erfahrungsgemäß profitableren Herbst- und Wintermonaten die ruhigen Sommermonate zu kompensieren.



Besonders die Inhaber von vielen und auch weiter gestreuten Plätzen sind dabei auf Geräte angewiesen, die nicht nur spielstark sind, sondern technisch absolut zuverlässig. Denn erst in dieser Kombination kann man von echt guten Ergebnissen sprechen.

Wie aus dem Hause Wulff zu hören ist, konnte die Multimat-Serie mit SUPERSTAR durch mehrere Details sowohl im Spielsystem als auch in der Technik zu einer optimalen Lösung gebracht werden. Besonders der Manipulationssicherheit wurde starkes Augenmerk gewidmet, da spielstarke Geräte leider auch die Aufmerksamkeit von unlauterem Publikum auf sich ziehen.

Als Knüller auf dem Geldspielgerätesektor ist die Neuigkeit zu werten, daß die linke Walze nach ihrem Stillstand ein oder zwei Schritte weitergesteppt werden kann. Dadurch hat der Spieler die Möglichkeit, noch intensiver seine eigene Strategie zu spielen. Die Walze kann selbstverständlich auch nachgestartet werden, wenn dem Spieler keines der sichtbaren Symbole gefällt. Dieser neue Spieleffekt fesselt ans Gerät. Steppen ist eine Neuheit auf dem Geldspiel-Gerätemarkt.

Alle vier verschiedenen Kartensymbole auf den rotierenden Walzen können nun auf Anhieb bis zu 100 Sonderspiele bringen. Dadurch werden Karo, Herz und Pik stark aufgewertet und sind gleichwertig mit Kreuz. Das Serienroulette ist kürzer und übersichtlicher gestaltet und wird für Profispieler eine ständige Herausforderung sein.

Wie bei den Kartensymbolen, wo z. B. dreimal Herz schon eine Serie ergibt, erhält der Spieler bei drei gleichen Zahlen die angegebene Zahl an Sonderspielen. Jetzt kann der Spieler diese Anzahl annehmen und durch Druck auf die Start-/Stopptaste abspielen oder mit der reellen Chance von 50 : 50 riskieren und verdoppeln. Die verdoppelte Anzahl von Serienspielen kann dann auf Tastendruck ein weiteres Mal verdoppelt oder . . . natürlich auch verloren werden.

Eindeutiger Vorteil des Superstar: Die klare Linie des Designs ermöglicht es jedem Spieler, das Spielsystem sofort zu durchschauen und professionell am Gerät zu spielen.

Spielbeschreibung

Der Name *Multimat* signalisiert sofort: Da stecken zwei Spielsysteme drin, die der Spieler nach Lust und Laune auswählen kann.

Star-Spiel

Das Star-Spiel, in dem es nur um den Gewinn von Geldbeträgen geht, hat seine drei Joker beibehalten und ist weiterhin das typische „Anwärmspiel":

- 1 Joker = DM 0,30
- 2 Joker = angezeigter Betrag auf dem 3. Feld
- 1 Joker + 2 gleiche Beträge = angezeigter Betrag
- 3 Joker = DM 3,-

Super-Spiel

Über die Wahltaste am rechten Geräterand kann das Superspiel eingeschaltet werden. Dabei bietet Superstar alles, was der moderne Aufstellplatz fordert.

Steppen, die Neuheit auf dem Geldspiel-Gerätemarkt

Als Knüller auf dem Geldspielgerätesektor ist die Neuigkeit zu werten, daß die linke Walze nach ihrem Stillstand ein oder zwei Schritte weitergesteppt werden kann. Dadurch hat der Spieler die Möglichkeit, noch intensiver seine eigene Strategie zu spielen. Die Walze kann selbstverständlich auch nachgestartet werden, wenn dem Spieler keines der sichtbaren Symbole gefällt. Dieser neue Spieleffekt fesselt ans Gerät.

Spiel mit Kartensymbolen noch attraktiver

Alle vier verschiedenen Kartensymbole können nun auf Anhieb bis zu 100 Sonderspiele bringen. Dadurch werden Karo, Herz und Pik stark aufgewertet und sind gleichwertig mit Kreuz. □

Superknüller im Spielsystem

Das erste Mal ist ein alter Wunsch der Spieler verwirklicht, die Walze einen oder zwei Schritte weiterzusteppen. Den Satz: „Knapp daneben" wird es nicht mehr geben, denn auf Tastendruck kann die linke Walze die gewünschte Schrittzahl weitergebracht werden. Eine Spielidee, von der jeder Spieler begeistert sein wird. Er hat das Gefühl, sein „Schicksal" nochmal korrigieren zu können. Wer möchte das nicht? Gute Aussichten also für die neue Wulff-Idee.

OMEGA RACE -

Der Spieler wird zum Raumschiffpiloten

MIDWAY hat ein neues temporeiches Videogerät entwickelt, in dem sich interstellare Einheiten erbitterte Kämpfe im Kraftfeld des Alls liefern.



Der Spieler als OMEGA-Pilot kann sein Raumschiff frei im Kraftfeld manövrieren, um den gegnerischen Angreifern mitsamt ihren tödlichen Waffen auszuweichen und sie zu bekämpfen.

Ein erfolgreicher Pilot versucht immer, sich hinter die feindlichen Linien zu schlagen, damit er eine hohe Punktzahl erreicht. Höchste Konzentration verlangt allerdings das feindliche „Death Ship", das plötzlich mit rasanter Geschwindigkeit und erhöhter Manövrierfähigkeit am Bildrand erscheint.

Lautstarke Kampfgeräusche begleiten diese Blitzattacken, bei der der OMEGA-Kämpfer unablässig bombardiert wird.

Das OMEGA-Raumschiff wird durch einen Richtungskontrollknopf gesteuert. Über eine Drucktaste kann innerhalb des Kraftfeldes die Geschwindigkeit bestimmt werden, und der Abschußknopf feuert die tödlichen Laserstrahlen ab. Nach Vernichten aller Angreifer tritt der OMEGA-Pilot gegen eine größere feindliche Flotte an. Bei Erreichen einer bestimmten Punktzahl bekommt der Spieler ein OMEGA-Raumschiff als Bonus.

Die Höhe des Spieleinsatzes ist entscheidend für die Anzahl der OMEGA-Raumschiffe; der Spieler kann wählen - der Aufsteller einstellen. Das bedeutet, daß der Spieler mit einem Kredit die Standard-Raumschiffe erhält und mit zwei Krediten die doppelte Anzahl plus einem Bonus-Raumschiff. Der Spieler mit dem höchsten Tagesergebnis kann seine Initialen in den Bildschirm eingeben - als Herausforderung für alle nachfolgenden Spieler.

Durch ein spezielles Anzeige-System ist es dem Aufsteller möglich, jederzeit alle eingegebenen Daten abzurufen, z. B. Höchstergebnis, Anzahl der 1- oder 2-Kredit-Spiele und andere wichtige Informationen.

OMEGA RACE gibt es in 4 verschiedenen Modellen, im Wulff-Vertrieb

- Standgerät (Abbildung!)
- Mini-Standgerät
- Cocktailgerät
- für Einzelkämpfer die Cockpit-Version - besonders geeignet für Spielhallen. □

Personalien

Wer, was, wo

Dieter Mühlena hat in den letzten 4 Jahren bei Wulff Karriere gemacht. Der ehemalige Computer-Fachmann hat über drei Jahre als Regionalleiter Nord-/West-Deutschland gezeigt, daß er sowohl im technischen Bereich als



auch im Verkauf eine Bereicherung für die Wulff-Mannschaft ist. Jetzt leitet er die neue Wulff-Niederlassung „Wulff-Automaten GmbH" in Bremen. Der 42jährige Niederlassungschef hat sich für die nächsten Jahre viel vorgenommen. Wir wünschen ihm dazu Glück und Erfolg.

Gunter Bohr (1. Vorsitzender), **Leo Breit** (2. Vorsitzender) und **Klaus Quint** (Schatzmeister) bilden jetzt die Führungsspitze des Automaten-Verbandes-Saar. Durch den Tod des bisherigen 2. Vorsitzenden, Alois Krosch, standen am 6. Oktober Neuwahlen auf der Tagesordnung der Mitgliederversammlung des Verbandes. □

automaten-südvertrieb
F.A.S. GmbH

Ein Unternehmen der
GAUSELMANN AUTOMATEN
FIRMENGRUPPE

Das aktuelle Angebot
Für kometengleichen Erfolg:
MERKUR KOMET
Mit jedem Gewinn ins Risiko — auf 2 Leitern bis zur 100er Serie!

TEMPEST
Die neue ATARI-TV-Generation — erstmals mit farbigem XY-Monitor für superbrillantes Bild.

2 Flipper in einem:
BLACK HOLE von Gottlieb präsentiert die Extra-Überraschung aus dem „schwarzen Loch".

Besonders preiswert
Die neue Erfolgsmarke unter den Geldspielgeräten:
SATURN von STELLA
Mit dem einzigartigen Risiko-Roulette für 2- bis 20fach höhere Gewinnchancen.

Die gelungene Weiterentwicklung von MOON CRESTA:
MOON QUASAR

Für NSM-Freunde: Die preisgünstige elektronische
ROTAMINT VARIO
mit variablen Jackpots.

Tip des Monats
Die Fortsetzung des MERKUR HAWAII-Erfolgs:
HAWAII rot/gold
Wertvoller im goldenen Design. Ein neuer MERKUR-Trumpf!

In den Klauen des Riesenaffen!
CRAZY KONG
TV mit Witz und Spannung.

Der brandaktuelle STERN-Flipper:
SPLIT SECOND
mit einer Fülle neuer Features auf 2 Spiel-Ebenen.

4x in Süddeutschland:

Zentrale:
7100 Heilbronn · Goppeltstraße 7
Telefon (0 71 31) 7 70 41

Niederlassungen:
8000 München 45 · Ingolstädter Str. 62L (Euro-Industriepark)
Telefon (0 89) 3 11 20 11

8600 Bamberg · Ottostraße 26
Telefon (09 51) 2 40 63

8900 Augsburg · Kapuzinergasse 24
Telefon (08 21) 51 85 04

Was andere meinen

„Tip" 21/81 „Klick, Klack, Boing" (Zeitmagazin)

Der „Vormarsch der Geräte, die Mitdenken erfordern" - der letzte Schrei: **„Donkey-Kong"** - hole zunehmend die skeptischen und gutverdienenden Mittelschichtler und Intelligenzler an die Automatenschlitze.

„Heute ist es vornehmer", beschreibt Gerhard Gieseler den Stand der Entwicklung. Er ist Chef von demnächst drei „Spielotheken" in Berlin und Statthalter des westdeutschen Spielhallenkönigs **Gauselmann,** der innerhalb weniger Jahre nach US-Vorbild die ganze Branche umgekrempelt hat. Inzwischen aber drängen die Amis selbst ins lukrative Geschäft, das sie bisher nur beliefert haben. Die Firma „Bally", Gamblingmachine-Riese aus Chikago und, Herr über Las Vegas, Reno und Atlantik-City, eröffnete jüngst ihr erstes „Alice's Wonderland". □

„Welt" ANUGA-Bericht
„Gestörtes Verhältnis zu Automaten"

Das Verhältnis deutscher Arbeitnehmer zur Verpflegung aus Automaten scheint im Gegensatz zu den USA und Japan erheblich gestört. Das gilt selbst für Heißgetränke-Automaten: 60 Mill. Bundesbürger bedienen sich aus etwa der gleichen Anzahl von rund 20000 solcher Kaffee-, Suppen- oder Kakaospender wie 6 Mill. Schweizer. In Japan stehen dagegen 230000 Automaten für 100 Mill. Japaner bereit, in den USA werden 200 Mill. Menschen aus fast 300000 Automaten versorgt.

Die Automaten-Zurückhaltung hierzulande geht überwiegend auf mangelnde Qualität der Ware und Unzuverlässigkeit des Automaten zurück. Die Hersteller versuchen mit verbesserten Techniken, Verbrauchervorbehalte abzubauen. Neben Getränke-Automaten führen Lebensmittel-Automaten noch ein Schattendasein. Von den 2 Mill. installierten Waren-Automaten dürfte nur ein knappes Drittel mit Lebensmitteln gefüllt sein.

Zur Eröffnung des Automatenspielsaales der Spielbank Hamburg („Welt")

„Unmut regt sich bei den Besitzern der rund 20 Spielhallen im Vergnügungsviertel St. Georg. ‚Wir werden dagegen angehen, daß die bereits um zehn Uhr öffnen können. Normalerweise dürfen Casinos erst um zwei Uhr aufmachen', sagt Hilde Bernhard, die hundert Meter vom Casino zwei Spielhallen besitzt. ‚Ich bin ein alter SPD-Fuchs. Die werden sich da oben noch wundern' erklärt sie."
„Die zwanzig ‚Slot-Machines' sind sofort belegt. Die vierzig Roulette-Automaten dagegen scheinen bei den Spielern nicht so beliebt zu sein. ‚Die Slot-Machines sind einfach bekannter. Das mit den Roulettes wird sich noch einspielen', sagt ein technischer Betreuer der Geräte. Vielleicht liegt es auch daran, daß die ‚einarmigen Banditen' im Glücksfall mehr Geld ausspucken. Bei einem Einsatz von zwei Mark liegt der Höchstgewinn bei 10000 Mark."

„Sturm auf die Glücksmaschinen am Steindamm"
„Die Bildzeitung zum gleichen Thema"

Rentner Rudi Baierle (63) hatte noch gar nicht gespielt - da gewann er schon: Für seine Eintrittskarte mit der Nummer 00001 bekam er als erster Besucher der Automaten-Spielbank am Steindamm 100 Mark in Einmarkstücken. Schon in der ersten halben Stunde drängten sich über 100 Besucher an den 60 „einarmigen Banditen" und Mini-Roulettes. Über die Hälfte waren Frauen. Mindesteinsatz: eine Mark, Höchstgewinn: 10000 Mark. □

Incomat '81

Veranstaltungsprogramm in Salzburg

Dienstag, 24. 11. 1981:
ab 18 Uhr inoffizielle Begrüßung der ankommenden Gäste in der Bar des Hotel Europa, Salzburg, Rainerstr. 31

Bei dieser Gelegenheit Kartenverkauf bzw. Abholung der reservierten Karten (Erstes Salzburger Schmaus-Theater, Incomat-Festveranstaltung, Salzburger Abend, Frühschoppen, Gang durch den Advent . . .), ansonsten Abholung bzw. Kauf der Karten ab Mittwoch, 10 Uhr, beim Informationsstand der Ausstellung.

Mittwoch, 25. 11. 1981:
10.00 Uhr Presseempfang

11.00 Uhr Feierliche Eröffnung der 10. Internationalen Münzautomaten-Fachausstellung und Kongreß INCOMAT '81 durch den Landeshauptmann von Salzburg

12.00 Uhr Ausstellungsbeginn

17.00 Uhr Ausstellungsschluß

18.00 Uhr Gemeinsamer Empfang durch den Landeshauptmann und den Bürgermeister der Stadt Salzburg in der Salzburger Residenz, Cocktail

20.00 Uhr Erstes Salzburger Schmaus-Theater, Salzburg, Waagpl. 2, mit Musik, Theater u. Gesang, Abendessen

was, wann, wo
Ort: Ausstellungszentrum, Halle B, A-5021 Salzburg, Bessarabierstr. 100
Dauer:
Mittwoch, 25. November 1981
bis Freitag, 27. November 1981
Öffnungszeiten: Mittwoch 12 bis 17 Uhr; Donnerstag 10 - 17 Uhr; Freitag 10 - 17 Uhr.
Eintritt: Ausstellungskatalog öS 400,-
Veranstalter: Verband der Münzautomatenwirtschaft,
A-1200 Wien, Wallensteinstr. 5,
Telefon (0222) 332187.

23.00 Uhr Empfang durch die Österr. Spielbanken AG im Panorama-Saal des Casinos Salzburg

Donnerstag, 26. 11. 1981:
10.00 Uhr Ausstellungsbeginn
10.00 Uhr Stadtrundfahrt I
10.00 Uhr Tagung aller Ausschußmitglieder der Allgemeinen Fachgruppe, die der Berufsgruppe Spielautomatenaufsteller angehören
17.00 Uhr Ausstellungsschluß
20.00 Uhr INCOMAT-Festveranstaltung im Schloßhotel Kleßheim, Kavalier-Haus, Abendessen mit Team 74, eines der besten Show-, Tanz- und Unterhaltungsorchester Österreichs, Damenspende

Freitag, 27. 11. 1981:
10.00 Uhr Tagung des Präsidiums der Verbände der EUROMAT
10.00 Uhr Ausstellungsbeginn
10.00 Uhr Tagung der Automatenverbände Österreichs
10.00 Uhr Stadtrundfahrt II
17.00 Uhr Ausstellungsschluß
20.00 Uhr Salzburger Abend bei Schorn, Gasthaus Schorn, St. Leonhard bei Salzburg, mit dem Hermann-Trio und Vorführungen der Alpina (erster Salzburger Gebirgs-Trachtenverein), Abendessen - Tanz

Samstag, 28. 11. 1981:
10.00 Uhr Frühschoppen mit Musik im Restaurant Tabasco, Salzburg, Rainerstr. 25
20.00 Uhr „Gang durch den Advent" in der Aula der Universität Salzburg, mit Musik und begleitenden Worten, gesprochen von bekannten Schauspielern

Service-Kurse werden jeweils am 25., 26. und 27. 11. 1981 von 8 - 12 Uhr durchgeführt. Wir bitten um Anmeldung.

Transportmöglichkeit:
Busverkehr vom Hotel Europa zur Ausstellung und zurück, halbstündlich von 9.30 Uhr bis 17.30 Uhr.
Autobusse stehen für alle Veranstaltungen zur Verfügung. □

Anzeigenschluß
für unsere Messeausgabe
5. Dezember 1981

Bitte notieren: Anzeigenschluß

für die Dezemberausgabe: 25. November 1981



Poolbillard Banden-Service

Wir beziehen Ihre Pool-Billard-Banden schnell und fachmännisch mit neuem Tuch. **EILDIENST:** Banden, die bei uns bis mittags eintreffen, werden noch am gleichen Tag wieder neu bezogen zurückgeschickt (auf Wunsch per Expreß). Einfach gewünschtes Tuch angeben oder Stoff mitschicken.

Machen Sie es sich und Ihrem Mechaniker leichter, schicken Sie uns Ihre Banden!



Kiesewetter Import

Postfach 203 D-8630 Coburg Telefon 09563/2088



Kassierertasche extra stabil

kräftig genarbtes Rindleder
Ecken verstärkt durch Alu-Winkel
Boden mit Kunststoff-Gleitern
2 Vortaschen mit 2 Steckschlössern und 3 Schnallriemen
verstellbare Tragriemen mit Schulterschutz, fester Handgriff
verschließbare Alu-Geldbehälter

Preis auf Anfrage.

Größe: 43 x 17 x 31 cm

wenden Sie sich an den Fachmann

Kaets electronic

Niedstraße 17, 1000 Berlin 41
Telefon (030) 851 40 15
Telex 01 84 253

Gebrauchte GS-Automaten
ABA Fünfschacht mit DM 1,-, 2,-, und 5,- Einwurf; T & N Drei-, Zwei-, Einschacht mit DM 1,-, 2,- und 5,- Einwurf **in tadellosem Zustand ohne Platz billig zu verkaufen.** Pfeiffer-Automaten, Englbergweg 54, 8300 Landshut, Telefon (0871) 23730

Wir verkaufen zum Jahresende ca. 1500 Kaugummi/Kapselautomaten auf ca. 700 Plätzen in Bayern.

Richten Sie Ihre Zuschrift bitte unter Chiffre-Nr. D-6026 an Münzautomat Mainz.

Zuverlässiger Automatentechniker

mit langjähriger Berufserfahrung übernimmt Service im Raum **HAMBURG!** Auch vertretungsweise!

Telefon (040) 402322

Kleines Automaten-Aufstellgeschäft zu verkaufen (Unterfranken).

Angebote unter Chiffre-Nr. D-6047 an Münzautomat Mainz.

Inserieren bringt Erfolg!

Wir übernehmen noch **Automatenreparaturen** im Raum Berlin

Telefon (030) 3412033 oder (030) 8014275

Aktuelle Umbauten

Als ein auf Umbauten spezialisiertes Unternehmen bieten wir preisgünstig an:
Space Panic · Scramble
Piranha · Phoenix I. und II. · Puc Man
weitere Platinen auf Anfrage

Video - Spiele GmbH
Schumannstraße 42
6000 Frankfurt 1
Tel.: (0611) 747714
und 771091

AUTOMATEN-ZUBEHÖR

Billardzubehör
Billardersatzteile
Billardtuch
Flippergummiringe
Flipperbirnchen
Flipperschlösser
Display-Anzeigen
Spulen
Sicherungen
Anzeige- und Glassockellampen
Tischfußballteile und -Zubehör
Kontaktreiniger
Sprühöl
Reinigungs- und Pflegemittel
Leuchtstoffröhren
Tonnadeln
Tonsysteme
Werkzeugtaschen
Ersatzteilekoffer
Prüfgeräte
Spielhallenbedarf
Platzwerbung

Kiesewetter Import

Spezialversand für Automatenzubehör

Postfach 203 · D-8630 Coburg
Telefon 09563/2088 · Telex 0663420

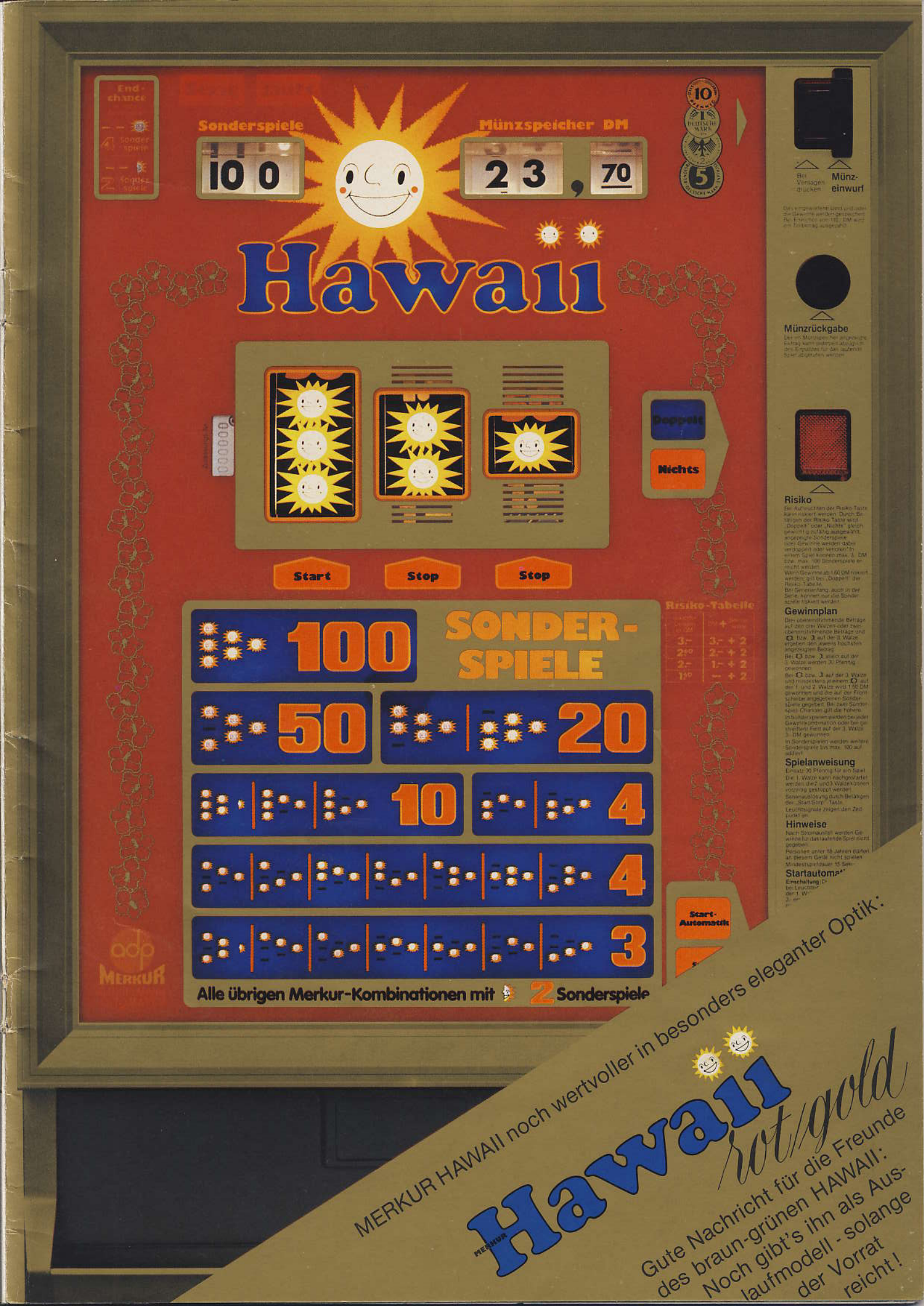


Außergewöhnliche Faszination durch optimale Risiko-Doppelleiter:

komet

MERKUR

Das einzige Geldspielgerät mit dem „Nur-Sonderspiele-Effekt" durch Risiko-Automatik und durch Direktserien bis hinauf zur 100er!


Sonderspiele
100
Münzspeicher DM
23,70
Hawaii
Münzeinwurf
Münzrückgabe
Risiko
Doppelt
Nichts
Start
Stop
Stop
100
SONDER-SPIELE
50
20
10
4
4
3
Risiko-Tabelle
Gewinnplan
Spielanweisung
Hinweise
Start-Automatik
Alle übrigen Merkur-Kombinationen mit 2 Sonderspiele
MERKUR HAWAII noch wertvoller in besonders eleganter Optik:
Hawaii rot/gold
Gute Nachricht für die Freunde des braun-grünen HAWAII: Noch gibt's ihn als Auslaufmodell - solange der Vorrat reicht!



triomint chance®

- Ansprechend
- Spielfreudig
- Zuverlässig
- Erfolgbringend

Entspannung durch Spiel

Unternehmensgruppe

NSM/LÖWEN

IHR FREIZEIT PARTNER