MA

MÜNZAUTOMAT

Fachzeitschrift für die Münzautomatenbranche

33. Jahrgang · Heft 1 · Januar 1982

1 Y 5030 E



"Automaten lieben ima"

21.-24. Januar 1982 Frankfurt/Main

NSM/LÖWEN NSM/LÖWEN NSM/LÖWEN

Verbände der Automatenwirtschaft

Deutsche Bundesvereinigungen

Verband der deutschen Automatenindustrie e. V. (VDAI)
Vorsitzender des Vorstandes: Herbert Nack, Bingen, stellvertretende Vorsitzende des Vorstandes: Adolf Christ, Herrieden, und Harro Koebke, Berlin; Vorsitzender der Fachabteilung Musik- und Unterhaltungsautomaten: Paul Gauselmann, Espelkamp; Vorsitzender Fachabteilung Waren- und Leistungsautomaten: Adolf Christ, Herrieden; Geschäftsführer: RA Dr. Heinz Kummer, Verwaltungsgerichtsrat a. D.; Geschäftsstelle: 5 Köln 41, Aachener Str. 197-199, Tel. 0221/401009, 401000, Telex: 08-881829.

Deutscher Automaten-Großhandels-Verband e. V. (DAGV)
Präsident: Heinz Kästner, D-3580 Fritzlar-Rothhelmshausen, Rothelmshof, Tel.: 05622/2044. Geschäftsführendes Vorstandsmitglied: RA Dr. Klaus Zimmermann, D-6800 Mannheim, Otto-Beck-Straße 46, Postf. 1827, Tel.: 0621/441068, Telex: 04-63018 (durojd).

Zentralorganisation der Automatenunternehmer e. V. (ZOA): Präsident: Wilhelm Oelfke, 3000 Hannover; Geschäftsführer: RA Volker Drost, Alsterberg 18b, 2000 Hamburg 63, Telefon: 040/506663.

Bundesverband der Warenautomatenaufsteller (BWA)
Kreutzerstraße 2, 5000 Köln 1, Telefon: 0221/523029; 1. Vorsitzender: Heinrich Herbst, Mittelweg 15, 6719 Carlsberg, Telefon: 06356/318. Geschäftsführer: RA Nikolaus Ganske, Kreutzerstraße 2, 5000 Köln 1, Telefon: 0221/523029.

IMA - Interessengemeinschaft des Münzautomatengewerbes im Gebiet der Bundesrepublik Deutschland und Westberlin e. V. Geschäftsstelle: Gluckstraße 7, 6000 Frankfurt am Main, Telefon: 0611/550216.

Deutsche Aufstellervereinigungen

Automatenverband Baden-Württemberg e. V. 1. Vorsitzender: Karl Czirjak, 7085 Bopfingen 5; Geschäftsstelle: Knödelstraße 6, 7000 Stuttgart-Ost, Telefon: 0711/483141. Justitiar: RA D. Schittenhelm, Hegelstr. 10, 7 Stuttgart 1, Tel.: 0711/223347.

Bayerischer Automaten-Verband e. V.; 1. Vorsitzender: Otto Saumweber, 8000 München 60; Justitiar: RA Zimmermann, Neuhauserstraße 34, III, 8000 München 2, Telefon: 089/555459.

Berliner Automaten-Verband, 1. Vorsitzender: Kurt Naujoks, Geschäftsstelle: Emserstraße 45, 1000 Berlin 15, Telefon: 030/8834935.

Deutscher Automaten-Verband e. V. (DAV) 1. Vorsitzender: Rolf Nierfeld, 4300 Essen, Geschäftsführung: RA Hans Odenthal, Kaiser-Wilhelm-Ring 6-8, Telefon-Sa.-Nr. 0221/136041, 5000 Köln.

Nordwestdeutscher Automaten-Verband e. V., 1. Vorsitzender: Hermann Dittmers, 3091 Verden/Aller, Geschäftsführung: RA H. D. Stubbe, Sögestraße 76, Ecke Wall, 2800 Bremen, Telefon: 0421/310414.

„Verband des Norddeutschen Automaten-Gewerbes e. V., 1. Vorsitzender: Klaus R. H. Dörtelmann, Hamburg, Geschäftsstelle: Eilbeker Weg 187, 2000 Hamburg 76, Tel.: 040/207273".

Verband hessischer Automaten-Aufsteller, 1. Vorsitzender: Willy Müller, Gluckstraße 7, 6000 Frankfurt/M., Telefon 0611/550216; Justitiare: RA Dr. Sick, W. Vollrath, Hans Jürgen Sick, Mendelssohnstraße 70, 6000 Frankfurt/M., Telefon: 0611/749047.

Hessischer Münzautomaten-Verband, Vorsitzender: Albert Roth, Bahnhofstraße 7, 6444 Wildeck-Bosserode, Telefon: 06626/370.

Automaten-Verband Niedersachsen, 1. Vorsitzender: Wilhelm Oelfke, 3000 Hannover, Telefon: 05130/8177. Geschäftsführung: RA Dr. Manfred Paschke, York-Straße 11, 3000 Hannover, Telefon: 0511/313066.

Automaten-Verband Rheinland-Pfalz, 1. Vorsitzender: Willi Kretzler, 6800 Mannheim, Justitiar: RA Dr. K. Herrmann, Ettlinger Straße 2c, 7500 Karlsruhe 1, Telefon: 0721/23360.

Automaten-Verband Saar, 1. Vorsitzender: Günter Bohr, 6690 St. Wendel, Geschäftsstelle: Untere Bliesstraße 5, 6680 Neunkirchen, Telefon: 06821/21116.

Verband des Automaten-Gewerbes Schleswig-Holstein, 1. Vorsitzender: Siegfried Hohmann, 2400 Lübeck, Justitiar: RA Dr. Peter Theede, Holstenstraße 88-90, 2300 Kiel 1, Telefon: 0431/91256-57.

Internationale Verbände

Vereinigung der Europäischen Verbände der Automatenwirtschaft (EUROMAT); Präsident: Willy Michiels, Brüssel, Belgien; Sekretär (für den deutschsprachigen Raum): Rechtsanwalt Volker Drost, Alsterberg 18b, 2000 Hamburg 63, Tel.: 040/506663, Telex: 0215334 etfi.

Nationale Verbände anderer Länder

Belgien: Union Belge de l'Automatique (UBA), 44, Place Princess Elisabeth Bte. 3, B-1030 Brüssel . Präsident: Willy Michiels; Directeur Général: Omer De Munck.

Dänemark: Dansk Automatenbrancheforaning, Kastanie - Allee 22, DK - 2720 Vanlose

Finnland: Suomen Automaattiyhidistys r.y., The Finnish Automatic Association, Ratakatu 21 A 7, 00121 Helsinki 12.

Frankreich: Le Conseil National des Exploitants de l'Automatique Francais (CNEAF) - 4, Rue Drouot, F-75009 Paris, Telefon: 2469898.

Frankreich: Federation Française des Exploitants et Commerçants de l'Automatique - 38, Avenue des Ternes, F-75017 Paris.

Großbritannien: British Amusement Catering Trades Association (BACTA), 122 Clapham Common North Side, London SW 4; President: Mr. Michael Shefras; Chairman: Mr. J. D. Thomas; General Secretary: A. P. Willis; Consultant: John Singleton.

Italien: Agis-Nationale Association of Entertainment & Locales, Via di Villa Patrizi 10, Rom. SAPAR-Sezioni Apparechi per Pubbliche Attrazioni Ricreative, Roma, Via di Villa Patrizi 10. Presidente: Mario Chinea; Vice-Segretario: Dottor Maurizio Meneschi.

Luxemburg: Federation de Commercants de Luxemburg, Centre Allee - Scheffer, Luxemburg - Limpertsberg

Niederlande: Vereniging Automatenhandel Nederland, (V.A.N.) Christinastraat 23, 5258 LT Berlicum H. Br. (Holland). Präsident: H. van Dessel; Geschäftsführer: A. F. J. Zondag.

Norwegen: Norsk Automateieeforening, c/o Advokat G. Mack, Prinsengt. 22 IV Oslo 1.

Österreich: Verband der Münzautomatenwirtschaft, Wallensteinstr. 5, 1200 Wien. Präsident: Siegfried Hilpold; 1. Vizepräsident: Wilhelm Kny; 2. Vizepräsident: Hubert Dostal; Geschäftsführer: RA Dr. Sigmund Würth; Konsulent des Verbandes: Richard Streit.

Schweden: Sveriges Automatägares Riksförbund, Box 1136, 17122 Solna.

Schweiz: Verband der Schweizerischen Automatenbranche (VSA), Gubelstraße 28, CH 8050 Zürich, Postfach 699. Präsident: Werner Gull, Siebnen (Kt. Schwyz). Ehrenpräsident: Heinrich Meierhofer. Sekretär: Ted Blattner.



Unter

Tausende begeisterter Spieler haben sich schon als Tom mit Betty in das große TV-Erlebnis

SNK

Fantasy

locken lassen und viele, viele werden noch folgen.

FANTASY: Das überzeugendste Beispiel für den aktuellen Trend im TV-Markt „Mehr Spaß am Spiel".

Auch das TV-Taktikspiel von UNIVERSAL,

UNIVERSAL

Lady Bug

ist typisch für die neue, fröhliche Art zu spielen. LADY BUG, der sympathische Glückskäfer, ist — vom Spieler gesteuert — der Held in dieser turbulenten, trickreichen Verfolgungsjagd auf dem Bildschirm.

GAUSELMANN-TV auf der ima: Das bedeutet praxisbewährte Spiele, bei denen Sie die Sicherheit des Erfolgs mitkaufen.

Alleinimporteur adp

GAUSELMANN AUTOMATEN
FIRMENGRUPPE

haltung



Mehr Spaß am Spiel

Freizeit die Spaß macht!

Ob Flipper, Geldspielgeräte, TV-Games
unsere Zeit hat ihren eigenen Stil
gefunden.
Geschicklichkeit, Spannung, Glück,
Konzentration, Entspannung....
dies alles bieten unsere Geräte.



Flippern ist Freizeit die Spaß macht!

BALLY-Flipper weltweit die Nr. 1

WULFF
Ein Unternehmen der Bally-Gruppe

Sie bieten alles, was von einem modernen
Freizeit-Automaten erwartet werden kann:
Entspannung, Erfolgserlebnis, Zeitvertreib
und Nervenkitzel.
Verpackt in modernster Technologie zum
Nutzen unserer Geschäftspartner.

MA

MÜNZAUTOMAT

Fachzeitschrift für die Münzautomatenbranche

33. Jahrgang · Heft 1 · Januar 1982 1 Y 5030 E



Ab dem 21. Januar wartet die IMA '82 auch auf Sie. Wenn Sie den Weg nach Frankfurt finden, werden Sie feststellen, daß es sich gelohnt hat. Noch mehr Aussteller als im vergangenen Jahr, noch mehr Neuigkeiten und viel Brancheninformation warten auf Sie. Einen ersten Einblick finden Sie ab Seite 6.



„Hellomat-Automaten" hat sich in den letzten Jahren zu einem renommierten Geldspielgerätehersteller entwickelt. Wie schwer der Weg dorthin war, können Sie ab Seite 8 lesen.

Dieser Ausgabe liegt ein Prospekt der Firma Sportstätten-Betriebs-AG, Düsseldorf, bei.

Inhalt

Porträt: Hellomat-Automaten	8
IMA-Report	12
10 Jahre Hessen-Verband	16
50. Geburtstag bei LÖWEN-VOLLBRACHT	18
Lustige Spiele verdrängen den Weltraum-Kampf	20
Flexible Menschen fordern einen flexiblen Service	21
Space Cruiser	22
Unterhaltungsautomaten: Branche im Dienst der Freizeit	26
Weitere Münzen lassen auf sich warten	28
Neue Vollkasko-Versicherungsbedingungen	30
Messe-Notizen	32
Automaten Südvertrieb	40
Centaur - ein neuer Flipper	42
Dribbling: AVG-Hit zur Fußball-WM	44
Treasur Island	46
Turbo	46
Challenger	48
Zwei Geburtstage in einem Haus	50
Fantasy	66
Rechtsgrundsätze für die Bebauungsgenehmigung einer Spielhalle	67

Impressum

ISSN 0721-6823

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 und Gestaltung: 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 4,- zuzügl. Porto und gesetzl. Mehrwertsteuer.
Zur Zeit ist Anzeigenpreisliste Nr. 12 gültig.

Hellomat-Automaten:

Ein Aufstieg fernab der großen Ballungszentren

HELLOMAT AUTOMATEN

Schneebedeckte Wälder und Wiesen, einsame Höhen, über die ein rauher Wind pfeift, ein malerisches Tal, durch das sich ein kleiner Fluß, Olef genannt, windet. Und das alles weitab von der Hektik der Ballungszentren und weitab vom Lärm großer Autobahnkreuze. So oder ähnlich könnte ein Reisebericht beginnen, aber wohl kaum eine Standortbeschreibung eines renomierten Herstellers von Geldspielgeräten. Doch so und nicht anders findet sich die Firma „Hellomat-Automaten" in Hellenthal in der Eifel. In einer Landschaft, von der viele behaupten, daß Fuchs und Hase sich dort „gute Nacht" sagen würden. Verschlafenheit soll ihr damit wohl angedichtet werden. Allein ein Besuch bei „Hellomat" zeigt jedoch, daß Verschlafenheit bestimmt nicht der charakteristische Wesenszug der Menschen dort ist und auch nicht der Firmen, die dort betrieben werden. Bei Hellomat-Automaten, oder der Erich Busch GmbH & Co KG, wie der offizielle, aber kaum bekannte „Buchname" lautet, hat man sich spätestens vor zehn Jahren den Schlaf aus den Augen gerieben. Dann nämlich, als der jetzige Geschäftsführer und Mitinhaber Rüdiger Deutsch frischen Wind nach Hellenthal brachte. Die Firma, bereits 1954 von O. J. Hoffmann gegründet und ab 1964 von Erich Busch, Ernst A. Deutsch und Karl Zimmermann weitergeführt, lag damals im Dornröschen-Schlaf, weitab von den großen Industriezentren.

Mit Rüdiger Deutsch war nicht der gestriegelte Jungmanager und Prinz erschienen, sondern ein ruhiger und nachdenklicher Kaufmann. Seine „hanseatische Zeit" in der Daimler-Benz-Verkaufsorganisation in Bremen hat deutliche Spuren hinterlassen - und dies nicht nur in seiner Sprache. Seine Kleidung ist teuer, aber unauffällig, sein Büro funktional und ohne unnötige modische Accessoirs. An der Wand vor seinem Schreibtisch hängen die neuesten Spielgeräte aus seiner Produktion - Erinnerung an die schweren vergangenen zehn Jahre und Ansporn zugleich.



Das Hauptgebäude von Hellomat ganz im Baustil der Eifel.

Als Rüdiger Deutsch 1971 nach Hellenthal kam, fand er ein kleines Unternehmen vor, das kaum Kontakte zum deutschen Markt hatte. Ganze 20 Leute hatten damals Arbeit bei Hellomat. Kein leichter Start, auch nicht für den gewieften Kaufmann.

Rüdiger Deutsch aber hatte den „richtigen Riecher": Mit dem Holland-Geschäft, wohin er Geldspielgeräte ohne Auszahlung exportierte, fand er bald die richtigen Startlöcher. Langsam, aber stetig ging es dann auf dem deutschen Markt bergauf. Jährliche Umsatzsteigerungen von 15-20 Prozent machten mutig. Dann - 1976 - glaubte man gar mit dem Hebelautomaten „Super Zocker" den „Stein der Weisen" gefunden zu haben. Nach dem Vorbild der Slot-Machines sollte der Spieler innerhalb von 15 Sekunden zweimal den

„Glückshebel" bedienen - mehr Aktion sollte ins Spiel. Pech für Hellomat, daß der Spieler gerade dies nicht wollte. Kurz gesagt, der „Stein der Weisen" war ins Wasser gefallen.

Den Ausweg sollte eine eingebaute Automatik bringen. Das Gerät kam auch besser an, doch man hatte vergessen, dies bei der PTB (Physikalisch-Technische-Bundesprüfanstalt) in Berlin anzumelden. Die Anmeldung nahm dann sicher jemand anderes vor, und so folgte die Strafe auf dem Fuß. Alle unangemeldeten Geräte mußten von Hellomat zurückgerufen werden.

Daß der Genickschlag nicht zum Genickschuß für die Mannschaft aus Hellenthal wurde, ist nur der unglaublichen Kraftanstrengung eines jeden einzelnen zu verdanken. „Entweder wir hungern uns gesund, oder wir machen Selbstmord (Konkurs)", hatte Rüdiger Deutsch zu seinen Leuten gesagt und schon gleichzeitig die Ärmel raufgekrempelt, damit jeder wußte, wo es langgeht. Dies taten ihm dann auch seine Angestellten und Arbeiter nach. An allen Ecken und Enden wurde gespart. Sogar Umbauten in der Firma wurden von der Belegschaft selbst in „Spät- und Samstagsschichten" ausgeführt. Vom Arbeiter über die Büroangestellten bis zum Chef packte jeder mit an.

Vielleicht ist dies auch der Grund für die geringe Fluktuation der Arbeitskräfte. Ganz sicher jedoch ein Grund für das gute Arbeitsklima. Wenn Rüdiger Deutsch durch die Firma geht, gibt es keine aufgeschreckte Betriebsamkeit, jeder tut ruhig seine Arbeit, und meistens hat irgend jemand einen lustigen Spruch auf den Lippen.

Ein weiterer Grund für die Zufriedenheit, die die inzwischen 90 Hellomat-Leute bei ihrer Arbeit finden, ist sicher auch folgender Umstand: Bei Hellomat wird fast jedes Teil der Geräte selbst gefertigt. Von der eigenen Werkzeugmacherei bis zur Montage kann jeder das Produkt wachsen sehen. Ein zusätzlicher Vorteil dabei: man ist äußerst flexibel.



Rüdiger Deutsch ist zwar mit Leib und Seele Kaufmann, in den vergangenen zehn Jahren mußte er sich aber auch mit der Technik anfreunden.



Seit dreißig Jahren führt der Arbeitsweg Paul Gehlen allmorgentlich zu Hellomat. Eine Betriebstreue, die immer seltener wird.



Ein Christbaum neben dem Arbeitsplatz zeigt, daß man sich auch bei der Arbeit zu Hause fühlen kann. Wer seine Arbeit gerne macht, macht sie auch gut. Bei Hellomat wird auf ein gutes Betriebsklima viel Wert gelegt.

Jetzt, nachdem man über den Berg ist, wie man so schön sagt, ist jeder bei Hellomat zu Recht stolz auf die Leistung. Vor allen Dingen, weil man nicht nur weitergemacht hat, sondern weil man vor drei Jahren auch die Elektronik nach Hellenthal geholt hat. Damals sicher ein riskanter Schritt. Heute ist gewiß: es war eine kluge Entscheidung. So wie jeder, der früh genug in die Elektronik eingestiegen war, kann auch Hellomat heute entsprechende Qualität anbieten. Außerdem experimentiert man in der alten Schule von Hellenthal zur Zeit an einem neuen Umbau-System für TV-Geräte. Mit wenigen Handgriffen, die jeder beherrscht, sollen dann neue Spiele in die Geräte gegeben werden können.

Für Rüdiger Deutsch hat sich mit seinem Entschluß nach Hellenthal zu gehen, in jungen Jahren schon ein Lebenskreis geschlossen. Er ist zurückgekehrt ins Automatengeschäft, in das er auch hineingeboren wurde. Schon als kleiner Knirps kletterte er über die Automaten des elterlichen Betriebes. Sein Vater hatte bis zum Zweiten Weltkrieg große Aufstellungen in vielen Ostseebädern. Fast 50jährig mußte er nach der Flucht aus der Heimat dann in Dortmund neu anfangen. Günther Wulff war es, der damals Hilfestellung leistete. Er gab Deutsch-Senior 30 Apparate als Startkapital. Nach 14 Tagen schon hatte er das Geld dafür zurück.

Was der Vater schon 1929 in Ostdeutschland begann, führen zwei Brüder von Rüdiger Deutsch heute in Dortmund fort. Wenn der „alte Deutsch", wie man ihn in der Branche liebevoll nannte, heute noch sehen könnte, was aus seinem Grundstein geworden ist, er würde sicher sehr stolz sein. □

Das kleine Interview



Rüdiger Deutsch hat in den letzten zehn Jahren in Hellenthal zeigen müssen was er kann. Heute kann er stolz darauf sein, die schwierigsten Hürden hinter sich gelassen zu haben. Bei allem ist er Mensch geblieben. Querflöte spielen und segeln sind nach wie vor seine geliebten Hobbys, für die er leider immer weniger Zeit hat. In seiner knappen Freizeit sucht er gerne den Kontakt zu Künstlern und Pädagogen. „Nur nicht engstirnig werden", ist einer seiner Vorsätze.

Münzautomat: Viele mittelständische Betriebe, auch in anderen Branchen, stöhnen unter dem Druck der Großen am Markt. Sie aber sind offensichtlich zufrieden?

Rüdiger Deutsch: Das stimmt. Viele jammern, aber ich bin nicht ängstlich. Wir sind jung, haben gute Ideen und haben uns die Aufgabe gestellt, attraktiv zu sein. Außerdem hat die jetzige Marktsituation auch gute Seiten. Wir, die mittelständischen Betriebe, können Impulse an die Großen geben und werden gleichzeitig von diesen gezwungen, so rentabel wie möglich zu wirtschaften.

Münzautomat: War der Schritt in die Elektronik auch ein Schritt in die größere Rentabilität.

Rüdiger Deutsch: Ganz ohne Zweifel vor allem ein Schritt in die Zukunft. Sie eröffnet uns ungeahnte Möglichkeiten. Denken Sie nur an die Versuche mit sprechenden Bauteilen. Da kommt viel mehr Abwechslung ins Spiel, wenn der Spieler mit seinem Gerät kommunizieren kann. Die Zeit des stumpfsinnigen „Walzenanstarrens" ist vorbei. Der Spieler von heute will gefordert werden.

Münzautomat: In letzter Zeit nimmt der Manipulationsdrang wieder enorm zu. Was tun sie dagegen?

Rüdiger Deutsch: Was wir im einzelnen tun, kann ich ihnen jetzt hier nicht sagen. Wir prüfen unsere Geräte jedoch ganz besonders gerade unter diesem Gesichtspunkt. Ein absolut sicheres Gerät wird es auch in Zukunft kaum geben. Sie wissen, daß ganze Banden mit einer ausgefeilten Logistik auf diesem Bereich tätig sind. Doch auch in diesem Bereich hilft uns die Elektronik erheblich. □

Was andere meinen

Jesco von Puttkamer sorgte mit eigenwilliger Maschine für Aufsehen (Allgemeine Zeitung Mainz)

Eine dieser Maschinen sorgte jetzt auf der Frankfurter Buchmesse für großes Aufsehen. Beauftragt von einem Mainzer Verlag, deren Messestand zu gestalten, baute er aus den verschiedensten Eisenteilen drei Stühle, einen Tisch und jenen außergewöhnlichen Apparat. Dieses „sperrige Monstrum, das nach Einwurf von einer Mark und angemessener Wartezeit Bücher zutage förderte" (Frankfurter Allgemeine Zeitung), fand nicht nur bei Publikum und Presse große Beachtung, sondern wurde auch von verschiedenen Fernsehanstalten als willkommener Einstieg für ihre Reportagen über die Buchmesse benutzt.

Die nächste, größere Aktion sind Objekte für die *Automatenfachmesse* in Frankfurt anfangs nächsten Jahres. Den Schaffensdrang des Ingelheimer Künstlers unterstreicht die Tatsache, daß er seine Maschinen nur interessant findet, solange er daran arbeitet, und nach Beendigung eines Objektes sofort das nächste in Angriff nehmen muß.

F.A.Z. 22. November -
„Selbstkontrolle für Spielautomaten"

Der Verband der Deutschen Automatenindustrie hat auf einer Mitgliederversammlung in Berlin beschlossen, ein Kontroll-Gremium zu bilden, das - wie bei der freiwilligen Selbstkontrolle in der Filmwirtschaft - das Aufstellen grausamer und den Krieg verherrlichender Spielautomaten verhindern soll. Solche Spielautomaten, die vor allem durch die Erfindungen in der Mikroelektronik billiger und immer raffinierter geworden sind, wurden häufig in neu errichteten sogenannten Spielsalons aufgestellt.

Der Geschäftsführer des Verbandes, Heinz Kummer, sagte jetzt in Berlin, man habe sich zur Einrichtung eines übergeordneten Kontroll-Gremiums entschlossen, um einerseits den Belangen des Jugendschutzes noch mehr zu entsprechen und andererseits zu einer sachlicheren Beurteilung der Unterhaltungsautomaten beitragen zu helfen. □

In eigener Sache:

Auch wenn sich die Frisur ändert, der Kopf bleibt der gleiche. Dies trifft auch auf uns zu. Der Jahreswechsel war für uns Anlaß die „Frisur" dem Stil der Zeit anzupassen. Sie haben sicher gleich gemerkt, daß unser Signet ein wenig aufpoliert wurde. Sonst hat sich nichts geändert. Auch 1982 haben wir den Vorsatz, noch mehr aus uns herauszuholen und Sie noch zufriedener zu stellen. Helfen Sie uns dabei, indem Sie unsere Arbeit kritisch begleiten.


WULFF
präsentiert :
Bally
CENTAUR

IMA '82:

Das „Super-Ding" unter den Weltmessen



Viele werden sich noch erinnern - vor einem Jahr gab es eine Sensation: Dem VDAI und dem Messegestalter, der Firma Heckmann aus Wiesbaden, war ein „Super-Ding" gelungen, die IMA '81. 8967 Fachbesucher aus 34 Nationen der Welt hatten den Weg nach Frankfurt gefunden.

Wenn sich am 21. Januar die Tore zur IMA '82 öffnen, soll der Besucherstrom noch stärker fließen. 10000 Fachleute erwartet man diesmal. Auf 17000 Quadratmetern Ausstellungsgelände werden alle Fachbereiche des internationalen Automatenmarktes und ihre Zulieferbereiche vertreten sein. Das Angebot ist also riesig. Der Information und Marktbeobachtung, der Kontaktpflege und Kundengewinnung werden keine Grenzen gesetzt sein.

Neben der Geräteinformation, neben Referaten zum Thema „Automaten im Trend", vorgetragen durch namhafte Fachleute aus der Branche, werden auch die leichteren Seiten des Lebens nicht zu kurz kommen. Viele Aussteller haben sich tolle Sachen einfallen lassen. Was die Besucher allerdings genau erwartet, damit wollte noch keiner so genau herausrücken. Ein wenig Überraschung soll ja auch dabei sein.

Wer ist das nun alles, die da zur IMA wollen? Durch ein konsequent angewandtes Ausweissystem ist sichergestellt, daß nur Fachbesucher die Gänge der IMA füllen. Eine Besucherbefragung hat gezeigt, daß der überwiegende Teil zum unmittelbaren Entscheidungsbereich seiner Firma gehört. Fast genau ein Drittel der IMA-Besucher kam mit der festen Absicht nach Frankfurt, auf der Messe direkt zu ordern. Eine Messe also, die nicht der Show der Außen dient, sondern der Fachwelt neue Möglichkeiten und Impulse gibt.

Der Bedeutungsgrad von Politikern, so sagt man, läßt sich an den Journalisten abzählen, die um sie herumschwirren. Wenn dies auch für eine Branche und deren Messe gilt, so ist die IMA auf dem besten Weg eine absolute Spitzenstellung unter den Fachmessen der Automatenbranche zu erringen. Über 20 führende Fachzeitschriften der ganzen Welt sind in der Frankfurter „Fleet-Street" vertreten. Sie wollen vor Ort sein und miterleben, was es heißt, in Frankfurt bei der IMA '82 dabeigewesen zu sein. □

„Kriegsspiele":

Der VDAI nimmt Stellung

Kaum ein zweites Thema wurde in den Medien während der letzten Monate mit so viel Emotionen beladen wie die Diskussion um die „Kriegsspiele". Der VDAI und viele andere Branchenkenner stellten ein erhebliches Informationsdefizit bei allen Beteiligten fest. Dem will der VDAI durch eine gezielte Information abhelfen. In einem Positionspapier beschreibt er die Funktion des Spieles allgemein und geht auf die verschiedenen Argumente in der „Pro und Contra-Form" ein.

Die gegenwärtige Diskussion um den Einsatz von Kriegsspielautomaten wirft nach Ansicht des Verbandes der Deutschen Automatenindustrie (VDAI) nicht nur rechtliche, sondern vor allem definitorische Probleme auf. Eine Novellierung des Gesetzes zum Schutze der Jugend in der Öffentlichkeit, wie sie beispielsweise zur Zeit von dem Bundesministerium für Jugend, Familie und Gesundheit geprüft wird, kann nur erfolgen, wenn eine auch wissenschaftlich untermauerte Entscheidungsgrundlage vorliegt, welche Geräte geeignet sein können, Aggressionen hervorzurufen und deshalb einen negativen Einfluß auf Kinder oder Jugendliche ausüben. Für gesetzliche Maßnahmen auf dem Gebiet des Jugendschutzes ist es entscheidend, ob erziehungs- oder entwicklungsfeindliche Wirkun-

Bally CENTAUR — der erste Flipper in Schwarz-Weiß!

Werden die Flipperknöpfe in Spielbereitschaft gedrückt, erklärt CENTAUR sein System sprechend und mit Lichteffekten.
Beim CENTAUR kann der Spieler zwei Strategien verfolgen: Mehrkugelspiel oder Höchstpunktzahl. Beim Mehrkugelspiel können bis zu fünf Kugeln erzielt werden, wobei vier Kugeln durch Treffen bestimmter Ziele automatisch ins Spiel gebracht werden.
Bis zu 80.000 Punkte kann der Spieler über die rechte Targetbank und den gegenüber angeordneten Prellkontakt erreichen.
CENTAUR hat fünf Spielelemente, die mit verschiedenfarbigen Lampen gekennzeichnet sind:

BONUS FEATURE
beim Treffen bestimmter Ziele werden Punkte addiert oder sogar vervielfacht

ORB FEATURE
der Spieler erhält Zusatzkugeln durch Treffen bestimmter Prellkontakte

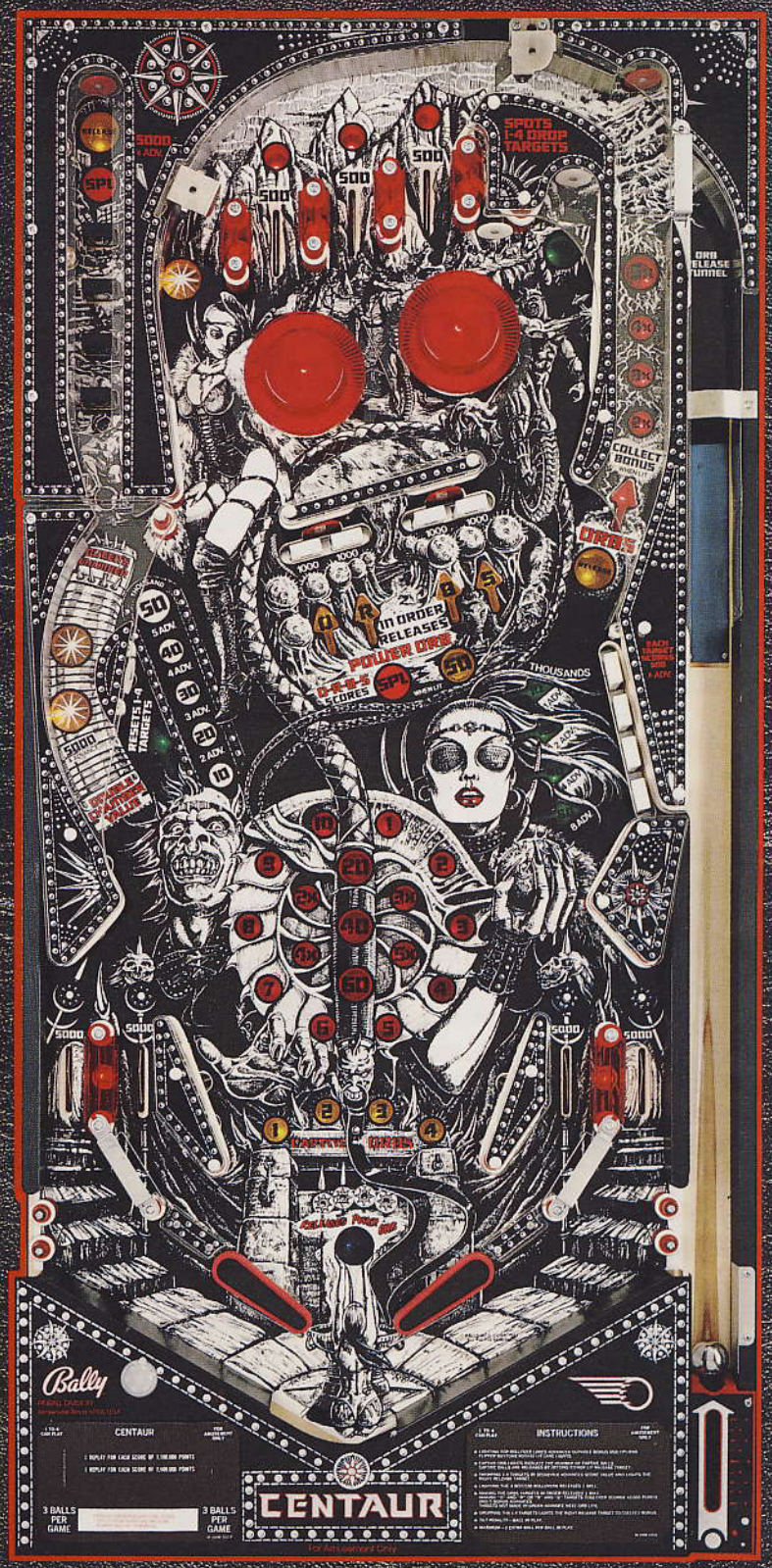
SEQUENCE FEATURE
durch Treffen der Fallziele in der richtigen Reihenfolge können bis zu 80.000 Punkte und ein Bonus von 1 bis 8 erzielt werden

CHAMBER FEATURE
hier kann der Spieler bis zu 50.000 Punkte erreichen

GUARDIAN FEATURE
wenn die Kugel die blauen Lichtpunkte vor der Auslaufbahn überrollt, können bis zu 50.000 Punkte gewonnen werden

CENTAUR wird auch Sie magnetisch anziehen und zum Spielen einladen ...
...durch sein bestechendes Design
...durch seine eindrucksvolle Stimme.

CENTAUR
erweckt die Spielleidenschaft!



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

WULFF
Ein Unternehmen der Bally-Gruppe

Freizeit die Spaß macht!

gen ausgeschlossen werden können oder zumindest höchst unwahrscheinlich sind.

Dies ist bei den in der Bundesrepublik eingesetzten Kriegsspielautomaten der Fall. Wissenschaftliche Untersuchungen der jüngsten Zeit haben eindeutig ergeben, daß Tele-Automaten mit Kampfhandlung - übrigens im Gegensatz beispielsweise zum Kriegsspielzeug - das Geschehen verfremden. Bei den Automaten hat der Spielvorgang Symbolcharakter. Sie dienen der Unterhaltung, stellen eine Herausforderung an die Geschicklichkeit des Spielers dar, prüfen sein Konzentrationsvermögen, lenken ab, machen aber nicht aggressiv.

Der VDAI hat bereits in der Vergangenheit immer betont, daß er sich gegen eine Aufstellung von Videogeräten an solchen Plätzen wendet, die Kindern und Jugendlichen zugänglich sind, sofern Spiele angeboten werden, die Grausamkeiten realistisch darstellen. Dementsprechend werden in der Bundesrepublik Deutschland und West-Berlin lediglich vereinzelt TV-Geräte mit realistischem Grausamkeitscharakter angetroffen. Der Verband schätzt die Zahl dieser Geräte auf weniger als ein Prozent der insgesamt aufgestellten Video-Unterhaltungsautomaten.

Zur Vermeidung sogenannter grausamer Automatenspiele faßte der VDAI jetzt den Beschluß, eine freiwillige Selbstkontrolle nach dem Vorbild der Filmwirtschaft einzurichten. Das unabhängige Kontroll-Gremium soll auch zu einer Einstufung der Automatenspiele für bestimmte Altersklassen führen, so daß an frei zugänglichen Aufstellorten, wie zum Beispiel Kino-Eingängen, nur jugendfreie Unterhaltungsautomaten stehen dürfen.

Nach Ansicht des VDAI sollte dies künftig der Weg sein, Beschränkungen für einzelne Geräte durchzusetzen. Diskutiert werden sollten daher Kriterien, die auf die Zulassung einzelner Geräte angewandt werden können, nicht aber gesetzlich einschränkende Maßnahmen. Denn hierbei würde sich zusätzlich eine weitere schwerwiegende Folgerung ergeben. Wenn nämlich überhaupt gesetzliche Maßnahmen erwogen werden, können sie sich - ohne den Gleichheitsgrundsatz zu verletzen - nicht allein gegen die Automaten richten. Vielmehr müßten auch Kriegsspielzeug, Einflüsse durch Filme, Fernsehen und Literatur in die Betrachtung einbezogen werden.

IMA-Tip

„Münzautomat"

Wenn Sie in Frankfurt sind, so sollte Ihr Weg Sie auch zu Ihrer Fachzeitschrift „Münzautomat" führen. Auch wir waren nicht faul und haben uns diesmal etwas Besonderes einfallen lassen. Jesco von Puttkammer, ein junger Kunstschaffender, der in Presse, Hörfunk und Fernsehen schon viel Aufmerksamkeit gefunden hat, wird Sie an unserem Stand (1058) in seine Automatenwelt führen. Schon vor einigen Jahren haben Automaten sein erstes Interesse gefunden. Er hat ihnen neue Funktionen gegeben und ihr Innenleben mit seiner „Spielwelt" gefüllt. Mehr erleben Sie an unserem Stand auf der IMA '82. Lassen Sie sich überraschen.

Tatsache ist darüber hinaus, daß Video-Spiele heute bereits in Kaufhäusern oder Einzelhandelsgeschäften auch von Kindern und Jugendlichen erworben werden können. Wenn man nach etwaigen Gefährdungsmomenten sucht, so kann nicht ausgeschlossen werden, daß Aggressionen, die die Annahme einer Jugendgefährdung rechtfertigen könnten, in unvergleichlich stärkerem Maße vom Fernsehen, vom Film oder vom Kriegsspielzeug ausgehen.

Eine Aggressionsbereitschaft von Kindern und Jugendlichen kann dagegen ursächlich wohl kaum auf das Spielen an Unterhaltungsautomaten zurückgeführt werden, dafür gibt es keinen ernstzunehmenden Hinweis, keine haltbare empirische Untersuchung.

Bei der gegenwärtigen Diskussion dürfen schließlich auch die wirtschaftlichen Folgen einer neuen gesetzlichen Regelung nicht übersehen werden. Die in der Unterhaltungsautomaten-Wirtschaft tätigen Unternehmen beschäftigen rund 20000 Mitarbeiter. Ein Verbot der bereits aufgestellten Geräte würde zur Folge haben, daß die Geräte abgeräumt und nur noch bedingt, nämlich in Spielhallen, gewerblich genutzt werden können. Das wird aber in der Regel daran scheitern, daß Spielhallen bereits ausreichend mit Geräten bestückt sind und der Einsatz von zusätzlichen Geräten wirtschaftlich nutzlos ist. Außerdem haben Aufsteller, die keine Spielhalle betreiben, überhaupt keine Möglichkeit mehr, Geräte anderweitig einzusetzen.

Die Auswirkungen auf den Absatz der Industrie müssen nachteilige Folgen auf den Bestand der Arbeitsplätze haben. Dies trifft übrigens auch dann zu, wenn sich die vom VDAI mit Sorge beobachteten Bemühungen einiger Städte verstärken, einer weiteren Ausbreitung von Spielhallen unter anderem mit bauplanungsrechtlichen Auflagen und drastischen Steuererhöhungen entgegenzuwirken.

(Auszug aus dem Positionspapier des VDAI „Zur Diskussion um Kriegsspielautomaten".)



triomint® record

- Übersichtliches 3-Walzengerät, das jeden anspricht, mit Zocker-Risikospiel und Gewinngarantie auch bei den kleinsten Sonderspielserien.
- Optimale Spielfreude und ständige Gewinnerwartung über die beliebten 7er-Symbole.
- Bewährte Zuverlässigkeit durch Computer-Steuerung.
- Im Einspielergebnis werden die gleichbleibende Spielstärke und damit der Dauererfolg meßbar.

Unternehmensgruppe
NSM/LÖWEN

IHR FREIZEIT PARTNER

10 Jahre Hessen-Verband

Nach schweren Gründerjahren heute ein wirksamer Interessenvertreter



In Kirchheim wurde nicht nur gefeiert. Probleme mit der Verwaltung, der veröffentlichten Meinung über die Branche und der mittelständischen Rolle in der Wirtschaft standen auf der Tagesordnung.

Der jüngste Aufsteller-Landesverband in der ZOA, der Hessische Münzautomaten-Verband, hatte anläßlich seines zehnjährigen Bestehens zu einer Mitgliederversammlung nach Kirchheim eingeladen. Auf den Tag genau - am 8. Dezember 1971 also - entschlossen sich 25 Automatenaufsteller zu einer Gründungsversammlung einzuladen.

Mannes zum Erfolg geführt hat. Albert Roth wurde damals mit 20 Stimmen die schwere Bürde auferlegt. Daß er sie gut zu tragen wußte, zeigt die heutige Arbeit und Mitgliederentwicklung des Verbandes. An die dritte Stelle hat er den hessischen Verband in der ZOA-Statistik gebracht.
Wenn der Erfolg da ist, wird der steinige Weg dorthin allzu gerne vergessen. Nicht so bei Albert Roth. Er weiß genau, daß der eigentliche Durchbruch erst vor gut einem Jahr erfolgte. Über 60 neue Mitglieder stießen zum Verband. Der Vorsitzende schilderte in seiner Rede die Probleme mit denen die Aufstellerschaft und der Verband heute zu kämpfen haben und betonte, daß nur ein Erfolg erzielt werden könne, wenn alle an einem Strang ziehen würden. Eine gesunde Aufstellerschaft, ein gesunder Großhandel und eine leistungsstarke Industrie, seien gemeinsam in der Lage Branchenprobleme zu lösen, so Roth.



Die „10jährigen": Damals hatte viel Mut zur Gründung eines neuen Verbandes gehört. Heute kann jeder stolz auf seine Leistung sein.

Wie Verbandsvorsitzender Roth schilderte, war der Anfang sehr dornenreich. Im Verband Hessischer Automatenaufsteller hatten sich gerade die Nordhessen nicht sehr wohl gefühlt. Ihre Interessen wurden ihrer Ansicht nach kaum berücksichtigt.

Wen wundert es, daß vor allem im südhessischen Raum der Neugründung nur ein müdes Lächeln geschenkt wurde. Aus den 23 Personen, die damals den Mut zur Gründung des Münzautomatenverbandes hatten, sind inzwischen 320 Mitglieder geworden. Es hat sich gezeigt, daß die Wahl des ersten

Auch der gute Draht zu den Behörden gehört nach Meinung des Vorsitzenden zu den wichtigsten Bedingungen um effektiv zu arbeiten. Nur über diesen Weg sei es in den vergangenen Jahren möglich gewesen, Verständnis zu wekken für die Schwierigkeiten der Branche und sogar bei Gesetzesänderungen ein gewichtiges Wort mitzureden. Die Mitglieder des Verbandes wurden aufgerufen, sich noch stärker als bisher am Branchengeschehen zu beteiligen. Gerade der mittelständige Betrieb habe es heute nötig, sich eine starke Lobby zu verschaffen.

Im Anschluß an die Versammlung, in der auch die Gründungsmitglieder geehrt wurden, präsentierte die Unternehmensgruppe NSM/LÖWEN ihr aktuelles Programm. Schulungsleiter Ing. Mosinger antwortete auf alle technischen Fragen und schilderte die einzelnen Sicherungs-Vorkehrungen zur Manipulation der Geräte.

Beim kalten Büffet saß man noch bis spät in die Nacht zusammen und tauschte die neuesten Informationen und Markttrends aus. Gerade die Gründungsmitglieder hatten sich anläßlich des Geburtstags natürlich viel zu erzählen über die ersten Tage und die vielen Startschwierigkeiten des Hessischen Münzautomaten-Verbandes. Gerade derjenige, der um all diese Probleme weiß, kann um so mehr stolz auf die heutige Leistung sein. □



NSM 240-I

Der Musikautomat der Superlative

Das Klangerlebnis ohnegleichen

- 240 Wahlmöglichkeiten
- 12 Lautsprecher
- Lichtorgel mit tollen Farbeffekten

Kommen, sehen, hören, begeistert sein!

Premiere auf der ima '82, Stand 1070

Unternehmensgruppe

NSM/LÖWEN

IHR FREIZEIT PARTNER

50. Geburtstag bei LÖWEN-VOLBRACHT

Die älteste Großhandlung Deutschlands ist auch heute noch erfolgreich

Ein Großteil der heutigen Geschäftsgründungen in allen Wirtschaftsbereichen ist nach einem Jahr schon ein peinliches Ereignis. Innerhalb des ersten Geschäftsjahres müssen viele ihre Tore schon wieder schließen. Um so mehr ist der 50. Geburtstag einer Firma Anlaß zum Feiern. Bei LÖWEN-VOLBRACHT in Hannover wurde es eine richtige Familienfeier. Trotz der widrigen Witterung am 9. Dezember kamen Kunden, Geschäftspartner und Freunde des Hauses von nah und fern, um ihre Glückwünsche persönlich zu übermitteln.

So konnte Geschäftsführer Dieter Steding unter dem Beifall der Anwesenden u. a. den ersten und ältesten Kunden des Hauses, Carl Lorenz Ahrens aus Langenhagen, begrüßen, dessen Aufstellbetrieb heute von seiner Tochter weitergeführt wird, und auch Wolfgang Sens, einen Mann der ersten Stunde, der zusammen mit Hermann R. Volbracht und den Herren Abtmeier und Schreiber bald nach Kriegsende den heute bestehenden Aufstellerverband mitbegründete.

In seinem historischen Rückblick über die Entwicklung des 1931 von Hermann R. Volbracht gegründeten Unternehmens sagte Dieter Steding, daß die Automatenbranche nach dem Kriege zu neuem Leben erwachte und zu wachsen und zu expandieren begann, als die ersten, mit normalen Münzen zu bespielenden Geldspielautomaten auf der Bildfläche erschienen.

Im Jahr 1953, als die Firmen NSM und LÖWEN-AUTOMATEN rund 20000 Exemplare des ersten Geldspielautomaten aus der so überaus erfolgreichen Baureihe *Rotamint* auf den Markt brachten, bestand die Firma VOLBRACHT in der Haller Straße in Hannover aus sieben Mitarbeitern. Der siebte Mitarbeiter war Wolfgang Schmidt, der später bis 1974 als Geschäftsführer die Geschicke der Firma lenkte.



Ullrich Schulze überbrachte die Glückwünsche des Aufsichtsrates und der Gesellschafter der Unternehmensgruppe NSM/LÖWEN.

Zum 25jährigen Jubiläum im Jahre 1956 hatte die Firma dann bereits 25 Mitarbeiter. Im Jahre 1959 wurde die Firma von H. R. Volbracht aus gesundheitlichen Gründen an LÖWEN-AUTOMATEN verkauft.

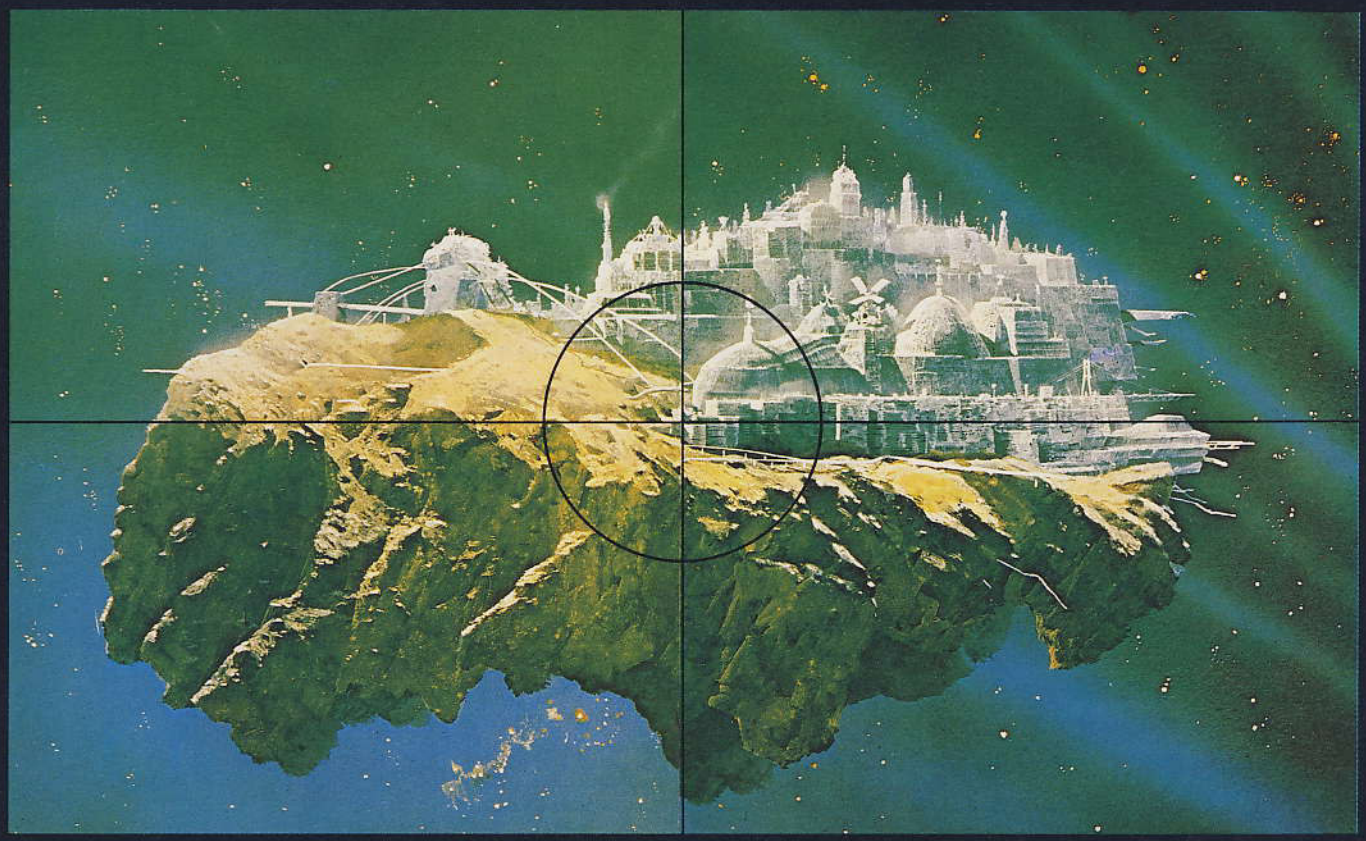
Als am 1. April 1959 die Niederlassung Bremen gegründet wurde, war der heutige Prokurist und Niederlassungsleiter Werner Cordes schon mit von der Partie.

Es folgte die Eröffnung der Niederlassung in Bielefeld im Jahre 1962. 1968 wurde dann die Niederlassung Osnabrück gegründet. Auch hier ist ein Mann der ersten Stunde heute als Niederlassungsleiter tätig - Klaus Koch.

Im Namen der Gesellschafter und des Aufsichtsrates der Unternehmensgruppe NSM/LÖWEN beglückwünschte Ullrich Schulze das Unternehmen, das seit 1. Januar 1980 als LÖWEN-VOLBRACHT firmiert, und dessen Mitarbeiter zum 50. Geburtstag, dankte allen Gästen für ihr Kommen und wies auf die Bedeutung der Verpflichtung hin, was es heißt, Deutschlands älteste Automatengroßhandlung zu sein.

Die Grüße und Wünsche der Geschäftsführung der Unternehmensgruppe NSM/LÖWEN überbrachte Joachim Holz, der allen Kunden für ihre Treue zu diesem Hause dankte und versicherte, daß man bei LÖWEN-VOLBRACHT alles tun werde, damit die Kunden auch in Zukunft optimal beraten werden und sich hier „zu Hause" fühlen. Als Geburtstagsgeschenk hatte Joachim Holz, Geschäftsführer Marketing, eine Rotamint Duplex mitgebracht, die unter großem Beifall als Hauptgewinn in der Tombola ausgesetzt wurde.

Diese Tombola war mit 150 Gewinnen hervorragend bestückt. Jeder Geburtstagsgast konnte sich drei Gratislose aus der Lostrommel ziehen, und wer seine Chancen erhöhen wollte, konnte noch weitere Lose dazukaufen. Der Erlös aus dieser Aktion wurde von LÖWEN-VOLBRACHT als Spende einer cari-



Erleben Sie die Faszination der neuesten Video-Spiele bei uns auf der

ima '82

Stand 1070

Unternehmensgruppe

NSM/LÖWEN

IHR FREIZEIT PARTNER

tativen Einrichtung der Stadt Hannover übergeben.

Der Hauptgewinn, eine Rotamint Duplex, ging an einen langjährigen Kunden des Hauses LÖWEN-VOLBRACHT, an Egon Seifert aus Barßel.

Um den Geburtstag auch richtig begehen zu können, hatte man bei LÖWEN-VOLBRACHT in Hannover nicht nur bestens für das leibliche Wohl gesorgt, sondern auch ein Spiele-Cabinett mit Geräten aus der Zeit der Firmengründung - also 1931 - eingerichtet. Besonders die Kunden, die damals schon im Automatengeschäft tätig waren, hatten viel Freude an der nostalgischen Kulisse und dem Stückchen Spielautomatengeschichte. Aber auch die jungen Aufsteller spielten mit Begeisterung an den 50 Jahre alten Geräten, mit denen ihre Väter teilweise ihre Aufstellung begründet hatten. Die historischen Automaten waren eine Leihgabe des Deutschen Automatenmuseums in Bingen von der Unternehmensgruppe NSM/LÖWEN. □

Neuer IMA-Trend:

Lustige Spiele verdrängen den Weltraum-Kampf

Ab 21. Januar zeigen auf der IMA über 120 Direktaussteller aus elf Nationen und rund 50 zusätzlich repräsentierte Firmen auf der größten Automatenfachmesse Europas, wo es in Zukunft bei Spiel und Unterhaltung, bei Musikgenuß und der betrieblichen Zwischenverpflegung über Automaten lang geht.

So präsentiert ein führender Hersteller von Zigarettenautomaten an seinem Stand einen von Luigi Colani entworfenen Automaten. Die Funktionsstudie, so das Unternehmen, soll während der IMA zur Diskussion gestellt werden. Mit einem Mehr-Preis-Münzschaltgerät für Waren- und Getränkeautomaten sorgt ein Unternehmen aus Herrieden in Fachkreisen für Gesprächsstoff. Ein sprechender Kaffee-Automat, der den Kunden nach seinen Wünschen befragt, ist die Creation eines Ausstellers aus Verden/Aller, während sich ein baden-württembergischer Automatenbauer aus Magstadt mit einem Kreditkartensystem für Automaten vorstellt. Bargeld an Münzautomaten, zumindest für die Zwischenverpflegung am Arbeitsplatz, für die Essenkartenausgabe der Kantine und vieles andere mehr, ist - so paradox es klingen mag - in Zukunft überflüssig. Girovend, das Kreditkartensystem, wird es möglich machen.

Zwischen Dienstleistung und Unterhaltung ist ein Automat angesiedelt, der unter dem Namen *Alcomat* in Zukunft in Gaststätten, Diskotheken, Hotels und Restaurants für Furore sorgen soll. Er testet - wie das gefürchtete Röhrchen der Polizei - in Sekundenschnelle den Blutalkoholgehalt eines frohen Zechers. „Er wird zwar keinen Autofahrer vom Trinken, wohl aber manchen fröhlichen Zecher vom Autofahren abhalten", verspricht der Hersteller.

Auf dem Sektor der Unterhaltungsautomaten bahnt sich ein Wandel an. Auf der IMA '82 werden weniger Spielgeräte mit Kampfgeschehen aus dem Weltall zu finden sein. Zumindest die bundesdeutschen Hersteller übten schon seit Jahren Abstinenz in Sachen „Kriegsspiele". Jetzt sind lustige Spiele auf dem Vormarsch. Ob man nun mit dem Frosch übers Wasser springt, mit der Schildkröte „Turpin" die Schildkrötenjungen aus Unterwasserhöhlen rettet oder ganz einfach Geister jagt, bei der neuen Generation der Video-Games ist fröhliches Freizeitvergnügen für jedes Alter Trumpf.

Die Kreativität der Erfinder dieser sogenannten Comic-Spiele, auch Fun-Games genannt, kennt keine Grenzen. Viele von ihnen haben märchenhaften Charakter, ihre Aufmachung ist fantasievoll und witzig, die Spielregeln sind leicht verständlich und unkompliziert.

Kompliziert geht es dagegen zu, wenn Mike Massey, der aus Chicago nach Frankfurt kommt, in Aktion tritt. Massey ist einer der bekanntesten Trickspieler Amerikas und demonstriert während der IMA sein Können am Billard-Tisch. Herkömmlich ist die Idee, die Ausführung jedoch ist völlig neu. „Dribbling" nennt sich das Video-Game, welches dem seit Jahren bekannten Tischfußballspiel nachempfunden ist. Rechtzeitig zur Fußball-WM, so der Hersteller, kommt dieser neue Freizeitspaß auf den bundesdeutschen Markt.

Eine Weiterentwicklung des Fahrsimulators „Nürburgring Power Slide", welcher im Januar 1981 auf der IMA in Frankfurt für Furore sorgte, wird auch zur 3. IMA für eine Sensation gut sein.

IMA-Tip

„Kunst und Automat"

Lassen Sie sich eine Rarität der IMA '82 nicht entgehen. Unter dem Titel „Kunst und Automat" wird viel Altes und Neues aus der Welt der Automaten gezeigt. In der Sonderschau finden Sie neben alten Unterhaltungs-, Musik-, Waren- und Dienstleistungsautomaten auch viele Fotos aus den Anfängen des Automatenzeitalters als Stiche, Poster und Werbeplakate. Die Geschichte der Automaten vor Augen zu haben, wird sicher zu einem Erlebnis.

Es handelt sich um einen Simulator, der sich während der Fahrt stilgerecht um die eigene Achse dreht. Eine Rechtskurve wird jetzt auch durch eine Drehung nach rechts realistisch dargestellt.

Science-fiction wird bei einem Bild-Flipper eines Frankfurter Automaten-Bauers groß geschrieben. Der Magic-Picture-Pin zeigt den Spielern bis zu 150 verschiedene Grafiken und Gemälde aus der Science-fiction-Welt auf einer Mattscheibe. Einzige Voraussetzung, der Spieler muß auch gut genug spielen.

Das internationale Angebot der Aussteller wird ergänzt durch ein umfangreiches Seminarprogramm, eine Sonderschau mit dem Thema „Kunst und Automat". Diesem Thema hat sich auch der „Münzautomat" angenommen. Jesco von Puttkamer, ein junger Künstler, der schon auf der Frankfurter Buchmesse viel Aufsehen erregte, wird auch der Automatenbranche einige Überraschungen zeigen können. Außerdem präsentieren sich über 20 namhafte Fachpublikationen der ganzen Welt in einer „IMA-Fleet-Street". □

Flexible Menschen fordern einen flexiblen Service

Dienstleistungsbereich: IMA bietet Alternativen für mittelständische Unternehmen

Frankfurt. - Die automatische Versorgung oder die Bewirtung von Mitarbeitern mit Getränken und Snackprodukten über Warenautomaten baut ihre Position weiter aus. Gerade die flexible Arbeitszeit, aber auch die Verlängerung des Wochenendes, mit dem früheren Arbeitsschluß am Freitagnachmittag, zwingen Betriebe immer mehr zu beweglichen Versorgungskonzeptionen. Essen und Trinken am Arbeitsplatz sind für das Wohlergehen, für die Leistung, aber auch für die Atmosphäre im Betrieb wichtig. Neue Konzeptionen haben daher einen entsprechenden Stellenwert.

Der Waren- und Getränkeautomat bietet hier einen guten Weg zu einer zeitgemäßen, kostensparenden Konzeption. Die Mitarbeiter erhalten über Automaten die Möglichkeit, unabhängig von Pausenzeiten, individuell eine Erfrischung oder einen Snack zu sich zu nehmen. Je nach Arbeitsbeginn kann so der erste Kaffee dem Arbeitsrhythmus angepaßt werden. Starre Pausenregelungen, die eine flexible Arbeitszeit, aber auch eine flexible Pausengestaltung einengen, können so durch die automatische Versorgung abgelöst werden durch eine ebenfalls flexible Pausengestaltung. Das Angebot über Warenautomaten ist heute ebenso umfassend wie abwechslungsreich. Durch die verschiedenen Automaten für gekühlte Produkte, für heiße und kalte Getränke, für Süßwaren und Snacks erhält der Mitarbeiter ein breitgefächertes Angebot.

Gerade in Betrieben mit weniger als 100 Mitarbeitern - und davon gibt es in der Bundesrepublik Deutschland nahezu 2,3 Millionen, was rund 98 Prozent der gesamten Arbeitsstätten entspricht - gibt es in der Regel keine Kantine. Nur ein kleiner Teil von ihnen wird mit Menüs aus Stadtküchen oder der Tiefkühlindustrie beliefert. Für diese Betriebe bietet die IMA '82 echte Alternativen und Informationen.

Das Angebot von Heiß- und Kaltgetränken sowie von Snackartikeln ist ein wichtiger Beitrag zur Erfrischung und zur Leistungsstabilisierung der Mitarbeiter. Die Automatenindustrie wartet gerade für diesen Bereich mit einem breiten Geräte-Programm für diese Betriebsgröße auf. Durch ihre individuelle Nutzungsmöglichkeit, die Personalunabhängigkeit und die Verfügbarkeit rund um die Uhr sind sie ein hervorragender, kostensparender und zuverlässiger Servicepartner, auch oder gerade für Betriebe, die im Schichtdienst arbeiten müssen. Gerade in einer Zeit, in der es um verschärftes Kosten- und Rationalisierungsdenken geht, bieten Automaten eine interessante Alternative. □

Ihre Kleinanzeige im Münzautomat -

Erfolg muß nicht teuer sein!

SPACE CRUISER:

Electron Games-G. Reichert hat wieder ein heißes Eisen im Feuer

Auf der Incomat '81 in Salzburg stellte Electron Games-G. Reichert zum ersten Male sein jüngstes Kind, den *Space Cruiser,* vor. Electron Games-G. Reichert baut in Lizenz von TAITO den neuesten Hit dieser Firma - *Space Cruiser* -. Bisher nicht dagewesene Action und brandneue Features bestimmen den Charakter dieses Weltraumspiels.

Zum Spielablauf:
Nach dem Münzeinwurf startet der eigene Raumkreuzer von der Erde und erreicht nach Trennung von der Trägerrakete die fremde Galaxie. Jetzt wird dem Spieler optisch über ein Radarbild dargestellt, wo er sich im Weltraum befindet. Dies geschieht weiterhin während des gesamten Spiels zwischen den einzelnen Phasen. Ziel ist es, die Erde von der Bedrohung der Invasion eines fremden Planeten zu befreien.

Phase 1: Fliegende Untertassen stürzen sich auf den Verteidiger, versuchen, diesen auszumanövrieren und mit Hilfe ihres Anführers, der von Zeit zu Zeit einen Laserblitz abgibt, den Raumkreuzer zu eliminieren. Während der Attacke löst sich jedoch ein Ufo aus dem Konvoi und wendet sich gegen seine eigene Flotte und unterstützt somit den Verteidiger. Nach erfolgreicher Überwindung dieses Angriffs, sieht sich der Spieler in der *2. Phase* noch aggressiveren Invasoren gegenüber.

Phase 3: Jetzt muß der Spieler sein Raumschiff geschickt durch einen dichten Gürtel von Asteroiden steuern. Diese Aufgabe erweist sich als nicht ganz einfach, da der Raumkreuzer in seiner Vorwärtsbewegung nicht kontrollierbar ist und in der *Slip Zone* sehr schwer zu steuern ist. Jeder getroffene Asteroid gibt Bonuspunkte.

Phase 4: Andocken an das Mutterschiff, um die eigene Widerstandskraft zu verstärken. 2000 Bonuspunkte werden vorgegeben. Diese verringern sich jeweils um 50 Punkte bei Schüssen gegen das Mutterschiff während des Versuches, die fremden Raumschiffe zu zerstören, die das erfolgreiche Andokken verhindern wollen.

Phase 5: Fremdartige Wesen versuchen das weitere Vordringen des Raumkreuzers zum fremden Planeten zu stören. Hat man jedoch die Geschicklichkeit und das Glück, den Anführer der Aliens auszuschalten, verschwinden alle seine restlichen Begleiter. Die Eindringlinge kommen erneut in *Phase 6,* diesmal aber noch konzentrierter und tückischer.

Phase 7: Dies ist die Phase der 21 Ufos. Diese Zahl erscheint rechts oben im Bild und verringert sich entsprechend der eliminierten Ufos. Vorsicht! Die Ufos werden flankiert von Raumschiffen, die gefährliche Splitterminen abwerfen. Zusätzlich erscheint von Zeit zu Zeit der Master. Gerät der eigene Raumkreuzer in dessen Bannstrahl, wird er für einen kurzen Moment bewegungs- und handlungsunfähig. Er bildet somit ein leichtes und wehrloses Ziel.

Phase 8: Aus den Kratern des fremden Mondes ergießt sich eine Vielzahl von Abwehrraketen in Richtung Raumkreuzer. Hier gilt es geschickt auszuweichen und eventuell durch eigene Treffer die Abwehrraketen zu egalisieren. Nach erfolgreicher Überwindung dieser Phase muß noch der fremde Planet paralysiert werden, und die Bedrohung ist von der Erde abgewendet.

Passiert es, daß der Spieler vor Erfüllung seiner Aufgabe alle seine Raumkreuzer verliert, kann er durch Münznachwurf bzw. Kreditguthaben sein Spiel an der zuletzt erreichten Position fortsetzen. Dies muß innerhalb einer vorgegebenen Zeit nach -*Game Over*- geschehen. Zusätzlich können die punktbesten Spieler gemäß den insgesamt eingeworfenen Münzen (1-9) ihre Namen einprogrammieren. □

In eigener Sache

Lieber Leser!

Viele Dinge des täglichen Lebens sind in den letzten Jahren teurer geworden. Wir alle merken dies in unserem Portemonnaie. Die Kosten für Papier und die technische Herstellung einer Zeitung sind jedoch im Vergleich dazu geradezu kometenhaft angestiegen. Im neuen Jahr müssen also auch wir Ihnen eine kleine Teuerung zumuten. Wir haben lange mit diesem Schritt gewartet und zuerst versucht, im eigenen Hause zu sparen. Nun ist es soweit. Der Münzautomat wird im neuen Jahr 4,- DM pro Ausgabe kosten.
Eigentlich nicht so viel für gute Information und Marktübersicht. Wir hoffen auf jeden Fall, daß Sie auch weiter zu unserem treuen Leserkreis zählen. Es lohnt sich bestimmt!

Ihr Münzautomat

Electron Games G. Reichert präsentiert auf der IMA 82 ein sensationell neues Orion-Video!

Die angenehme Überraschung aus dem All!



Wenn Sie schon zur IMA 82 vom 21. 1. bis 24. 1. kommen, kommen Sie am Stand 1050 von Electron Games G. Reichert nicht vorbei. Denn dort wartet die neue Orion-Sensation auf Sie: Ein mitreißendes, ans Gerät fesselndes Videospiel mit neuer Spannung und vielen Überraschungen.

Perfekt gemacht durch die bewährte Orion-Qualität, ein flexibles und aufstellgerechtes Geräteprogramm und durch den zuverlässigen Electron Games G. Reichert-Service.

Kommen Sie zu Electron Games G. Reichert – dem Video-Spezialisten mit der Aufstell-Erfahrung. Und erleben Sie die angenehme Überraschung – wo gibt es das schon noch!

Electron Games G. Reichert
Elz/Limburg
Tel.: 02663/6083



Alleinvertrieb über den Fachgroßhandel:

Ein neues Spitzen Video
von Electron Games G. Reichert:

ORION

SPACE CRUISER

Mit dem Weltraumkreuzer auf Erfolgskurs!

Phantastisch die Abenteuer, die Space Cruiser den Video-Fans bietet – Anfängern genauso wie den Profis. Was da abläuft ist voller Spannung und heizt zu Höchstleistungen auf: Der Kampf gegen die UFO's, das gefährliche Durchdringen des neuartigen Asteroiden-Gürtels, der zerstört werden muß um das Vordringen des Cruisers zu ermöglichen. Das navigatorisch schwierige Auftanken an der Raumstation und immer wieder die Angriffe von feindlichen Planeten u.a. durch die blitzartig auftretenden Laserkugeln. Erst wenn der Planet völlig zerstört ist, kann der Sieg gefeiert werden! Damit das Spiel nicht vor dem siegreichen Ende abgebrochen werden muß, hat der Orion Space Cruiser eine Spiel-Fortsetzungstaste: Eine zusätzliche Münze, ein Knopfdruck und das Spiel geht weiter.

Japanische Video-Fantasie – deutsche Orion-Qualität

Space Cruiser gehört zu den Stars der aktuellen japanischen Video-Szene. Electron Games G. Reichert bringt ihn nach Deutschland exklusiv für das Orion-Video-Erfolgsprogramm. Und das heißt für den Aufsteller: Zuverlässige Produktion in Deutschland, bewährte Orion-Qualität, ein vielseitiges und flexibles Modellangebot für alle Aufstellsituationen, praxisgerechte Funktionssicherheit und nicht zuletzt die zeit- und geldsparende Servicefreundlichkeit!

Steuern Sie mit auf dem Erfolgskurs des Orion-Space Cruiser! Rufen Sie gleich bei Ihrem Fachgroßhändler an. Oder direkt bei Electron Games G. Reichert: 0 26 63/60 83







Electron Games G. Reichert
Elz/Limburg

Lizenznehmer von TAITO

Apparate Verkaufs Gesellschaft mbH
Automaten-Center, Gauselmann KG
Automaten-Erkens
Baden-Automaten
BAG Menke GmbH
Bergmann & Co.
Dölle-Automaten
Franken-Automaten Südvertrieb
Geda Automaten
Grasseger-Automaten
A. K. Grünberg Nachf.
Friedr. W. Jost KG
Knappmeier KG
Krüger-Automaten
Küpper KG
Loewen-Automaten
Loewen-Unimatic
Mogk Automaten
Nova Apparate
Plinke-Automaten
Pirker-Automaten Wien
Prümmer-Automaten
Reel-Automaten
Rhein-Automaten
Rhenania
Ruhr-Automaten
Schmidt-Automaten
E. Schneider GmbH & Co.
Seevend-Automaten
Vollbracht NF
Stella Electronic Apparate GmbH
Walberer Automaten
Welfen Automaten GmbH
Westav
Wulff Automaten GmbH

Wulff-Automaten:

Jetzt auch

in Süddeutschland vertreten

Zum 1. Januar 1982 hat die Firma Wulff-Automaten GmbH, Hannover, alle Anteile an der Küpper GmbH, Stuttgart, übernommen. Nach dem Aufbau der Niederlassungen in Hamburg und Bremen verfügt die Wulff-Organisation nunmehr auch über einen eigenen Vertriebsstützpunkt in Süddeutschland.

Ausschlaggebend für die Übernahme der Küpper GmbH war die nahezu drei Jahrzehnte lange enge und gute Zusammenarbeit zwischen beiden Häusern. Nach der Übernahme werden Frau und Herr Küpper, die seit der Gründung die Geschicke der Küpper GmbH erfolgreich geleitet haben, auch weiterhin voll als Geschäftsführer tätig bleiben.

Wie Herr Hans Kloß, Geschäftsführer der Wulff-Gruppe Deutschland, hierzu mitteilt, wurde durch die Akquisition der Küpper GmbH ein wesentlicher Schritt in der konsequenten Politik des Aufbaus eines eigenen und aufstellernahen Vertriebsnetzes vollzogen. □

Unterhaltungsautomaten: Branche im Dienst der Freizeit

Das Spiel am Automat ist aus dem Alltag nicht mehr hinwegzudenken

Die deutsche Unterhaltungsautomaten-Wirtschaft hat in den letzten Jahren eine außerordentlich positive Entwicklung zu verzeichnen. Unterhaltungsautomaten sind - ebenso wie die Warenautomaten - zu einem festen Bestandteil des gesellschaftlichen Alltags und damit zu einem wichtigen Wirtschaftsfaktor geworden.

Die Unterhaltungsautomaten-Wirtschaft erzielte im vergangenen Jahr einen Umsatz von 4,1 Mrd. DM. Dies bedeutet gegenüber dem Vorjahr mit 3,6 Mrd. DM eine Steigerung um 15 %. 1975 lag der Gesamtumsatz bei 2,8 Mrd. DM.

Im vergangenen Jahr wurden von den rund 5000 Aufstellern - meist mittelständisch strukturierte Familienbetriebe - rund 600 Mio. DM für die Erneuerung des Geräteparks aufgewendet. Denn die Automaten müssen in Design und Spielsystem ständig variiert und dem technischen Fortschritt angepaßt werden. Insbesondere die Tele-Spiele erfordern einen hohen finanziellen Aufwand. Gab es im Jahr 1975 erst 1600 von Mikroprozessoren gesteuerte Video-Spiele, waren es 1979 bereits 5800 Geräte. Innerhalb eines Jahres, von 1979 auf 1980, stieg diese Zahl um mehr als das Vierfache auf 28000. Bei den Flippern verdoppelte sich die Zahl der mit Mikroprozessoren ausgestatteten Automaten von 1975 bis 1979 von 16300 auf 30600. Im Jahr 1980 gab es jedoch einen leichten Rückgang auf 26000 Geräte.

Parallel mit dieser Umstellung wuchsen die Anforderungen an die Wartung dieser Geräte. Wo früher elektro-mechanische Automaten mit Schraubenzieher und Zange repariert werden konnten, sind heute Elektronik-Fachleute mit teurem Testgerät im Einsatz.

Insgesamt müssen rund 420000 Unterhaltungsautomaten mit und ohne Gewinnmöglichkeiten instand gehalten werden. Für Produktion, Wartung und Betrieb der Unterhaltungsautomaten beschäftigen Aufsteller, Großhandel und Industrie in der Bundesrepublik mehr als 20000 technische und kaufmännische Mitarbeiter.

Von der Entwicklung der Unterhaltungsautomaten-Wirtschaft gehen wichtige Impulse auch auf andere Unternehmenszweige aus. So erfordert allein die Schallplattenbestückung der Musikautomaten jährlich die Anschaffung von rund 8 Mio. Platten, das ist ein beachtlicher Anteil an der gesamten Single-Produktion in der Bundesrepublik.

Mit der zunehmenden Attraktivität der Unterhaltungsautomaten generell, insbesondere aber der elektronischen Spiele, öffnet sich die Branche den Zugang zu einem neuen Kundenkreis. Vor allem im gehobenen Mittelstand gewinnen moderne und gepflegte Spielhallen wachsende Beliebtheit. Ein neues Image sowie der sich vollziehende Einstellungswandel gegenüber dem Spielen erschließen darüber hinaus auch weitere Aufstellungsmöglichkeiten in Ferien- und Groß-Hotels, Flughäfen, Freizeiteinrichtungen und selbst in Sanatorien. □

Messen-Termine

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.

Wer hat den Schlüssel zum Erfolg...



Weitere Münzen lassen auf sich warten

Ein Bericht von Rechtsanwalt Nikolaus Ganske

Der Bundesverband der Warenautomatenaufsteller e. V. hat mit Schreiben vom 30. 9. 1981 erneut die Initiative ergriffen, um eine 20/25-Pfennig-Münze einführen zu lassen und hat zugleich die bestehenden Bestrebungen zur Einführung einer 10,-DM-Umlaufmünze bekräftigt.

Inzwischen hat seit Einführung der DM ein Geldverlust stattgefunden, der dazu geführt hat, daß Ein- und Zweipfennigmünzen im täglichen Verkehr kaum noch von Bedeutung sind. Daß diese Münzen nicht mehr mit Gewinn geprägt werden konnten, weil die Gestehungskosten höher waren als der Umlaufwert, ist seit Jahren bekannt.

Angesichts dieser Entwicklung gewinnen die Münzen von 10 Pfennig aufwärts als Kleinmünzen immer stärkere Bedeutung. Damit wird zugleich deutlich, daß die Kleinmünzenpalette 1, 2, 5 und 10-Pfennig durch eine Palette mit dem Münzwert 10, 20, 50, 100 abgelöst werden müßte.

Mit Schreiben vom 7. 1. 1976 hatte der Bundesminister der Finanzen dem BWA geschrieben, daß mit der Einführung einer 10,-DM-Umlaufmünze „in absehbarer Zeit nicht zu rechnen ist". Begründet wurde dies damit, daß sich die Deutsche Bundesbank aus währungspolitischen Gründen entschieden gegen die Ausgabe von Münzen ausspricht, deren Nennwert die durch das Münzgesetz vom 8. Juli 1950 gezogene Grenze von 5,- DM überschreiten.

Die jüngsten Initiativen sind vom Bundesminister der Finanzen mit Schreiben vom 23. 10. 1981 dahin beantwortet worden, daß in absehbarer Zeit nicht mit einer Einführung der beiden Münzen zu rechnen ist.

Hinsichtlich der Einführung einer Münze zu 20/25 Pfennig verweist der Bundesminister der Finanzen auf sein abschlägiges Schreiben vom 9. 11. 1979, wonach aus Bedürfnis- und Kostengründen der Einführung einer solchen Münze nicht zugestimmt wird. Eine Wandlung beim Bundesminister der Finanzen ist nur insoweit festzustellen, als es in diesem Schreiben heißt:

„Ich stimme Ihnen jedoch darin zu, daß meine Befürchtungen, es könne im Falle der Einführung einer 20/25-Pfennig-Münze zu Preissteigerungen kommen, aus den von Ihnen genannten Gründen heute nicht mehr sehr realistisch sind."

So ist zu erläutern, daß dem Bundesminister der Finanzen dargelegt wurde, daß es heute kaum noch Artikel gibt, die zu einem Verkaufspreis von 10 Pfennig kostendeckend oder gar gewinnbringend verkauft werden können. Steigerung der Wareneinsatzpreise, der Umsatzsteuern und der Betriebskosten, insbesondere der Löhne und Kfz.-Kosten haben dazu geführt, daß ein Artikel zu diesem Preis in absehbarer Zeit kaum noch verkauft werden kann. Angesichts des Fehlens des Zwischenwertes zu 20/25-Pfennig werden die Aufsteller von Automaten gezwungen sein, Kleinartikel demnächst zu 50 Pfennig anzubieten.

Zur Einführung einer 10-DM-Umlaufmünze werden „die Aspekte zur Zeit geprüft". Zum Stand der Überlegungen wird auf die Pressemitteilung des Bundesministeriums der Finanzen vom 12. 8. 1981 verwiesen - die Bekundung des Staatssekretärs Haehser, die im Effekt dahin geht, daß viele Kriterien der Einführung der Münze sorgfältig untersucht werden müßten, so daß eine baldige Entscheidung nicht zu erwarten ist. Nur bei eindeutig festgestelltem Bedarf in der Wirtschaft und bei Garantie der Automatensicherheit könne an die Einführung einer solchen Münze gedacht werden.

Demnach werden sich die Automatenaufsteller weiterhin mit den gegenwärtigen Münzen behelfen müssen. □

Die „Zehn-Mark-Münze"

Die uns eingeräumte Frist
allzu knapp bemessen ist.
Ihre uns gestellte Frage,
ob zehn Mark in Münz' man schlage,
wird - soweit bisher gesichtet -
sehr verschiedentlich gewichtet,
so kann man mit guten Gründen
vieles Für und Wider finden.
Klagt der Taxifahrer „Weh,
solch Gewicht im Portemonnaie",
sieht manch braver Handelsmann
dies als umsatzfördernd an.
Nicht jedoch der Großmarkt Klein:
„Laßt die Prägung besser sein,
denkt dran, daß sich Ladenkassen
nicht so einfach ändern lassen.
Was gemünzt als Wechselgelde
wird verwechselt schon in Bälde."
Herren von der Straßenbahn
seh'n die Sache technisch an;
wegen Fahrscheinautomaten
sie zu großer Münze raten.
Meier warnt „Das treibt die Preise!"
„Dummes Zeug, der hat 'ne Meise",
sagt Herr Piefke, „wohl vergessen?
Alles schon mal dagewesen!"
„Hm", sagt Schulze, „wenn in Golde,
ich die Münze gerne wollte."
Müller, der auf Geldwert achtet,
sorgenvoll den Plan betrachtet;
diese Münze sei doch schon
der Beweis für Inflation.
„Kleingeld ist die Münznatur,
kleine Münzen also nur!"
Krause meint „Das will der Staat,
weil er soviel Schulden hat.
Denkbar könnte aber sein,
daß die Notendruckerei'n
wollen das Geschäft verhunzen
denen, die die Münzen punzen,
weil Gewinn aus Münz' und Noten
jeweils fließt in andere Pfoten."
Francesco lieber Noten mag:
„Nix Münz, ich Loch in Hosensack!"
Auch Fräulein Susi hat im Mieder
viel Noten anstatt Münzen lieber.
Doch die Fälscher sind entzückt,
weil's bei Münzen leichter glückt!
Wie soll man bei solchen Gründen
einen roten Faden finden?
Insgesamt spricht, meinen wir,
mehr dagegen als dafür,
doch infolge knapper Frist
dies nicht letzte Weisheit ist.

Stellungnahme des stellvertretenden IHK-Geschäftsführers von Stuttgart, Dr. Dürrwächter, zu einer Anfrage des DIHT.

Bergmann hat ihn!



Nach dem großen Erfolg
mit »Crown« zeigen wir Ihnen
auf der IMA '82 in Frankfurt
unser Nachfolgemodell
CROWN »JUBILEE«.
Bleiben Sie mit Bergmann
auf Erfolgskurs.

Th. Bergmann & Co,
Automatenbau
2084 Rellingen b. Hamburg
Adlerstraße 48–54
Telefon (0 41 01) 3 20 33

Gewinnen Sie mit Bergmann!
Machen Sie mit beim Bergmann-Gewinnspiel
Gewinnen Sie einen der Goldenen Schlüssel
Alles weitere auf dem Bergmann-Stand!

★ P.S. Mit Bergmann gewinnt man immer!

Ab 1982 neue Versicherungsbedingungen für Vollkasko

Schadensfreiheitsrabatte an Haftpflichtversicherung angepaßt

Seit vielen Jahren unfallfreie Autofahrer erhalten von Januar 1982 an in der Vollkaskoversicherung einen höheren Schadenfreiheitsrabatt. Wer acht Jahre ohne Schaden blieb, bekommt 55 Prozent, wer neun Jahre und mehr unfallfrei geblieben ist, sogar 60 Prozent Rabatt gegenüber den bisher gültigen 50 Prozent.

Die Neuregelung, mit der die Schadenfreiheitsrabatte in der Vollkaskoversicherung an die der Kfz-Haftpflichtversicherung angepaßt werden, bedeutet nach Angaben des Verbandes der Autoversicherer für weit mehr als die Hälfte der 5,2 Millionen vollkaskoversicherten Autofahrer eine deutliche Verbilligung der zu zahlenden Beiträge. Die Mehrheit der Autofahrer ist schon jetzt in der höchsten Rabattklasse.

Die Anpassung der Vollkasko- an die Haftpflichtrabatte bedeutet daneben aber auch in verschiedenen Rabattklassen ein langsameres Vorrücken als bisher. So erhielten die Autofahrer bisher in Vollkasko schon nach fünf Jahren 50 Prozent Rabatt. In Zukunft sind dafür - wie in der Haftpflicht - sieben Jahre erforderlich.

Witz des Monats

„Mein Gehalt steht in keinem Verhältnis zu meiner Leistung", beschwert sich ein Angestellter bei seinem Chef.

„Das stimmt schon", meint dieser, „aber wir können Sie und Ihre Familie ja schlecht verhungern lassen."

Unbesorgt können jedoch Autofahrer sein, die hart an der Schwelle zu einer anderen Rabattklasse sind. Wer 5 Jahre unfallfrei blieb und 1982 in die Schadenfreiheitsklasse 6 (45 Prozent Rabatt) vorrückt, erfährt wegen der Neuregelung keine Schlechterstellung. Er behält auch 1982 seinen 50-Prozent-Rabatt.

Mit der Erweiterung auf 13 Rabattklassen ab Januar nächsten Jahres wird auch die Rückstufung langjährig schadenfreier Autofahrer, die einen Schaden melden, neu geregelt. Bisher konnten nämlich Autofahrer, die 10 Jahre und länger ohne Unfall waren, von der Haftpflichtversicherung einen Schaden ohne Rabattverlust regulieren lassen. Dies gilt künftig für Haftpflicht und Vollkasko gleichermaßen nur noch für diejenigen, die mindestens 13 Jahre keinen Schaden hatten.

Wer nach zwölf Jahren Schadenfreiheit seine Haftpflichtversicherung in Anspruch nimmt, zahlt künftig im folgenden Jahr statt 40 nun 45 Prozent der Grundprämie. Bei einem Schaden nach elf Jahren erhöht sich die Prämie auf 50 und nach zehn Jahren auf 55 Prozent der Grundprämie. 1980 wurden in Vollkasko für 1,3 Mill. Schäden 2,3 Mrd. DM aufgewendet. □

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



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 Jahre

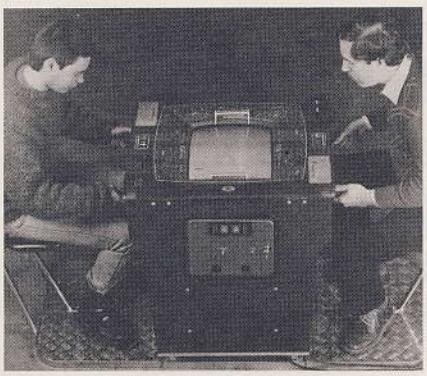
Messe-Notizen

Von Chicago nach Frankfurt: Amerikanischer Trickspieler am Billard

Unter den über 10000 zur IMA '82 in Frankfurt erwarteten Fachbesuchern aus aller Welt wird einer sein, der zum Star der 3. Internationalen Fachmesse Unterhaltungs- und Warenautomaten werden dürfte. Direkt aus Chicago kommt der amerikanische Trickspieler Mike Massey, um vom 21. bis 24. Januar 1982 in Halle 1 des Frankfurter Messegeländes die Schönheit, Elegance und Vielfältigkeit des Pool-Billardspiels zu demonstrieren.

Mike Massey wird sich am Stand 1035 der Düsseldorfer Sportstätten-Betriebs-AG präsentieren. Das Unternehmen stellt auf der IMA '82 münzbetriebene Pool-Billard-Tische mit verschiedenen Spielmöglichkeiten (Normal-Spiel, Bonus-Spiel und Zeit-Spiel) vor.

„Video-Fußball" - eine Neuheit der AVG



Die AUTOMATEN-VERTRIEBS-GESELLSCHAFT mbH bringt rechtzeitig zur Fußball-WM ein neues Video-Spiel auf den Markt. „Dribbling" so heißt die neue Spielidee (System Model Racing) wird gerade bei Fußballfans einen durchschlagenden Erfolg haben (Spielbeschreibung in dieser Ausgabe).



Fahrsimulator „Nürburgring Turn Table" von Foerst GmbH

Noch lebensnaher, noch aufregender und noch spannender soll der Nachfolger der „IMA-Sensation 1981", des Fahrsimulators „Nürburgring Power Slide" werden. Überraschte der Münzautomat, der nach wissenschaftlichen Erkenntnissen von der Gummersbacher Dr.-Ing. Reiner Foerst GmbH konzipiert wurde, die Fachwelt mit seinen realistischen, dreidimensionalen Bildern und seinen akustischen Effekten sowie mit der Fähigkeit, das Kurvenverhalten eines Autos zu simulieren, so wartet der Nachfolger mit einer weiteren Steigerung auf. Der „Nürburgring Turn Table", der auf der IMA '82, 3. Internationale Fachmesse Unterhaltungs- und Warenautomaten, am 21. Januar 1982 in Frankfurt Premiere feiern wird, wird dem Orientierungssinn des Fahrers gerecht, indem er sich um die eigene Achse drehen kann. Die Spurdrehung eines Autos wird simuliert.

„Nürburgring Turn Table" wird nach Angaben des Herstellers bevorzugt für wissenschaftliche Fahrsimulationen zum Einsatz kommen, eignet sich aber auch bestens zur reinen Unterhaltung. Das Gerät ist sehr robust und sicher konstruiert. Eine Verletzungsgefahr ist durch die Verwendung eines Reibradantriebes und einen sehr geringen Bodenabstand ausgeschlossen.

Mobil-Shop für die Schüler-Pause

Chefmaster hat Marktlücke erkannt

Zwischenverpflegung am Arbeitsplatz über Automaten zu bewältigen, ist inzwischen in aller Munde. Pausenverpflegung für Schüler ist dagegen landauf landab noch ein Problem, welches nicht unbedingt mit Warenautomaten in Verbindung gebracht wird. Zur IMA '82 bieten zahlreiche Unternehmen Alternativen zum herkömmlichen Schulkiosk ebenso an, wie Problemlösungen für die Zwischenverpflegung am Arbeitsplatz.

Einer der Aussteller des Bereiches Waren- und Dienstleistungsautomaten ist Chefmaster, eines der führenden Dienstleistungsunternehmen in der Versorgung von Mitarbeitern mit Getränken und Zwischenverpflegung am Arbeitsplatz. Die Tochtergesellschaft der Mars-Gruppe präsentierte jetzt in



Verden/Aller eine Neuentwicklung für die Pausenverpflegung von Schülern: einen mit zwölf Automaten bestückten „Mobil Shop". In einem Container untergebracht, versorgen Warenautomaten die Schüler in den Pausen und Freistunden mit Heiß- und Kaltgetränken ebenso wie mit Snacks, Süßigkeiten und anderem mehr. Ein Modell, welches bereits starken Anklang findet und ohne weiteres auch bei Krankenhäusern, Altenheimen, Sanatorien usw. Anwendung finden könnte.

Die Mars-Tochter präsentiert eine weitere Neuerung auf dem Sektor der Warenautomaten. Ein sprechender Kaffee-Automat bedient den Kunden nachdem er diesen nach seinen Wünschen befragt hat.

ARKON stellt „Magic Picture Pin" vor

Projektionsflipper mit Austauschkassetten gewinnen zunehmend Freunde
ARKON-Automaten GmbH, die Flipperumbauer aus Frankfurt, bringen zur Messe ein neues Modell „Magic Picture Pin". Damit ist jetzt neben dem erfolgreichen „Sexy Girl" ein Projektionsflipper auf dem Markt, den man auch in der Jugendkneipe neben der Pfarrei aufstellen kann. Auf der Mattscheibe erscheinen diesmal nicht schöne Mädchen, sondern phantastische Bilder aus dem Science Fiction Bereich. Flash Gordon, Superman, Galaktische Raumschiffe, fantastische außerirdische Welten, hochhäuserfressende Dinosaurier und sonstige Monster erscheinen in dem Projektionsfenster mitten auf der Spielfläche.

Ehe die Show allerdings beginnt, muß der Spieler erst einmal sämtliche Lichter ausschießen. Jedesmal, wenn die Flipper-Kugel dann durch den sogenannten magischen Tunnel rollt, erscheint ein anderes Bild. Die Bilderkassette enthält 150 aufregende Bilder und läßt sich wieder leicht gegen eine neue Kassette auswechseln. Theoretisch kann also aus dem Science-Fiction-Trip ohne weiteres wieder eine Mitternachts-Show mit Sexy-Girls werden. „Magic Picture Pin" ist eine der Neuheiten, die zur IMA '82 auf den Markt kommen werden.



Übrigens nimmt ARKON-Automaten nach wie vor alte Ballyflipper in Zahlung, denn es handelt sich ja auch bei „Magic Picture Pin" wieder um sorgfältig umgebaute elektronische Ballyflipper.

Alkohol-Test mit dem Automaten: Vorbeugend für Promille-Fahrten

Was man bislang in Gaststätten und Diskotheken vermißt hat, kommt jetzt auf den Markt: ein elektronischer Alkoholprüfer, der Promille-Sünder und zechfreudige Autofahrer vor einer Fahrt im alkoholisierten Zustand bewahren soll. *Alcomat* heißt das Gerät, welches auf der IMA '82 gezeigt wird. Besucher der IMA haben an 1097 die Möglichkeit, nach einem Willkommensdrink ihre Fahrtauglichkeit zu prüfen.

Das Gerät, so das Münchner Unternehmen Profimat, bringt den Alkoholisierungsgrad der Atemluft über einen patentierten Gas-Sensor vollelektronisch zur Anzeige. In Amerika werden solche Geräte bereits seit Jahren in Hotels, Diskotheken, Bars und Restaurants mit großem Erfolg aufgestellt.

Stella mit reichhaltigem Programm

Neben den bekannten Marken der Firma Stella Electronic, wie *Stern*-Flipper, *Stern*-TV-Geräte, *Stern-Seeburg*-Musikautomaten, *Aristocrat* Slotmaschinen, *Saturn*-Geldspielgeräten stellt Stella zur IMA die neuesten Banknotenwechsler des Hauses ARDAC vor. Daneben wird ein umfangreiches Service-Angebot der modernsten Werkstatteinrichtungen und das entsprechende Zubehör vorgestellt. Nicht nur die Kaufleute von Stella zeigen, was sie zu bieten haben, auch der Service wird seine modernste Ultraschall-Platienenreinigungsanlage vorzeigen.

Kiesewetter bietet elektronische Bauteile für Videogeräte, Flipper usw.

Achtung: neuer Katalog
Aus ihrem Lieferprogramm von mehr als 2000 Zubehör- und Ersatzteilen für Spiel- und Unterhaltungsautomaten, stellt Kiesewetter mehr als 1000 Artikel aus. Der Aufsteller hat somit die Möglichkeit, sich einen Überblick zu verschaffen. Ein zur Messe neu herausgegebener Katalog informiert auf mehr als 80 Seiten mit farbigen Abbildungen und Preisen über das reichhaltige An-

gebot an Teilen für Flipper, Videospiele, Tischfußballteile, Billards, Spielhalleneinrichtungen, Werkstatteinrichtungen, sowie Werkzeuge, Meß- und Prüfgeräte und Spezial-Reinigungs- und Pflegemittel für Automaten.

Nobeldesigner Colani erstellt Funktionsstudie

Harting, führender Zigarettenautomatenhersteller, entfacht die Diskussion um die Zukunft der Automaten.
Die HARTING Elektronik GmbH - führender Hersteller elektrischer/elektronischer Zigarettenautomaten - präsentiert auf der IMA eine Funktionsstudie eines Zigarettenautomaten, die in Zusammenarbeit mit dem Nobeldesigner Luigi Colani entstand. Der Tabakwaren-Großhandel und andere Automatenfachleute sollen sich, so die Firma Harting, am Stand an der Diskussion um die Studie beteiligen.

Des weiteren präsentiert Harting sein umfangreiches Programm elektrischer und elektronischer Zigarettenautomaten für das In- und Ausland an Stand 1087. Zu sehen sein werden Zigarettenautomaten mit zehn bis 22 Wahlmöglichkeiten, mit zehn bis 33 Schächten, mit Holz- und Stahlblechgehäusen für Innen- und Außenanbringung, ohne und mit verschiedenen Restgeldrückgabesystemen, wie Hopper, Einzelsäulen- und Mehrsäulen-Rückgaben. Außerdem sind verschiedene Münzprüfersysteme in den Automaten verarbeitet. So zum Beispiel mechanischer Münzprüfer für Ein- und Zwei-Mark-Münzen bzw. für Ein-, Zwei- und Fünf-Mark-Münzen sowie elektronische Münzprüfer. Die gezeigten Exponate sind des weiteren mit verschiedenem Zubehör, wie Kreditanzeige, Leeranzeige, Packungszähler etc. versehen.

Schwerpunkte neben der Colani-Studie werden bei Harting sein:
Die Familie der ZA 16-Geräte, die wirtschaftlichen Zigarettenautomaten, in verschiedenen Standard-Gehäusen, mit Nußbaum-Dekor, mit rustikalem Gehäuse und mit Stahlblechgehäusen sowie zur Anpassung an unterschiedliche Aufstellplätze in Sonderausführungen in verschiedenen Holzarten und Farben.

Zigarettenautomaten in rustikalem Gehäuse: ZA 23/18 R, ZA 18/18 R sowie ZA 16/12 R. Neu vorgestellt wird der ZA 14/10 R. Bei ausreichenden Absatzchancen wird der ZA 14/10 R in das Lieferprogramm übernommen.

Kontroll- und Optimierungssystem. Die Firma Harting Elektronik stellt das Kontroll- und Optimierungssystem des Unternehmens in Verbindung mit der TABACON SÜD in Funktion vor. Bei mehreren Vorführungen am Tag wird den IMA-Besuchern dieses System von der Datenspeicherung bis zur Auswertung über Computersysteme mit verschiedenen Programmen präsentiert.

Ein Werbegeschenk mit Pfiff:

Roll-Zähl-Box von Ebbert
U. Ebbert zeigt neben anderen Geldzähl- und Geldrollgeräten das kleine Zählbrett *Roll-Zähl-Box*. Mit dem neukonstruierten Gerät kann der Aufsteller unterwegs oder zu Hause schnell kleinere Mengen Münzrollen anfertigen. Ebbert hat dieses Gerät hauptsächlich als branchenspezifisches Werbegeschenk von Großhandel an Kunden (jeweils mit Werbeaufschrift) konzipiert.

„Es (das Spiel am Automaten) bietet die Möglichkeit des Abbaus von Aggression und Destruktion und öffnet den Weg zum notwendigen inneren Ausgleich."

Aus „JOURNALIST" 76/III

Sicherheits-Alarmkassen und Teleskop-Kurzkassen gegen Diebstähle

Die Kassenfabrik Emil Mogler zeigt diese Kassen zum Einbau in Theken, Kassentische und Büromöbel. Ein automatischer Sicherheitsverschluß verriegelt die Kasse sofort beim Zuschieben. Die Öffnung erfolgt ohne Schlüssel durch eine Taste mit Kombination. Wird die Kasse durch unbefugte Hände geöffnet, so ertönt ein Alarmsignal.

Münzzähler: Sortronic ein Federgewicht

Als transportable Sortier- und Zählmaschine für Automatenmünzen aller Länder ist die *Sortronic* mit nur 6,5 kg Gesamtgewicht in einem Handköfferchen immer noch das Federgewicht auf dem Weltmarkt. Die Maschine von der Firma Jahn Apparatebau registriert beim Sortier- und Zählvorgang nicht nur die Gesamtsumme, sondern speichert auch elektronisch die Summen jeder einzelnen Münzsorte. Über 1000 Maschinen dieser Art sind täglich im Einsatz. Jahn Apparatebau bietet auf das Gerät ein Jahr Garantie.

Neue Foto-Alarm-Kamera im Programm

Die Würselener Firma „von den Driesch & Partner GmbH" hat eine neue Alarm-Kamera in ihr Programm aufgenommen. Die Firma, die durch ihre Fernseh-Überwachungsanlagen für Spielhallen schon einen guten Namen am Markt hat, bietet damit eine weitere Sicherungsanlage für diesen Bereich an. Die neue Kamera (System Banken-Kamera) hat einen batteriebetriebenen Motor mit Serientaste, der automatisch Filmtransport und Spannen des Verschlusses besorgt. Durch

Competition ★ Crash ★ Bump
Super Crash ★ Quadro
Jumpers ★ Avus 2 ★ Video 21
Space Attack ★ Collision
Astro Fighter ★ Space Fighter
Space Fighter 2 ★ Uni Wars
Super Joker ★ Take Off
Space Castle ★ Phoenix
Tornado ★ Scramble
Super Tank ★ Jet Ranger
Crazy Kong ★ Fitter
Video Bingo

UND NEU ZUR IMA?

Das ist natürlich bis zur letzten Sekunde „streng geheim".
Lassen Sie sich also überraschen.
Prüfen Sie selbst unsere neuen Ideen, unsere Qualität,
unseren Service, unsere Garantie.
Alles „made in Germany".

Herzlich Willkommen bei VIDEO GAMES.
Stand Nr. 1033

VIDEO GAMES
BILDSCHIRMSPIELGERÄTE GMBH

Gießener Straße 27 · D-6302 LICH/Germany · Telefon 0 64 04 / 20 71 · Telex 482 890 games

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!
Schicken Sie Ihre Spieler ins große Abenteuer!
FANTASY
zeigt den neuen Trend
Mehr Spaß beim Spiel!"
2 Flipper in einem:
BLACK HOLE v. Gottlieb präsentiert die Extra-Überraschung aus dem „schwarzen Loch".

Besonders preiswert

Super-Sonderspiele-Leiter und Rot-Blau-Farbwahl: die besonderen Features bei
MERKUR TAHITI

Taktik ist Trumpf bei
SPACE PANIC
von UNIVERSAL
als Stand und Table.

Invasion der Superspinnen!
SPIDERS
fesselt durch Action und Reaktion. Stand und Table.

Tip des Monats

Seit Monaten die Garantie für beste Kassen und preiswert obendrein:
MERKUR HAWAII
Faszinierend die unendlich vielen Spielmöglichkeiten bei
QIX
eine neue Art des TV-Spiels.

Jetzt auch in Heilbronn: Große aktuelle Schallplatten-Abteilung.

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

eine elektronische Belichtungskontrolle und stufenloser Blendenregelung werden Belichtungsfehler vermieden. Bei einem Überfall können Bedienstete durch einen versteckten Alarm die Aufnahmen auslösen.

Abrechnungs- und Überwachungssystem für Aufsteller

CTM Computertechnik Müller GmbH stellt auf der IMA ihr Softwarepaket für den Einsatz bei Automatenaufstellern vor. Das System wurde in enger Zusammenarbeit mit der Firma Duske ca. zwei Jahre lang entwickelt. Effektive Kundenabrechnung, Information über Tendenzen bei Einspielergebnissen, Kontrolle der Kassierung, Abrechnung der GEMA, Überwachung der Inkassopläne und die Verwaltung des Zubehörsortiments sind nur einige der Aufgaben die das System *Atma* übernehmen kann. Außerdem wird ein Tabakwarengroßhandelssystem vorgestellt und als grundsätzliche Neuerung zeigt CTM ein Tabakwaren-Optimierungsprogramm in seiner Anfangsphase.

Gemeinsam mit der Firma Harting wird eine Lösung angeboten, um Automatendaten direkt über eine elektronische Einrichtung im Automaten der CTM-Anlage zur Verfügung zu stellen. In den einzelnen elektrischen Tabakwarenautomaten wird von der Firma Harting ein elektronisches Aufzeichnungsgerät installiert, das die einzelnen Schachtbewegungen registriert.

Über die Übermittlung der Automaten-Nummer und der Schachtbewegungsdaten kann im CTM-Computer festgestellt werden, welche Sorten in welchem Automaten wie oft gezogen wurden.

Dem Tabakwarengroßhändler wird über dieses System die Möglichkeit geboten, die Automaten in den verschiedenen Gebieten optimal zu bestücken. D. h., die Automatenschächte werden mit den Sorten bestückt, bei denen die Umsatzwahrscheinlichkeit bzw. die Rentabilität am günstigsten ist.

Sielaff mit mechanischem Mehrpreis-Münzschaltgerät

Neue Perspektive für mechanische Warenautomaten nach langer Entwicklungs- und Forschungszeit

Eine bahnbrechende Entwicklung für münzbetätigte Warenautomaten stellt Sielaff, einer der bedeutendsten Hersteller im Automatenbau, auf der IMA '82 vor. Es handelt sich um ein sogenanntes Mehrpreis-Münzschaltgerät, das nach jahrelanger intensiver Forschungsarbeit jetzt zur Serienreife gebracht wurde. Eine mechanische Münzauslösung, die sich den Anforderungen der Zukunft stellt und darüberhinaus Problemlösungen für alle Anwenderbereiche bietet.

Als Mitte der 70er Jahre die entscheidenden Schritte in Richtung der mechanischen Münzauslösung eingeleitet wurden, war man sich bei Sielaff wohl bewußt, daß eine Weiterentwicklung konventioneller Auslösetechnik in wenigen Jahren nicht mehr marktgerecht sein würde. Aus dieser Erkenntnis heraus erwuchs die Aufgabenstellung mit den Schwerpunkten der münzstapelunabhängigen Auslösung, der serienmäßigen Mehrpreissteuerung und der Verarbeitung unterschiedlicher Währungen.

Nachdem das Anforderungsprofil fixiert und man sich über die Zielsetzung klar war, konnte der Weg eigentlich nur in Richtung „Akkumulatorprinzip" gehen. Im Verlaufe der Entwicklungszeit hat Sielaff viele Gespräche mit Vertretern, vor allem aus der Getränke- und Süßwarenwirtschaft, ge-

führt. Individuelle Wünsche hinsichtlich Ausstattung und servicefreundlicher Gestaltung wurden dabei, unter Abwägung wirtschaftlicher Gesichtspunkte, konstruktiv optimal berücksichtigt.

Das Ergebnis ist eine Münzauslösung, die aus einer kompakten Einheit in Modulbauweise besteht. Der Münzprüfer kann drei verschiedene Münzen annehmen. Der Münzzähler wird beim Verkaufsvorgang oder Rückgabebetätigung mit mechanischer Energie versorgt; 19 Schritte der kleinsten Münzeinheit ergeben den maximalen Verkaufspreis.
Die Zwischenkasse (*Escrow*) gewährleistet eine totale Geldrückgabe.
Vorteile dieser flexiblen Auslösung liegen auf der Hand:

- Es kann ohne Werkzeug in Bausteine zerlegt werden.
- Zur Warenfreigabe werden Münzen weder abgetastet, gestapelt noch bewegt; dies erhöht die Funktionssicherheit, vor allem bei steigender Münzanzahl pro Verkaufsvorgang.
- Preisumstellungen und Preiszuordnung auf die Warenfächer werden mit einem „Handgriff" durchgeführt.
- Standortunabhängigkeit, da kein Netzanschluß erforderlich ist.

Die Einsatzmöglichkeiten dieses mechanischen Mehr-Preis-Münzschaltgerätes von Sielaff sind mit der individuellen Auswahl der zu verarbeitenden Münzarten nahezu unbegrenzt. So ist beispielsweise mit der Münzannahme von 0,10, 0,50 und einer Mark ein maximaler Verkaufspreis von 1,90 Mark zu erreichen. Bei Annahme von einer, zwei oder fünf Mark werden 19 Mark erreicht. Mit vier unterschiedlichen Verkaufspreisen kann in der Regel das vom Konsumenten geforderte differenzierte Sortiment abgedeckt werden. Darüber hinaus sind mit einer separaten Geldrückgabeeinrichtung weitere Verkaufspreise bzw. auch Wertmarkenausgaben möglich. □

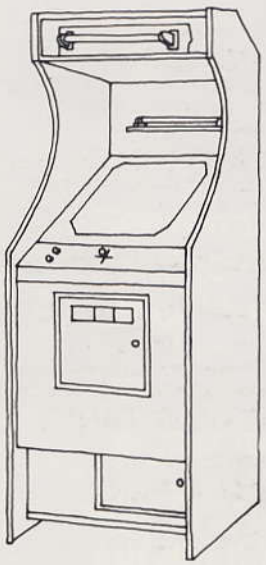
Der MERKUR-Service informiert

Auch das nennen wir Service!

Im Standard liegt die Qualität

Standard überall da,
wo Systematisierung sinnvoll ist — seit jeher ein Prinzip der adp-Produkte und besonders ausgeprägt im

TV-Bereich:



adp-Standardgehäuse mit Standardteilen,
wie getrennte Kassentür, Münzprüfer mit 3fach-Münzprüfung und Mehrfacheinstellung für verschiedene Münzung

Standard-Beleuchtungseinrichtung
Standard-Bedienungsteile,
wie Tasten, Fahrhebel usw.

Standard-Baugruppen,
wie Trafo, Netzteil, Reset-Platine, deutsche Qualitäts-Monitore

besondere Servicefreundlichkeit
durch große Rückklappe, Netzkabel aufgerollt im Kabelbehälter und . . . und . . . und . . .

So viel Standard wie möglich, nur nicht in einem Punkt:
beim **Spielsystem!**
Da haben Originalität und Vielfalt Vorrang.

Mit freundlichen Grüßen
Ihr adp-Service

R. Lieder

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

Anforderungs-Bon

☐ Übersenden Sie mir/uns laufend die Service-Information „Tips u. Meldungen" aus der Praxis — für die Praxis.

☐ Ich besitze MERKUR-Geräte und bitte um einen Service-Kursus in meiner Werkstatt.

Maßstäbe setzen, F

auch für 1982 auf



Macht den Freizeitmarkt

SEEVEND

ortschritt erkennen,

SEEVEND bauen



Seevend, der
richtige Partner
für Automaten-
kaufleute,
der richtige
Partner für Sie.

Sie finden uns
auf der IMA'82
Stand 1084

SEEVEND
die
Freizeit
Macher

Automaten Südvertrieb:

Ein kleines Fest zur Jahreswende mit viel Information



Auf den gewonnenen Komet ließ sich Familie Hofmann (li. u. re.) ein Glas Sekt schmecken. Frau Seuffert aus Kitzingen feierte gerne mit.



Hans-Henning Richter, Niederlassungsleiter Joachim Zentes, Verkaufsrepräsentant Peter Dambrowsky und adp-Techniker Gerald Schwind, (v. l. n. r.) schauen hoffnungsvoll in die Zukunft.

„Ein offenes Herz und eine offene Tür," unter diesem Motto hatte der Automaten Südvertrieb die Geschäftsfreunde des Hauses nach Heilbronn geladen. Ab zehn Uhr ging die Türe des Hauses tatsächlich nicht mehr zu. Bis zum Mittag hatten sich schon über hundert Gäste eingefunden, und die Anzahl verdoppelte sich dann noch im Laufe des Tages. Ein „offenes Herz" fand auch jeder, der selbst ein wenig guter Laune und Fröhlichkeit mitgebracht hatte.

Gleich an der Eingangstüre reichte das hübsche „Heilbronner Käthchen" eine kleine Süßigkeit, und dann war man auch schon mittendrin im Reich der Spiele. Die ganze Mannschaft des Automaten Südvertriebs war angetreten, um die Kunden fachmännisch zu beraten. Wer wollte, der konnte sich hier einen echten Marktüberblick verschaffen. Es gibt sicher nicht viele Großhandlungen, die solch ein breites Angebot führen, wie es die Heilbronner Firma zeigen konnte. Mancher Aufsteller hatte sogar einen Stammspieler seiner Aufstellung mitgebracht, um zu wissen, was wirklich ankommt. Nicht nur ein Tag des Marktüberblicks, sondern auch ein Tag an dem man nach Lust und Laune testen konnte.

Die Gauselmann Automaten Firmengruppe hatte ihren Marketing-Manager Hans Henning Richter in den Süden der Republik entsandt, um die Grüße der Mutterfirma zu überbringen. Doch damit ließ er es nicht bewenden. Gemeinsam mit Hans-Joachim Müller, dem Leiter des Automaten Südvertriebs, sah man ihn unermüdlich in Fachgespräche verwickelt, und manch guter Tip mag die Runde gemacht haben. Unter den Gästen waren auch Herr Rückert von der Nova und Herr Wichmann, Geschäftsführer des „Automaten-Centers", zu finden.

Neben dem fachlichen Teil, der Arbeit also, hatte man in Heilbronn auch an die freudigeren Seiten des Lebens gedacht. „Essen und Trinken hält Leib und Seele zusammen", sagt ein altes deutsches Sprichwort, und daran hat man sich gehalten. Nach Sekt und



„Vom hohen ‚Gauselmann-Norden' komm ich her - ich soll euch sagen, es ‚merkurt' sehr." Hans-Joachim Müller, der Südvertrieb-Chef freute sich sichtlich über den Besuch aus dem Espelkamper-Reich.

Orangensaft gings dann gegen Mittag zu festeren Sachen über. Eine Unzahl wohlschmeckender Salate und ein Koch, dem man ansah, daß seine eigenen Köstlichkeiten ihm auch selbst schmecken, warteten auf die Gäste. Nach einem riesigen Bratenstück und einer noch größeren Nachspeise rutschte dann einem Kunden des Hauses der Satz raus: „Heit schaffet mer nix mehr." Schön ist es halt, Gast zu sein. Der „Truppe" des Automaten Südvertriebs wurde der Tag nicht so leicht gemacht. Überall war ihr Rat gefragt. Gegen Abend stieg dann die Spannung. Man hatte sich ein aufregendes Spiel ausgedacht. Wer nach Heilbronn gekommen war, sich informiert hatte und dann auch orderte, der konnte ein fabrikneues Merkur-Geldspielgerät nach freier Wahl gewinnen. Neben dem geschäftlichen Zuschlag gehörte allerdings auch noch eine Portion Glück dazu. Aus 36 möglichen Zahlen mußte das Merkur-Roulette-Spiel gerade seine Orderzahl treffen. Drei glückliche Gewinner gab es: Firma Leo Hofmann, Distelhausen; Firma Ickenroth aus Frankfurt und die Firma Heine & Volkmer aus Mannheim - alle wollten natürlich den neuen *Komet*.



Als Heinrich von Kleist 1810 das „Heilbronner Käthchen" schrieb, hatte er sicher auch so ein hübsches Heilbronner Mädchen im Sinn.

Hans-Joachim Müller und seine Leute konnten mit dem Tag zufrieden sein. Sie hatten gezeigt, was sie zu bieten haben, und haben von den Aufstellern erfahren, wo diese manchmal der Schuh drückt. Ein offener und ungezwungener Gedankenaustausch, nicht nur ein Tag der offenen Tür, sondern auch der offenen Herzen, war gelungen. □



TV-Spiel zweckentfremdet: Hans-Henning Richter, Marketing-Chef bei adp-Automaten und Verkaufsleiter Siegfried Nehrt geben sich den Gaumenfreuden hin - allerdings immer noch im Fachgespräch.

LADY BUG:

Ein neues TV-Spiel von Universal

Der kleine Glückskäfer

LADY BUG muß den Weg

durch ein Labyrinth finden

Taktik und Witz bestimmen dieses pfiffige Spiel aus der Entwicklungsabteilung von UNIVERSAL, Japans Nr. 1 der TV-Unterhaltung. Ein sympathischer Glückskäfer ist - vom Spieler gesteuert - der Held dieses aktuellen TV-Spiels.

Schon auf der JAA in Tokio wurde *Lady Bug* viel Beachtung geschenkt. Bei diesem Taktikspiel wird *Lady Bug* durch das Labyrinth auf dem Bildschirm geführt, auf der Flucht vor den anderen raffinierten Käfern und Insekten. Da wird von *Lady Bug* den Verfolgern taktisch klug durch intelligente Nutzung der eingebauten Drehtüren der Weg versperrt, zugleich durch Erreichen von Herz-Punkten und Buchstabenfeldern der Bonus kräftig aufgestockt.

Ein Zusatzspiel bzw. einen weiteren Glückskäfer erzielt der Spieler durch den Kontakt mit speziellen Buchstaben-Punkten, die sich zu den Wörtern *Special* bzw. *Extra* ergänzen.

Lady Bug bietet dem Spieler reichlich Spielvariationen, bei denen vor allem Reaktionsfähigkeit und taktisches Agieren gefordert sind. Weil aber gerade in diesen Bereichen immer Steigerungen der eigenen Leistung möglich sind, behält *Lady Bug* auf Dauer die besondere Anziehungskraft. *Lady Bug* ist natürlich auch auf der IMA zu finden. □

CENTAUR:

der Flipper in schwarz-weißem Design

BALLY geht neue Wege in der Farbgebung

Schon auf den ersten Blick ist der neue BALLY-Flipper *Centaur* ein Blickfang für jeden Spieler. Ganz in Schwarz und Weiß gehalten, erregt der *Centaur* durch sein klares Design und ein sehr übersichtliches Spielsystem viel Aufsehen. Nach den tausend Farben jetzt nur noch zwei.

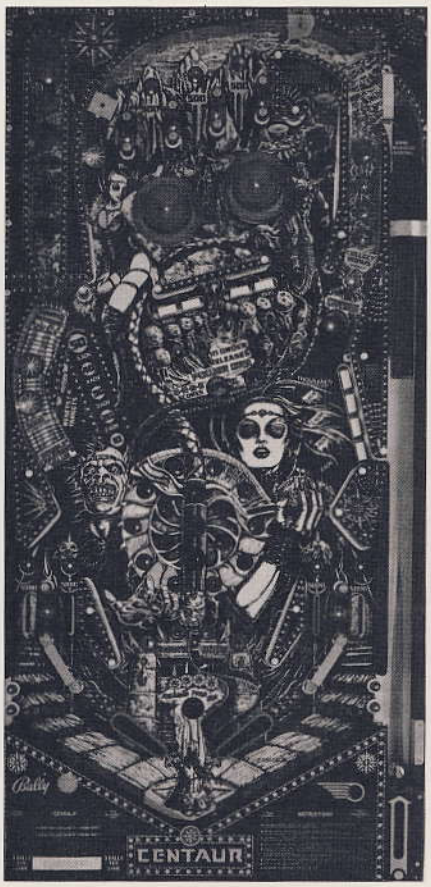
Betätigt man beim spielbereiten Gerät einen der beiden Flipperknöpfe, so erklärt *Centaur* dem Betrachter sein Spiel, indem er Lampen aufleuchten läßt und dazu spricht. Die Lampen sind farblich den verschiedenen Features zugeordnet, so daß jeder Spieler sofort die Besonderheiten dieses BALLY-Flipper erkennt:

Rote Lichtpunkte kennzeichnen die Bonuswertung. Der erreichte Bonusstand wird über eine Rosette roter Lampen angezeigt, rot sind auch die Lampen über den drei Einlaufbahnen, die über die Flipperknöpfe umgesteuert werden können.

An den weißen Lampen erkennt man das Chamber Feature. Eine eingeschlossene Kugel kann von der Spielkugel angeschossen werden und versenkt dann die Fallziele. Der dabei erreichte Punktestand wird durch weiße Lichtpunkte vor dieser Targetbank angezeigt.

Die grünen Lichtpunkte stehen für das Sequence Feature. Durch Abschuß der rechten Targetbank erhält der Spieler hohe Punktzahlen. Zwei Prellkontakte versenken diese Fallziele bzw. richten sie wieder auf.

Das Guardian Feature ist durch vier blaue Lampen gekennzeichnet, die vor den Kugelauslaufbahnen angeordnet sind. Durch Passieren der Überrollkontakte wird die jeweils zugeordnete Lampe eingeschaltet. Mit den Flipperkontakten kann der Spieler auch diese Lampen umsteuern. Leuchten alle vier Lampen, so erhält der Spieler eine Zusatzkugel.





Diese Zusatzkugel gehört zum ORB-Feature, dem Knüller dieses neuen BALLY-Flippers. Unter dem Spielfeld befinden sich vier Kugeln, die automatisch einzeln oder zusammen ins Spiel geschossen werden. Vor dem Kugelauslauf befinden sich vier Lichtpunkte, die anzeigen, wieviele Zusatzkugeln sich der Spieler erkämpft hat. Bei Abschuß der ORB-Targets und beim Versenken eines Chamber-Fallzieles wird jeweils eine Zusatzkugel hinzuaddiert. Leuchtet eine „Release"-Lampe auf, und wird der dahinter befindliche Prellkontakt angeschossen, so gelangt die Anzahl Kugeln ins Spiel, die angezeigt wird.

Einzelne Kugeln kommen ins Spiel, wenn entweder, wie oben beschrieben, alle vier Guardian Lampen leuchten, oder wenn die ORB-Targets in der richtigen Reihenfolge versenkt werden.

Beim *Centaur* wird erstmals eine neue Echo-Einheit eingesetzt, das SAY-IT-AGAIN-Modul, das einen tollen Sound produziert. □

Das WULFF-Gerät mit den klassischen ROTOMAT-Merkmalen:

ROTOMAT®

CLASSIC

Achtung: Preissenkung

WULFF
Ein Unternehmen der Bally-Gruppe

Dribbling: AVG-Hit zur Fußball-WM

Packende Fußballspiele im „Video-Stadion"

Die Fußballfans fiebern schon jetzt der WM entgegen. Trotz der kalten Winterzeit ist der Sommer schon nahegerückt. Rechtzeitig zu diesem Zeitpunkt stellt die AVG eine völlig neue Spielidee vor. Video-Fußball mit dem klingenden Namen *„Dribbling"*. Wer nicht selbst auf den Rasen will, der kann hier packende Fußball-Duelle erleben. Packende Zweikämpfe, geschickte Flanken und überraschende Torschüsse - welchen Fußballbegeisterten kann dies kalt lassen.

Denn *„Dribbling"* bietet neben einem rasanten, ständig wechselnden Spielverlauf die Atmosphäre eines echten Fußballspiels mit Schiedsrichterpfiffen, Ballgeräuschen und dem Jubel der Schlachtenbummler nach jedem erzielten Treffer. Zudem wird durch den direkten Wettkampf am Spielgerät ein bisher nicht gekanntes, spannendes Spielvergnügen garantiert.

Der Spielablauf beginnt mit dem Einlauf der Mannschaften, je sechs Feldspieler und der Torwart. Die Mannschaftskapitäne schütteln sich die Hände, die Spieler nehmen Aufstellung. Nachdem der Schiedsrichter den Ball zur Mittellinie gebracht hat, erfolgt auf seinen Pfiff hin der Anstoß. Während der Begrüßungszeremonie kann die Farbe der Mannschaften gewählt werden.

Die Spielfiguren werden mit je zwei Griffen gesteuert, die denen der bekannten Tischfußballspiele nachempfunden sind, wobei sich jeweils drei Verteidiger und drei Stürmer gemeinsam bewegen. Durch Ziehen oder Schieben dieser Griffe bewegen sich die Spieler in seitlicher Richtung, während Rechts- bzw. Linksdrehungen der Griffe Vorwärts- und Rückwärtsbewegungen der Spieler auslösen. Auf Knopfdruck schießt der Spieler den Ball. Die Bewegungsrichtung des Spielers bestimmt die Ballrichtung. Der Spieler kann den Ball jedoch auch führen, so daß packende Zweikämpfe ebenso möglich sind wie überraschende Weitschüsse.
Der Torwart bewegt sich automatisch und bemüht sich - wie beim echten Spiel - seinen „Kasten" sauber zu halten. Gelingt dennoch ein Torschuß, nehmen die Spieler unter dem Applaus der Fans wieder Aufstellung. Das Spiel wird mit Abstoß von der Mittellinie fortgesetzt.

Ein Foul im Strafraum zieht unnachsichtig einen Elfmeter nach sich.



Dribbling als kompakte Einheit mit Spieltisch, stabilen rutschsicheren Bodenplatten und integrierten Sitzen.

Schießt ein Spieler den Ball über die eigene Toraus-Linie, wird eine Ecke für die gegnerische Mannschaft gegeben. Das Spiel endet nach 90 sec. mit dem Schlußpfiff des Schiedsrichters.

„Dribbling" (System Model Racing) wird als komplette Einheit mit Spieltisch, stabiler Bodenplatte und integrierten Sitzen geliefert. Das Gerät kann in der Höhe verstellt werden, so daß es bei entfernten Sitzen auch im Stehen bespielt werden kann. Die rutschsicher profilierten Bodenplatten bieten auch dem bewegungsfreudigsten Spieler sicheren Stand.

Selbstverständlich ist *„Dribbling"* mit einem farbbrillanten 20"-Monitor ausgestattet, der bei AVG-Geräten seit langem Standard ist. □

Wirtschaftsmeldungen

Gutes Arbeitsklima macht betriebstreu

Ein gutes Betriebsklima ist nach dem Ergebnis einer Umfrage der Koblenzer Handwerkskammer der Grund dafür, daß die meisten Handwerker betriebstreu sind. Die repräsentative Umfrage unter 1590 Handwerksunternehmen von insgesamt 15000 des Kammerbezirks habe ergeben, daß fast 80 Prozent der befragten Unternehmer ein gutes Verhältnis zwischen Chef und Mitarbeiter und unter den Mitarbeitern selbst als eines der wichtigsten Elemente für die Betriebstreue sehen, berichtete die Kammer am Dienstag.

Die Nähe des Arbeitsplatzes hätten nur 59 Prozent genannt, den Interessantheitsgrad der Arbeit nur 48 Prozent. Der rein wirtschaftliche Nutzen der Berufsausübung gilt, so die Kammer weiter, als weniger maßgeblich. Während noch 36 Prozent ein über-

durchschnittlich hohes Einkommen als bedeutende Ursache für eine Betriebstreue angaben, seien Begründungen wie hohe soziale Leistungen, Freizeitwert und Aufstiegsmöglichkeiten kaum ins Gewicht gefallen. Nach der Umfrage besteht in 40 Prozent der befragten Betriebe die Belegschaft zu mehr als der Hälfte aus seit vielen Jahren beschäftigten Mitarbeitern.

Berufsgenossenschaft

Bei einem großen Teil der freiberuflich Tätigen ist es unbekannt, daß eine zwangsweise Mitgliedschaft in einer Berufsgenossenschaft vom Gesetz vorgeschrieben ist. Für die Branche der Automatenunternehmer ist zwar bisher ungewiß, welche Berufsgenossenschaft zuständig ist, aber auf jeden Fall müssen Sie einer Berufsgenossenschaft beitreten. Sofern Sie noch nicht Mitglied in einer Berufsgenossenschaft sind, erkundigen Sie sich bitte bei der Geschäftsstelle Ihres Verbandes (Automaten-Verband Baden-Württemberg).

Staat wälzt Kosten auf die Wirtschaft ab

Auf insgesamt 42,8 Milliarden Mark beliefen sich 1980 die Kosten der Bürokratieüberwälzung, d. h. die Übertragung von staatlich verordneten Verwaltungstätigkeiten auf die Wirtschaft. Je nach Größe eines Betriebes fallen dabei Kosten zwischen 47000 DM und 338000 DM an, auf einen einzelnen Mitarbeiter bezogen zwischen 727 DM und 2719 DM pro Jahr. Vor allem die nach wie vor steigende Flut von Gesetzen und ihre inhaltliche Umsetzung in die Praxis belasten die Unternehmen zunehmend.

Allein zwischen 1969 und 1977 wurden über 300 Steuergesetze erlassen, die die Wirtschaft beachten muß. Als Folge davon entstanden 1400 neue Steuerverordnungen, Richtlinien, Verwaltungsanweisungen und amtliche Bekanntmachungen mit einem Gesamtumfang von 23000 Druckseiten!

Finanzämter stecken zurück

Mißtrauisch wurden Finanzämter bisher offenkundig immer dann, wenn eine Direkt-Lebensversicherung für einen mitarbeitenden Ehegatten abgeschlossen wurde, d. h. wenn der Arbeitgeber der Ehegatte des versicherten Arbeitnehmers war. In solchen Fällen mußte bisher nachgewiesen werden, daß eine derartige Versicherung seitens des Arbeitgebers in der betreffenden Branche üblich ist. Doch nun hat sich die Finanzverwaltung zu einer Erleichterung bereit gefunden: Der Steuerpflichtige hat in Zukunft nicht mehr die ganze Darlegungslast. Wenn er dem Finanzamt vergleichbare Betriebe nennt, muß das Finanzamt selbst durch Berufsverbände oder Versicherungsgesellschaften die Merkmale ermitteln, die für den Vergleich notwendig sind.

IMA-Tip

„Fleet-Street"

Wer hat schon einmal die Gelegenheit, 20 Fachzeitungen aus sieben Nationen der Welt in einer „Straße" zu sehen. Auf der IMA '82 haben Sie diese einmalige Möglichkeit. Mit Fachjournalisten aus den bedeutendsten „Automaten-Ländern" kann man hier Fachgespräche führen. Welche Probleme gibt es in anderen Ländern? Wie entwickelt sich dort der Markt? Welche Geräte sind dort die Top-Renner? Dies und vieles mehr sind Fragen, die dort bestimmt eine Antwort finden. Übrigens: auch der Münzautomat erwartet Sie.

Währungsimpulse für Export lassen nach

Die Währungsimpulse für den deutschen Export lassen nach, weil die Aufwertung der D-Mark gegenüber ihrem Tiefpunkt im August 1981 für die deutsche Wirtschaft eine Verschlechterung der preislichen Wettbewerbsposition darstelle. Das stellte die Deutsche Bank AG (Frankfurt) in ihrer jüngsten Ausgabe „Börsenbild und Wirtschaftsspiegel" fest. Der deutschen Wirtschaft verblieben andererseits aber auch nach den jüngsten Devisenverschiebungen noch wechselkursbedingte Wettbewerbsvorteile, vor allem gegenüber dem US-Dollar. Das zeige eine Gegenüberstellung von internationalem Inflationsgefälle und Währungsveränderungen.

Der deutsche Export sollte nach Überzeugung der Deutschen Bank 1982 anders als im laufenden Jahr von einer allmählichen konjunkturell bedingten Nachfragebelebung bei wichtigen Handelspartnern profitieren. Generell sei die DM-Abwertung der vergangenen anderthalb Jahre kein Polster, „auf dem sich in der Erwartung eines weiterhin kräftigen Exportwachstums ausruhen läßt".

Bodenpreise: kometenhaft in die Höhe

Eine Preissteigerung wie kaum auf einem anderen Sektor gab es nach einer Mitteilung des Bundesministeriums für Raumordnung, Bauwesen und Städtebau bei den Bodenpreisen: Von 1969 bis Anfang 1981 haben sich die Preise für baureifes Land verdreifacht. Während der durchschnittlich für baureifes Land gezahlte Quadratmeterpreis 1969 bei knapp 30,- DM lag, waren es im ersten Vierteljahr 1981 über 90,- DM. Die jährliche Preissteigerungsrate liegt seit 1976 über zehn Prozent und lag 1980 sogar bei knapp 19 Prozent. Viel steiler fällt die Kurve allerdings noch aus, wenn man nicht den Bundesdurchschnitt errechnet, sondern nur die Ballungsgebiete betrachtet. In den großen Städten wie Hamburg, Köln, Stuttgart, München usw. oder Regionen mit „Freizeitwert" lagen die Steigerungsraten noch um ein Vielfaches höher. □

Treasure Island:

Schon wieder ein neues Spiel im DECO Cassette-System

Wie uns ENV mitteilt, hat die Herstellerfirma des DECO Cassette-Systems, die Data East Corp., Tokyo, schon wieder ein neues Cassettenspiel herausgebracht, das diesmal in die Kategorie Comic-Fantasy einzuordnen ist.



In *Treasure Island* landet ein Forscher in einem Kanu auf einer tropischen Vulkaninsel, um nach dort verborgenen Schätzen zu suchen.

Diese Insel ist allerdings dem Untergang geweiht, denn sie ist dabei, langsam, aber stetig im Meer zu versinken. Der Spieler, der die Figur des Forschers mittels des Steuerhebels lenkt, sieht sich auf der Insel einer Vielzahl von verworrenen Pfaden und Höhlen gegenüber. Er muß sich aber schnell entschließen, welchen Weg er nehmen will, damit er sich nicht plötzlich im Wasser wiederfindet. Gelingt es ihm dabei, die von Seeräubern versteckten Schätze zu entdecken und zu bergen, erhält er Bonus-Punkte.
Der Weg durch eine der vielen Höhlen kürzt den Weg ab. Es kann aber auch gefährlich sein, diese Höhlen zu betreten, denn sie werden von Eingeborenen bewohnt, die nicht mit sich spaßen lassen. Auch kann der Forscher versehentlich auf Rieseneier stoßen, die den Berg herabrollen und ihn dabei zu zerschmettern drohen.
Drückt der Spieler den Feuerknopf, hebt der Forscher Steine auf, mit denen er sich wehren kann. Er wirft damit nach den Eingeborenen oder den Rieseneiern und setzt diese außer Gefecht. Um einen möglichst hohen Punktestand zu erzielen, ist es notwendig, alle vorhandenen Schätze mitzunehmen. Dazu muß auch mal ein gefährlicher Umweg riskiert werden.
Schafft es der Spieler, mit seinem Forscher die Bergspitze der Insel zu erreichen, bevor das Meer alles überspült, wird er von einem Hubschrauber aufgenommen und kann seine Abenteuer auf einer anderen Insel fortsetzen. □

TURBO:

ENV präsentiert das neue Fahrspiel von SEGA

Durch Stadtverkehr und Tunnels, über Landstraßen und Brücken führt das neue Überlandrennen von SEGA, das ENV auf der IMA erstmals in Deutschland vorstellt. Dabei gibt *Turbo* dem Spieler ein ganz neues Fahrgefühl. Man erlebt das Geschehen nicht mehr vom Rücksitz aus, sondern durch die wirklichkeitsnahe dreidimensionale Perspektive direkt aus dem Fahrersitz.

Das aerodynamisch gestaltete Cockpit von *Turbo* im Look eines Rennwagens enthält im Armaturenbrett Instrumente mit Leuchtdioden, die dem Spieler alle wichtigen Dinge anzeigen: Die Beschleunigung, die fünf zu schlagenden High Scores, den Score des zuletzt gefahrenen Rennens sowie Geschwindigkeitsrekorde. Die weitere Ausstattung beinhaltet ein professionelles Rennlenkrad, einen Schaltknüppel für zwei Geschwindigkeitsgänge, ein Gaspedal sowie beleuchtete Öl- und Temperaturanzeigeinstrumente. Zur maximalen Raumausnutzung gibt es *Turbo* auch noch als Kompaktstandgerät mit der gleichen Ausstattung.

Beide Geräte sorgen für spannende Unterhaltung bei einem außergewöhnlichen Autorennen, bei dem sich der Fahrer ständig auf wechselnde Fahrbahnbedingungen einstellen muß:

Die gelbe Seite

Neueste Informationen von env...

. . . über das IMA-Angebot

REDCLASH

von Tehkan
atemberaubende Weltraumabenteuer

Challenger

von Centuri
Science-Fiction-Kämpfe in 16 Spielphasen

MARINER

von Hiraoka
U-Boot besteht Abenteuer in einer rätselhaften Unterwasserwelt

DRACO

von Cidelsa
Schatzsuche auf fremden Planeten.
Das Spiel für Könner.

DONKEY KONG

von Nintendo
Das Originalspiel nur bei env

TURPIN

von Sega/Konami
Die neue Comic-Sensation

Und sensationelle Weltneuheiten!

Kommen Sie und sehen Sie selbst. Besuchen Sie unseren Messestand auf der IMA!

Spielgefährte der Freizeitgeneration

env

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

Nach regem Stadtverkehr geht es über schmale Hängebrücken, dunkle Tunnels, schmale Landstraßen und enge, unübersichtliche Kurven bis zum Ziel. Hinzu kommen unerwartete Verschlechterungen der Straßenverhältnisse, wie zum Beispiel Schnee, liegengebliebene Fahrzeuge der Konkurrenten und Ambulanzwagen im Einsatz. Boxenaufenthalte gibt es in diesem schnellen Rennen nicht.
Mit einem kurzen Seitenblick kann der Fahrer sich wichtige Informationen holen: Wieviel Zeit bleibt noch und wieviel Fahrzeuge wurden bereits überholt? Außerdem sieht er seine Fahrerfolge an den sich während der Fahrt ansammelnden Punkten.
Bei einer Kollision in der ersten Runde wird der Fahrer wieder zur Startlinie zurückversetzt. In den weiteren Runden explodiert das Fahrzeug beim Aufprall.
Besonders gefährlich ist es, wenn ein Hügel mit Höchstgeschwindigkeit befahren wird, weil die Kuppe dem Fahrer die Sicht auf schnell näherkommende Fahrzeuge nimmt. Deshalb sollte die Geschwindigkeit gegebenenfalls reduziert werden, und man sollte vorsichtig fahren, wenn es bergauf geht.
Gelingt es, in der vorgegebenen Zeit dreißig Fahrzeuge zu überholen, darf man eine zusätzliche Ehrenrunde fahren. Überholte Fahrzeuge bringen in dieser Phase Bonuspunkte. □

Challenger:

ENV mit einer neuen Herausforderung in 16 Spielphasen

Auch wenn allgemein davon gesprochen wird, der Trend bei neuen TV-Spielen ginge nur noch in die Richtung der Comics, so gibt es doch immer noch eine Reihe von Spielern, die nach neuen Kampfspielen verlangen. Diesem Wunsch entspricht ENV mit dem neuen Spiel *Challenger*.



Dieses actiongeladene Spiel verlangt vom Spieler volle Konzentration und kämpferisches Geschick. Trotzdem dürfte es den Angriffen gewisser Politiker widerstehen, da es nichts Kriegerisches an sich hat. Es wird zwar sehr viel geschossen, aber nicht auf Menschen oder andere Lebewesen. Auch wird mit keiner Darstellung an irgendwelches Kriegsgerät erinnert.

Der Spieler lenkt über seinen Steuerhebel ein Raumschiff von links nach rechts über den Bildschirm. Bewegt er den Hebel nach oben oder unten, so taucht dieses am entsprechenden oberen oder unteren Bildrand auf, ohne daß es den gesamten Bildschirm überquert. Zusätzlich zu dem Feuerknopf, mit dem das Raumschiff in drei Richtungen mit begrenzter Reichweite schießen kann, steht dem Spieler noch pro Raumschiff eine Superbombe zur Verfügung, die sämtliche auf dem Bildschirm befindlichen Angreifer gleichzeitig vernichtet.

Das Raumschiff wird zunächst von riesigen Energieringen angegriffen, die sich von allen Seiten nähern. Diese lassen sich aber durch Beschuß nicht zerstören, sondern zersplittern in lauter kleine Ringe, die man nun aus allernächster Nähe bekämpfen und endgültig zerstören muß. Wird die Situation zu brenzlig, muß man schnellstens mit dem Raumschiff am gegenüberliegenden Rand des Bildschirms auftauchen.

Aber Vorsicht, ob sich dort nicht auch gerade Energieringe befinden, denn dann wird das Raumschiff zerstört.

Wird das Raumschiff von einer Energieschlange berührt, wird es zwar nicht zerstört, muß aber vom Piloten aufgegeben werden, der es sofort verläßt und sich für den Spieler sichtbar aus dem Staub macht.

In unregelmäßigen Abständen erscheint auf der Bildfläche ein Bonus-Roboter, bei dem das Raumschiff anlegen muß, um die dort in einem Countdown angezeigten Punkte gutgeschrieben zu bekommen. Während dieser Zeit können die Bordwaffen allerdings nicht eingesetzt werden, und der Spieler muß aufpassen, daß er bei dieser Aktion nicht außer Gefecht gesetzt wird.

Obwohl dieses Spiel auf einem herkömmlichen Monitor abläuft, gewinnt man den Eindruck, als sei es ein farbiger XY-Monitor, so brillant und scharf werden die Farben wiedergegeben. Alles in allem kann man sagen, daß *Challenger* eine runde Sache ist, die ihren Weg machen wird. □

Die gelbe Seite

Neueste Informationen von env...

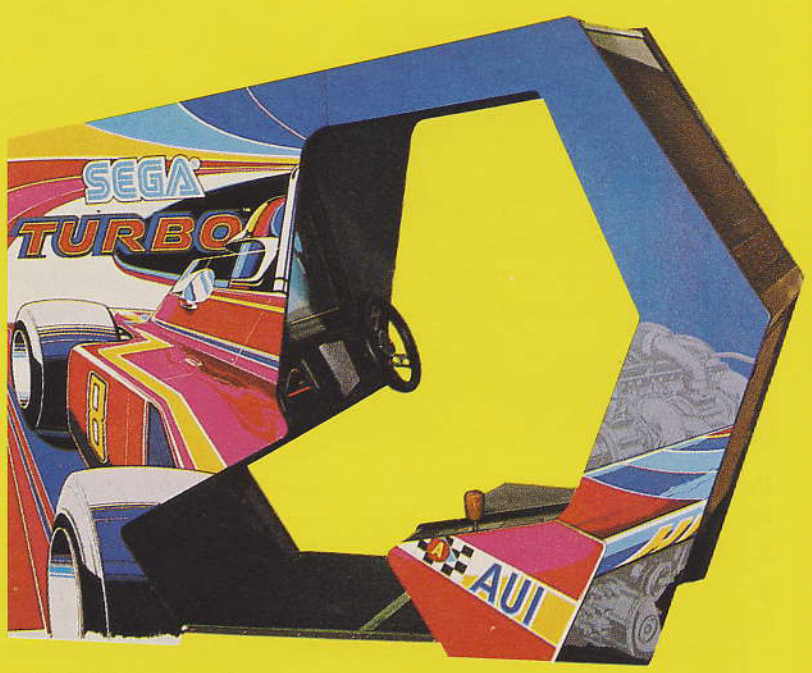
. . . über die Formel 1 für Spitzenkassen

TURBO

von SEGA®



Für den Spieler ein neues Rennerlebnis aus der Perspektive des Fahrers mit 3-dimensionalem lebensechtem Bild



Spielgefährte der Freizeitgeneration

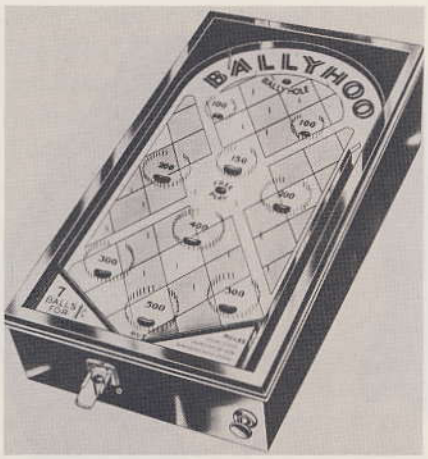
env

Berner Str. 77, 6000 Frankfurt/Main 56
Telefon (0611) 507206 4

Zwei Geburtstage in einem Haus

Bally wird 50 - und Wulff 30 Jahre alt

Keinen müden Cent wollten die Fachleute der Freizeitbranche für *Ballyhoo,* den Vorläufer des Flippers, zahlen, als Ray Malloney diesen damals - man schrieb das Jahr 1931 - der Öffentlichkeit vorstellte. Man muß sich einmal in diese Zeit zurückversetzen, um zu begreifen, wieviel Mut und Weitsicht verlangt wurden, um eine solche Freizeitidee auf den Markt zu bringen. Weltweit steckte die Wirtschaft in einer hoffnungslosen Krise. An jeder Straßenecke sammelten sich Arbeitslose, und ihre Zahl wuchs täglich. Unzufriedenheit und Kriminalität schaukelten sich gegenseitig hoch. Kein Wunder, daß da keiner Sinn für Freizeitspäße



Ballyhoo: Der Vorläufer des heutigen Flippers und der Grundstein des Bally-Erfolges. Für 18 US Dollar - aus heutiger Sicht ein Spottpreis - war er zu haben.

hatte. Doch Ray Malloney setzte auf die alte römische Kaiserweisheit, daß das Volk gerade in schlechten Zeiten Brot und Spiele brauche. Spiele konnte Malloney liefern.

Aber Ray Malloney besaß nicht nur Ideen und Unternehmungsgeist, er hatte auch kaufmännisches Geschick und ein geradezu geniales Gespür für die Bedürfnisse des Marktes. Innerhalb von nur sieben Monaten hatte der junge Geschäftsmann aus Chicago auch die letzten Skeptiker überzeugt: in dieser kurzen Zeit hatte er 15000 Geräte verkauft.

Seine Rechnung war genial einfach: die Menschen hatten in den damaligen Krisenjahren ein natürliches Bedürfnis, dem grauen Alltag zu entfliehen. Beim Flippern konnten sie für wenig Geld ihr Misere vergessen, brachliegende Kraft und Geschicklichkeit einsetzen und ihre Aggressionen auf harmlose Art abreagieren.

Trotzdem wäre dieser kometenhafte Erfolg wohl eine Eintagsfliege geblieben, hätte Malloney mit seiner Bally Corporation nicht konsequent auf Weiterentwicklung und Verbesserung seines Produktionsprogramms gesetzt. So führte Bally z. B. die Speicherzählwerke ein. Jetzt brauchte man nicht mehr nur „gegen die Maschine" zu spielen. Man konnte gegen einen oder mehrere Mitspieler antreten und dadurch den Reiz des Spieles erhöhen.

Das war 1936. Bereits 1933 hatte Bally beim Spiel „Rocket" erstmals elektrische Bauteile verwendet. Es folgten Magnetspule, Relais, Stufenschalter und der Bally-bumper, bei dem eine mit dem Zählwerk verbundene Spirale die Kugel durch elektrische Impulse wegstieß und überraschende Spielverläufe ermöglichte.

Der Zweite Weltkrieg unterbrach den steilen Aufschwung. Erst 1946 konnte Bally die Produktion der Pinball-Geräte wieder aufnehmen. 1950 kam zu den Flippern das Bingo-Spiel. 1966 wurde ein Spiel mit mehreren Spielkugeln, 1971 ein neuer Typ mit zwei Spielebenen eingeführt. 1976 hielt die Elektronik ihren Einzug in die Welt der Unterhaltungsspielautomaten. Auch hier leistete Bally Pionierarbeit.

„Die Vorstellung der ersten elektronischen Gerätegeneration *„Rototron"* und das 30jährige Firmenjubiläum sind zwei Ereignisse, die Vergangenheit und Zukunft unseres Unternehmens eng miteinander verknüpfen."

Hans Kloß: Wulff-Geschäftsführer.

Den Durchbruch zu neuen Dimensionen aber brachten die TV-Spiele. „Space-Invaders" erreichte bis dahin kaum vorstellbare Verkaufszahlen. Viele weitere ähnliche Geräte folgten, und pausenlos arbeiten die Entwicklungstechniker bei Bally an neuen, intelligenteren und interessanteren Geräten.

Erfinder- und Unternehmergeist wird wird bei Bally großgeschrieben, nicht umsonst gehört die Firma, was das Wachstum betrifft, zu den top ten in den USA.

Zu den Top-Firmen in „good old Germany" gehört eine der jüngsten Töchter der Bally Mfg.Corp. Jung deshalb,

WULFF kommt Ihnen entgegen!

- mit aktuellen, spielfreudigen Geräten
- mit Service-Zentren
- mit Ersatzteildiensten
- mit Schulungs-Zentren
- mit Beratung und Erfahrungsaustausch

Mit aufstellergerechten Niederlassungen

NORDDEUTSCHLAND

WULFF-AUTOMATEN GMBH
Niederlassung Hamburg
Mexicoring 33
2000 Hamburg 60
Tel. 040 - 63 21 041/44

WULFF-AUTOMATEN GMBH
Niederlassung Bremen
Lötzenerstr. 3
2800 Bremen 44
Tel. 0421 - 49 51 29

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

NORDRHEIN-WESTFALEN

WULFF-AUTOMATEN GMBH
Niederlassung Unna
Max-Planck-Str. 15 a
4750 Unna 1
Tel. 02303 - 85 62/64

HESSEN

WULFF-AUTOMATEN GMBH
Niederlassung Frankfurt
Lyoner Str. 36
6000 Frankfurt 71

BADEN-WÜRTTEMBERG

KÜPPER GMBH
Rotebühlstr. 86/1
7000 Stuttgart 1
Tel. 0711 - 61 07 66

BAYERN

WULFF-AUTOMATEN GMBH
Niederlassung München
Frankfurter Ring 243
8000 München 40
Tel. 089 - 32 80 41/44

WULFF-AUTOMATEN GMBH
Niederlassung Nürnberg
Klingenhofstr. 50 a
8500 Nürnberg 10
Tel.: 0911 - 51031-33

BERLIN

GÜNTER WULFF-
APPARATEBAU GMBH
Maybachufer 48-51
1000 Berlin 44
Tel. 030 - 62 46 061

WULFF

Ein Unternehmen der Bally-Gruppe

Freizeit die Spaß macht!

Das Spiel des Jahres

Rechtzeitig zur Fußball-Weltmeisterschaft 1982



Halle 1
Wir stellen aus
ima
Stand 1030

Neu

Packende Zweikämpfe und geschickte Dribblings – durch Sprints nach vorn, nach hinten und zur Seite.

Neu

Ein Welt-TV-Hit zum Lieblingssport Nr. 1: exakt zum richtigen Zeitpunkt, vor der Fußball-WM 82.

Knallharte Torschüsse aus kürzester Distanz – und überraschende Weitschüsse.

Neu

Neu

Ein unglaublicher Stadion-Sound – und bei „Tor" jubeln die Fans!

Neu

Elfmeter bei Foul im Strafraum und regelrechte Eckstöße – wie beim richtigen Match.

DRIBBLING

Das sensationelle Video-Tisch-Fußballspiel









Dribbling: das ist die superaktuelle, elektronische Steigerung des Tischkicker-Welterfolgs. Rechtzeitig zur Fußball-Weltmeisterschaft 1982 (13.6.–11.7. in Spanien).
Dribbling verbindet die Atmosphäre eines echten Fußballspiels mit dem spannenden Wettkampf am Spielgerät. Geschicklichkeit, Taktik und Technik entscheiden über den Sieg – wie beim richtigen Match.

Der Spielablauf ist originalgetreu, einschl. Begrüßung der Mannschaftskapitäne, Aufstellung und Schiedsrichterpfiff bei Spielbeginn und geglücktem Torschuß.
„Dribbling", das neue, sensationelle Video-Spiel, wird als kompakte Einheit mit Spielfeld und farbbrillanten 20"-Monitor, stabiler Bodenplatte und integrierten Sitzen geliefert. Der Tisch ist höhenverstellbar, die Sitze können leicht entfernt werden: somit kann „Dribbling" auch im Stand gespielt werden.

„Dribbling" wird in der Bundesrepublik, in der Schweiz und in den Benelux-Staaten ausschließlich von der AVG vertrieben. Aufgrund des von der Herstellerfirma eingeräumten, alleinigen Vertriebsrechts ist die AVG verpflichtet, **gegen alle Firmen strafrechtlich vorzugehen, die Kopien des Modells „Dribbling" herstellen oder vertreiben.**

Der Vertrieb erfolgt ausschließlich über den Fachgroßhandel

AVG

Automatenvertriebsgesellschaft mbH · Lindenstraße 57 · 5200 Siegburg · Tel. 02241/52041/2

weil sie erst 1972 in den weltweiten „Bally-Verbund" eingereiht wurde. Ansonsten ist die Firma Wulff schon ein Unternehmen mit Geschichte. Seit über 30 Jahren baut die Firma Wulff-Apparatebau Geldspielgeräte. Geprägt durch die Nachkriegszeit und eine von Bomben zerstörte Stadt war Improvisation groß geschrieben. Blickt man heute zurück, so mutet die damalige Fertigung wie ein Handwerksbetrieb nach der ersten industriellen Revolution an. Doch keine Schwierigkeit hinderte den Unternehmensgeist von Günter Wulff in seinem Schaffensdrang. Im Gegenteil, es reizte und steigerte Einfallsreichtum und Kreativität dieses Mannes. Sehr bald schon waren die „Barackenzeiten" vorbei, und die Erfolge mehrten sich.

„Die elektronische Baureihe, die für unser Unternehmen den Eintritt in das Elektronik-Zeitalter bedeutete, war eine große Herausforderung an alle Beteiligten und mit bisherigen Innovationen nicht zu vergleichen."

Siegfried Schöne: langjähriger Chef der Wulff-Entwicklungsabteilung.

Erfolge fallen einem jedoch nicht in den Schoß. Bei Wulff war die Erkenntnis, daß Technik von heute nicht als Standard für alle Zukunft angesehen werden kann, ein wichtiger Baustein der späteren Erfolge. Was heute als revolutionär gilt, kann morgen schon Historie sein. Bei einem Blick durch das Unternehmen sieht man diese Einstellung sehr deutlich. Helle Fabrikationsräume mit modernen Fertigungstechniken, eine umfangreiche Entwicklungsabteilung mit harmonierenden Ingenieur-Teams in neu eingerichteten Räumen, eine junge Marketing- und Vertriebsmannschaft und eine eingespielte Verwaltung mit weitreichender Computerhilfe. Das ist, in kurzen Worten gesagt, der heutige Stand, auf den die Geschäftsleitung mit Harro Koebke und Hans Kloß mit Zuversicht blikken kann. Wieviele kleine Veränderungen im Laufe der Zeit bis zu diesem Stand notwendig waren, kann niemand mehr sagen. Wichtiger ist die Feststellung, daß nahezu 400 Personen gewillt sind, die Zukunft zu bewältigen. Vergangenheit ist bei Wulff zwar wichtig, Zukunft dagegen ist lebenswichtig. □

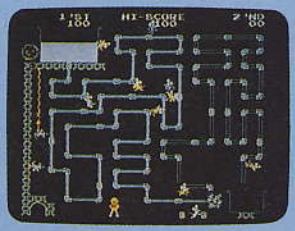


Personalien

Klaus Quint, langjähriger Schatzmeister des Automaten-Verbandes Saar e. V. hat am 20. Januar Anlaß zum Feiern. Er wird 50 Jahre alt. Klaus Quint ist seit 1958 Mitglied des Saar-Verbandes und schon seit acht Jahren Mitglied des Vorstandes. 1977 wurde er zum Schatzmeister gewählt und vor einem Jahr dann mit großer Mehrheit in seinem Amt bestätigt. Den Glückwünschen seines Verbandes schließen wir uns gerne an.

Die Herren **Dormeier, Stadler, Wollenhaupt** und **Wundrack** erhielten aus der Hand des ZOA-Präsidenten, Wilhelm Oelfke, die Bronze-Medaille des Verbandes. Die Zentralorganisation bedankte sich damit für den beispielhaften Einsatz der Mitglieder des hessischen Landesverbandes für die Belange der Branche. Der Hessische Münzautomaten Verband ehrte auch die Gründungsmitglieder mit einer Urkunde aus Anlaß des zehnjährigen Jubiläums des Verbandes. □

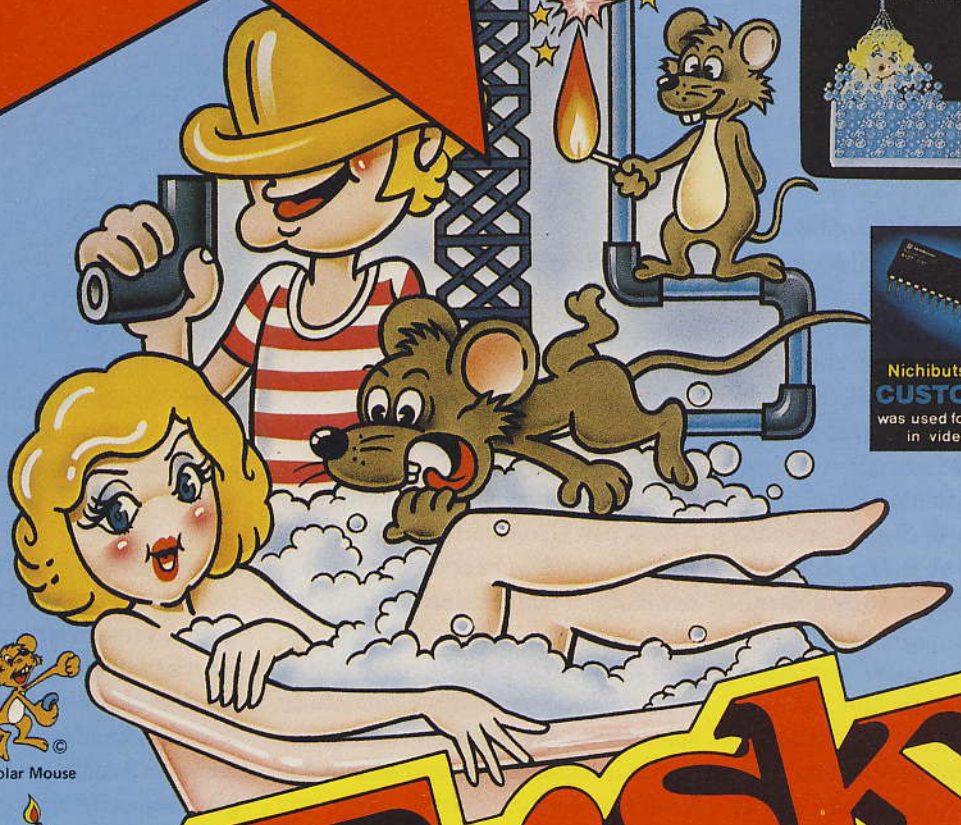
WULFF präsentiert:







Nichibutsu Original
CUSTOM C.P.U.
was used for the first time in video games.





Mean Mouse



Klepto Mouse

Molar Mouse



Megaton Mouse



Pyro Mouse

Frisky Tom

MEAN MOUSE
Achtung! Wirft Tom hinunter!

KLEPTO MOUSE
Klaut...

MOLAR MOUSE
demontiert die Muffen

MEGATON MOUSE
legt die Bomben

PYRO MOUSE
zündet die Lunte

DIE GESCHICHTE VON TOM, DEM HÜBSCHEN MÄDCHEN IN DER BADEWANNE UND DEN LÄSTIGEN MÄUSEN

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

Französische Antillen

Walter Janson hat sich für Sie umgesehen

„Donnerstag-Freitag 11./12. Oktober. Nach Sonnenuntergang ging der Admiral wieder auf Westkurs. Sie segelten 12 Meilen die Stunde und bis zwei Uhr Nachts hatten sie 90 Meilen zurückgelegt, das heißt 22 ½ Seemeilen; und da die Caravelle Pinta schneller war als die beiden anderen Caravellen und vor dem Admiral herfuhr, entdeckte sie das Land und gab die Signale, wie der Admiral sie befohlen hatte" - so berichtete Christoph Kolumbus dem spanischen König.

Damals schrieb man das Jahr 1635 und hatte gerade eben in der Karibik die Insel Guadeloupe entdeckt. Heute zählt sie mit Martinique in nächster Nachbarschaft gelegen zu den französischen Überseeprovinzen. Frankreich in der Karibik also. Mit einer Ausdehnung von gut 1700 Quadratkilometern zählt Guadeloupe zu den größten der Kleinen Antillen. Etwa 330000 Menschen leben hier, Weiße, Schwarze und Mulatten. Wir sind am späten Abend auf Guadeloupe gelandet, etwas komfortabler gereist als Kolumbus damals und natürlich viel, viel schneller. Von Frankfurt über Paris und Forte de France sind wir nach Pointe à Pitre, der heimlichen Hauptstadt von Guadeloupe, geflogen. Das ist noch immer etwas umständlich und auch nicht gerade billig.

Und das mag auch der Grund dafür sein, daß bisher des Bundesdeutschen Reiselust Guadeloupe und Martinique kaum reizten.

Bereits auf dem Rollfeld des Internationalen Flughafens von Pointe à Pitre schlägt uns die tropische Atmosphäre entgegen. Wie jede Nacht ist der Regenwald zu Leben erwacht und bietet sein unverwechselbares Konzert: Die Hotels auf den Kleinen - oder auch französischen Antillen bieten internationalen Standard. Sie liegen beinahe ausnahmslos an den Stränden und tragen so den Bedürfnissen der Karibikreisenden Rechnung.



Am Rande des Tropenwaldes: Terre de Haut les Saintes.

Wassersport, Tauchen, Segeln und Windsurfen bestimmen den Urlaub der meisten Reisenden auf den Antillen. Das Klima begünstigt diese Bedürfnisse. Das ganze Jahr über hält das Wasser eine Durchschnittstemperatur von 26 Grad, und die Lufttemperaturen sind ganzjährig angenehm und leicht verträglich. Die Wassersportausrüstungen sind in den großen Hotels gegen erschwingliche Gebühren zu leihen. Weniger empfehlenswert dagegen sind die Speisekarten in den Hotels. Das Essen ist dürftig und erinnert wenig daran, daß man eigentlich in Frankreich lebt. Deshalb sollten Gäste die kleinen Pinten der Einheimischen draußen vor den Hoteltoren aufsuchen. Die kreolische Küche, die Küche der Einheimischen, bietet so manche Gaumenfreude, und das zu vernünftigen Preisen.

Neu: Neu: Neu:

Sie mit Informationen über Geräte, Firmen, Verbandsarbeit, neue Markttrends und vieles mehr zu versorgen ist journalistische Pflicht einer Fachzeitung. Im neuen Jahr wollen wir Ihnen, der Freizeitbranche, auch ein paar Freizeittips geben. Mit der Rubrik „Freizeit und Reisen" wollen wir Sie ein wenig dem Alltags-Streß entführen. Reiseberichte über die schönsten Ziele der Welt und Neuerungen aus anderen Freizeitbereichen warten auf Sie. Viel Reise- und Freizeitglück für 1982.



Strand St. Anne: Wie an allen Meeren der Welt herrscht auch hier ein lustiges Strandtreiben. Sonnengarantie ist im Preis enthalten.

Nachdem wir uns von den Strapazen der Anreise erholt und das Strandleben gründlich genossen haben - nebenbeibemerkt die Behörden dulden großzügig neben Textil- auch textilfreies Baden - machen wir uns auf Entdeckungsreise. Wir haben das Glück, einen der wenigen Mietwagen zu bekommen und fahren von Point à Pitre auf der gutausgebauten Uferstraße nach Basse de Terre. Immer wieder wuchert der üppige Wuchs des tropischen Regenwaldes bis an den Fahrbahnrand. Die Menschen hier leben von diesem Regenwald; der saftigen Vegetation. Die Ananas- und Bananenplantagen garantieren zwar keinen Wohlstand, aber ihre Ernte bringt genug zum Leben. Und sie bringt sogar so viel, daß die Menschen auf Martinique mit ihrem Sprichwort recht behalten, das heißt: „Ein leerer Sack kann nicht stehen." Es will nichts anderes sagen, als daß man ohne Geld nicht leben kann.

Irgendwo zwischen Pointe à Pitre und Basse de Terre ändert sich das Bild der Landschaft: Statt des ewig weißen Strandes, grauer Sand, Vulkansand, ausgespuckt aus dem noch immer tätigen Sufrière.

Weiter geht's auf der Uferstraße. Wir erklimmen die Bergzüge im Inneren der Insel. Undurchdringliches Dickicht, man fragt sich, wie hier eine Straße durchgeschlagen werden konnte. Übrigens: fast die Hälfte der Insel wurde unter Naturschutz gestellt, ein riesiger undurchdringlicher Dschungel, Hunderte von kleinen Wasserfällen, Tausende und Abertausende von Pflanzenarten. □

Veranstalter:
Guadeloupe wird zur Zeit von Jet-Reisen angeboten:
Werbesaison: 2.390 DM
Vorsaison: 3.090 DM
Zwischensaison: 3.390 DM
Hochsaison: 3.590
Preise = 2 Wochen, Hotel Touristenklasse, Übernachtung + Frühstück, für Einzelzimmer werden Zuschläge von 350 DM pro Woche erhoben. Jet-Reisen fliegt Guadeloupe mit Linienmaschinen der Air-France ab Frankfurt an. Der normale Air-France-Flug ab Paris kostet 6.800 FF.

Walter Janson ist Reporter und Moderator des Südwestfunks.

Sohler M 1:

Neue Ski-Generation aus Wangen im Allgäu?

Die Zeiten, in denen man sich mit einem längeren Ski durch extreme Bukkelpisten mehr oder weniger quälen mußte oder mit einem kürzeren Ski bei einer rasanten Abfahrt ins Flattern geriet, sollen nun endgültig vorbei sein.

Daß ein kürzerer Ski drehfreudig ist und ein längerer dafür mehr Richtungsstabilität bietet, weiß jeder, der den Kinderschuhen des Skifahrens entwachsen ist. Skifans mit entsprechendem Portemonnaie schleppten deshalb nicht selten zwei Paar Ski in den Winterurlaub. Sohler-Konstrukteure reizte die Idee, ein langen, laufruhigen Ski mit kurzer Drehkante zu bauen.

Nach langer Entwicklungszeit und vielen Tests war das neue „Ski-Kind" geboren: Ein langer Ski mit kurzer Innenkante. Das bedeutet bei der Belastung der Innenkante für kürzere, schnelle Schwünge eine optimale Drehfreudigkeit. Durch gleichmäßige Belastung der Ski beim Geradeauslauf sorgt die Gesamtlänge des Sohler M 1 für Richtungsstabilität und Laufruhe.

Ob der M 1 sich die Käuferherzen erobern wird, wird sich nach der Saison zeigen. Für einen deutschen Hersteller ist es natürlich nicht so einfach, eine solche Novität am Markt durchzusetzen. Seit Sohler im vergangenen Jahr jedoch in fast allen Tests mit den verschiedensten Modellen Spitzenplätze belegt hatte, sind die Chancen sicher gestiegen. Es müssen nicht immer die großen und meist auch sehr teuren ausländischen Marken sein, die für Qualität bürgen. Wie heißt ein altes Sprichwort: Warum in die Ferne schweifen, wenn das Gute . . . □

Jesco von Puttkamer:

Eine ernsthafte Angelegenheit, die Spaß macht



Pantomime, Straßentheater, bewegliche Metallobjekte, Lichtobjekte und Automaten sind die verschiedenen künstlerischen Ausdrucksformen, die Jesco von Puttkamer als seine „Sprache" benutzt. Eine „Sprache", die nicht verbiestert und verkniffen jeden von einer bestimmten Heilslehre überzeugen will. Weil ihm die Arbeit an seinen Objekten selbst Spaß macht, erlebt auch der Betrachter dieses Gefühl mit. Viel Arbeit - Handwerksarbeit - steckt im Detail.

Angefangen hat sein Interesse für Automaten mit einem Geschenk. Ein Ingelheimer Zigarettengeschäft zeigte sich großzügig und gab ihm einen alten Zigarettenapparat. Seinem Spieltrieb folgend, zerlegte Jesco von Puttkamer das Innenleben des Automaten und sann über eine andere Verwendungsmöglichkeit. Er stöberte in seinem großen Haufen alter und neuer Metallteile herum, fand dies und das und brachte es in dem Gerät unter, bis sich auf Schubladenzug das ganze Innenleben in Bewegung setzte. Auf der ersten Ausstellung war es für den jungen Kunstschaffenden eine helle Freude, den Leuten zuzusehen, wie sie seinem Spiel zusahen. Zuzusehen wie sie sich freuten, die Hälse reckten, um zu erforschen, welch magische Hand die Materialien routieren läßt.

Doch nicht nur der Jux steht im Vordergrund. Das wäre Sprache reduziert auf Blödelei. Jesco von Puttkamer „sagt" auch seine kritische Meinung, sagt, was er denkt. Der Unterschied zu vielen Kollegen liegt in der Verpakkung. Nicht mit dem Holzhammer, sondern mit Geschick bringt er seine Aussage an den Mann. Eine ernsthafte Angelegenheit also, die Spaß machen soll.

Der Pfarrerssohn aus Ingelheim am Rhein ist Jahrgang 55 und hat schon viel Aufsehen in Presse, Hörfunk und Fernsehen erregt. Seine Theatermaschine, die im bekannten Mainzer Kleinkunsttheater „unterhaus" Weltpremiere feierte wird ein zweites Mal auf der IMA zu sehen sein. Seine Literaturmaschine von der Frankfurter Buchmesse geht demnächst als Leihgabe an das Mainzer Gutenberg-Museum. Für die IMA hat sich Jesco von Puttkamer auch eine Überraschung einfallen lassen. Eines verraten wir schon jetzt: Ein Automat spielt dabei die Hauptrolle. □

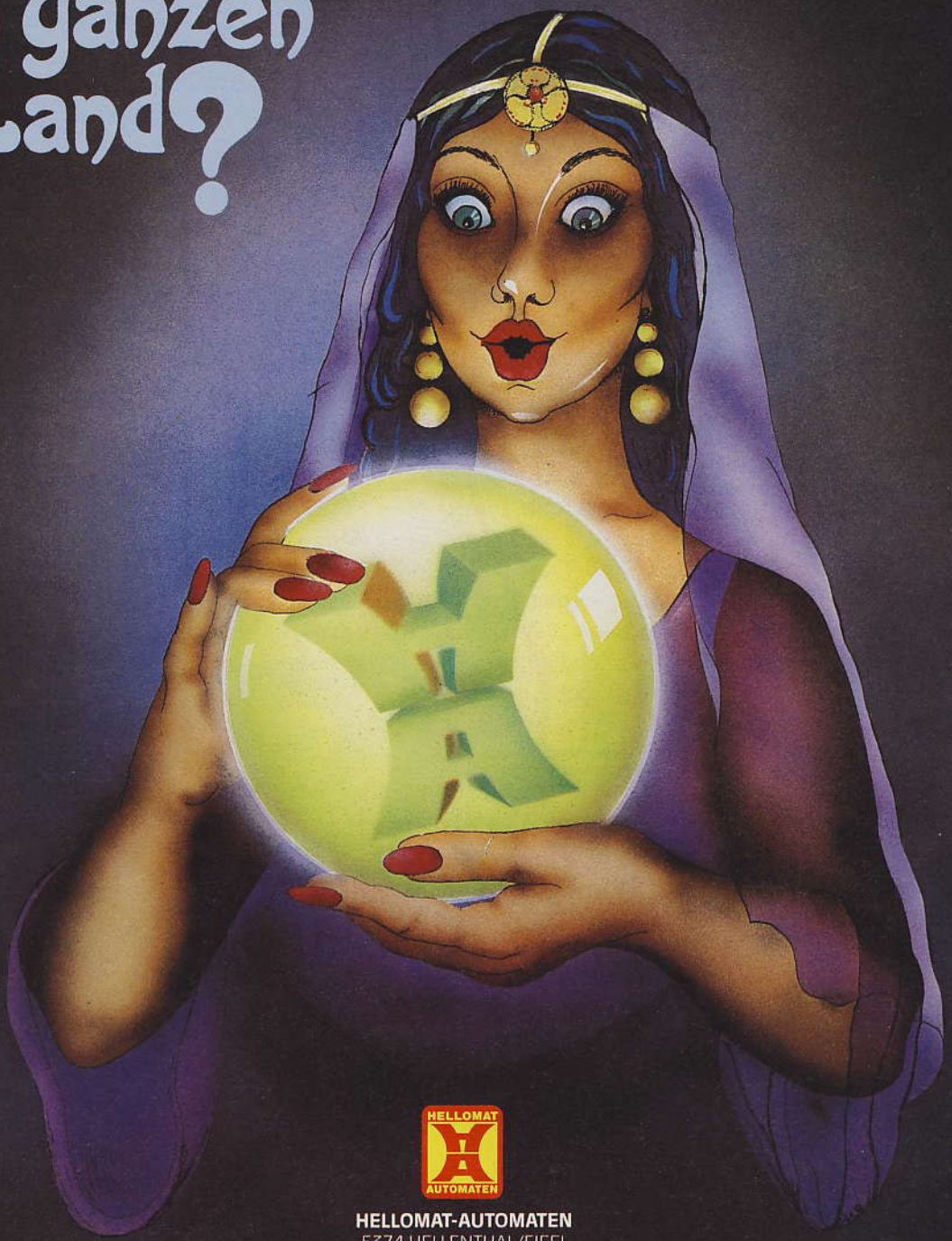




IMA-Tip:
Automatenposter für Sammler

Mit einem besonderen Service für IMA-Besucher und Freunde alter Automaten wartet die IMA-Messeleitung auf: Ab 1982 werden jährlich zwei Poster mit Abbildungen alter Unterhaltungs- und Warenautomaten aufgelegt. Die IMA-Edition 1982 umfaßt einen Zigarettenautomaten und ein Geldspielgerät.

...wer hat die originellsten Spiel-Ideen im ganzen Land?



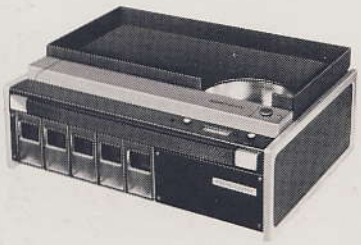
HELLOMAT-AUTOMATEN
5374 HELLENTHAL/EIFEL
AACHENER STR. 14-16
TELEFON 02482/666
TELEX 833646 HELLO D

WIR STELLEN AUS
IMA – INTERNATIONALE FACHMESSE
UNTERHALTUNGS- UND
WARENAUTOMATEN, FRANKFURT/M
HALLE 1 · STAND 1066

DIE PREIS-SENSATION!

SORTOVIT 5
mit elektronischer Zählung
zum ima -Mitnahmepreis:

ab **DM 2.995,–** (+ MWST.)
unverbindliche Preisempfehlung



Die bewährte elektrische Geldzähl- und Sortiermaschine in moderner Flachbauweise, als Sonderserie in begrenzter Stückzahl, im offenen und robusten Metallgehäuse, mit großer Geldschale



mit praktischem Tragegriff

solange der Vorrat reicht . . .
zu beziehen bei:

PERCONTA
F. ZIMMERMANN & CO.
Geldzähl- und Sortiermaschinenfabrik,
Lützowstr. 70–73, 1000 Berlin 30
Telefon (030) 2 61 16 51
IMA '82 Halle 1, Stand 1065

Neues vom Büchermarkt

Persönliches Image - Schlüssel zum Erfolg; Verlag Econ, Reihe „Ratgeber" von Dr. Alfred Bierach, 180 Seiten, 24,- DM.

In seinem Ratgeber „Persönliches Image - Schlüssel zum Erfolg" untersucht Dr. Alfred Bierach, der in Nonnenhorn am Bodensee eine Naturheilpraxis leitet, worauf es ankommt, wenn man bei anderen Eindruck schinden will. Bierach: „Für eine bessere Verwirklichung unserer Ziele müssen wir unsere Rolle formen." Er zeigt, wie man das eigene Ich so präsentiert, daß es dem Gegenüber optimal erscheint. Das beginnt bei Tips für Kleidung, Sprache, Auftreten, Körperhaltung usw. und geht hin bis zu gedanklichem Rüstzeug.

Menschen besser führen; Verlag Industrielle Organisation, Zürich, von Dr. K. F. Withauer, 140 Seiten, Abbildungen, Stichwortverzeichnis, broschiert S. Fr. 32,-.

Das Problem der meisten Führungskräfte ist, daß sie für Führungsaufgaben nicht speziell ausgebildet sind. Erfordert schon die fachbezogene Berufsausbildung eine sinnvolle Ergänzung durch die Praxis, so kann Führungsqualifikation nur im täglichen Umgang mit Mitarbeitern, verbunden mit systematischer Aneignung von Führungswissen erworben werden. Wer Führungsaufgaben übernimmt, muß sich mit dem Menschen im Mitarbeiter beschäftigen, ihn verstehen, um auf sein Verhalten reagieren zu können. Denn die Leistungen werden nicht von „Arbeitskräften", sondern von Menschen erbracht, also von komplexen Wesen mit dem berechtigten Verlangen, im Rahmen ihrer betrieblichen Arbeit Zufriedenheit und Erfüllung zu finden.

Das Buch wendet sich an Führungskräfte aller Ebenen und sämtlicher betrieblicher Bereiche, die Mitarbeiter führen und Entscheidungen besser durchsetzen wollen. Nützlich auch für Personalchefs, Ausbilder, Unternehmens- und Personalarbeiter, Mitarbeiter von öffentlichen Verwaltungen.

Zur Diskussion um Kriegsspielautomaten-Positionspapier; Herausgeber: Verband der Deutschen Automatenindustrie e. V. Köln. Nur sehr kleine Auflage zur Information der Presse.

Bei der Diskussion über sogenannte Kriegsspielautomaten stellt der Verband der Deutschen Automatenindustrie (VDAI) ein erhebliches Informationsdefizit bei vielen Beteiligten fest. Da es sich um die sehr wichtige Frage des Jugendschutzes, aber auch um rechtliche Eingriffe und deren Folgen beispielsweise auf Arbeitsplätze handelt, erstellte der VDAI dieses Positionspapier. Es soll helfen, die oft sehr emotional geführte Argumentation zu versachlichen und Ansätze zur Lösung der Gesamtproblematik zu liefern.

Die betriebliche Kündigung; Verlag C. H. Beck, von Wilfried Berkowsky, Richter am Amtsgericht, 149 Seiten, kartoniert 29,80 DM.

Jährlich werden in der Bundesrepublik Deutschland etwa 400000 betriebsbedingte Kündigungen ausgesprochen. Bis zum Ausspruch der Kündigung und während des sich eventuell anschließenden Kündigungsschutzprozesses sind eine Fülle von Vorschriften zu beachten, deren vollständige Berücksichtigung selbst dem Fachmann Schwierigkeiten bereitet. Das Buch trägt deshalb dem Bedürfnis der Praxis nach einer verständlichen, aber dennoch umfassenden und fundierten Darstellung aller Rechtsprobleme bei einer be-

Top Hits '82

Tarock

Cabarina

Niagara 5



Niagara 5

Estrella

WURLITZER
means Music to millions®

Deutsche Wurlitzer GmbH · Postfach 1160 · D-4971 Hüllhorst · Tel. (05744) 1001 · Telex 0972122

triebsbedingten Kündigung Rechnung.

Literatur für den Fachmann

Benesch, Hellmuth:
Spiel als therapeutische Alternative
Tübinger Studien-Verlag, 1980

König, René; Opp, Karl-Dieter; Sack, Fritz:
Das Spielen am Geldautomaten
Forschungsinstitut für Soziologie der Universität Köln

Kummer, Heinz:
Das Recht der Glücksspiele und der Unterhaltungsautomaten mit Gewinnmöglichkeit
Kriminalistik-Verlag, 1977

Löhe, Ulrich:
Kriegsspiele; Dissertation Universität Mainz, 1980

Bingemeer, Karl; Meistermann-Seeger, Edeltrud:
Psychologie des Automatenspiels
Forschungsinstitut für Soziologie der Universität Köln, 1971

Mergen, Armand:
Spiel mit dem Zufall
Goldmann-Verlag, 1973

Mergen, Armand:
Grausame Automatenspiele
Julius Beltz Verlag, 1981

Folgende Fragenkreise werden besonders eingehend behandelt:
- Unter welchen Voraussetzungen besteht Kündigungsschutz?
- Welche betrieblichen Erfordernisse begründen eine Kündigung?
- Dürfen bei der sozialen Auswahl betriebliche Bedürfnisse berücksichtigt werden?
- Welche Rechte hat der Betriebsrat?
- Wie ist bei Massenentlassungen zu verfahren?
- Was muß im Kündigungsschutzprozeß vorgetragen werden?

Der Anhang des Buches enthält eine ausführliche Checkliste vom Kündigungsentschluß bis zum Abschluß des Kündigungsschutzprozesses.

Dieses Buch ist insbesondere für Arbeitnehmer, Personalleiter und Betriebsräte ein wichtiges und leicht verständliches Nachschlagewerk bei der Beantwortung aller Rechtsfragen, die mit der betriebsbedingten Kündigung in Zusammenhang stehen.

Wilfried Berkowsky ist ein erfahrener und hervorragender Kenner der Materie. Als Richter am Arbeitsgericht sind ihm die vielfältigen Probleme betriebsbedingter Kündigungen aus der täglichen Praxis bestens vertraut. □

Hessischer Landtag setzt Aufhebung zwei Jahre aus.

Der hessische Landtag hat beschlossen, daß die Aufhebung der Bagatellsteuer im Haushaltsstrukturgesetz um zwei Jahre verschoben werden soll. Das heißt, daß für die Jahre 1982/83 weiter Vergnügungssteuer erhoben werden kann und zwar nach dem alten hessischen Vergnügungssteuergesetz. (Unterhaltungsgeräte 5,- DM, Musikboxen 10,- DM, Geldspielgeräte mit Gewinnmöglichkeit 15,- DM) Die einzelnen Sätze können durch Ortssatzung verdoppelt werden. In einem Schreiben an den Vorsitzenden des Hessischen Münzautomaten Verbandes, Albert Roth, hat der Vorsitzende der FDP-Fraktion, Otto Wilke, diese Verschiebung um zwei Jahre bedauert. Es sei gerade die FDP gewesen, so Wilke, die die Abschaffung der Bagatellsteuer zum 1. Januar 1982 durchgesetzt habe. Der Hessische Städtetag und der Landkreistag sowie CDU und SPD hätten es sogar gerne gesehen, wenn der Abschaffungsbeschluß ganz gefallen wäre. Hier habe sich die FDP allerdings energisch gesperrt. Um das Gesetz zu retten, sei jedoch eine zweijährige Aussetzung nicht zu umgehen gewesen. Wilke bedauerte diese unbefriedigende Regelung, sah sie aber als einzig möglichen Kompromiß an. □

Recht im Gespräch

Strenge Auslegung

Ein Architekt hatte die große Halle eines Einfamilienhauses durch Raumteiler, die allerdings keine Wände waren, in verschiedene Bereiche - darunter auch einen Arbeitsbereich - gegliedert. Als er die auf diesen Arbeitsbereich entfallenden Kosten (Absetzungen für Abnutzung, Schuldzinsen, Erhaltungsaufwand) steuerlich als Betriebsausgaben geltend machen wollte, spielte das Finanzgericht Rheinland-Pfalz nicht mit.

In einem Urteil von 6. August 1980 stellten die Richter fest: Der durch Einrichtungsgegenstände als Arbeitsbereich abgegrenzte Teil eines Raumes ist weder Gebäudeteil noch Arbeitszimmer. Die für diesen Bereich entstandenen Aufwendungen können daher weder als Betriebsausgaben noch als Werbungskosten anerkannt werden. □

JOKER IST DA!

MIT GARANTIE!



WULFF

Ein Unternehmen der Bally-Gruppe

bärenstark!

Kurz vor Redaktionsschluß:

Wulff übernimmt Westar

Zum Jahreswechsel hat die Firma Wulff die Branche mit einer Silvesterüberraschung aufhorchen lassen. Ab 1. Januar 1982 läuft die Firma Westav aus Rothhelmshausen unter ihrer Regie. Westav, das heißt Niederlassungen in Essen, Frankfurt, Kassel, Mannheim, Nürnberg, München, Würzburg und Paderborn. Im Hause Wulff in Berlin betont man, daß sich durch diesen Wechsel im bekannten Angebot der Niederlassungen nichts ändern wird.

Mainz schröpft Aufsteller

Eine besondere Art von Weihnachtsüberraschung flatterte den Mainzer Aufstellern zur Jahreswende unter den Weihnachtsbaum. Die Pauschsteuer für Geldspiel-, Unterhaltungsautomaten und Musikboxen klettert ab 1. Januar 1982 um das Fünffache in die Höhe. Auf diesem Gebiet rollt geradezu eine Teuerungswelle durch die Bundesrepublik, die wohl im Ruhrgebiet ihren Anfang nahm. Automatenaufsteller sollen jetzt für die Fehler der Stadtväter zahlen. Überall leere Kassen und kein Ausweg aus der Misere. In Mainz gehen auch schon Überlegungen dahin, die vor zwei Jahren abgeschaffte Schankerlaubnissteuer wieder einzuführen. Die neuen Pauschsteuersätze: 1.) Für Spiel-, Geschicklichkeits-, Schau-, Scherz- oder ähnliche Automaten: 75 DM mit Gewinnmöglichkeit, 30 DM ohne Gewinnmöglichkeit. 2.) Für Einrichtungen zur Wiedergabe von Musikdarbietungen in Gast- und Schankwirtschaften sowie an der Öffentlichkeit zugänglichen Orten 20 DM.

Staatssekretär Kirst bei der IMA

Der Hessische Münzautomaten-Verband meldet, daß Herr Staatssekretär Kirst, aus dem Hessischen Ministerium für Wirtschaft und Technik, am 21. Januar um 10 Uhr zu einem Informationsbesuch zur IMA nach Frankfurt kommen wird. □

IMA-Tip: Warenautomaten-Grundstein in Deutschland

Die Firma Sielaff kann's beweisen. Sie war schneller als die Amerikaner. Wenngleich bereits im Wilden Westen Kaugummiautomaten und eine „automatische Scheidungsmaschine" erfunden worden waren, die Deutschen waren um eine Nasenlänge voraus. Bereits im Jahr 1887, so die Patentschrift 43055 des Kaiserlichen Patentamtes, hatte die Firma May Sielaff in Berlin einen „Selbstthätigen Verkaufsapparat" erfunden. Der Automat, als Schacht- oder Trommelautomat ausgelegt, war somit die Grundlage für alles Bestehende.

Fortsetzung: Recht im Gespräch

Keine Kostenpflicht bei schuldlosem Fehlalarm einer Alarmanlage

Der Bayer. VGH hat in seinem Urteil vom 30. Juni 1981 (Nr. 21. B. - 1897/79, 1909/79, 1910/79) festgestellt, daß eine Kostenpflicht für einen Polizeieinsatz anläßlich eines Fehlalarms, den eine Alarmanlage ohne Verschulden des Betreibers auslöst, nicht besteht.

BVG: Fahrtenbuch-Auflage ist verfassungskonform

Die gegenüber Kraftfahrzeug-Besitzern ausgesprochene Auflage zur Führung eines Fahrtenbuchs ist mit dem Grundgesetz vereinbar und verstößt insbesondere auch nicht gegen die grundgesetzlichen Freiheitsrechte (Artikel 2 GG). Der zweite Senat des Bundesverfassungsgerichts (BVG) in Karlsruhe stellte jetzt fest, daß Beschränkungen der allgemeinen Handlungsfreiheit aufgrund von Vorschriften, die formell und materiell verfassungsgemäß sind, nicht die Freiheitsrechte verletzen.

Das BVG nahm damit die Verfassungsbeschwerde eines Mannes, der sich gegen die Führung eines Fahrtenbuches gewandt hatte, zur Entscheidung nicht an, weil sie keine hinreichende Aussicht auf Erfolg hat. Die Annahme des Beschwerdeführers, die Auflage, ein Fahrtenbuch zu führen, sei zur Erhaltung der Ordnung und Sicherheit im Straßenverkehr nicht geeignet, wurde als abwegig bezeichnet. Wer selbst die Freiheit des Straßenverkehrs in Anspruch nehme und seine Sicherheit gewährleistet wissen wolle, dem könnten auch Mitwirkungspflichten auferlegt werden, die gerade dazu bestimmt und geeignet seien, der Gewährleistung dieser Freiheit und Sicherheit für alle zu dienen. Aktenzeichen: 2 BvR 1172/81 vom 7. Dezember 1981. □





JOKER sticht immer



WULFF

Ein Unternehmen der Bally-Gruppe

FANTASY:

Das neuartige „Bilder-TV-Spiel" verspricht, ein echter Knüller zu werden

Im vergangenen Jahr erlebte die TV-Spielgattung einen neuen Aufschwung. *Froger, Donkey Kong* und *Centipede* - um nur drei zu nennen - brachten mehr Spaß ins Spiel. Auch vorher gab es von Zeit zu Zeit immer wieder Versuche, lustige Elemente ins TV-Spiel zu bringen, allerdings mit mehr oder weniger Erfolg.



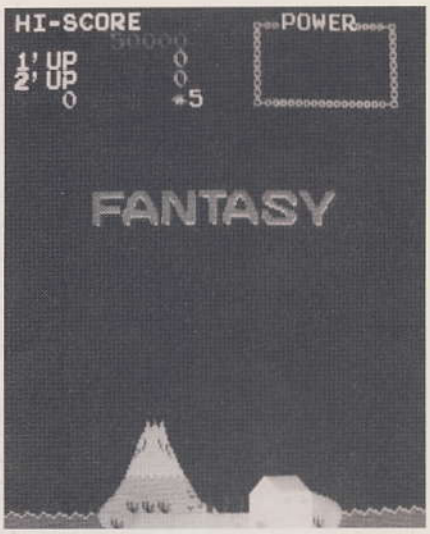
Fantasy vom Alleinimporteur adp-Automaten bietet dem Spieler ständig Abwechslung.

Ein Grund dafür, daß diese begrüßenswerte Idee, Alternativen zu den mehr kampfbetonten Actionspielen anzubieten, sich nicht durchzusetzen vermochte, lag wohl an der „biederen" Umsetzung: Nach zwei, drei Spielen kannte man den Witz, es kam nichts Originelles nach, der anfängliche Spaß klang sehr schnell ab und dort, wo auch noch der Reiz der reinen Action fehlte, wandte sich der Spieler endgültig ab und blieb verständlicherweise auch allen neuen, ihm als originell und witzig angebotenen Spielen gegenüber skeptisch.

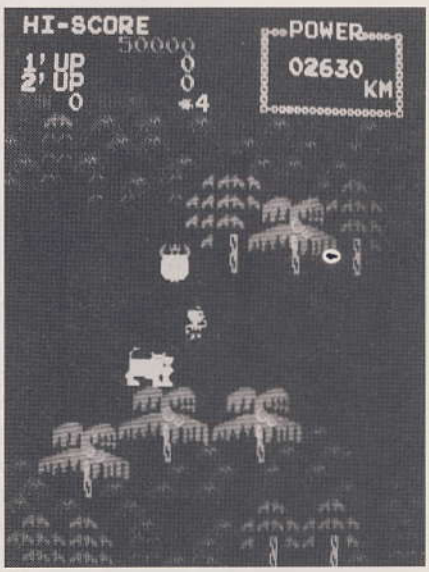
Seit Mitte Dezember gibt es eine weitere Variante auf dem Markt, eine Steigerung im Spielsystem durch die Umsetzung der Spielhandlung in eine Vielzahl immer neuer Bilder, immer anderer Spielsituationen in Form einer echten Fortsetzungsgeschichte.

Fantasy lautet der beziehungsreiche Name des neuen Spiels; seine Erfinder sitzen bei SNK in Japan, und importiert wird dieser Spaß von adp-automaten. Diese turbulente Abenteuergeschichte mit den Helden Tom und Betty (wobei der Spieler die Rolle des Tom übernimmt) erinnert ein bißchen an die Geschichten von Sindbad, dem Seefahrer, an Robin Hood und an Walt Disney's große Filme.

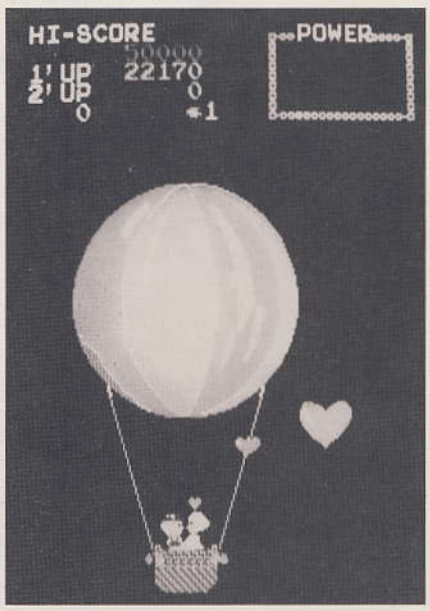
Wo *Fantasy* heute schon steht, und das ist an einigen hundert Plätzen der Fall, löst dieses Spiel in der Tat viel Begeisterung aus. Es zeigt sich ganz deutlich, daß die Spielhandlung im besten Sinne fesselt, daß man gebannt immer weiterspielen will - alle zehn Bilder hin-



Auf der Insel: Tom und Betty leben glücklich, bis Piraten an Land gehen und Betty entführen.



Durch den Urwald: Diesmal muß Tom die gleiche Wegstrecke zu Fuß zurücklegen. Wilde Tiere machen ihm dabei das Leben schwer.



Auf dem Weg ins Glück: „I love you" sagt Betty glücklich und startet mit Tom in eine ungetrübte Zukunft.

durch - und immer wieder nachmünzt, um die Fortsetzung der Erlebnisse von Tom und Betty und schließlich ihr Happy-End nicht zu versäumen. Der Erfolg dieser Wirkung ist am Einspielergebnis deutlich ablesbar.

Die geglückte Kombination von verschiedenen Elementen - Taktik, Reaktion, Action und fröhliche Gags - macht den außergewöhnlichen Erfolg dieses neuen TV-Spiels aus. Und sicher trägt auch die Umsetzung in zehn Bilder, die Lösung als „lebendiger Comic" entscheidend zur Anziehungskraft von *Fantasy* bei: Der Spieler identifiziert sich direkt mit der Spielfigur Tom, er kann sich in die realistisch-fantastische Handlung einfühlen und nachvollziehen, was man von ihm als Betty's Beschützer erwartet: Held Tom, und damit der Spieler, übernimmt die wichtigste Rolle in diesem Comic.

adp-automaten als Alleinimporteur sorgt mit flankierenden Maßnahmen dafür, daß dem Spiel *Fantasy* überall schnell der Erfolg zuteil wird: Jedem Gerät werden 50 Exemplare einer gedruckten Spielanleitung beigelegt, die - der Originalität des Spiels entsprechend - ebenfalls außergewöhnlich gestaltet ist. Dieses Faltblatt beschreibt die *Fantasy*-Story als gezeichneter Comic mit gereimten Bildtexten und witzigen Illustrationen. Und für den etwas „sachlicheren" Spieler sind die zehn Bilder des Bildschirms auch noch als Fotos und mit Texten „in Prosa" abgedruckt. Diese Bildergeschichte - am Aufstellplatz verteilt - wird so manchen motivieren, *Fantasy* bis zum Schlußbild durchzuspielen, um mitzuerleben, wie Tom seine Betty endlich glücklich in die Arme schließt. Und sicherlich wird dieser Comic auch unter den Freunden der Spieler seine Runde machen, dort seine Wirkung tun und weitere Spieler an das Gerät *Fantasy* bringen.

Das fröhliche Symbol dieses Spiels - Tom und Betty im Freiballon - das dem Spieler vom Gerät und vom Prospekt entgegenleuchtet, begegnete dem Aufsteller auch bereits einige Male als Anzeige in unserer Zeitschrift und per Post als Direktwerbung mit dem besonderen Gag: Tom und Betty als Playmobil-Figuren werben „leibhaftig" um Sympathie für *Fantasy* und versprechen ein originelles und fröhliches Spiel. Selbstverständlich bringt adp dieses Spiel nach Frankfurt mit. □

Rechtsgrundsätze für die Bebauungsgenehmigung einer Spielhalle

Sachverhalt:

Mit Bauantrag vom 8. November 1978 beantragten die Kläger die Genehmigung des Umbaues und der Nutzung eines Hauses in Warendorf als Spielhalle. Nach den vorliegenden Planunterlagen sollen im Erdgeschoß des Gebäudes zwei Spielräume mit vorder- und rückseitigen Zugängen und einer Nutzfläche von ca. 165 qm sowie ein Geldwechselraum eingerichtet werden, deren zugehörige Toilettenanlagen im Obergeschoß neben der dort vorhandenen Wohnung angelegt werden sollen. Mit Schreiben vom 20. Dezember 1978 baten die Kläger, den gestellten Bauantrag nunmehr als Bauvoranfrage weiterlaufen zu lassen.

Das Baugrundstück ist im östlichen Teil mit einem zweigeschossigen Wohn- und Geschäftshaus bebaut, an das sich westlich eine asphaltierte Hoffläche anschließt, die ebenso wie eine ca. 2 m breite, mit Verbundsteinen gepflasterte Gasse zum selben Flurstück gehört. Neben dieser Gasse hat die Hoffläche ferner südlich einen durch eingelassene Eisenstangen unbefahrbar gemachten Zugang über unbebaute asphaltierte Fläche, die zu einem privaten Parkplatz führen, der zu einem Supermarkt gehört. An der zum fraglichen Grundstück führenden Straße, einer einspurigen Einbahnstraße mit beidseitigen, jeweils ca. 1 m breiten Bürgersteigen und einem Pkw-Parkstreifen, stehen zweigeschossige Wohn- und Geschäftshäuser, die im Obergeschoß ganz überwiegend als Wohnungen genutzt werden. Im Erdgeschoß eines Doppelhauses befindet sich eine Drogerie, in einem weiteren Nebenbau eine Änderungsschneiderei und in einem weiteren eine Reinigungsannahme. Das Gebäude, das sich südlich anschließt, wird ebenso wie die dem Baugrundstück gegenüber auf der anderen Seite der Straße gelegenen Gebäude insgesamt als Wohnhaus genutzt, während in einem nördlich davon gelegenen Haus eine Boutique und weiter nördlich ein Elektrogeschäft mit als Werkstatt genutzten Nebengebäuden untergebracht ist. In anderen Nebengebäuden sind ein Sonnenstudio, ein Blumengeschäft und eine Nachtbar eingerichtet. Das dem gegenübergelegene Wohnhaus mit Arztpraxis steht zur Zeit leer.

Die an einer Nebenstraße gelegenen Gebäude werden im Erdgeschoß ausnahmslos als Geschäftslokal und im Obergeschoß überwiegend als Wohnungen oder Büro- und Praxisräume genutzt.

Nachdem der Beklagte mit Schreiben vom 3. Januar 1979 aus bauordnungsrechtlichen Gesichtspunkten erhebliche Bedenken gegen das Vorhaben geäußert und das Staatliche Gewerbeaufsichtsamt Münster mit Schreiben vom 14. Februar 1979 gegen die Zulässigkeit des Vorhabens gemäß § 34 Abs. 3 des Bundesbaugesetzes - BBauG - keine Einwände erhoben hatte, lehnte der Oberkreisdirektor des Kreises Warendorf als Funktionsvorgänger des Be-

klagten mit Bescheid vom 14. März 1979 die Erteilung einer Bebauungsgenehmigung mit der Begründung ab, die Stadt Warendorf habe das gemäß § 36 Abs. 1 BBauG erforderliche Einvernehmen aus städtebaulichen, verkehrstechnischen und Immissionsschutzgründen versagt. Außerdem sei den bauordnungsrechtlichen Erfordernissen der §§ 64 Abs. 2, 39 der Bauordnung für das Land Nordrhein-Westfalen - Landesbauordnung - (BauO NW) nicht genügt.

Den hiergegen von den Klägern mit Schreiben vom 28. März 1979 eingelegten Widerspruch wies der Regierungspräsident Münster durch Widerspruchsbescheid vom 30. Juni 1980 unter Hinweis auf das fehlende gemeindliche Einvernehmen als unbegründet zurück, nachdem die Kläger ihren Antrag ungeachtet einer zwischenzeitlich erfolgten Vermietung des Ladenlokals an eine Radio- und Fernseh-Firma aufrechterhalten hatten.

Am 17. Juli 1980 haben die Kläger Klage erhoben. Nachdem sie zunächst in der Klageschrift die Erteilung einer Baugenehmigung beantragt hatten, begehren sie nunmehr die Erteilung einer Bebauungsgenehmigung für das genannte Vorhaben. Zur Begründung tragen sie unter Ergänzung ihres Vorbringens im Verwaltungsverfahren vor: Ihre Bauvoranfrage sei auf die planungsrechtliche Zulässigkeit der vorgesehenen Nutzung der Geschäftsräume als Spielhalle beschränkt. Sie begehrten lediglich eine Klärung der Frage, ob die Errichtung der Spielhalle an der vorgesehenen Stelle planungsrechtlich zulässig sei. Die Versagung der Bebauungsgenehmigung könne daher nicht auf bauordnungsrechtliche Gesichtspunkte gestützt werden. Die planungsrechtliche Zulässigkeit des Vorhabens nach § 34 BBauG ergebe sich daraus, daß die vorhandene geschlossene Bebauung an der betreffenden Straße in keiner Weise durch die Errichtung der Spielhalle beeinträchtigt werde.

Auch andere öffentliche Belange stünden der Errichtung einer Spielhalle nicht entgegen. Der pauschale Hinweis auf städtebauliche und verkehrstechnische Gründe, auf den die ablehnenden Bescheide gestützt worden seien, sei bei näherer Prüfung nicht haltbar. Zum einen solle das Erscheinungsbild des Gebäudes in keiner Weise geändert werden, zum anderen seien genügend Parknischen vorhanden, die einen reibungslosen Verkehrsfluß gewährleisten würden. Ferner sei zu berücksichtigen, daß das betreffende Gebiet nach dem Bebauungsplan-Vorentwurf der Stadt Warendorf als Kerngebiet eingestuft sei.

„Gott schuf den Menschen, auf daß er sich vieler Spiele erfreue, denn Spielen erhebt und vertreibt die Grillen", schrieb Alfons X., König von Kastilien, vor knapp 700 Jahren.

Die Kläger beantragen, den Bescheid des Oberkreisdirektors des Kreises Warendorf vom 14. März 1979 und den Widerspruchsbescheid des Regierungspräsidenten Münster vom 30. Juni 1980 aufzuheben und den Beklagten zu verpflichten, ihnen eine Bebauungsgenehmigung für die Errichtung einer Spielhalle auf dem fraglichen Grundstück entsprechend ihrem Antrag vom 8. November 1978/20. Dezember 1978 zu erteilen.

Der Beklagte beantragt, die Klage abzuweisen und trägt unter Ergänzung und Vertiefung der Ausführungen in den ergangenen Bescheiden vor: Bauplanungsrechtlich stehe dem Vorhaben entgegen, daß die vorgesehene Nutzungsänderung und die dazu erforderliche bauliche Umgestaltung des Hauses einen so großen Umfang annehmen würden, daß dies Auswirkungen hinsichtlich der planungsrechtlichen Bewertung haben würde.

Dem Vorhaben, das in einer nach der vorhandenen Bebauung als Mischgebiet einzustufenden Umgebung liege, würden sowohl nach § 15 Abs. 1 der Verordnung über die bauliche Nutzung der Grundstücke (Baunutzungsverordnung - BauNVO) als auch nach §§ 9 BauNVO Bedenken begegnen.

Aus den Gründen:

Soweit die Kläger nunmehr statt der in der Klageschrift begehrten Baugenehmigung lediglich die Erteilung einer Bebauungsgenehmigung anstreben, beinhaltet dies eine teilweise Klagerücknahme, so daß das Verfahren insoweit einzustellen war.

Im übrigen hat die Klage Erfolg.

Der Zulässigkeit der Klage steht unter dem Gesichtspunkt des Rechtsschutzinteresses nicht entgegen, daß das für die Einrichtung der in Frage stehenden Spielhalle vorgesehene Ladenlokal inzwischen anderweitig vermietet worden ist. Hierdurch ist das Interesse der Kläger an der Klärung der planungsrechtlichen Zulässigkeit einer Spielhalle durch eine mit der Klage begehrte entsprechende Bebauungsgenehmigung nämlich jedenfalls schon deshalb nicht entfallen, weil sie glaubhaft erklärt haben, daß sie ihre Pläne zur Errichtung einer Spielhalle weiterverfolgen.

Die Klage ist auch begründet. Die Kläger haben einen Anspruch auf die beantragte Bebauungsgenehmigung, weil das Vorhaben den öffentlichrechtlichen Vorschriften entspricht, § 88 Abs. 1 Satz 1 BauO NW. Das Vorhaben ist planungsrechtlich zulässig. Insoweit ist im Hinblick auf die Ausführungen in den ergangenen Bescheiden klarzustellen, daß die Bauvoran-

frage der Kläger ausdrücklich auf die planungsrechtliche Zulässigkeit einer Spielhalle beschränkt ist und deshalb bauordnungsrechtliche Gesichtspunkte als solche vorliegend unerheblich sind.

Das Baugrundstück, das nicht im Geltungsbereich eines qualifizierten Bebauungsplanes liegt, ist Bestandteil eines im Zusammenhang bebauten Ortsteiles der Stadt Warendorf. Nach § 34 Abs. 1 Satz 1 BBauG ist ein Vorhaben im unbeplanten Innenbereich zulässig, wenn es sich u. a. - was hier allein fraglich ist - nach der Art der baulichen Nutzung in die Eigenart der näheren Umgebung unter Berücksichtigung der für die Landschaft charakteristischen Siedlungsstruktur einfügt; ferner muß die Erschließung gesichert sein, und es dürfen sonstige öffentliche Belange nicht entgegenstehen, insbesondere müssen die Anforderungen an gesunde Wohnverhältnisse gewahrt bleiben. Dabei sind gemäß § 34 Abs. 3 BBauG die Vorschriften der Baunutzungsverordnung maßgebend, wenn die Eigenart der näheren Umgebung nach der vorhandenen Bebauung einem in dieser Verordnung vorgesehenen Baugebiet entspricht.

Als Bebauung, nach deren Nutzung sich die Eigenart der näheren Umgebung bestimmt, sind zunächst die auf dem Grundstück selbst vorhandenen baulichen Anlagen zu berücksichtigen. Darüber hinaus ist die umliegende Bebauung insoweit in Betracht zu ziehen, als sie selbst durch die Ausführung des Bauvorhabens berührt werden kann und sich ihrerseits wiederum prägend auf den bodenrechtlichen Charakter des Grundstücks auszuwirken vermag. - Vgl. Bundesverwaltungsgericht (BVerwG), Urteil vom 18. Oktober 1974 - IV C 77.73 -, Baurechtssammlung (BRS) 28 Nr. 27. -

Hiernach beschränkt sich die nähere Umgebung vorliegend nicht auf die Bebauung beiderseits der Straße, an der das in Frage stehende Wohn- und Geschäftshaus liegt und zu der hin die geplante Spielhalle ihren vorderen Zugang erhalten soll. Vielmehr ist auch die Bebauung an der Nebenstraße in die maßgebliche Umgebung einzubeziehen, da sich die Nutzung des Grundstücks über die zum Baugrundstück gehörige Gasse, die unmittelbar zu dieser Straße führt, und den als Parkplatz genutzten Hinterhof auch bis zur Fr.-Straße hin auswirkt, zumal die geplante Spielhalle einen rückwärtigen Eingang von dem Hinterhof des Baugrundstücks aus erhalten soll und der dargestellte fußläufige, über das Baugrundstück führende Weg nach dem Ergebnis der Ortsbesichtigung schon heute von der Allgemeinheit als Verbindung zwischen den Straßen und dem privat angelegten Parkplatz genutzt wird. Die hier im Rahmen des § 34 Abs. 1, 3 BBauG maßgebliche nähere Umgebung wird somit im Westen und Osten durch Bebauung im Norden und im Süden begrenzt.

Die Eigenart der in diesem Gebiet vorhandenen Bebauung entspricht weder eindeutig einem Kerngebiet im Sinne des § 7 BauNVO noch einem Mischgebiet im Sinne des § 6 BauNVO. Während nämlich der dargestellte Bereich einerseits nach der vorhandenen Bebauung ohne weiteres als Kerngebiet qualifiziert werden kann, da sich dort vorwiegend Geschäfts-, Büro- und Verwaltungsgebäude befinden, die allenfalls im Obergeschoß zu Wohnzwecken genutzt werden, entspricht die übrige Bebauung der eines Mischgebietes. Die bodenrechtliche Situation der dortigen Grundstücke wird nämlich nicht nur durch Geschäftshäuser geprägt, sondern auch durch Wohngebäude einschließlich des - zur Zeit leerstehenden - Wohngebäudes mit Arztpraxis.

Auf Grund dieser unterschiedlichen Bebauung ist die Umgebungsbebauung nicht von der Homogenität, die ihre Qualifizierung als Kern- oder Mischgebiet im Sinne der Bestimmungen der Baunutzungsverordnung ohne weiteres zuließe. Die (Spezial)-Vorschrift des § 34 Abs. 3 BBauG findet infolgedessen keine Anwendung: sie setzt voraus, daß sich das jeweilige Gebiet zwang- und nahtlos in eine oder - bei identischen Regelungen für bestimmte Vorhaben - mehrere der Gebietskategorien der Baunutzungsverordnung einordnen läßt - Vgl. Oberverwaltungsgericht Nordrhein-Westfalen (OVG NW), Urteil vom 24. November 1978 - XI A 785/77 -.

Die mithin nach § 34 Abs. 1 BBauG vorzunehmende Beurteilung führt zur Zulässigkeit der Nutzung des Baugrundstücks für eine Spielhalle. Diese Art der Nutzung „fügt" sich im Sinne der Vorschrift in die nähere Umgebung „ein". Die Kammer folgt insoweit der Rechtsprechung; vgl. BVerwG, Urteil vom 3. Juni 1977 - IV C 37.75 -, Entscheidung des BVerwG (BVerwGE) 54, S. 73 (79); Urteil vom 25. Mai 1978 - IV C 9.77 -, Deutsches Verwaltungsblatt (DVBl) 1978, S. 815 (820); OVG NW, Urteil vom 29. November 1978 - VII A 171/77 -, wonach sich ein Vorhaben, das sich - in jeder Hinsicht - innerhalb des aus seiner Umgebung hervorgehenden Rahmens hält, in der Regel im Sinne des § 34 Abs. 1 BBauG in seine Umgebung einfügt. Fällt es in irgendeiner Hinsicht aus dem maßgeblichen Rahmen heraus, so kann sich das Vorhaben nur dann in seiner Umgebung einfügen, wenn es weder selbst noch infolge einer nicht auszuschließenden Vorbildwirkung geeignet ist, bodenrechtlich beachtliche Spannungen zu begründen oder vorhandene Spannungen zu erhöhen.

Der Rahmen der beschriebenen näheren Umgebung reicht zwar bezüglich der Art der baulichen Nutzung von der dargestellten vereinzelten Wohnbebauung über die dortigen kleineren

Gewerbebetriebe sowie die Nachtbar und ferner die intensive gewerbliche Nutzung der vorhandenen Bebauung bis hin zu dem Supermarkt, der insbesondere auch durch seine zugehörigen Parkflächen zumindest den durch das Baugrundstück abgetrennten südlichen Teil der beschriebenen näheren Umgebung maßgeblich prägt. Bei der Betrachtung des prägenden Rahmens ist aber auf das Faktische - vgl. BVerwG, Urteil vom 4. Juli 1980 - 4 C 101.77 -, Die öffentliche Verwaltung (DÖV) 1980, 919; OVG VW, Urteil vom 22. Mai 1981 - 10 A 2456/78 - und nicht die Zuordnung zu bestimmten begrifflichen Kategorien abzustellen. Dabei liegt die geplante Spielhalle innerhalb dieses Rahmens, weil sie sich von der vorhandenen Bebauung in der näheren Umgebung in ihrer städtebaulichen Relevanz nicht wesentlich unterscheidet. Dies gilt zunächst hinsichtlich der gewerblichen Nutzung als solcher, da die Grundstücke - ausgenommen die dargestellte Wohnbebauung - durchweg gewerblich genutzt werden und zudem bereits eine Vergnügungsstätte in Form einer Nachtbar vorhanden ist. Aber auch hinsichtlich des zu erwartenden Verkehrsaufkommens und der Lärmeinwirkung auf die Nachbarschaft fällt die geplante Spielhalle nicht aus dem vorgegebenen Rahmen. In der näheren Umgebung des Vorhabens ist nämlich bereits zum einen mit dem Supermarkt ein Gewerbebetrieb vorhanden, der ein wesentlich größeres und die nähere Umgebung - wie dargestellt - maßgeblich prägendes Verkehrsaufkommen entstehen läßt. Zum anderen verursachen auch die zahlreichen übrigen in diesem Bereich befindlichen Gewerbebetriebe jeweils ein quantitativ nicht wesentlich von dem Besucherverkehr dér Spielhalle abweichendes Verkehrsaufkommen, wobei zugleich auch davon ausgegangen werden kann, daß von dem An- und Abfahrverkehr zu diesen sonstigen Gewerbebetrieben jedenfalls keine geringeren Lärmeinwirkungen ausgehen als von dem Besucherverkehr der Spielhalle.

Zugunsten des geplanten Vorhabens ist nämlich insoweit auch zu berücksichtigen, daß die Spielhalle nicht ausschließlich über die Hauptzufahrtstraße zugänglich sein wird. Vielmehr wird sich der Publikumsverkehr in der Weise aufteilen, daß die erfahrungsgemäß überwiegend jugendlichen Besucher die Spielhalle überwiegend zu Fuß oder mit dem Zweirad aufsuchen werden und deshalb nicht nur den Zugang über die Hauptzufahrt, sondern auch die beschriebenen anderweitigen Zuwege, beispielsweise vom Parkplatz des Supermarktes aus, benutzen werden. Soweit sich dabei Abweichungen von der jetzigen Verkehrssituation ergeben könnten, als die Spielhalle möglicherweise verstärkt außerhalb der allgemeinen Geschäftszeit aufgesucht wird, könnte - unabhängig davon, daß bereits eine Nachtbar vorhanden ist - im Rahmen der erforderlichen gewerberechtlichen Erlaubnis gemäß § 33 i der Gewerbeordnung, über die nicht in der Bebauungsgenehmigung zu befinden ist, sichergestellt werden, daß der An- und Abfahrverkehr durch begrenzte Öffnungszeiten der Spielhalle zeitlich hinreichend beschränkt wird, wobei auch der Beklagte davon ausgeht, daß bautechnisch sichergestellt werden kann, daß der eigentliche Betrieb der Spielhalle keine Immission verursacht. Zusammengefaßt führt danach der vorstehende Vergleich zwischen dem Verkehrsaufkommen des Vorhabens und der Vorbelastung der Umgebung zu der Feststellung, daß sich die Spielhalle deshalb insoweit in die nähere Umgebung einfügt, weil durch sie in dem dargestellten Bereich keine zusätzlichen (stärkeren) Immissionen entstehen. - Vgl. andererseits zur Bedeutung der Vorbelastung durch Verkehrslärm bei zusätzlichen (stärkeren) Immissionen: OVG NW, Urteil vom 24. November 1978, a.a.O.-.

Schließlich ist auch die Erschließung des Vorhabens, dem sonstige öffentliche Belange im Sinne des § 34 Abs. 1 Satz 1 BBauG nicht entgegenstehen, gesichert. Bei der Beurteilung der verkehrlichen Situation der für die Errichtung der geplanten Spielhalle vorgesehenen Räume ist zu berücksichtigen, daß das zu erwartende Verkehrsaufkommen des Vorhabens im Vergleich zu dem Verkehrsaufkommen der näheren Umgebung offensichtlich nicht bedeutend ist und daß die geplante Spielhalle ferner neben dem vorhandenen Zugang auch einen Zugang vom Hinterhof aus erhalten soll, der fußläufig von dem privaten Parkplatz des Supermarktes sowie zusätzlich auch mit dem Pkw über eine weitere Zufahrt erreicht werden kann. Da sich der Publikumsverkehr somit - wie dargelegt - aller Voraussicht nach auf diese vorhandenen Zuwege verteilen wird, ist - entgegen der Auffassung des Beklagten - insbesondere nicht zu befürchten, daß der Umfang des Verkehrsaufkommens der Spielhalle zu Verkehrsbehinderungen führen wird.

Der Klage war nach allem insoweit stattzugeben.

Der Bescheid des Oberkreisdirektors des Kreises Warendorf vom 14. März 1979 und der Widerspruchsbescheid des Regierungspräsidenten Münster vom 30. Juni 1980 werden aufgehoben.

Der Beklagte wird verpflichtet, den Klägern eine Bebauungsgenehmigung für die Errichtung einer Spielhalle auf dem Grundstück Königstraße 8 in Warendorf gemäß ihrem Antrag vom 8. November 1978/20. Dezember 1978 zu erteilen. □

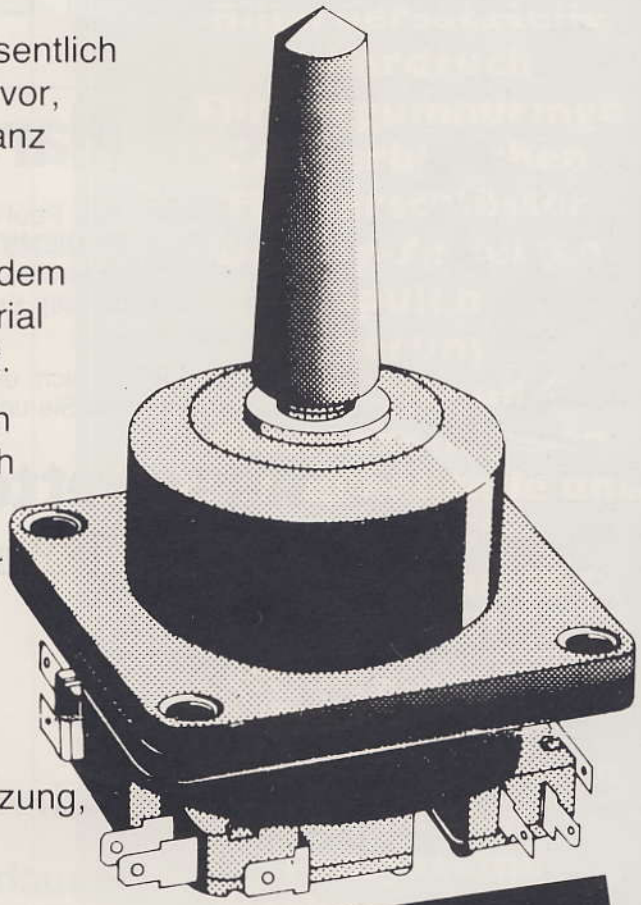
(Urteil des VG Münster vom 21. Juli 81, Az. 2 K 1358/80; Prozeßbevollmächtigte RAe Geraats und Knop in Münster - mitgeteilt von RA Hans Odenthal, Köln.)

ACHTUNG!

PRODUKTVERBESSERUNG

Der neue, universelle Super 2-4-und 8-Wege Fahrhebel für alle Video-Spiele mit 2-4-oder 8-Wege-Schaltung!

Wir stellen Ihnen heute einen wesentlich verbesserten VIDEO-Fahrhebel vor, der sich in der täglichen Praxis ganz hervorragend bewährt hat.



- Die Bedienungseinheit ist aus dem verschleißarmen Spezialmaterial POLY-CARBONAT hergestellt.
- Robust und solide aus wenigen Einzelteilen gebaut, damit auch wenig kaputt gehen kann.
- Massiver, konisch zulaufender Bedienungshebel ohne Kunststoffknopf. Da schlägt niemand drauf, den reißt niemand ab!
- Zuverlässige Anschlagbegrenzung, damit kein Überdruck auf die Mikroschalter entsteht.
- Ob Standgerät oder Tischgerät, überall problemlos einzubauen. Paßt garantiert.

TESTURTEIL:

sehr gut !

Kiesewetter Import

Ihr Spezialversandhaus für Automatenzubehör

D-8630 Coburg
Postfach 203
Telefon 09563/2088

Suche Aufstellplätze oder kleinere Aufstellungen mit u. ohne Verträge i. Großraum München (ca. 50 km Umkr.) gegen bar zu kaufen. 100 % Diskretion zuges. Angeb. unter Chiffre E 6063

Verkaufen neuwertige 20 Stück Lucky Mistery per Stück 7500,- DM
Firma Ball-Matic, Wien
Tel.-Nr. 0222-56-52-56

Inserieren bringt Erfolg!



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

Auch wir sind dabei !

Besuchen Sie uns
am Stand 1082.

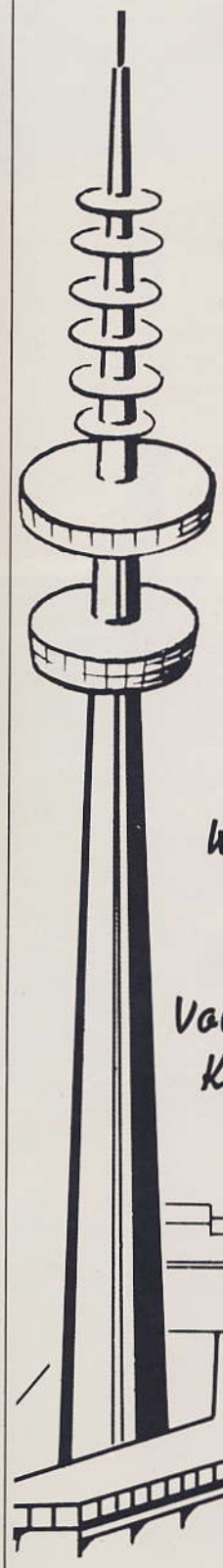
Information
Beratung
Verkauf

Kaets electronic

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

SCHNEIDER-IMPORT
AM FERNSEHTURM IN HAMBURG

OB IN
HAMBURG
ODER
FRANKFURT



Ein Besuch bei
Schneider
lohnt immer!

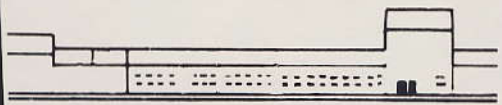
ima

3. Int. Fachmesse
Unterhaltungs- und
Warenautomaten

Stand 1038

Frankfurt/Main
Messegelände
21.-24. Januar 1982

Wir freuen uns auf
Ihren Besuch!
You are welcome!
Vous êtes le bienvenu!
Kiek mol wedder in!



Lagerstraße 9

2000 Hamburg 6
Tel. 4395051/53
Telex 2173333 sih d

AUTOMATEN-ZUBEHÖR

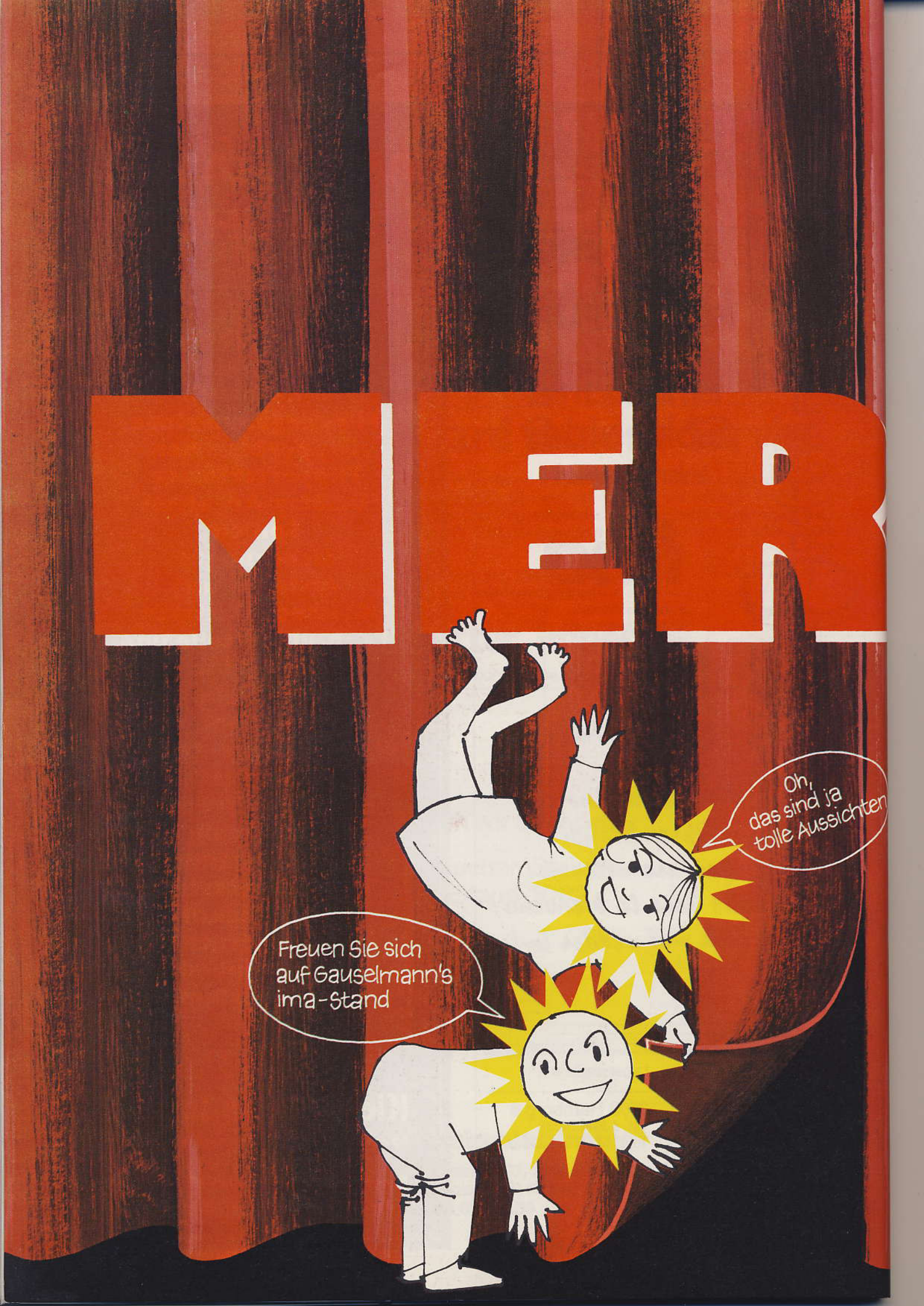
Billardzubehör
Billardersatzteile
Billardtuch
Flippergummiringe
Flipperbirnchen
Flipperschlösser
Display-Anzeigen
Spulen
Sicherungen
Anzeige- und
Glassockellampen
Tischfußballteile und
-Zubehör
Kontaktreiniger
Sprühöl
Reinigungs- und
Pflegemittel
Leuchtstoffröhren
Tonnadeln
Tonsysteme
Werkzeugtaschen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

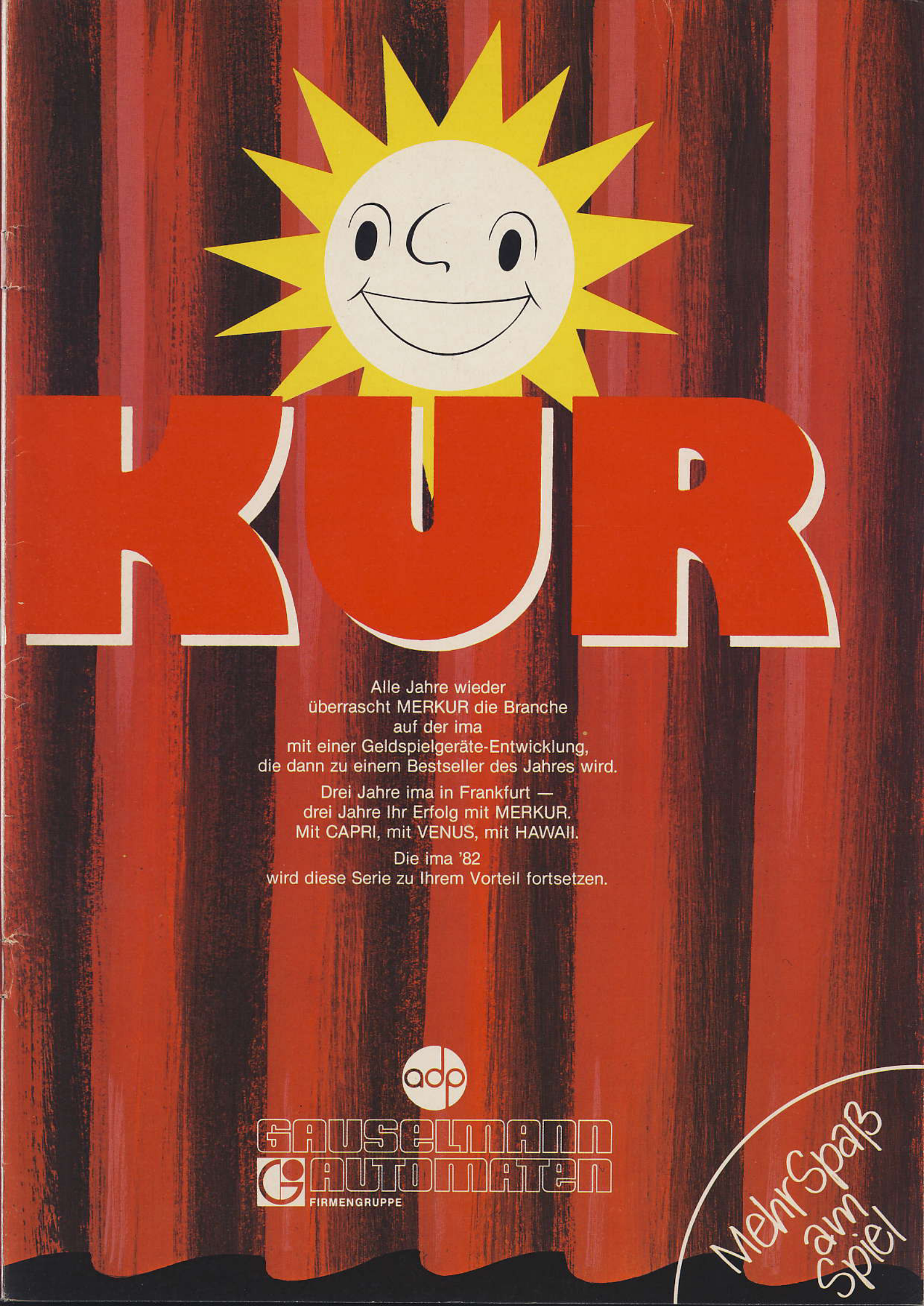
Kiesewetter Import

Spezialversand für Automatenzubehör

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

MEER


Oh, das sind ja tolle Aussichten
Freuen Sie sich auf Gauselmann's ima-Stand


KUR
Alle Jahre wieder
überrascht MERKUR die Branche
auf der ima
mit einer Geldspielgeräte-Entwicklung,
die dann zu einem Bestseller des Jahres wird.
Drei Jahre ima in Frankfurt —
drei Jahre Ihr Erfolg mit MERKUR.
Mit CAPRI, mit VENUS, mit HAWAII.
Die ima '82
wird diese Serie zu Ihrem Vorteil fortsetzen.
adp
GAUSELMANN
AUTOMATEN
FIRMENGRUPPE
Mehr Spaß am Spiel

NSM/LÖWEN NSM/LÖWEN NSM/LÖWEN
NSM/LÖWEN NSM/LÖWEN NSM/LÖWEN
NSM/LÖWEN NSM/LÖWEN NSM/LÖWEN
NSM/LÖWEN NSM/LÖWEN NSM/LÖWEN
NSM/LÖWEN NSM/LÖWEN NSM/LÖWEN
NSM/LÖWEN NSM/LÖWEN NSM/LÖWEN
NSM/LÖWEN NSM/LÖWEN NSM/LÖWEN
NSM/LÖWEN NSM/LÖWEN NSM/LÖWEN
NSM/LÖWEN NSM/LÖWEN NSM/LÖWEN
NSM/LÖWEN NSM/LÖWEN NSM/LÖWEN
NSM/LÖWEN NSM/LÖWEN NSM/LÖWEN
NSM/LÖWEN NSM/LÖWEN NSM/LÖWEN
NSM/LÖWEN NSM/LÖWEN NSM/LÖWEN
NSM/LÖWEN NSM/LÖWEN NSM/LÖWEN
NSM/LÖWEN NSM/LÖWEN NSM/LÖWEN
NSM/LÖWEN NSM/LÖWEN NSM/LÖWEN
NSM/LÖWEN NSM/LÖWEN NSM/LÖWEN
NSM/LÖWEN NSM/LÖWEN NSM/LÖWEN
NSM/LÖWEN NSM/LÖWEN NSM/LÖWEN
NSM/LÖWEN NSM/LÖWEN NSM/LÖW

HIER ZEIGEN WIR IHNEN DIE ALLERLETZTE MESSENEUHEIT

Sollten Sie unsere letzte Messeneuheit auf Seite 2 noch nicht gesehen haben, blättern Sie doch einfach kurz zurück. Wenn Sie jedoch generell mit dem Lesen der letzten Seite beginnen, dann sei an dieser Stelle nur soviel verraten: Unser Messestand auf der IMA '82 wird Ihnen eindrucksvoll zeigen, wie wir zusammen mit Ihnen die '80er Jahre meistern wollen. Unsere Ideen – Ihr Vorteil.

Unternehmensgruppe
NSM/LÖWEN

WIR HABEN DIE SPIELIDEEN