

# Sonderspiele: Seit 50 Jahren fester Bestandteil aller Geräte

**Geschichte der Geldspielgeräte:** Seit 1968 bis zum heutigen Tage sind Sonderspiele fester Bestandteil von Geldspielgeräten und nicht mehr wegzudenken. Einer der bekanntesten Sachverständigen und Experten zu diesem Thema, Dipl.-Ing. Lutz Albrecht von Bally Wulff, gibt einen spannenden Einblick in die Entwicklung.

Bei Untersuchungen über die Kultur von Karten- und Gesellschaftsspielen, die in den letzten Jahrzehnten unter verschiedenen Aspekten veröffentlicht wurden, blieben Spielautomaten wie auch elektronische Spiele weitgehend unberücksichtigt. Ein Grund dafür ist sicher die Funktionalität mit den zeitlichen und geldlichen Begrenzungen. Nicht verkannt werden darf aber auch die in weiten Kreisen empfundene Geringschätzung von „Daddelautomaten“, die Parallelen zur einstmaligen Abqualifizierung von Comics als vermeintliche „Schundliteratur“ aufweist. Wie Comics, aber auch Wirtshauskartenspiele, richten sich Spielautomaten aufgrund übersichtlicher Konzeptionen bewusst nicht an bestimmte Bevölkerungskreise, wie das zum Beispiel bei intellektuellen Brettspielen wie Schach der Fall ist. Weitere Parallelen zu Wirtshauskartenspielen wie Skat (und Abgrenzungen zu Spielen wie Schach) sind relativ kurze Spiele, die es begünstigen, nicht nur ein einzelnes Spiel zu spielen. Daher bieten sich Spielregeln an, bei denen ein Teil der Entscheidung über Gewinn und Verlust spielübergreifend angelegt wird: Was beim Wirtshauskat die Runde „Ramsch“ nach einem mit Kontra verlorenen Alleinspiel ist, findet seine Parallele in Serienspielen beim Spielautomat oder beim kurz vor dem Fall befindlichen Berg

von Münzen eines Penny-Pushers. Spielerisch steigt dadurch die Zahl der Szenarien, mit denen ein Spiel beginnt, und damit zugleich die Abwechslung und Unterhaltung.

## Vor den Sonderspielen

Mit der Spielverordnung (SpielV) im Jahr 1951 kamen die ersten zugelassenen Geldspielgeräte auf den Markt. Diese bestanden zunächst aus rein mechanischen Walzen- oder Scheibenspielen (1952 Rotamint von Löwen, 1953 Beromat) oder auch aus berechenbaren Nagelbrettern (1959 Bingolette). Um die Spiele interessanter zu gestalten und die Spielzeit besser auszufüllen, gab es von Beginn an zum Beispiel Spiele mit mehreren Läufen



Geldspielexperte Dipl.-Ing. Lutz Albrecht von Bally Wulff.

(Zwischenspiele) bei denen auch noch im letzten Lauf ein Gewinn verbessert oder überhaupt ein Gewinn erzielt werden konnte (1959 Bingolette, 1966 Addomat, Wulff).

## Erste Sonderspiele

1968 kamen die ersten Geräte mit Sonderspielen auf den Markt. Die Geräte Grand Prix und Krone Garant (Wulff-Apparatebau) verfügten über zehn einfache Sonderspiele



1966: Der „Addomat“ mit drei Zwischenspielen pro Spiel.



1968: „Krone Garant“, das erste Gerät mit 10 Sonderspielen.

Foto: Goldserie e. V.



1979: Der „Jackpot“ mit Jackpot und Serienverlängerung.



1984: „Disc“, Risikoleiter, Spiel mit noch nicht gewonnenen Geldwerten.



1994: Der „Monopoly“ mit komplettem Spiel im Spiel.

le. Auf der Mittelwalze war jedes zweite Feld kariert. Wenn in einem der zehn Spiele ein kariertes Feld erreicht wurde, wurde der Höchstgewinn von 1 DM gewonnen. Damit wurde in der Folge der zehn Spiele eine erhöhte Gewinnchance möglich.

### Jackpots

Eine Ausgestaltung von variablen und damit die Abwechslung erhöhenden Anzeigen sind die Jackpots. Ein Jackpot ist im Prinzip eine normale Option auf einen Gewinn, nur in einer besonderen Darstellung auf dem Geldspielgerät. Dabei verändert sich die Option im Hinblick auf Gewinnhöhe oder -wahrscheinlichkeit aufgrund bestimmter Ereignisse. Ein typischer Vertreter ist zum Beispiel aus 1979 der Jackpot (Löwen). Dort wird bei bestimmten kleineren Gewinnen jeweils ein Leuchtfeld eingeschaltet, wird das letzte Feld erleuchtet, erfolgt ein höherer Gewinn. Dieses Spielelement gibt es in extrem vielen Ausführungen als Mini- oder Maxijackpot in mehr oder weniger vielen Geräten.

### Spielgewinne

Die Sonderspielelemente wurden im Laufe der Zeit, unabhängig von der Länge der Serie immer komple-

xer, gehörten aber zu der ständig fortentwickelten Spielkultur der Geldspielgeräte. So gab es die Möglichkeit in den Sonderspielen weitere Sonderspiele zu gewinnen, wie zum Beispiel 1972 bei dem Gerät Monarch (Bally Wulff). Dort konnten direkt 10 Sonderspiele gewonnen werden. Diese wurden in einem Leucht-Tableau angezeigt und pro Spiel jeweils um ein Feld reduziert. Mit speziellen Gewinnen im Sonderspiel-Tableau, zum Beispiel Joker in der Mitte, wurde die Sonderspielserie verlängert. In einer Vielzahl von Nachfolgegeräten wurde dieses Element verwendet. Im Jahr 1985 kam mit dem Venus Multi (adp) ein sehr erfolgreiches Gerät, bei dem mit einer relativ hohen Trefferhäufigkeit jeweils eine kleinere Anzahl von Sonderspielen hinzugewonnen und dadurch häufig stärker verlängerte Serienlängen erreicht werden.

### Unterschiedliche Wertigkeiten

Erste Geräte, bei denen die Sonderspiele eine unterschiedliche Wertigkeit besaßen, kamen etwa 1978 auf den Markt. Durch geeignete Maßnahmen, wie zum Beispiel kleinere oder höhere Gewinne bei Treffer in bestimmten Sonderspielserien konnten die Wertigkeit in Sonder-

spielen verringert oder gesteigert werden. Ein erster Vertreter war der Gold Silber Bronze (Bally Wulff) aus 1978. Bei diesem Gerät konnte man Serien, die bei Treffer Gewinne von 1, 2 oder 3 DM gaben, gewinnen. Bei Seriengewinn einer höherwertigen Serie wurden alle Seriengewinne höherwertig. Ein weiterer typischer Vertreter aus dem Jahr 1997 war das Gerät Arriba (Löwen). Bei diesem Gerät gab es Risikoschritte mit der Chance von 50 Prozent zum Beispiel von 50 normalen (50 Prozent Trefferquote) zu 50 besonderen (75 Prozent Trefferquote) Sonderspielen. Eine Vielzahl von Geräten verfügte über diese Art von unterschiedlichen Sonderspielen.

### Spielwahl durch den Spieler

Erste Geräte, bei denen der Spieler zwischen zwei verschiedenen Walzenspielen wählen konnte, kamen 1981 auf den Markt (unter anderem Profistar, Bally Wulff). Der obere Walzensatz war für ein Spiel mit vielen Kleingewinnen und einem Sonderspielgewinn, der untere Walzensatz für ein Spiel mit weniger Kleingewinnen, aber dafür seltenen höherwertigen Sonderspielgewinne. Durch die PC-Technik mit Monitoranzeige wurde bis zum heutigen Tage die Anzahl auf 60



2000: Der „7A“, mit Action-Spielen, Seriegewinnen von Sonderspielen.

und mehr der wählbaren, völlig unterschiedlichen Spiele gesteigert.

### Aufteilung in Zwischenspiele

Die Aufteilung in Zwischenspiele gab es seit Ende der 50er Jahre (1959 Bingolette). Durch die Mikroprozessoren wurde die Umsetzung neuer Spielideen möglich. Im Jahr 1985 kam zum Beispiel das Kreuz As als erstes Gerät mit einem Röhrenmonitor als Spielfeld auf den Markt. Das Gerät verfügte regelmäßig über zwei Läufe bei denen der Spieler vor dem zweiten Lauf bestimmte Karten, zum Beispiel ein Paar oder vier Karten einer Farbe halten konnte, um gewünschte Spielergebnisse zu verbessern oder seine Spielstrategien zu verfolgen.

Dieses Spielelement Zwischenspiel wurde auf diverse Weise modifiziert, so zum Beispiel 1994 beim Monopoly. Hier gab es einen kompletten separaten Spiellauf mit einem extra Walzensatz. In diesem Spiellauf gab es mehrere Zwischenspiele, diese konnte der Spieler auf dem separaten Walzensatz neu starten oder je nach Gewinnangebot abbrechen.

### Die Risikospiele

Eine andere Ausgestaltung eines Spiels in eines oder mehrere Zwischenspiele mit unter Umständen sehr werthaltigen Inhalten sind die Risikospiele.

Der Spieler bekommt die Wahl, einen versprochenen Gewinn anzunehmen oder diesen mit einer Wahrscheinlichkeit von zum Beispiel 50 Prozent zu verdoppeln. Das war bei kleinen Geldgewinnen oder höheren Gewinnen von 50 Sonderspielen auf 100 Sonderspiele möglich.

Solche Risikovorgänge, mit denen Optionen oder auch nur Chancen auf Gewinne gegen andere Optionen oder Chancen auf Gewinne „getauscht“ werden können, sind letztlich eine spielerische Weiterentwicklung der Nachstartmöglichkeit einer einzelnen Walze, die bereits in den 50er-Jahren realisiert wurde. Auch die Möglichkeit, ein Paar Asse in der ersten Ziehung eines Pokerautomaten zugunsten der Chance auf einen Royal Flush zu „riskieren“, ist spielerisch äquivalent.

Eine weitere Zwischenstufe war eine vierte Walze oder entsprechende Lichtfelder, mit denen Risiko-Vorgänge bereits Ende der 70er Jahre realisiert wurden. Der Durchbruch kam im Jahr 1981 mit dem Gerät Crown (Bergmann Automaten). Dort wurde die sogenannte Risikoleiter erstmals gezeigt, und sehr erfolgreich 1984 im Gerät Merkur Disc (adp Gauselmann) umgesetzt.

Ein scheinbar kurzer Weg zum Hauptgewinn war aufgezeigt. Ohne dieses Feature gab und gibt es bis zum heutigen Tage kaum Geldspielgeräte.

### Andere Formen

Oft wurden Gewinne unter dem Einsatz (zum Beispiel bei einem Einsatz von 40 Pf den Gewinn von 30 Pf) oder auch als Gewinn Freispiele angeboten, wie sie vom Flippern und anderen Unterhaltungsgeräten bekannt sind.

Eine besondere Gestaltung von Sonderspielen sind sogenannte Action-Spiele. Das sind Spiele bei denen in einer kleineren Abfolge von Spielen jeweils die Chance besteht eine höhere Anzahl von Sonderspielen zu gewinnen. Im Jahr 1986 war der Doppelkrone (Bally Wulff) ein typischer Vertreter dieser Geräte. In einer besonderen Serie von vier Spielen (Kronenspiele) konnte jeweils mit 50 Prozent Wahrscheinlichkeit der Hauptgewinn von 50 Sonderspielen gewonnen werden.

Ein anderes Gerät aus dem Jahr 2000 war der 7A (Bergmann). Bei diesem Gerät konnten in sieben Spielen (Action Serie) jeweils mit 50 Prozent Wahrscheinlichkeit 24 Sonderspiele gewonnen werden.

Bei einigen Geräten, zum Beispiel beim Golden Gate (adp) aus dem Jahr 2001, gab es überlappende Spiele. Es wurde bereits der Einsatz für ein weiteres, dann kürzeres Spiel abgezogen, bevor das vorherige beendet worden ist. Das ermöglichte eine schnellere Spielfolge, wenn für Gewinndarstellungen mehr Zeit benötigt worden ist.

### Spiele vor der Spielverordnung 2006

Spiele bei denen Teilsonderspiele/ Zwischenspiele beziehungsweise Punkte gewonnen und auch mit Punkten weitergespielt werden kann, gab es seit 1983 zum Beispiel im Gerät Gigant (Bally Wulff). Wo-



2005: „Blue Power“, erstes Gerät mit sonderspielbasierten Punkten mit festem Gegenwert.

bei die Punkte im Prinzip je nach Wahl des Spielers als Frei- und/oder Sonderspielen wirken.

Bei dem Gerät Rasant aus 2003 (Bally Wulff) konnte der Spieler bereits ein Spiel in verschiedene Zwischenspiele unterteilen und mit 10, 20 oder 40 Pf Einsatz, bei entsprechend anderem Gewinnplan spielen. Bei dem 10 Pf-Spiel gab es ständig vier komplette Zwischenspiele von jeweils drei bis vier Sekunden.

Bei den letzten Geräten auf Basis der bis 2005 gültigen Spielverordnung wie Blue Power (Mega) und Cash Fun (adp) begann das Spiel mit einem für den Einsatz erlangten Zahl von Punkten, die dann, zusammen mit gegebenenfalls bereits in vorangegangenen Spielen gesammelten Punkten, für Walzenläufe mit unterschiedlich hohen Aussichten auf Punktgewinne verwendet werden konnten. Dabei konnten hohe Punktzahlen auch für zusätzliche Gewinnchancen auf Geldgewinne genutzt werden.

### Spiele nach der Spielverordnung 2006

Auch wenn sich die Spielelemente nach der fünften Novelle der SpielV im Prinzip an den traditionellen Formen orientierten, so machte der

Paradigmenwechsel hin zu rein zeitorientierten Gewinn- und Einsatzgrenzen eine explizite Ausweisung von Sonderspielen, wie bereits beim Blue Power (Mega) umgesetzt waren, überflüssig. Dafür traten die eigentlichen Spielelemente, wie aufwändig über zwei Screens gestaltete Zwischenspiele (Walzenspiele), die durch eine PC-Basierung möglich wurden, optisch in den Vordergrund.

### Nach der Spielverordnung von November 2014

Die sechste und siebente Spielverordnungsänderung von 2014 sieht Einschränkungen sowohl bei Einsätzen wie Gewinnen vor. Weitere Restriktionen betreffen die Einwurfgrünze, Spielpausen, Fiskaldateispeicher, Identifikationsmittel. Das zusätzliche Verbot von geldäquivalenten Merkmalen wird in der Verordnungsbegründung dahingehend erläutert, dass Sonderspiele weiterhin möglich seien. Und so findet eine über 50 Jahre währende Spielkultur ihre Fortsetzung.

### Zusammenfassung und Fazit

Die hier vorgestellten Sonderspielarten und deren Entwicklung sind bei weitem nicht vollständig und sollen nur einen Überblick geben. Es gab und gibt zahlreiche andere Varianten, auch sehr viele, die diese Elemente in völlig unterschiedlicher Art kombinierten.

Die Grenzen waren und sind immer fließend. Von Beginn bis zum heutigen Tage sind Sonderspiele unter verschiedenen Bezeichnungen zu finden. Unabhängig von den Sonderspielen oder in Kombination mit diesen, sind und waren irgendwelche Zwischenspiele immer ein we-



2006: „Novoline“, erstes Multispielergerät der SpielV 2006 mit Punkten mit festem Gegenwert.

sentliches Spielelement. Die technische als auch die Entwicklung der Spielgestaltung haben eine Entwicklung erfahren, vergleichbar, wie Ende der 50er-Jahre vom einfachen, unscharfen schwarz-weiß Röhrenfernseher mit einem Programm zu dem heutigen komplexen Großbild-TV-Gerät mit WLAN, Internetzugang, Bild in Bild, Stereosound/Dolby-Surround und der Auswahl von mehr als 1 000 Programmen.

Das Spielelement „Sonderspiele“ hat in allen Ausgestaltungen keinen Einfluss auf die maximalen Verluste, die ein Spieler erleiden kann. Deren Obergrenze wird durch das Kontrollmodul in der transparent vorgegebenen Maximalhöhe sichergestellt.

Sonderspiele waren seit Beginn als Spielelement nicht mehr wegzudenken und sind bis zum heutigen Tage fester Bestandteil aller Geldspielgeräte. Ohne dieses Spielelement wäre die Geräte langweilig und ohne Bedeutung wie heutzutage ein schwarz-weiß Röhrenfernseher.

Man kann also gespannt auf die Zukunft der Spielentwicklung blicken. □