

Fungames & neue SpielVerO

Sehr geehrter Kunde,

da wir im einzelnen keinen Rechtsrat geben dürfen, können wir im folgenden nur wiedergeben, wie wir den § 6a der neue SpielVerO verstehen.

Nach § 6a Abs. b) sind u.a. Unterhaltungsspielgeräte (USG) verboten, die Geld (z.B. in Form von Einsatzrückgewähr), Token und/oder Weiterspielmarken auszahlen. In der Branche werden diese Geräte häufig als Fungames bezeichnet. Nun könnte man davon ausgehen, dass diese Geräte nach der neuen SpielVerO zulässig sind, sobald jede Funktion zur Auszahlung einfach abgeschaltet wird.

Diese Auffassung teilen wir nicht, da der § 6a Abs. a) u.a. solche USG verbietet, die als Gewinn Berechtigungen zum Weiterspielen anbieten. Geräte, deren Auszahlung lediglich deaktiviert ist, verfügen jedoch weiterhin über die technische Möglichkeit zur Auszahlung von Münzen und bieten damit Gewinne zur Auszahlung an.

Besser ist es daher, die gesamten Vorrichtungen zur Auszahlung (Hopper oder Röhrenblock) und zur Speicherung von Gewinnen (z.B. Goldener Schlüssel) aus den Spielgeräten zu entfernen. Dass der Gesetzgeber dies genauso gewollt hat, geht aus der Begründung zur neuen SpielVerO hervor. In jedem Fall führt ein solcher Ausbau zu einer besseren Argumentation gegenüber den Ordnungsämtern. Bei Kontrollen ist es schließlich für den Beamten eindeutig zu ersehen, wenn eine Auszahlvorrichtung nicht mehr an ihrem Platz ist. Eine Deaktivierung hingegen kann innerhalb von Sekunden rückgängig gemacht werden.

Darüber hinaus wird damit ein klares Zeichen gegen den Missbrauch von Fungames gesetzt. Wie dies funktioniert, ergibt sich aus der Beschreibung zu unserem Produkt „HopSim“.

Des weiteren sind nach § 6a solche USG verboten, an denen mehr als sechs Freispiele gewonnen werden können. Laut Begründung zur neuen SpielVerO wollte der Gesetzgeber damit erreichen, dass dem Spieler nur ein angemessener Gewinn als Spielanreiz in Aussicht gestellt wird. Als Vorbild dafür wurden Flipper-Automaten genannt. Das bedeutet jedoch nicht, dass generell USG verboten sind, die mit Spielpunkten arbeiten. Die neue SpielVerO schränkt die Spielzeit, für die nach Einwurf einer Münze gespielt werden darf, nicht ein.

Somit stellt sich die Frage, als was Spielpunkte anzusehen sind. Stellen sie Freispiele dar oder bewertet man sie als einen verlängernden Teil eines bereits laufenden Spiels? Um dies zu klären, möchten wir den prinzipiellen Spielablauf von Flipper-Automaten erläutern.



double you

hard / software development
import · export

Nach Einwurf einer Münze und dem Betätigen der Starttaste, erhält der Spieler ein Guthaben von drei oder mehr Kugeln (abhängig vom Betreiber). Begonnen wird mit einer Kugel, die auf die Spielfläche geschossen wird. Der Spieler versucht nun, mit mindestens zwei Schlägern die Kugel möglichst lange auf der Spielfläche zu halten. Sobald die Kugel die Spielfläche durch einen Ausgang verlässt, wird das laufende Spiel mit der nächsten Kugel fortgesetzt und kein neues Spiel gestartet. Mit jeder dieser Kugeln kann der Spieler Extrakugeln oder sog. Multi-balls gewinnen und mit mind. drei Kugeln gleichzeitig spielen.

Nur die Geschicklichkeit und das Glück des Spielers entscheiden also darüber, wie lange das Spiel dauert. Alle gewonnen Kugeln stellen kein Freispiel dar, sondern sind Teil des laufenden Spiels, das erst dann beendet ist, wenn alle Kugeln verspielt sind. Am Ende eines sehr erfolgreichen Spiels wird ein zusätzlicher Kredit gewonnen, mit dem sich, wie durch Einwurf einer Münze, ein neues Spiel mit drei Kugeln starten lässt. Dies ist dann ohne Wenn und Aber als Freispiel anzusehen, da der Spieler unter normalen Umständen dafür bezahlen müsste.

Im Prinzip ist der Spielablauf also äquivalent zu denen von USG, die mit Spielpunkten arbeiten. Hierbei entspricht ein Spielpunkt einer Flipperkugel. Besonders deutlich wird der Vergleich im sog. Single-Coin-Modus. Diese Betriebsvariante sperrt die Münzannahme solange, bis alle Punkte verspielt wurden.

Somit erkauft sich der Spieler ein Spiel, das z.B. 100 zu verspielende Punkte enthält. Mit jedem Punkt kann er weitere Spielpunkte gewinnen, bis alle aufgebraucht sind. Dann ist das Spiel zu Ende und es kann durch Einwurf einer weiteren Münze ein neues Spiel gestartet werden. Freispiele können an diesen Geräten gar erst nicht gewonnen werden.

Viele seit Jahrzehnten auf dem Markt befindlichen USG arbeiten so oder ähnlich. Bei TV-Spielgeräten wie beispielsweise „Donkey Kong“, wird zum Spielstart eine bestimmte Anzahl von Leben gewährt (Leben = Kugel = Spielpunkt). Im Verlauf des Spiels können weitere Leben hinzugewonnen werden. Das Spiel ist beendet, wenn alle Leben aufgebraucht sind. Freispiele (Kredite) können auch an den meisten dieser Geräte nicht gewonnen werden.

Wir empfehlen Ihnen daher, den Dialog mit Ihrem zuständigen Ordnungsamt zu suchen, um den eben erläuterten Sachverhalt zu verdeutlichen. Sollte Ihr Ordnungsamt der Argumentation nicht folgen, können wir, nicht zuletzt wegen der offenen Rechtslage, keine Haftung übernehmen. In diesem Fall können wir nur raten, auf eine schriftliche Begründung zu bestehen, die zu dieser Argumentation Stellung nimmt.

Mit freundlichen Grüßen

double you GmbH
Marco Wolfram