

SPIELE

AUTOMATEN

Die Lohtütenschlucker

Acht bis zehn Minuten braucht Willy Kopshoff. Dann kommt aus dem Rotamint-Automaten, dem „Groschengrab“ westdeutscher Kneipengäste, kein Zehner mehr. Die Reserveröhre ist leer, Kopshoff steigt mit einer Aktentasche voll Kleingeld in seinen klapperigen DKW und fährt zum nächsten Wirtshaus mit Rotamint.

Dort wiederholt sich das gleiche: Er tritt vor den Automaten, liest mit seinen flinken Augen aus dem undeutlich vorüberhuschenden Zahlenband der drei rotierenden Spielscheiben die Ziffern heraus und stoppt durch Druck auf die weißen Bremsknöpfe, auf den Bruchteil einer Sekunde genau, die Gewinnkombination (siehe Kasten).

Durchschnittlich zehn Automaten melkt Kopshoff mit seinem phänomenalen Reaktionsvermögen am Wochenende. Einen schwerwiegenden Gesamtgewinn (rund 1000 Groschen) in der Aktentasche, rollt er spät am Abend nach Hause.

Noch ungefähr neun Monate hat er Zeit, um sich das Geld zu erspielen, das er für die geplante Überholung seines DKW-Reichsklasse braucht: Ab 31. Dezember 1954 dürfen in der Bundesrepublik keine Geschicklichkeits-Automaten mehr aufgestellt werden. Wenn Kopshoff, Friseur in der Bergarbeiterstadt Castrop-Rauxel, an jenem Tag seinen Automaten-„Raubzug“ beenden muß, wird er aber genug Beute gemacht haben, um sich die dringendsten Wünsche erfüllen zu können.

Seine Kapertfahrt begann am Samstag vor Pfingsten 1953. Damals war es ihm zum erstenmal gelungen, den Rotamint in seiner Stammkneipe „Haus Haller“ leerzumachen. Nach zweimonatigem, mühevollen Training hatte er sein Reaktionsvermögen soweit gesteigert, daß es den Wert erreichte, der nach den Berechnungen des Dr. Lob vom Spiellabor der Braunschweiger Physikalisch-Technischen Bundesanstalt erforderlich ist, um einen Rotamint exakt zu stoppen: genau 0,23 Sekunden.

Von da an fuhr Kopshoff am Sonntag und an seinen freien Dienstagnachmittagen regelmäßig mit Freunden, die er am Umsatz beteiligte, in einem Mietwagen über den Ruhrschnellweg nach Dortmund, Bochum, Recklinghausen. Auf einer Tour leerte er bis zu 20 Rotamint mit je 13 Mark in der Reserveröhre. Geschäftstüchtige Gastwirte aus Hagen und Wuppertal luden ihn ein, gegen Erstattung der Reisespesen in ihren Lokalen als „Automatenschreck“ aufzutreten. Wochenschau-Reporter boten Kopshoff telegraphisch an, seine „Automaten-Tätigkeit“ für amerikanische Fernsehgesellschaften zu filmen.

In den Sommerferien zuckelte Kopshoff mit seiner Frau bereits in einem alten Opel P 4 an den Bodensee und spielte sich von Stadt zu Stadt durch 600 Lokale. Im Herbst demonstrierte er auf Einladung der Braunschweiger Rotamint-Fabrik NSM (Nack, Schulze, Menke) in kleinem Kreise, wie schnell der Automat ausgenommen

werden könne: „Welche Zahlen wollen Sie sehen, drei Einsen oder drei Dreien?“

Kopshoff erklärte seine Fähigkeit mit „ungewöhnlich scharfen Augen“. Als Schütze bei der Infanterie sei er die Attraktion bei Besichtigungen gewesen, weil er nicht nur regelmäßig über dreißig geschossen, sondern dem Vorgesetzten auch jedes gewünschte „Abkommen“ gemeldet habe: „Ich schieße fünf tief links, sieben tief rechts, wie Sie wollen. Ich sehe den Einschlag auf der Scheibe zweihundert Meter weit.“

Zu Kopshoffs Überraschung boten die Rotamint-Leute ihm keine Abstandssumme, damit er nicht mehr spiele. Sie ließen ihn mit großzügiger Entschädigung für den Ausfall eines Spieltages wieder nach Ca-

unregelmäßigen Ausschlag der Scheiben: „Es dauert nur dreiviertel Stunden länger und kostet ein paar Schnäpse.“

Unangenehmer waren die Wirte, die beim Erscheinen des „Automatenschrecks“ den Strom ausschalteten. Kopshoff sah sich gezwungen, sein Spesenkonto durch weite Fahrten ins unerforschte Westfalen zu belasten. Ein zusätzlicher Aufwand an Zeit und Geld ergab sich aus der ungeschriebenen, aber strengen Etikette, die sich die Automatenmarder selbst auferlegt hatten, um es nicht ganz mit den Wirten zu verderben. Blitzüberfälle (hinein ins Lokal, Automaten leeren, hinaus) waren verpönt. Als schicklich galt ein Lokalaufenthalt von einer halben Stunde pro Apparat: Das reichte, sich ein Bier oder eine Tasse Kaffee zu bestellen, sich mit dem Wirt zu unterhalten, in den üblichen acht bis zehn Minuten taktvoll und wie beiläufig den Automaten zu leeren und hinterher die Reserveröhre mit zehn bis fünfzehn absichtlich verspielten Groschen wieder aufzufüllen.

Mit der Neuregelung des Automatenrechts sind die Gastwirte ab Ende des Jahres auch vor den gemäßigten Automatenräubern sicher. Von da an wird die Braunschweiger Physikalisch-Technische Bundesanstalt, die für alle Neukonstruktionen zuständig ist, nur noch reine Glücksspielautomaten genehmigen.

Diese staatliche Legalisierung des Glücksspielautomaten ist in der Geschichte des Spielautomaten ein sensationelles Novum. Offiziell sind in fast allen Staaten der Welt derartige Apparate verboten. Eine große Ausnahme ist der US-Staat Nevada mit den beiden amerikanischen „Monte Carlos“ Las Vegas und Reno, den Endstationen von Amerikas reisenden Glücksspielern.

Siebenundvierzig Jahre lang arbeitete der grauhaarige Deutsch-Amerikaner William Stooß, der heute an der Kasse der „Reno-City“-Spielhalle auf der Großen Freiheit mit schwarzgefärbten Fingern Nacht für Nacht Hunderte von Groschen einwechselt, als Barkellner und Kartenausgeber in Reno. „Bei ‚Harold's‘, dem größten Spielclub von Reno, gab es achthundert Slot Machines (‚Schlitz-Maschinen‘, das sind Automaten)“, erzählt Stooß, „der Club war ständig geöffnet, fünftausend Gäste bewegten sich täglich auf der breiten Rolltreppe, die die Spielsäle im Parterre und im ersten Stock miteinander verband.“ Stooß hat dort Frauen beobachtet, die sich morgens vor eine „Dreiwalzenmaschine“ setzten, ihr Frühstücksbrot auspackten, die Schuhe auszogen und erst abends wieder weggingen. Immerhin hatten sie die Chance, für einen Dollar 1150 Dollars zu gewinnen.

Die amerikanischen Dreiwalzenmaschinen*, von seriösen Automatenherstellern heute als „Verkörperung des hemmungslosen Materialismus“ gebrandmarkt, sind nach Meinung der deutschen Spielautomatenleute die Hauptsache für den anrüchigen Ruf, der dem Gewerbe aus den zwanziger Jahren anhängt.

Der primitive Metallkasten mit seitlichem Hebel, der auf seinem hochbeinigen Gestell

* Reines Glücksspielgerät, bei dem der Spieler durch Herunterdrücken eines Hebels drei Walzen rotieren läßt, die mit Äpfeln, Birnen und Pfäumen bebildert sind. Aus der Kombination, die nach Stillstand der Walzen in einem Fenster erscheint, ergeben sich Gewinn und Verlust.



Der Staat kassiert: Spielhalle auf Hamburgs Reeperbahn

strop zurückreisen. Als er kurz vor Weihnachten zum zweitenmal nach Braunschweig eingeladen wurde, hatte Rotamint-Konstrukteur Menke schon eine Verzögerungsbremse in den Apparat eingebaut.

Seitdem macht dem Friseur die Automaten-Tour keine reine Freude mehr: „Zuviel Ärger und zuviel Unkosten.“ So apart die Einzelercheinung des „Automatenschrecks“ im Anfang gewirkt hatte, mit der ständig wachsenden Spielfreudigkeit tauchten auch neue Rotamint-Artisten auf. Ihr Arbeitsbereich wird von zwölf westdeutschen Spielautomatenfabriken mit einer Fülle immer neuer Modelle vergrößert. Fachleute schätzen die Zahl der in Kneipen, Stehbierhallen und Imbißstuben aufgestellten Spielautomaten auf 40 000.

Der passive Widerstand, mit dem Gastwirte und Automaten-Verleiher („Aufsteller“) dem runden Dutzend „Automatenschrecks“ des Bundesgebietes jetzt begegnen, ist einer der Gründe, warum Willy Kopshoff die Freude am Automaten-Ausräumen vergangen ist. Die Gegenmaßnahmen waren nicht immer erfolgreich: So machten verschiedene Aufsteller die Zahlenreihen der Rotamint mit grüner Ölfarbe unkenntlich. Kopshoff merkte sich daraufhin die Gewinnkombinationen am

einer Registrierkasse ähnlich sah, hieß in Amerika „One armed Bandit“ („Einarmiger Räuber“), in Deutschland „Lohntütenschlucker“. In einem „Jack Pot“, einem Gefäß unter Glas, sammelte sich ein Teil des verspielten Geldes zu einem hohen Groschenberg bis zu vierzig Mark und fiel in unregelmäßigen Abständen einem Gewinner zu. Das Jack-Pot-System ist trotz seiner geringen Einsätze deswegen so verrufen, weil es den Spieler reizt, weiterzuspielen in der Hoffnung, mit dem Jack Pot mindestens das Doppelte des Einsatzes wieder herauszuholen.

In Deutschland wuchs das Spielautomaten-Gewerbe, durch keine staatlichen, gewerblichen oder ortspolizeilichen Vorschriften beschränkt, während der zwanziger Jahre in der unmittelbaren geistigen Nachbarschaft der Rummelplätze auf. Da es außer dem allgemeinen Glücksspiel-Verbot nach Paragraph 284 StGB keine Rechtsvorschriften für das Automaten-gewerbe gab, deklarierten die findigen Automatenhersteller ihre Geräte als „Geschicklichkeitsautomaten“.

Weder die Polizei noch die Gerichte vermochten zu entscheiden, was erlaubt sei und was nicht. Der „Bajazzo“ beispielsweise, einer der ältesten deutschen Spielautomaten aus dem Jahre 1905, wurde in einem Ort zugelassen, im nächsten als Glücksspielgerät beschlagnahmt. Der Apparat ist als sogenanntes Nadelspiel so konstruiert, daß eine Spielmarke durch ein Feld von Nadeln in den aufgehaltene Hut eines Clowns fallen muß, um einen Gewinn auszulösen.

In der Frage, ob dies nun Geschicklichkeit erfordere oder Glück, haben sich vor 1934 Aufsteller und Verwaltungsbehörden durch mehrere Instanzen bis zum Reichsgericht hinaufprozessiert.

Das Dritte Reich legte die Spielautomaten-Industrie praktisch still. Die damalige Physikalisch-Technische Reichsanstalt (PTR) in Berlin genehmigte nur Geschicklichkeitsautomaten, die als Gewinn Waren ausgaben.

Damit verlor das deutsche Spielautomaten-Gewerbe, das mit einem Jahresexport von neun Millionen Reichsmark die Spitze der europäischen Produktion gehalten hatte, seine Existenz. Die neuen Warenspielautomaten reizten kaum einen Biertrinker an der Theke, das Glück in Gestalt von sauren Drops herauszufordern.

Erst mit der Währungsreform wurde die Streitfrage „Glück oder Geschicklichkeit?“ wieder akut. Die Aufsteller holten ihre alten Kästen aus den Kellern, importierten die in Amerika verbotenen Dreiwalzengeräte und gaben neue Apparate in Auftrag. Die neue Physikalisch-Technische Anstalt in Braunschweig, aus Außenstellen der früheren PTR gegründet, genehmigte alle Geräte bis auf die bayrischen, für die sich das Staatliche Prüfamt für Technische Physik in München zuständig erklärte. Eine Restgruppe der alten PTR nahm sich der West-berliner Apparate an.

Die drei Instanzen handelten nach verschiedenen Richtlinien. Grundsätzlich waren sie sich nur in der Anerkennung der Warenautomaten aus dem Dritten Reich einig. Aber auch der Bundesbürger mußte die Lust am Spiel verlieren, wenn er bereits zu Abend gegessen hatte und noch zweimal Bockwurst mit Kartoffelsalat gewann. In Fluten von Memoranden („Nur wer sich selbst aufgibt, ist verloren!“) klagte die Automaten-Industrie über die „lebensferne Verordnung, die in der Praxis zur Umgehung geradezu herausfordert“: Der vernünftige Mensch bezahe mit den Spielmarken seine Bierzeche, statt das dritte Würstchen in sich hineinzustopfen.

Von Hamburg aus stachelte der alte Automatenfachmann Franz Treuten („Ein



„WILLY, MACH'N KASTEN LEER“

rufen die Kumpels im Ruhrgebiet, wenn sie den „Automatenschreck“ Willy Kopshoff vor einem Rotamint-Apparat sehen. Das Hauptelement des Glücksspielgerätes sind drei Scheiben. Auf jeder sind in verschiedenen Farben die Zahlen von eins bis neun aufgemalt. Beim Einwurf eines 10-Pfennig-Stückes beginnen die Scheiben zu rotieren; nach einer Laufzeit von fünf Sekunden stoppen sie nacheinander. Je nachdem welche Zahlen im Sechsschlitze stehenbleiben, gewinnt oder verliert der Spieler. Drei Einsen, drei Fünfen oder drei Vieren bringen zum Beispiel den zehnfachen Einsatz, drei Dreien den achtfachen Einsatz, zwei Zweien und eine Eins das Doppelte. Verlockend wird das Spiel aber erst durch die Möglichkeit, die rotierenden Scheiben durch Druck auf Bremsknöpfe nach Belieben zu stoppen. Das ist die Chance für den „Rotamint-Marder“ Kopshoff, der so ungewöhnlich schnell reagiert, daß er die Scheiben bei jeder gewünschten Zahl anhalten kann.

Mensch, der nicht spielt, ist nicht gesund!“) mit zäher Geduld die Behörden zur längst fälligen Neuordnung an. Daß die Spielautomaten-Industrie nach jahrzehntelangen wirtschaftlichen, juristischen und politischen Händeln nun wieder planen kann, daß sie im vergangenen Jahr bereits für 15 Millionen Mark produzieren und für eine Million Mark exportieren konnte, verdankt sie hauptsächlich den Bonner Gesetzgebern.

Oberregierungsrat Dr. Heinz Rother im Bundeswirtschaftsministerium nennt die neue Verordnung eine „spielhistorische Entscheidung“, die für das gesamte Ausland verbindlich werden könne: Die historische Tarnung des Glücksspiels als Geschicklichkeitsspiel ist endgültig beseitigt. „Es gibt keinen Geschicklichkeitsautomaten, der die goldene Mitte hält. Entweder ist der Grad der Geschicklichkeit so hoch geschraubt, daß nur ein paar Artisten etwas herausholen können, dann hat das Publikum keinen Spaß daran. Es will nicht schwitzen, es will sich entspannen.“ Bei einem zu niedrigen Grad der Geschicklichkeit aber gehe der Fabrikant pleite.

An den neuen Glücksautomaten muß in Zukunft der reaktionsschnelle Friseur Willy Kopshoff aus Castrop-Rauxel bei tausend „Blindspielen“ (mit verbundenen Augen) theoretisch die gleichen Gewinnchancen haben wie sein ungeschickter Tischnachbar, nämlich 60:40.

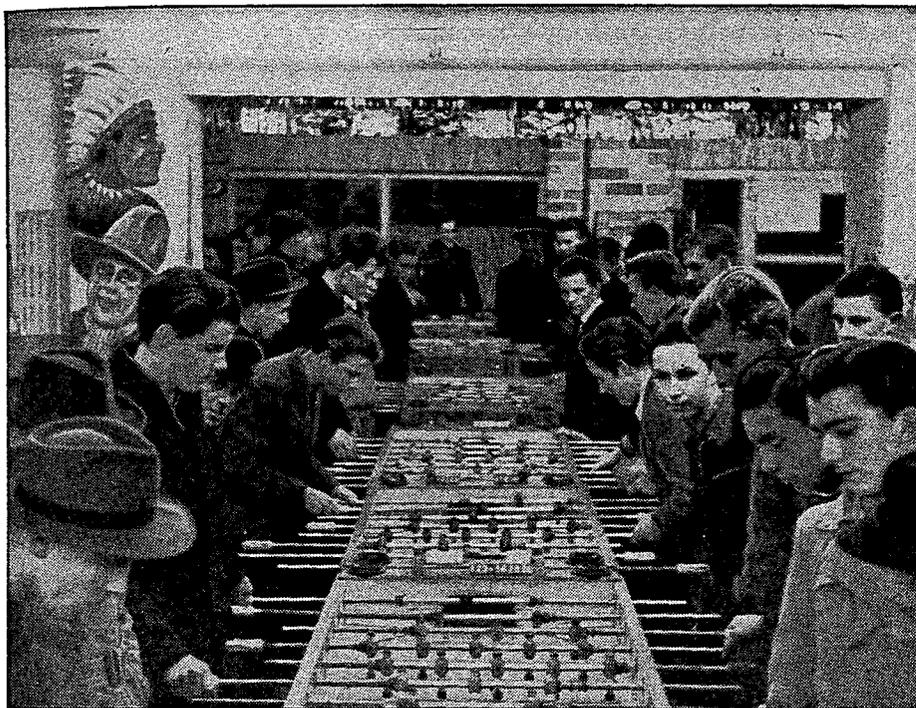
Mit zwei Klauseln wollen die Bonner dem deutschen Glücksspielautomaten „den Giftzahn ausgebrochen“ haben: Der Einsatz darf zehn Pfennig, der Höchstgewinn

eine Mark nicht übersteigen. Außerdem muß das Spiel für einen Groschen mindestens fünfzehn Sekunden dauern. Konnte man früher, etwa am „Bajazzo“, zwanzig Spiele in der Minute machen, so bringt man es heute nur noch auf drei. „Der Spieler soll durch längere Spieldauer daran gehindert werden, in kurzer Zeit viele Groschen zu verlieren“, expliziert Ministerialrat Dr. von Rosen im Bundesinnenministerium. An den neuen Apparaten kann sich selbst bei gutem Willen niemand mehr ruinieren. Er hält es physisch nicht durch.

Hinzu kommt ein „erzieherisches Argument“: „Dem Spieler muß in diesen fünfzehn Sekunden eine Unterhaltung geboten werden“, will es das Gesetz. „Er soll dadurch“, hofft von Rosen, „nicht mehr so sehr nach Gewinn trachten, sondern seine Befriedigung mehr in der spielerischen Betätigung finden.“

Statt stumpfsinnig seine Groschen in den Apparat zu stecken und sich zu ärgern, wenn nach drei Sekunden wieder nichts herausgekommen ist, kann der Fünfzehn-Sekunden-Spieler zu seiner Unterhaltung auf verschiedene Knöpfe drücken. Er kann das Spiel stoppen und — wie beim Rotamint-Nachfolger „Triomint“, der in diesen Wochen auf dem Markt erscheint — das Spiel bei einer Zahl, die ihm nicht gefällt, zweimal neu starten, wenn er dadurch auch keine echte Beeinflussung auf die Wahrscheinlichkeit des Gewinnens bekommt.

Daß die Glücksspielautomaten nur zur Gewinnausschüttung da sind, ist nach Ansicht der Automaten-Fabrikanten ein Vorurteil der Spieler. Rotamint-Hersteller



„Reno-City“, Große Freiheit: Das einzige Geräusch...

Nack aus Braunschweig hat es ausprobiert: Von jedem Groschen, den der Spieler in den Automat steckt, bekommt er genau 7,5 Pfennig wieder zurück. Vorausgesetzt, daß er lange genug spielt, um vom Gesetz der Serie zu profitieren, das allerdings erst bei tausend Spielen wirksam wird. Im Schnitt also, hat Nack errechnet, „gewinnt“ der Rotamint-Spieler bei jedem Spiel 7,5 Pfennig und zahlt nur 2,5 Pfennig Benutzungsgebühr für den Apparat, der ihm fünfzehn Sekunden Unterhaltung bietet und den zusätzlichen Reiz, daß er etwas gewinnen könnte.

Clevere Berliner Aufsteller entdeckten inzwischen, daß die zuchtvolle Bonner Verordnung offen läßt, wie viele Geräte aufgestellt werden dürfen. So entstanden zum Befremden der Automatenverbände, die in ihren Fachzeitschriften regelmäßig zu weiser Mäßigung aufrufen, binnen kurzem in den Westsektoren über vierzig Spielhallen.

Aber nicht nur in den Spielhallen glitzerten die Automaten in Reihen zu zwanzig, dreißig und vierzig. Auch in Textilgeschäften und Bäckereien, in Tabakläden und Friseursalons wurden aufgestellt:

- Der „Rotomat“, ein Spitzenschlager unter den neuen Spielautomaten. Nach einem Druck auf den seitlich angebrachten Hebel rotieren drei Walzen mit Ziffern und halten nach einer Laufzeit von fünf, zehn und fünfzehn Sekunden an. Die im Fenster erscheinende Zahlenkombination bestimmt Gewinn und Verlust;
- die „Berliner Sonne“, eine Dreiwalzenmaschine mit dem Aussehen einer Registrierkasse, bei der durch Hebeldruck drei übereinanderliegende Sonnenscheiben wie Roulette-Teller kreisen. Die gezackten Strahlen sind mit Ziffern versehen und halten nacheinander im Fenster. („Der eine spielt aus Wut, der andere spielt aus Wonne, doch alle spielen Berliner Sonne“);
- der „Elekromat“, ein Nadelgerät vom Typ des alten „Bajazzo“, elektrotechnisch verfeinert: Auf einer bunten Tafel sind die Konturen einer hochgeschürzten Ballerina mit Nadeln markiert, die an elektrische Kontakte angeschlossen sind. Die Metallmarke des Spielers fällt

num von oben nach unten durch das Nadelfeld und bringt, wenn sie die richtigen Kontakte berührt, gewinnauslösende Medaillons mit Pin-up-Girls zum Aufleuchten;

- der „Universum“-Automat: Ähnlich wie beim „Blinker“ auf dem Jahrmarkt leuchten in zwei senkrechten Fensterreihen unregelmäßig Sonne, Mond, Komet und Saturn auf. Der Spieler gewinnt, wenn am Ende des Spielablaufs zwei gleiche Gestirne nebeneinander erscheinen.

Nicht um Geld, sondern um die Ehre der höchsten Zahl geht es bei dem Kraftsport-Automaten „Billy“ („Klein im Format, groß in der Leistung! Keine Störungen, nur aufstellen und kassieren!“) oder den keine Geldgewinne auszahlenden „Bomben“, den Tischgeräten mit Kugeln, die möglichst viele Kontakte berühren müssen, wie „Tempo-Tempo“, „Nord-Expres“, „Hinein“ und „Clipper“.

Berlins Lokalreporter deckten sich für Wochen ein mit Stories über spielende Halbstarke und über spielende Kinder, die hochgehoben werden müssen, weil sie zu klein sind, ihre Groschen in den Schlitz zu stecken. Eltern beschwerten sich beim Jugendamt, daß ihre Söhne und Töchter in den Spielhallen umherlungerten. Kirchliche Kreise empörten sich, weil eine Spielhalle beim Arbeitsamt Neukölln gleich neben dem Durchgang eröffnet worden war, durch den die Arbeitslosen nach Empfang ihrer Unterstützung gehen mußten. Zu spät verfügte der Berliner Polizeipräsident, daß nicht mehr als zwei Geldautomaten an einem Ort aufgestellt werden dürften.

Automatenverbände und Behörden haben sich inzwischen darauf geeinigt, daß der an sich harmlose Glücksautomat „in seiner Massierung doch eine gewisse Gefahr darstellt“. Sie beschlossen, „diese Brutstätten niedriger Instinkte“ künftig nur noch in ausgesprochenen Vergnügungsvierteln wie St. Pauli in Hamburg zu dulden, wo ohnehin nichts mehr zu gefährden sei.

In St. Pauli also drückt die Polizei ein Auge zu, und die Besitzer der großen Spielhallen, Herbert Kriskcher auf der Großen Freiheit oder Alfred Herzog auf

der Reeperbahn 162, müssen selbst sehen, wie sie mit den vielzitierten Instinkten fertig werden. Rausschmeißer mischen sich unter die Boogie-Jünglinge, die buntangestrichenen Mädchen, die alten Leute, die nur kommen, um sich zu wärmen, die abgeschabten Figuren, die vier Fünfer einwechseln, um damit zwei Mark zu gewinnen.

Den Hut im Nacken, sitzt Alfred Herzog hinter seiner Kasse, wechselt Geld und beobachtet die Spieler. In seiner Rocktasche steckt eine Trillerpfeife, die das Rasseln und Klicken der dreißig Apparate und selbst die betäubenden Rhythmen des Shot Gun Boogie oder Blacksmith Blues aus der unablässig dröhnenden Juke Box über-tönen kann. Aber gewöhnlich genügt es, wenn Herzog einem Spieler, der mit dem Knie unter den Automaten stößt, um ein paar Groschen locker zu machen, auf die Schulter tippt und mit dem Daumen rückwärts auf die immer geöffnete Tür weist.

Staat und Gemeinden profitieren steuerlich von der Spielleidenschaft des Bürgers: Ein Apparat kostet im Durchschnitt 700 Mark. Der Aufsteller kauft ihn vom Fabrikanten oder Großhändler, verleiht ihn an den Wirt (den er zu 30 Prozent am Gewinn beteiligt) und zahlt von seinem Überschuß pro Jahr rund 150 Mark an Zulassungsgebühren, Aufstellungsgebühren, Vergnügungssteuer, hinzu kommen Umsatzsteuer, Einkommensteuer und Gewerbesteuer. Soll sich der Apparat bezahlt machen, muß er wöchentlich rund 40 Mark Überschuß in die Kasse werfen.

Theoretisch bedeutet das, daß bei der vorgeschriebenen Gewinnquote von 60 Prozent wöchentlich 100 Mark (tausend Groschen) in den Apparat eingeworfen werden müssen. 100 Mark : 7 Tage = 14,25 Mark = 142 Groschen pro Tag. In einem 14 Stunden geöffneten Wirtshaus müssen die Gäste also pro Stunde zehn Groschen in den Automaten stecken, wenn er sich für Aufsteller und Wirt rentieren soll.

Für den Aufsteller, der immer auf Achse ist, um die hochempfindlichen elektrotech-



... ist das angenehme Klicken ...
Spielhallen-Besitzer Herzog

O'NEILL

Leben im Wunschtraum

Von der Bühne des Ballhofs, der Dependence des Landestheaters Hannover, wanderte eine Wolke von Whisky-Duft langsam auf die hintersten Parkettplätze zu. Längst vor Ende des für Deutschland neuen O'Neill-Stücks „Der Eismann kommt“ war auch dort der ätherische Kontakt mit der Bühnen-Bar hergestellt. Eine einzige Pause zwischen den wortreichen vier Akten gewährte Gelegenheit, die derart aufgestachelten Geschmacksnerven am Ballhof-Büfett zu beruhigen.

Dabei war die dreistündige Dauer dieser Tortur vergleichsweise bescheiden. In New York, 1946 bei der „Eismann“-Premiere, kam O'Neills Stück nicht unter sechs Stunden über die Runden, mit einstündiger Unterbrechung „for dinner“. In Hannover war die Vorlage auf drei Fünftel eingedickt worden. An der Situation selbst änderte sich wenig: Es wird unendlich viel geredet und noch mehr getrunken.

„Manchmal konnte ich es nicht mehr ertragen und mußte hinausgehen, um in aller Ruhe aufstöhnen zu können. Mir war, als hätte ich einer Daumenschrauben-Folter beigewohnt“, schrieb der Theaterkritiker des „Daily Express“ nach der Dubliner Europa-Premiere.

„Jeder einzelne Charakter dieses Schauspiels ist mehr als leicht lädiert. Und jeder ist fast immer betrunken. Doch ergießen sich von ihren sabbernden Lippen und aus ihren verschwommenen Köpfen Ströme von O'Neills Lebensbetrachtungen — und jedes zweite Wort ist in Säure getaucht.“

Der Schauplatz ist altbekannt von O'Neills Schauspiel „Anna Christie“ her, dessen Filmfassung durch die Garbo berühmt wurde. Im Hinterzimmer einer New Yorker Herbergskneipe von der Sorte „Letzte Zuflucht“ ist etwa ein Dutzend menschlicher Wracks vor Anker gegangen. Periodisch lassen sie sich bis zur Bewußtlosigkeit volllaufen und hängen im übrigen ihren Wunschträumen nach, der Vorstellung vom besseren Leben, das morgen beginnt. Das nie endende Heute gehört nur dem Alkohol.

Ihr alter Freund, der Vertreter Hickey, will sie allesamt wieder flottmachen. Jeder von ihnen soll — wie er selbst — seinen Wunschtraum wahr machen, soll sogleich mit dem beginnen, was er sich sonst immer für das ewig hinausgeschobene Morgen aufhob.

Die alkoholfreie Pferdekur schlägt fehl, die Anziehungskraft der Flaschen ist stärker. Einer nach dem anderen kehren sie in ihre schäbige Wunschtraumfabrik zurück und wollen — ein alkoholisiertes Wachsfigurenkabinett — „nichts wie in Frieden ein wenig weg sein“. Den Hickey holt am Ende der Henker: Der Wunschtraumjäger hat seine eigene Frau getötet, um sie von ihrem einzigen Wunschtraum: der Hoffnung auf seine eigene Besserung, zu befreien. Der Tod des Handlungsreisenden Hickey krönt O'Neills düster-krause Philosophie: Lediglich der große „Eismann“ Tod vermag von der Illusion zu erlösen. Ohne Lebenslüge geht die Chose dieses Daseins nicht.

In dieser Art kreist alles um die seelentröstende Whiskyflasche, tritt das Stück vier Akte lang auf der Stelle. Sagt O'Neill: „Ich brauche keine Handlung, Menschen genügen.“ Der dreifache

nischen Geräte nötigenfalls alle zwei Tage nachzusehen, lohnt sich das Geschäft bei dreißig bis fünfzig Apparaten. Es gibt „Aufstellerkönige“, denen mehrere hundert Apparate gehören. Aber auch sie müssen scharf kalkulieren. Die neuen Spielautomaten, schnellebig und der Mode unterworfen, sollen sich rasch amortisieren. Denn schon in einem Jahr läßt die Attraktion eines Automaten nach, und wenn der Wirt sagt: „Nimm den Kasten von der Wand“, ist es Zeit, ihn auf die Dörfer zu bringen.

Geschäftstüchtige Gastwirte haben sich inzwischen überlegt, daß sie die Groschen des Aufstellers ja selbst einstecken können, wenn sie sich — was die Automatenverbände verhindern möchten — selbst Spielautomaten direkt von der Fabrik kaufen. Nicht immer jedoch lohnt sich dieses Ge-

tuellen sei das Glücksspiel „eine Art geistiger Ablenkung, ähnlich wie die Lektüre von Kriminalromanen“ (Menke). Eine psychologische Erklärung für die massensuggestive Wirkung der Glücksspielautomaten können sie aber ebensowenig geben wie Friedrich Georg Jünger in seinen philosophischen Betrachtungen über „Die Spiele“.

Ausgehend von Erkenntnissen, wie „den Glücksspieler werden wir am ehesten dort finden, wo Glücksspiele gespielt werden“, entdeckt Jünger leicht anarchistische Züge im Charakter des Mannes, der seinen Groschen in den Automaten steckt. Im Gegensatz zu dem „mit seßhaften Instinkten Ausgerüsteten sucht er mutwillig die Gefahr auf“. Wie der Abenteurer binde er sich an den Zufall, „der für den Gläubigen



... der Groschen im Auszahler: Hamburger Automaten-Artisten

schäft für den Wirt, der mit den Einnahmen des Aufstellers zugleich auch dessen finanzielle Verpflichtungen übernehmen muß, wie Anschaffungskosten, Gebühren, Steuern, Reparaturen, vor allem aber das Risiko der Geräte, die beim Publikum nicht einschlagen: Ungefähr dreißig neue Typen kommen jedes Jahr heraus, aber nur drei oder vier sind solche Erfolgsschlager wie etwa der Rotamint.

Konstrukteur Menke war Außenseiter in der Automatenbranche, als er das Gerät in anderthalb Jahren baute. Er hatte sich in Gaststätten oft über die alten Dreiwalzenmaschinen geärgert, „deren Rasseln, Knattern und Hebelreißfen auch weniger empfindliche Gäste nervös macht“. Sein Rotamint läuft fast lautlos ab. Das einzige Geräusch ist das angenehme Klicken der Groschen im Auszahler.

Des Geldes wegen spielen die wenigsten Gäste, die Konstrukteur Menke auf seinen Streifzügen durch die Kneipen vor Glücksspielautomaten beobachtet: „Die Freude über einen gewonnenen Groschen steht in keinem Verhältnis zu seinem materiellen Wert. Der Reiz des Automatenspiels liegt vielmehr in der Spannung, ob man gewinnt.“

Der Spannung schreiben es die Automatenleute mit einem Anflug von Stolz zu, „daß auch Menschen mit dem Dokortitel am Automaten spielen“. Für den Intellek-

nichts anderes als eine Relation außerhalb der Gnadenordnung“ sei.

Die Automaten-Konstrukteure kommen mit solchen Betrachtungen nicht weiter. Für sie ist es wichtiger zu wissen, daß ein Gerät, wenn es einschlagen soll, mehr auszahlen muß als die vom Staat als Mindestsatz vorgeschriebenen 60 Prozent. (Der Rotamint wirft beispielsweise 75 Prozent aus.)

Das Publikum hat nach den Erfahrungen des Automaten-Konstrukteurs Menke ein sehr feines Gefühl für die Auszahlquote eines neuen Gerätes. Liegt sie nur bei 60 Prozent, ruft mit Sicherheit schon am ersten Abend jemand dem Wirt im Spieler-Jargon zu: „Hol' den Hammer, Chef, der schmeißt nicht.“

Außerdem muß der Glücksspielautomat „idiotensicher“ sein. Komplizierte, noch so interessante Spielvorgänge sind nichts für den Gast, der nach einigen Bieren und Schnäpsen nur noch dreistellige arabische Zahlen zu erfassen vermag. Dritte Forderung: stabile Bauart. So lautet die Kundenwerbung für den „Elektro-Skat“ („Der Automat, der jeden Spieler fesselt“): „Alles ist einfach und robust gebaut. Rauhe Behandlung, Schlagen, Stoßen und was rohe Spieler sonst noch anstellen — das alles macht dem Elektro-Skat nichts aus; er schaltet einfach ab.“