

„2000 Mark passen in die Tasche“

Wie Systemspieler Jochen M. einen Münzautomaten „rasiert“

Mit drei Geldstücken und einem zu hoher Empfindlichkeit geschulten Gehör nähert sich Jochen M. dem Automaten, dessen flirrende Zahlenscheiben ihm zu seinem Lebensunterhalt verhelmen – und das nicht schlecht.

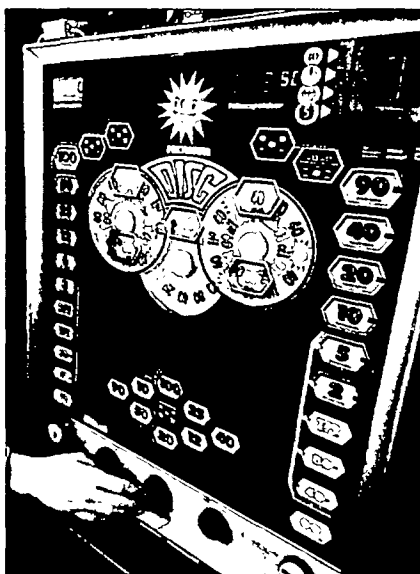
Nacheinander läßt er ein Markstück, einen Zweier und dann einen Fünfer in den Münzschlitz gleiten – und lauscht dann, wie sie, „kling“, „klong“, durch den Führungskanal zu ihren in den einzelnen Münzschächten schon versammelten Vettern gleiten. Dreimal „klong“, der Spieler nickt wohlgefällig: dieser Kasten ist prall gefüllt bis an die Halskrause; lohnt sich.

„Warum an leeren Automaten tingeln?“ Für Jochen M., den Profi- und Systemspieler mit mehr als 3000 Stunden Spielerfahrung, wäre das Zeitvergeudung. Der junge Mann mit dem blassen Teint eines Spielhallen-Zockers hat das Abmelken der staatlich konzessionierten Dukatenesel rationalisiert.

Gut zwei Stunden, rechnet er an diesem Mittag in der „Las Vegas“-Spielhalle im Hamburger Stadtteil Hoheluft, werde er wohl brauchen, um den Münzspielautomaten vom Typ „Merkur Disc“ leerzuräumen. „Merkur Disc“ ist das Standardmodell in allen bundesdeutschen Spielhallen, Jochen M. ist auf dieses Gerät spezialisiert. Denn das Programm, das diesen Typ von Automaten steuert, hat er – buchstäblich – in der Tasche.

Etwas Arbeits-, oder besser: Zeitaufwand braucht es schon, das Gewinnsystem, mit dem Jochen M. arbeitet; aber verlässlich ist es. Schließlich wurde es mit allen Tricks moderner Computertechnik dem geheimen Steuerprogramm abgesehen, das in Münzautomaten dieses Typs schaltet und waltet. Jochen M. knackt das Standardmodell in drei Spielphasen.

Etwa 20 Minuten und 20 Mark Einsatz benötigt er für die erste Spielphase: Über die „Risiko“-Taste des Automaten gilt es das sogenannte Risikoprogramm auszuforschen. Ist er erst mal drin im Programm, benötigt der Systemspieler – zweite Phase – rund 50 Minuten, um auf den zehn Sprossen der Risikoleiter den höchsten Risikorang („100 Sonderspiele“) zu erklimmen – und damit die höchstmögliche Gewinnstufe. „Juuppiiee“, röhrt Jochen dann, das gehört zu seiner Tarnung; denn von jedem normalen, unverdächtigen Spieler erwartet die Spielaufsicht so einen Lustschrei, wann immer die Erkennungsmelodie durch die Spielhalle tönt und das seltene Sonderpiel-Ereignis verkündet.



Münzautomat „Merkur Disc“
„Tote Zahlen werden weggedrückt“

3230232222123141
1431322110212013
2111321033212311
4213312132344213
2221221233331141
1333231212333213

„Merkur“-Risikoprogramm (Ausriß)
Mit Connections ins Innenleben

Für Jochen ist die Serien-Fanfane das Signal zur letzten Spielphase. Noch eine weitere Stunde kitzelt der Meister den Automatenknecht – dann hat er das „Glücksspiel“ ganz für sich entschieden; der elektronische Zufall, der vorgeblich hinter all den münzspeienden Rädchen wirkt, ist ihm zu Diensten.

Daß nichts als der reine Glück oder Pech bringende Zufall im Spiel sei, wird die Automatenbranche nicht müde, den Kunden einzuhämmern. Immer wenn „Spiele-Freunde“ das „aktive und moderne Münzspiel“ wählen, heißt es in „highscore“, der Hauspostille der Spielhallenbranche, werfen sie „bildlich gesehen“ eine Münze in die Luft: „Kopf oder Zahl, Ja oder Nein“ – „jedes Spiel hat die gleiche Chance.“

Über die strikte Einhaltung des Zufallsprinzips, blendet die Automatenlobby ihre gläubige Klientel, wache – als

„verlängertes Auge des Gesetzgebers“ – die Physikalisch-Technische Bundesanstalt (PTB). Jedes neue Fabrikat auf dem Münzspielautomaten-Markt prüfe die PTB vor der Zulassung „scharf und mit preußischem Eifer“ in 3,4 Millionen Spielen. „Gleiche Chance also für alle“, versichert „highscore“. „Jede Zahl und jede Kombination, ob Gewinn oder Verlust, kann schon im nächsten Spiel wieder dabeisein.“

„Alles Quatsch“, sagen dazu die Leute, die begriffen haben, wie die Automaten ticken. Am Ende eines jeden Spielzyklus gewinnen nur drei: der Automatenaufsteller, das Finanzamt (bescheiden) – und der Systemspieler, der das Programm im Steuerzentrum des „Merkur Disc“ beherrscht.

Jeweils zwei auf Chips gespeicherte Programme bestimmen den Ablauf des „Zufalls“ in jedem Münzspielautomaten: Das „Walzenprogramm“ regelt den Lauf der drei rotierenden Scheiben mit den aufgedruckten Geld- und Sondergewinnen; das zweite, das „Risikoprogramm“ entscheidet, wie hoch ein Spieler auf den Sprossen der Risikoleiter mit Geld- und Sonderspiel-Zuweisungen klettern kann.

Am Walzenprogramm ist nichts zu verdienen. Nur das Risikoprogramm wirft ein ordentliches Auskommen ab – bei emsigen Programmspielern fünfstelligen Summen im Monat, netto, steuerfrei.

Mit Tricks und „mit Connections“, so Jochen M., setzen sich die Profis in den Besitz des Risikoprogramms. Wie man da rankommt? Einen Münzautomaten kann sich schließlich jeder Wirt und jeder Würstchen-Maxe installieren lassen, und Computer-Kids, die das elektronische Steuerzentrum auszubauen und dessen Programmspeicher zu „lesen“ und zu kopieren verstehen, gibt's auch genug.

Die Computerdiskette mit dem Risikoprogramm für „Merkur Disc“ speichert 10 240 Zahlen – einen Zahlenbandwurm, dessen Glieder aus den Codeziffern 0, 1, 2, 3 und 4 bestehen (siehe Ausriß). Jede der fünf Codeziffern im Automatenprogramm löst vier Ja-Nein-Entscheidungen aus: Ist im Programmablauf zum Beispiel gerade eine Code-Null angesagt, muß das Risikoprogramm viermal hintereinander auf „Nein“ entscheiden (im Klartext: Absturz auf der Risikoleiter); ist hingegen eine „4“ an der Reihe, folgt viermal das glückbringende „Ja“ (was für den Spieler bedeutet: Aufstieg zu höheren Risikosprossen).

Der Systemspieler muß also, kein leichtes Ding, dem jeweils zum Gegner

erwählten Automaten auf die Spur kommen und herausfinden, an welcher Stelle des Zahlenbandwurms das Risikoprogramm gerade angekommen ist. Findet er die Stelle, ist der Sieg schon fast errungen, denn der Automat spult, in bestimmten Untergruppen**, jeweils Teile der programmierten Zahlenfolge stur herunter.

Den Zugang zum Geheimnis seines Gegenübers verschafft sich Münz-Profi Jochen M. in größter Unauffälligkeit, mit kleinen elektronischen Helfern, wie sie auch der Yuppie im Börsenspiel an der Wall Street schätzt. Kleinstrechner von Scheckkartengröße, in der Jackentasche verborgen oder an einer Zigarettenschachtel festgeklebt, dienen ihm als Notizblock, wenn er sich, auf der Suche nach der Sesam-öffne-dich-Zahlenfolge, an das Programm eines „Merkur Disc“ herantastet.

Nach etwa sechs Dutzend Spielen – jedes währt nach PTB-Norm exakt 15 Sekunden – und einem guten Dutzend Kleingewinnen hat der Systemspieler dem Automaten drei bis vier Risikozahlen abgeluchst. Der Trick: Jeder erfolgreiche Druck der Risiko-Taste steht für ein „Ja“, jeder Absturz von den Sprossen für ein „Nein“ – 12 bis 16 Ja-Nein-Werte reichen aus, eine Dreier- oder Vierer-Sequenz von Codezahlen zu ermitteln.

Dann, bei einem schlendernden Gang auf die Toilette, der Automat rotiert unterdessen brav weiter, steigt Jochen M. in den Datenwust. Nicht in dem Groß-Bandwurm von über 10 000 Ziffern, sondern dem handlichen „Unterprogramm“ von 160 Codezahlen (das ihm zu Hause ein Personal Computer vorgefertigt hat) fahndet er nach jener Ziffernfolge, die der vom Automaten gerade vorgeführten entspricht.

Es kostet ihn nicht mehr als zwei Minuten, die Zahlenkombination auf dem schmalen Papierstreifen von Bleistiftlänge aufzuspüren, der das vollständige Unterprogramm aufführt. Und von da ab – kein Problem mehr: Alle weiteren Automatenrunden spielt der Disc-Fuchs dann im Gleichschritt mit dem Code – also auf der Gewinnstraße.

Während er „tote Zahlen“ (die „Nein“-Entscheidungen im Risikoprogramm) in unwichtigen Spielphasen „wegdrückt“, tastet sich der Profi an eine Folge von „Ja“-Werten heran. Dann erst, wenn er eine längere Sequenz von „Ja“-Würfeln im Code kommen sieht, klettert er hinauf in die höchste Risikostufe: „100 Sonderspiele“.

Von diesem Moment an rotiert das elektromechanische Innenleben der Maschine nur noch für den Meister. Jeder Kleingewinn, den die Scheiben ausweisen, addiert im Münzzähler weitere drei Mark Sonderprämie zum Gesamtgewinn. Der Automat scheint sich zu win-



Ansturm in der Lotto-Annahme*: „Optimistisch, modern, risikofreudig“

den, aber der Profi führt die Zügel: Weitere Sonderspiele – am Ende sind es mehr als 200 – zwingen das Gerät schließlich in den elektronischen Offenbarungseid.

Nach einer Stunde ungleichen Kampfes entleert sich der Münzesel: Die Fünfmärk-, die Zweimärk- und Markstücke kollern aus den Speichern, mit flinker Handbewegung fächert der Disc-Zampano den Münzsturz in die Auffangrinne.

Die Aufsicht der Spielhalle vollzieht den letzten Akt. Wenn so viele Markstücke purzeln, ist die Sache klar: Die Speicher für Fünfmärk- und Zweimärkmünzen sind leer – ein Stück Tesakrepp, über den Münzschlitz geklebt, besiegelt das Automaten-Schicksal: „Der ist wohl rasiert!“

Zwei Stunden und zehn Minuten Arbeit, zwölf Zigarettens, gut 300 Mark Ausschüttung bei 26 Mark Einsatz – für Jochen M. ist das nur die erste Etappe eines Zehn-Stunden-Pensums. Weitere Automaten in anderen Spielhallen, alle bereits „angespielt“, bei allen demnach das jeweils laufende Unterprogramm schon klar, stehen auf dem Tagesprogramm.

Am Ende, bald nach Mitternacht, wird Jochen M. die rechte Brusttasche seiner Lederjacke mehr als zur Hälfte mit Silbergeld gefüllt haben. „2000 Mark ungefähr“, so weiß er aus Erfahrung, „passen da rein.“

* Am „Super-Jackpot-Wochenende“ im Januar.

** Das Gesamtprogramm umfaßt 64 Unterprogramme zu je 160 Codezahlen; jeweils eines der Unterprogramme, das nach einem Zufallsprinzip ausgewählt wird, steuert den aktuellen Spielverlauf.

durch das Glücksspiel verstärken (bewußte Selbstschädigung).

Dagegen bringt die Automaten-Branche ihre Gutachter in Stellung. Deren These lautet zusammengefaßt: Exzessive Spieler sind Neurotiker und haben mithin erst ein psychisches Problem und gehen dann zur Ablenkung zocken. Streit gibt es auch über die Zahl der abhängigen Spieler: Allenfalls 20 000, sagt die Automaten-Lobby, weit über 300 000 vermutet die Meyer-Fraktion.

Die Binsenweisheit, daß auch Alkoholiker über eine Seelen-Störung an den Schnaps kommen, blendet die Automaten-Fraktion gern aus: Das Wort „Sucht“ im Zusammenhang mit Spielen paßt so gar nicht zum frohen Freizeit-Menschen und ist schlecht fürs Geschäft.

Für Therapeuten wie Walther Lechler, den Leiter der Klinik Bad Herrenalb, ist die Debatte um das Wort müßig: „Bei den Spielern, die zu uns kommen, sehen wir ähnliche Einstellungen, Lebenshaltungen und ähnlich katastrophale Folgen wie bei Alkohol- und Medikamenten-Abhängigen.“

Nicht nur in Lechlers Klinik ist die Zahl der Spieler in den letzten Jahren gestiegen. Dutzende von Organisationen, oft Selbsthilfegruppen „Anonyme Spieler“, die nach dem Vorbild der „Anonymen Alkoholiker“ vorgehen, suchen der grassierenden Sucht beizukommen.

„Erstens gibt es mehr Spielhöhlen“, sagt Andreas Schulz von der Düsseldorfer Kontaktstelle der Selbsthilfegruppen, „und zweitens eine Reihe von Leuten, die erst von harten Drogen auf Medika-