

60.87 Automaten und Feuerzeuge 81.85 Vergnügungsunternehmungen, B&S BÖHMDORFER SCHENDER

Rechtsanwälte GmbH

PETER LANG

A 2345 Brunn am Gebirge, Grohestr. 2, Tel. +43 2236 33223 Fax +43 2236 34834 email: p.lang@kabsi.at

Befund und Gutachten Nr. 1515/1

Inhaltsangabe

Auftrag	Seite - 02
Auftragserteilung	Seite - 02
Beilagen zum Auftrag	Seite - 02
Standortliste – Vorgangsweise zur Befundaufnahme	Seite - 03
Befundaufnahmen	Seite - 03
Befundaufnahmen in der Steiermark	Seite - 03
Aufstellung und äußeres Erscheinungsbild	Seite - 03
Relevante Geräteigenschaften, Aufschriften, Bedienhinweise/Bedientasten	Seite - 04
Spielablauf	Seite - 06
Spieltaktik	Seite - 07
Zusatzeinspielung "Movie"	Seite - 08
Gewinnübertragung	Seite - 09
Gerätebuchhaltung	Seite - 09
Befundaufnahme in 1220 Wien	Seite - 11
Aufstellung und äußeres Erscheinungsbild	Seite - 11
Relevante Geräteigenschaften, Aufschriften, Bedienhinweise/Bedientasten	Seite - 11
Spielablauf	Seite - 12
Spieltaktik	Seite - 13
Sachverständigengutachten	Seite - 14
Gutachten vom SV Otto Bauer	Seite - 14
Gutachten vom SV Herbert Baumgartner	Seite - 15
Gutachten vom SV Peter Mares	Seite - 15
Gutachten vom SV Manfred Traffler	Seite - 16
Gutachten vom SV Edmund Fritz	Seite - 17
Gutachten vom SV Franz MARTON	Seite - 18
Gutachten	Seite - 19
Äußeres Erscheinungsbild	Seite - 19
Bedientasten, Funktionsweisen	Seite - 19
_	Seite - 20
	Seite - 20
	Seite - 21
	Seite - 22
	Seite - 23
· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	Seite - 24
Gerätebuchhaltung	Seite - 25
Sachverstsändigengutachten	Seite - 26
Zusammenfassung	Seite - 29
	Auftragserteilung Beilagen zum Auftrag Standortfiste – Vorgangsweise zur Befundaufnahme Befundaufnahmen Befundaufnahmen in der Steiermark Aufstellung und äußeres Erscheinungsbild Relevante Geräteigenschaften, Aufschriften, Bedienhinweise/Bedientasten Spielablauf Spieltaktik Zusatzeinspielung "Movie" Gewinnübertragung Gerätebuchhaltung Befundaufnahme in 1220 Wien Aufstellung und äußeres Erscheinungsbild Relevante Geräteigenschaften, Aufschriften, Bedienhinweise/Bedientasten Spielablauf Spieltaktik Sachverständigengutachten Gutachten vom SV Otto Bauer Gutachten vom SV Herbert Baumgartner Gutachten vom SV Peter Mares Gutachten vom SV Peter Mares Gutachten vom SV Franz MARTON Gutachten vom SV Franz MARTON Gutachten Äußeres Erscheinungsbild Bedientasten, Funktionsweisen Münzeinwurf, Banknoteneinzug, Bondrucker Spielablauf, Spieltaktik Geschicklichkeitsspiel – Skill Games "Movie" – Abspielung "Movie" Ausspielung Animation – Animationsausspielung Gerätebuchhaltung Sachverständigengutachten

Teilweise war neben den Aufstellorten noch ein Hinweisschild mit folgendem Text angebracht:

"Wir weisen darauf hin, das man und diesen Geschicklichkeitsautomaten ausnahmslos nur Warengewinne gewinnen kann. Keine Barauszahlung möglich."

. (siehe Bildanhang LB 4-6)

Nahe den Aufstellorten waren auch Vitrinen platziert, die verschiedene Werkzeuge, Elektrowerkzeuge, Haushaltsgeräte oder Dekorationsobjekte enthielten. Diese Gegenstände waren mit unterschiedlichen Warenwerten ausgezeichnet.

(siehe LB 7)

2.1.2. Relevante Geräteigenschaften, Aufschriften, Bedienhinweise/Bedientasten

Auf den oberen Monitoren waren folgende, verschiedene Aufschriften

ACT Memory Skill
Memory Skill mit dem Steiermärkischen Landeswappen

(LB 7 - 8)

währenddessen die unteren Monitore eine Auswahl von folgenden Spielen bot

777 Golden Trio Flaming Heart Neptunes Gold Good Luck Burning Star Joker Plays Euro Cash Magic Papyrus Happy Diamonds Billy's Goldmine Power Liner Magic Nile

(siehe LB 9 - 10)

Unterhalb dieser Spielauswahl sind mehrere Felder, eines mit einer Punkteanzeige, der Aufforderung "Bitte wählen Sie ein Spiel aus und einem Button für Sprachauswahl mit Landesflagge. Unter den Monitoren befinden sich bis zu 11 Bedientasten. Auf allen gleich waren die Aufschriften auf den Bedientasten

Filmwahl Einsatz Einsatz max. Gewinn Fangen Start

(siehe LB 11)

Bei den Geräten mit Bon Ausgabeschlitz war auch noch eine Taste mit "Gutschein drucken" beschriftet. Die anderen Bedientasten waren nicht beschriftet.

Nach dem Einführen eines 10,- € Scheins beim Banknotenakzeptor erscheint dann in der Rubrik "Punkte" statt der Anzeige "0.00" die Anzeige "10.00". Nachdem eine Spielauswahl mittels unbeschrifteter Bedientasten oder über den bei manchen Geräten vorhandenen Touch Screen (Berührungsbildschirm) getroffen wurde, erscheint dann im oberen Monitor eine Art Gebrauchsanleitung mit folgendem Text:

INFORMATION ZUM MEMORY SKILL SPIEL

Durch Drücken oder halten der Start Taste wird das Geschicklichkeitsspiel gestartet. Es beginnen am unteren Bildsschirm drei Felder mit Zahlen und einem "MOVIE" Symbol periodisch zu wechseln. Durch loslassen der Start Taste stoppt der Spieler das Geschicklichkeitsspiel

Es folgt die Darstellung der untersten Informationszeile die am unteren Bildsschirm zu sehen ist. Diese Info Zeile enthält wieder die Landesflagge der Sprachauswahl, Buttons für "Menü Spiel" "Exit" "Play" sowie einer Einsatzhöhenanzeige, einer Punkteanzeige und einer Anzeige mit der Aufschrift "Movie"

Nach dieser Info Zeile kommt der Erklärungstext:

"Folgende Ergebnisse sind möglich

A.) Eines der drei Karten ist ein "Movie" Symbol, der Spieler kann sich ein "Movie" ansehen. Daneben sind 2 Zahlen in Felder abgebildet sowie eine Filmkamera in einem gleichgroßen, allerdings grün unterlegten Feld.

B.) Alle drei Karten zeigen Zahlen zwischen 1 und 9 (keine =

Je höher die einzelnen Zahlen auf den einzelnen Karten um so höher der Gewinn Berechnung des Gewinns erfolgt durch multiplizieren der einzelnen Zahlen mit dem Spiel Einsatz

Beispiel: gestoppte Kombination "135" ergibt bei einem Einsatz von 1 einen Gewinn von 15 (1x3x5xEinsatz = 15)

C.) Eine oder mehrere Karten zeigen "0"

Beispiel: gestoppte Kombination zeigt "101"

Das Produkt der Zahlen mit dem Einsatz ergibt "0" (1x0x1xEinsatz = 0)

Das Spiel ist beendet.

Die Anordnung der Zahlen und Symbole ist bei jedem Spiel unterschiedlich, wobei aber des Spiels die Kombinationen gleich bleiben und sich wiederholen.

"Siehe LB 12"

2.1.3. Spielablauf

Nach der Auswahl der Einsatzhöhe, die bei den Geräten unterschiedlich, zwischen 10 Eurocent und 5,0 Euro bzw. zwischen 50 Eurocent und 5,0 Euro, liegt und einer Spielauswahl der genannten Spiele, ist es möglich mit der "Start" Taste das Spiel zu beginnen.

Nach dem die "Spielauswahl" mit der Wahl eines der angebotenen Spiele abgeschlossen wird, ändert sich auch das Bild am unteren Monitor und es wird ein Bild einer so genannten "Slot - Machine" dargestellt. Slot - Machines sind Glückspielautomaten, meistens bestehend auch 5 drehenden Walzen mit verschiedenen Symbolen, meistens Früchtesymbole. Diese Geräte, die ursprünglich noch mechanisch funktionierten werden mittlerweile nahezu flächendeckend in Spiel Casinos nur mehr in virtueller Form angeboten. Der Spielablauf wird auf Monitoren dargestellt, die Walzen drehen sich nicht mehr manuell sondern ausschließlich durch die Grafik-Programmierung des den Monitor speisenden Computer - Programmes.

Im oberen Monitor wird eine Gewinntabelle ausgewiesen, die unterschiedlich hohe Gewinne, bei verschiedenen, .spezielle Walzenkonfigurationen, in Aussicht stellt.

(siehe LB 13 - 16)

Die Zusammenstellung mehrerer gleicher Symbole ergibt dann bei diesen Glückspielautomaten einen unterschiedlichen Gewinn der üblicherweise auch auf einer beiliegenden oder dargestellten Gewinntabelle ausgelistet ist.

Nun kann durch Drücken der virtuellen Play Taste auf den Touch Screens oder der "Gewinn Fangen" bzw (Start) Taste das Spiel gestartet werden.

Wird die Taste gehalten so verändern sich die Zahlen im beschriebenen, rechts unten im unteren Monitor befindlichen Feld, die Zahlen. Häufig taucht auch an Stelle einer Zahl das beschriebene "Movie" (Kamera) Symbol auf.

Erst mit dem Auslassen der Taste wird dann die letzte aufscheinende Zahlenkombination gesichert und bleibt unverändert stehen. Entsprechend der Anleitung am Gerät wird bei positiven Zahlenkombinationen ein Gewinn mit der Bezeichnung "*Last Skill Win*" kurzzeitig angezeigt und anschließend dem vorhandenen Punktestand zugerechnet. Beispielsweise hat die Kombination im Zahlenfeld von 2-2-1 einen "Last Skill Win" von 0.40 bei einem Einsatz von 0.10 ergeben und wird kurz darauf hinzugerechnet.

(Siehe LB 17)

2.1.4. Spieltaktik

Das periodische Wiederbringen von verschiedenen Zahlenkombinationen und dem Kamerasymbol ist nach kurzer Zeit, auch entsprechend der Anleitung, nachzuvollziehen. Es erscheinen ca. 10 verschiedene Kombinationen bis dann wieder die erste Kombination erscheint.

Bei mehrmaligem Durchlauf ist es einen durchschnittlichen Spieler sicherlich möglich, nach dem dritten oder vierten Durchlauf, durchaus die nächstfolgende, erscheinende Zahlenkombination mit großer Wahrscheinlichkeit zu erraten und somit aus den ca. 10 Möglichkeiten die für ihn günstigste Variante auszusuchen, abzuwarten und dann im richtigen Moment die Taste loszulassen um die günstigste Variante zu halten.

So sollte auch das in den Anleitungen beschriebenen und in den Vorgutachten begutachtete Geschicklichkeitsspiel "Skill Games" theoretisch funktionieren.

Nach dem Durchlauf von ca. 100 Spielversuchen und dementsprechend auch ca. 100 Zahlenserien mit jeweils ca. 10 verschiedenen Kombinationen aus jeweils 3 Zahlen bzw. 2 Zahlen und dem Kamerasymbol konnte festgestellt werden, dass nahezu in jeder beliebigen 3 er Zahlenreihe entweder eine "0" oder ein Kamerasymbol enthalten war.

Die möglichen Reihen aus drei positiven Zahlen bestanden nahezu immer nur aus Einsern. Eine Zahlenserie ausschließlich aus Einsern bedeute allerdings, dass nur der Einsatz zurück gewonnen wurde. Wurde eine Zahlenkombination getroffen wo eine Null dabei war der Einsatz verspielt.

Fallweise kam es durch eine marginal bessere Zahlenkombination zu einer Verdoppelung des Grundeinsatzes. Diese geringfügigen Gewinne konnten niemals die entstandenen Verluste bei Fehltreffern oder auch mangelnde gewinnträchtigeren Zahlenangeboten aufgewogen werden. Schließlich wurde ja bei jedem Versuch eine gewinnträchtigere Zahlenreihe angeboten zu bekommen bzw. anschließend auch durch rechtzeitiges Loslassen der Taste zu treffen, der jeweils gewählte Grundeinsatz vom Punktestandzähler abgebucht.

2.1.5. Zusatzeinspielung "Movie"

Beim Treffen einer dreier Kombination mit nur zwei Zahlen und dem Kamerasymbol startet daraufhin das so genannte "*Movie*" Programm. Exakt genau so wie bei den "Slot Machines" beginnen sich die Walzen zu drehen und stoppen nach kurzen Lauf in veränderter Stellung.

Am oberen Monitor wird die bei den "Slot Machines" bekannte Gewinntabelle dann kurz eingeblendet, wenn diese Wiedergabe eines Walzensimulationsspieles auch einen tatsächlichen Gewinn dargestellt hat. Entsprechend der Gewinnkonstellation kann somit auch anhand der eingeblendeten Gewinntabelle nachvollzogen werden, wie hoch der jeweilige Gewinn ausgefallen ist.

Absolut gleich wie bei virtuell dargestellten Walzenspielen (Slot Machines) werden auch verschiedene Gewinnlinien eingeblendet, wodurch auch mehrfach Gewinne nicht nur möglich sondern sehr wahrscheinlich sind. Exakt die gleiche Funktion wie bei millionenfach betriebenen virtuellen Walzensimulationsspielen als Glücksspiel wird auch hier die Gewinntabelle mit dem Multiplikator des gewählten Einsatzes angezeigt.

Anschließend erscheint in der Mitte des unteren Bildschirmes die Einspielung von beispielsweise herabrieselnden Münzen oder Geldscheinen, bei manchen Spielen erscheint auch ein Button mit der Bezeichnung "Gewinn" .Am Ende dieser Einspielung erscheint dann ein Zahlenfeld in der Mitte des unteren Monitors mit einer sich ständig wachsenden Zahlen bis der Betrag, laut Gewinntabelle, erreicht ist. Dann verschwindet der Button wieder und die Einspielung ist zu Ende.

2.1.6. Gewinnübertragung

Nach dem Einspielen des "Movies" wird die Simulation wieder angehalten. Durch einfaches, kurzes Drücken der Taste mit der Bezeichnung "Start – Gewinn Fangen" bringen nun die drei Zahlen im Zahlenfeld rechts unten im unteren Monitor eine Konstellation, die einen deutlichen Gewinn ausweisen.

Im Fall eines Probespiels wird im "Movie" Modus bei der Walzensimulation ein angeblich virtueller Gewinn von 0.60 Punkte ausgewiesen. Nach dem darauf folgendem, einmaligen Betätigen der "Gewinn Fangen – Start" Taste wird nun im bezeichneten Zahlenfeld ein Gewinn von 0.70 Punkten ausgewiesen.

(siehe LB 18 - 19)

Bei zahlreichen "Movie" Einspielungen mit Gewinnen konnte immer dasselbe Muster erkannt werden. Die Zahlenkombinationen, die im normalen Geschicklichkeitsspiel keine hohen Gewinne auswiesen, sprangen jeweils sprunghaft an, nachdem ein "Movie" Gewinn angezeichnet wurde.

Durch Erhöhen des Grundeinsatzes auf die maximale Einsatzhöhe von € 5,00 respektive 5.00 Punkte verändert sich auch die, bei fallweisen "Movie" Spielen erzielten Gewinne in Relation vom Grundeinsatz von € 0,10 aus gesehen, um das Fünfzig fache. Diese Erhöhung ist auch bei den eingeblendeten Gewinntabellen berücksichtig. Wurde noch bei den kleinsten Treffern lediglich ein Gewinn von 0.10 Punkte in Aussicht gestellt, wird dieser mögliche Gewinn auf der Gewinntabelle beim Einsatz 5.00 Punkte ebenfalls mit 5.00 ausgezeichnet.

Dies ist weltweit das Muster sämtlicher "Slot-Machines" oder virtueller Walzenspiele auf Glückspielbasis. Je höher der Einsatz, desto höher auch der Gewinn.

2.1.7.) Gerätebuchhaltung

Sämtliche Geräte verfügen über mehrere Schlösser an verschiedenen Gerätestellen. So gibt es ein Schloss zum Öffnen der Geldlade an der Unterseite des Geräts, bzw. im Mittelteil. Ebenfalls lässt sich die Frontmaske durch Betätigen des mittleren Schlosses öffnen und bietet so Zugang zu Münzprüfer, Banknotenakzeptor sowie zu dem, bei manchen Geräten eingebauten, Bon Drucker um die Papierrolle zu erneuern.

Seitlich befinden sich auch Bohrungen in der Seitenwand die sich als Klinkensteckerbuchsen erkennen lassen. Für diese Klinkensteckerbuchsen werden mehrere Klinkenstecker in verschiedenen Farbkennungen überreicht. Werden nun diese Stecker in die Buchsen eingeführt, besteht die Möglichkeit in der Software des Gerätes, die Buchhaltung abzurufen.

Die Verschiedenfärbigkeit der Schlüssel stellt auch die Wertigkeit der möglichen Eingriffe dar. Die unterste Stufe ist der Kellnerinnenschlüssel, der dem ständig anwesenden Personal ausschließlich die Möglichkeit bietet, einen Guthabensstand zu löschen.

Diese Möglichkeit muss zwangsläufig während der Öffnungszeiten ständig bestehen, da ja jederzeit ein Gast einen Gewinn erzielen kann und auch die Auszahlung bzw. allfällige andere Vergütung seines Gewinnes fordern kann. Daher hat immer das ständig anwesende Personal (Kellnerin) diesen Schlüssel zur Verfügung.

Die zweite Ebene ist der Schlüssel für den Lokalbetreiber (Wirteschlüssel), der sich über verschiedene Menüwahltasten über den allgemeinen Spielverlauf während seiner Abwesenheit informieren kann. In dieser Zugangsebene ist es möglich sämtliche Ein- und Auszahlungen minuziös auszuweisen (In Out List).

Mit der Menüwahl "Attendend Accounting" werden nicht nur Ein- und Auszahlungen dargestellt sondern auch alle zwischenzeitlichen Gewinne und eventuelle Bonausdrucke. Der Menüpunkt "Event Log" listet chronologisch und minuziös sämtliche Vorgänge am Gerät auf, hier werden auch sämtliche Schlüsseleinsätze und Eingriffe in die Buchhaltung verzeichnet.

Im Menüauswahlpunkt "History" werden die gespeicherten Screenshots (Bildschirmabbildungen) gespeichert. Jeder Spielverlauf wird auf den Geräten auch visuell gespeichert und kann beliebig mit dem "Wirtesschlüssel" abgerufen werden.

Der Sinn dieser Speicherung liegt darin, dass es bei Beschwerden von Spielern, die behaupten sie hätten einen erzielten Gewinn nicht gebucht bekommen, jederzeit möglich ist, visuell den vergangenen Spielablauf darzustellen. Derartige "*History*" Speicher können durchaus das Spielgeschehen über mehrere Wochen mittels tausender Screenshots speichern.

(siehe LB 23 -24)

2.2. Befundaufnahme in 1220 Wien

Am 01.06.2016 fand dann eine weitere Befundaufnahme in 1220 Wien, Stadtlauerstr. 8 statt. An dieser Adresse befindet sich ein Gassenlokal mit der Bezeichnung "24 h DVDthek". Von der Straße aus gibt es mehrere Eingangstüren, eine in die DVDthek und nebenan mehrere Türen die in kleine Kabinen führen. Die erste Türe ist unversperrt, dahinter befindet sich eine kleine Kabine in der 2 Spielautomaten stehen.

2.2.1.) Aufstellung und äußeres Erscheinungsbild

Beide Geräte haben an der Oberseite die Aufschrift "KAJOT" und darunter 2 Bildschirme. Am oberen Bildschirm ist die Aufschrift "Skill Games" zu sehen, am untern Bildschirm gibt es eine Spielauswahl von verschiedenen Spielen

Beim Betätigen der "Info" Taste erscheint im unteren Monitor folgende Spielinformation:

Stellen Sie mit SKILLGAMES Ihre Geschicklichkeit, Ihr Gedächtnis und Ihre Konzentrationsfähigkeit auf die Probe. Mit hohem Unterhaltungswert jagen Sie durch geschicktes Betätigen der START – Taste den Gewinnen nach. Klappts mal nicht, können Sie sich immer noch durch eine kurze grafische Animation trösten lassen. Nehmen Sie die Herausforderung an und zeigen Sie Ihr Können"

LB 25 - 26

2.2.2.) Relevante Geräteigenschaften, Aufschriften, Bedienhinweise/Bedientasten

Unterhalb der Bildschirme sind in Reihe 5 Bedientasten, daneben eine kleinere, drunter nochmals 2 Bedientasten, alle in weiß und links eine rote Taste die durch eine vor gelagerte Schablone so gesichert ist, dass nur durch gezieltes Drücken diese Taste betätigt werden kann.

Die Tasten haben die Aufschriften "Menü" "Info" "Start", zwei Richtungspfeile und die rote Taste die Aufschrift "Gutschein drucken".

LB 27

Unterhalb der Bedientasten befinden sich ein Schlitz für die Banknoteneingabe und ein weiterer Schlitz für die Gutscheinausgabe.

Weiter unterhalb der Bedientasten ist ein Schild am Gerät mit der Aufschrift: "Eigentum der PBW, Salzburgerstr. 127, 4600 Wels, SN 9081109003839" LB 28

2.2.3.) Spielablauf

Folgende Spiele stehen zur Auswahl:

Lucky Bar
Joker 81
Lucky Dragon
Simply Gold II
Submarine
Reets of Ra
Ring of Fire
Macau
Joker strong
Demon Master
Lucky Pearl
Jocker 27
Simply the Best 27
Nitro 81

Nach einer Spielauswahl erscheint immer ein virtuelles Walzenspiel, mit 5, bzw. 3 optisch dargestellten Walzen mit verschiedensten Symbolen. Unter diesen dargestellten Walzen ist eine Info Zeile mit Aufschriften *Credit, Win, Game Over* und *Bet*. Diesen Aufschriften sind darunter liegenden Anzeigen zugeordnet. Mittig dieser Anzeigenzeile sind drei Felder mit etwas größeren einzelnen Zahlen bzw. eines Symbols in Form eines "A" im Kreis.

LB 29

Da es sich zumindest beim unteren Bildschirm um einen Touch Screen Bildschirm handelt ist das Gerät auch teilweise durch direktes Drücken eines Buttons am Bildschirm zu bedienen. Daher gibt es unter der Info Leiste noch die Buttons "Menü", "Gutschein Drucken", "Bet" und "Start". Die Funktionen sind aber auch über die beschriebenen Bedientasten abrufbar.

Nach der Wahl einer Einsatzhöhe ("Bet" Anzeige in 10 Eurocent Schritten) werden die drei mittigen Zahlen in gegenläufige Rotation versetzt, wobei in jedem der drei Felder die Zahlen von 0 – 9 oder das Symbol "A" mit Kreis schnell wechselt. Die Zahlen sind nur solange in Bewegung, wie die "Start" Taste gehalten wird. Wird Sie ausgelassen, stoppen die zuletzt gesehenen Zahlen bzw. Symbole. Ist ein Symbol "A" in der Dreierreihe, so startet das Walzenspiel, sind es drei positive Zahlen wird der Wert der Zahlen mit dem Einsatz multipliziert und im "Win" Feld kurz angezeigt und anschließend auf das Creditfeld übertragen (aufgebucht).

Sollte durch das Treffen eines Symbolfeldes das virtuelle Walzenspiel in Gang gesetzt werden, so kann auch hiermit ein Gewinn erzielt werden, der am oberen Bildschirm nach dem üblichen Gesetzmäßigkeiten eines Walzenspiels unterschiedlich hoch ausfallen kann und anschließend ebenfalls im "Win" Feld übertragen wird.

Eine Aufbuchung findet in diesem Falle nicht statt, allerdings bleibt der Gewinn aus dem virtuellen Walzenspiel in diesem Feld, das nun mit "Animation" beschriftet wird, vorerst stehen.

2.2.4. Spieltaktik

Entsprechend der Spielanleitung wäre durch geschicktes Halten bzw. Loslassen der "Start" Taste eine günstige Zahlenkombination zu treffen, um einen Gewinn zu erzielen. Die Zahlenfelder wechseln allerdings in einer Geschwindigkeit, dass dies auch für geübte Geschicklichkeitsspieler kaum erreichbar scheint.

Durch das schnelle Wechseln der Kombinationen lässt sich auch nicht eindeutig feststellen ob derartige, günstige Zahlenkombinationen in diesem Spielmodus, überhaupt angeboten werden.

Durch zufälliges Drücken und Loslassen werden vorwiegend die Kombinationen mit einer "0" somit Multiplikator Null – kein Gewinn oder eine Kombination mit einem Symbol "A" getroffen und die Walzensimulation ausgelöst.

Wird eine Null getroffen, ist der Einsatz aber nicht verloren sondern wird dieser im "Win" Feld gut gebucht, somit kein Spielverlust. Tatsächlich wird aus dem Creditfeld immer nur dann abgebucht, wenn ein Symbol "A" getroffen wird und somit ein Walzensimulationsspiel ausgelöst wird.

2.3. Sachverständigengutachten

Vom Auftraggeber werden auch diverse Sachverständigen Gutachten übergeben. In allen Gutachten werden Spielautomaten mit "Skill Games" begutachtet, nur der SV Mares erarbeitete ein Gutachten zu "Skill Games" die über ein Internetportal, www.silverjoker.com, abzurufen sind.

2.3.1. Gutachten vom SV Otto Bauer

In seinem Gutachten Nr. 15101 vom 4.10.2015 begutachtet der SV Bauer ein Gerät in der "Geräteart: Geschicklichkeitsspiel" der "Bauart: Internet Software" am "Aufnahmeort / -zeit 8020 Graz, Eggenberger Gürtel / 25.7.2015 – 4.10.2015" vom "Hersteller: Active Studio Software Engeneering" und der "Type: Magic Skill" im Auftrag einer Laukubia s.r.o. mit Adresse 61400 Brno, Skryjova 1606/8, Tschechische Republik.

Obwohl das begutachtete Spiel mit "Magic Skill" bezeichnet wird, ist die Beschreibung in dem Gutachten weitgehend deckungsgleich mit dem Spielablauf bei den "Skill Games". Auch die angefügte Spielanleitung des "Magic Skill" ist ident mit der Spielanleitung der der "Skill Games".

Im Befund wird nur darauf Bezug genommen, "dass die Wirkungsweise bzw. der tatsächliche Spielablauf mit der am Bildschirm abrufbaren Spielanleitung übereinstimmen", Probespiele werden, ohne dass eine Anzahl oder ein Ablauf beschrieben wird, lapidar erwähnt.

Die Einsatzmöglichkeiten werden mit Eur 0,10 – Eur 5,00 und die Gewinnmöglichkeiten mit bis zu Eur 729,- X Einsatz beschrieben. Über Gewinne bei Testspielen und die Gewinnchancen wird weder in der Befundaufnahme noch im Gutachten berichtet.

Im Gutachten wird der Spielablauf im Geschicklichkeitsspiel mit den Zahlenreihen beschrieben und auf die Gewinnmöglichkeit durch "motorischen Geschick (Geschwindigkeit und Reaktionsfähigkeit) sowie der mentalen Stärke (Konzentration und Merkfähigkeit)" hingewiesen.

Der Gutachter kommt somit zu dem Schluss: "Das Spiel MAGIC SKILL ist somit den Geschicklichkeitsspielen zuzuordnen".

Das gesamte Gutachten umfasst zwei A4 Seiten, wobei Befund und Gutachten davon innerhalb einer A4 Seite abgehandelt werden.

2.3.2. Gutachten vom SV Herbert Baumgartner

In dem Gutachten SV Nr. B15-175 Ger. Nr. OGS 153 wird unter der Rubrik "Befund" ein Gerät der Type "Dreamline" vom Hersteller "Online Games" am 25.7.2015 untersucht.

Im Befund werden lediglich Messwerte nach Eurotest 702 wiedergegeben und die Spiele mit der Bezeichnung "ACT Memory Skill" bezeichnet.

Im Gutachten werden "Messungen und Probespiele" erwähnt, Anzahl und Ablauf wird nicht gesondert beschrieben. Ohne nähere, schlüssige Erklärung wird im Gutachten der Spielapparat folgenderweise beschrieben: "... bei dem das Spielergebnis ausschließlich oder überwiegend von der Geschicklichkeit, Reaktionsfähigkeit sowie der Fähigkeit der optischen Erfassung von Bildern, des Spielers abhängt".

Das Gerät wird vom SV Baumgartner als "Geschicklichkeitsapparat" eingestuft.

Im Anhang, auf Seite 2 des zweiseitigen Gutachtens, wird die "Wirkungsweise" entsprechend der mehrfach beschriebenen Spielanleitung dokumentiert. Der Spielpreis wird mit 0.1-15Euro bezeichnet.

Grundsätzlich wird wieder das Zahlenkombinationsspiel beschrieben.

Das Animationsvideo wird nur am Rande kurz erwähnt, allfällige Gewinne daraus, bzw. eine sofortige Erhöhung der Gewinnchancen im Zahlenkombinationsspiel wurden nicht wahrgenommen.

2.3.3. Gutachten vom SV Peter Mares

Auch der SV Mares erstellte am 2.10.2015 ein "Privatgutachten" im Auftrage der Laukubia s.r.o. mit Adresse 61400 Brno, Skryjova 1606/8, Tschechische Republik.

Im Gutachtensauftrag erhielt Mares eine Internet Domain mit der Adresse www.silverjoker.com einen Username und ein Passwort welche allerdings nicht wiedergegeben werden, um ein "nicht genehmigtes Einloggen" zu verhindern.

Im Punkt 2 seines Gutachtens schreibt der SV Mares von der Möglichkeit, dass das ggst. Spielprogramm z.B.: in ein Spielgerät "Skill Games" der Fa. Gmalieva s.r.o. eingebaut werden könnte.

In der Befundaufnahme folgt eine Liste der angebotenen Spiele sowie die Erwähnung, dass jedes der angebotenen 7 Spiele ca. 100 Mal durchgespielt wurde.

Auch der SV Mares kommt zum Schluss seines Gutachtens zur Erkenntnis, "...die ggst. Spiele sind Geschicklichkeitsspiele." und dass deswegen nach dem "...derzeit geltenden Glücksspielgesetz"... derartige Auszahlungen nicht verboten wären.

2.3.4. Gutachten vom SV Manfred Traffler

Am 19.9.1014 erstellte der SV Traffler ein "Typengutachten" zur Funktionsweise des Spielapparates "Skill Games" im Auftrage der Gmalieva s.r.o. per Adresse 4600 Wels, Franz Fritsch Strasse 11.

In der Befundaufnahme kommt der SV Traffler gleich unter Pkt. 3.1 zum Ergebnis, dass "...das Spielergebnis überwiegend von den motorischen Geschick (Geschwindigkeit und Reaktion) sowie der mentalen Stärke (Konzentration) des Spielerteilnehmers abhängt."

Zwei Absätze weiter kommt er zur Erkenntnis, dass "... besonders begabte oder besonders unbegabte Spieler" das Spielgeschehen beeinflussen "welches in jedem Fall als Geschicklichkeits- oder Animationsspiel zu beurteilen ist".

Es folgt in der Befundaufnahme die übliche Beschreibung des Geschicklichkeitsspiels mit den bekannten 3 Zahlen- bzw. Symbolkombinationen. Dann wird die Möglichkeit er Einzahlung der Credit Verbuchung und des Bon Ausdruckes beschrieben.

Schließlich kommt der SV Traffler zur Wiedergabe der bekannten Spieler Information am Gerät. Spielstart,. Spielende, Einsatzhöhen von Eur 0,10 – 5,00 werden beschrieben sowie die Gewinnmöglichkeiten beim Zahlenkombinationsspiel.

Der Spielablauf wird dann in der Befundaufnahme genauso erklärt, wie er schon in der Spieler Information wiedergegeben wurde.

Unter der Bezeichnung "Puffer Feld" beschreibt der Gutachter die Möglichkeit einen "virtuellen Punktegewinn" mittels der "Gambletaste durch Interaktion" zu vermehren oder wegzudrücken. Ein derartiger Punktegewinn wäre dann vom Spieler, "durch geschicktes Stoppen der drei Walzen" zu erzielen.

Es folgt eine Auflistung der Animationsspiele und die optische Wiedergabe dieser Auswahlbildschirme als auch eine Dokumentation über alle einzelnen Animationsspiele. Die Punktegewinne aus den Animationsspielen bieten keine Möglichkeit der Credit Aufbuchung, erst durch die Interaktion des Spielers wäre die Möglichkeit, diese Punktegewinne zu vermehren oder zu verlieren. Er führt weiter aus: "...diese Tätigkeiten bieten ausschließlich Unterhaltungswert, da es sich während einer Animation immer nur um einen virtuellen Gewinn handelt, der nach Beendigung einer erfolgreichen Animation in den Buffer transferiert wird."

Unter Pkt. 4 des Gutachtens wird die Geschicklichkeitsdefinition abgehandelt. Nach einer Beschreibung der Gehäusetypen unter Pkt. 5 kommt der SV Traffler zur Gutachten-Schlussfolgerung unter Pkt.6. Auch hier kommt es zur nahezu deckungsgleichen Schlussfolgerung wie in den beschriebenen Gutachten der SV Bauer und Baumgartner: "...das Spielergebnis vorwiegend von Geschicklichkeit, guten Merkfähigkeit und schnellen Reaktion des Spielers abhängt".

Anschließend werden die einzelnen Animationsspiele genau beschrieben wobei hier von Gewinnen, Gewinnlinien und Gewinntabellen ebenso berichtet wird, wie von der Möglichkeit die Gewinnsumme zu verdoppeln.

2.3.5. Gutachten vom SV Edmund Fritz

Der SV Fritz erstellte sein Gutachten am 15.06.2015 im Auftrag der Finanzpolizei im BM f. Finanzen. Einleitend wird unter Pkt. 1 "Sachverhalt" die Auftragserteilung durch die Finanzpolizei erläutert, wonach das BG Wels im Urteil vom 17.03.2015, C 637/14g – 17 auf Basis zweier SV Gutachten, nämlich der SV Traffler und Mares, das Spielgerät mit der Gehäusebezeichnung "Skill Games" generalisierend als Geschicklichkeitsspielgerät qualifiziert hat. Die Finanzpolizei ist nach Bespielung derartiger Geräte zur Ansicht gelangt, dass es sich aber um Glücksspielautomaten handeln würde. Aus diesem Widerspruch resultierte der Gutachtensauftrag an den SV Fritz.

Die folgende Befundaufnahme entspricht im Wesentlichen der, soweit vorhandenen, Befundaufnahmen der anderen SV, mit dem Unterschied, dass auf dem vom SV Fritz bespielten Gerät keine Spiel Information abrufbar war. Vielmehr war der SV gezwungen, seine Informationen durcheinen zufällig im Raum anwesenden Spieler zu gewinnen. Dieser Spieler informierte auch bereitwillig, dass beim so genannten Geschicklichkeitsspiel immer nur die Zahlenkombination mit dem Symbolfeld aufzurufen wäre, um zum virtuell dargestellten Walzenspiel zu gelangen. Lt. diesem Spieler hätten die Ziffern im Miniaturfeld sonst keine weitere Bedeutung.

In der weiteren Befundaufnahme wird detailliert dokumentiert, dass erzielte Gewinne im Walzensimulationsspiel bzw. so genannten Animationsspiel durch einfaches Drücken der Start-Taste in den Miniaturwalzenfeldern eine Gewinnkombination erzeugten, die dem Gewinn aus dem Walzensimulationsspiel entsprach.

Beim Bespielen der Miniaturwalzen (Zahlenkombinationsspiel) konnte vom SV Fritz keine besondere Geschicklichkeit oder Merkfähigkeit wahrgenommen werden, um eine gewünschte Kombination auch anhalten zu können. Auch eine vermehrte Gewinnchance durch günstige (hohe) Zahlenkombinationen konnten nicht dokumentiert werden. Zitat: "Die während der Testspiele erschienen und gezielt angehaltenen Ziffernkombinationen bewirkten stets maximal die Rückbuchung des insgesamt für den Vorgang aufgewendeten Einsatzes auf das Spielguthaben."

Im Gutachten wird die Möglichkeit der "...Durchführung eines virtuellen Walzenspieles gegen Einsatzleistung, bei denen Gewinne in Aussicht gestellt werden..." betont und somit die Qualifikation als elektronisches Glücksspielgerät ausgesprochen.

2.3.6. Gutachten vom SV Franz Marton

Der SV Marton erstellte sein Gutachten aufgrund von Befundaufnahmen am 23. bzw. 27.04.2016 in 3500 Krems, Wachaustr. 16 in einer Filiale der Fa. Cashpoint.

Die Befundaufnahme wurde auch fotografisch dokumentiert und dies im vorliegenden Gutachten beschrieben. Auch Marton erkannte in seinem Gutachten glasklar, dass ein Erzielen eines Gewinns durch die mehrfach beschriebene Form des Geschicklichkeitsspiels nahezu unmöglich ist und auf längere Zeitdauer gespielt, "äußerst ermüdend" (Zitat Marton) ist.

Anhand einer gefertigten Tabelle errechnete Marton, dass mögliche Gewinnkonstellationen bei dem Geschicklichkeitsspiel nur in einer Häufigkeit von 23,3 % der gespielten 60 Testspiele angeboten wurden. Die Gewinnkonstellationen waren bei 8 dokumentierten Spielen und jeweils 10 aufgelisteten Dreierkombinationen maximal so günstig, dass der Grundeinsatz zurück gewonnen werden konnte. Eine höhere Gewinnkonstellation wurde in den 80 dokumentierten Dreierreihen nicht vorgefunden.

Die tatsächlichen Gewinne erzielte Marton auch erst nachdem ein Kamerasymbol ein virtuelles Walzenspiel ausgelöst hatte und in diesem dann, nach Zufallsgenerator, einer der üblichen Gewinne aus dem Glücksspiel ausgelobt wurde. Erst zu diesem Zeitpunkt wurde durch das so genannte Geschicklichkeitsspiel, vollkommen ohne ein Geschick, Merkfähigkeit oder Konzentration zu erfordern, dieser vorher erspielte Gewinn im Glücksspiel auch durch das Anzeigen des jeweiligen Multiplikators dem Spielguthaben zugerechnet.

Somit kommt auch der SV Marton zu dem zwangsläufigen Schluss, dass es sich bei den beschriebenen "Memory Skill Games" um ein Glücksspiel handelt.

3. Gutachten

3.1. Äußeres Erscheinungsbild

Bei den begutachteten "Skill Games" Automaten ist vom äußeren Erscheinungsbild kein markanter Unterschied, im Vergleich zu herkömmlichen Glücksspielautoamten, zu erkennen. Die angebrachten Hinweise am Gerät wie "Keine Bar Auszahlungen nur Warenpreise" sollen offenkundig von dem typischen Erscheinungsbild ablenken. Wobei die in Aussicht gestellten Warenpreise selbstverständlich genauso eine vermögensrechtliche Gegenleistung darstellen, wie allenfalls eine Barauszahlung.

Mit der Gerätebezeichnung "Skill Games" will man offensichtlich den Anschein erwecken, dass es sich bei den angebotenen Spielen tatsächlich um Geschicklichkeitsspiele handelt.

"Skill" ist das englische Wort für Fähigkeit

Fertigkeit
Geschick
Eignung
Fachkönnen
Befähigung
Geschicklichkeit

Bei der Beurteilung des weiteren Erscheinungsbildes fällt allerdings auf, dass die Auswahl der Spielbezeichnungen durchaus ein Naheverhältnis zum Glücksspiel assoziieren soll. Spielbezeichnungen wie "Euro Cash", "Joker Play's", "Burning Star" oder "777 Golden Trio" sind Spielbezeichnungen die alle aus dem Glücksspielbereich, bei Programmen die in Slot Machines angeboten werden, bekannt sind.

3.2. Bedientasten, Funktionsweisen

Auch die Anzahl und Platzierung der Bedientasten sowie verschiedene Bezeichnungen darauf sind ebenfalls aus der Bauart und Menüführung von Glücksspielautomaten mit Walzensimulation (Slot - Machines) entlehnt. Die typisch 5 in Reihe angeordneten Haltetasten dienen beim klassischen Walzenspiel dafür, die sich drehenden Walzen mehr oder weniger beliebig, bei einer günstigen Konstellation, anzuhalten.

Sollte tatsächlich jemals beim manuellen Walzenspiel eine geringfügige Chance bestanden haben, eine Walze in richtiger Position anzuhalten, so ist diese Chance, spätestens mit der Einführung des virtuell dargestellten Walzenspieles, zu Grabe getragen worden.

Jeder Spieler weiß, dass ein vorprogrammierter Gewinnplan mit festgelegter Auszahlungsquote keine derartige Beeinflussung eines Spielergebnisses jemals zulassen würde. Die Tasten sind zwar bei den üblichen Slot Machines in Betrieb und durchaus auch zu betätigen, ein Spielergebnis wird dadurch keinesfalls beeinflusst oder abgeändert.

Daher sind diese Bedientasten zwar auch auf den "Skill Games" Automaten vorhanden um diese Assoziation beim Spieler zu erwecken, sie haben aber im Spielablauf keine Funktion. Sie dienen nur bei den Geräten, die nicht über einen Touch Screen verfügen zur Spielauswahl. Bei den Geräten mit Touch Screen haben sie nicht einmal diese Funktion und sind völlig bedeutungslos.

Die weiteren Bedientasten, wie "Einsatz", "Einsatz Max" und "Start" sind ebenfalls von Glücksspielgeräten her bekannt und haben auch auf den "Skill Games" Automaten durchaus gleiche Bedeutung. Lediglich die Tastenbeschriftung "Film Auswahl" und "Gewinn fangen" sind auf Glücksspielgeräten nicht vorhanden, da ja auch gar keine angeblichen Filme, auf derartigen Geräten, angeboten werden oder Gewinne gefangen werden können.

3.3. Münzeinwurf, Banknoteneinzug, Bondrucker

Der Münzeinwurf wurde nicht näher überprüft, da es vollkommen gegenstandslos ist, ob auf diesen Geräten eine Guthabensaufbuchung auch mittels eingeworfener Münzen möglich ist.

Banknoten im Wert von € 5,-, 10,- und 100,- konnten durchaus problemlos zur Aufbuchung des Guthabensstandes verwendet werden. Die Aufbuchung erfolgt immer im Verhältnis 1 : 1 was bedeutet, dass beispielsweise für Eur. 10,- ein Guthabensstand von 10.00 Punkten gut gebucht wurde.

Bei Geräten mit Bon Drucker Funktion war es auch möglich Bons in Höhe des Guthabensstandes auszudrucken.

3.4. Spielablauf, Spieltaktik

Entsprechend der Spielerinformation am Gerät wird ausschließlich ein Spiel, nämlich beschriebenes Geschicklichkeitsspiel am "Skill Games" Automaten angeboten. Es ist das Spiel mit den sich ständig ändernden Zahlenkombinationen die aus drei Zahlen bestehenden Zahlenreihen.

Tatsächlich wird dem Geschicklichkeitsspiel auf dem Monitor allerdings nur ein sehr geringer Platz eingeräumt. Überwältigend vom Platzangebot ist aber die Darstellung des virtuell simulierten Walzenspiels, auch dann, wenn gar kein "Movie" oder eine Animation (wording aus dem Kajot Gerät) abgespielt wird.

Das bespielbare Zahlenfeld des Geschicklichkeitsspiels beansprucht gerade einmal soviel Platz wie die Angabe eines Punktestandes bzw. einer Einsatzhöhe. Warum sollte man also dem zentralen Spiel des Gerätes so wenig an Platz einräumen und dem, von der Anleitung her gesehenen, nebensächlichen, "*Movie*"/ Animation faktisch über 80% der verfügbaren Monitorfläche zur Verfügung stellen.

Um die Frage dieser eigenwilligen Platzaufteilung auf dem Grunde zu gehen, ist es notwendig, die beiden angebotenen Simulationen, Geschicklichkeitsspiel mit Zahlenreihen und Walzenspiel in Form eines abgespielten "Movies" oder Animationen näher zu analysieren.

3.4.1. Geschicklichkeitsspiel - Skill Games

Der "Skill – Game" Automat, von Englisch auf Deutsch übersetzt Geschicklichkeits -Spiel – Automat eröffnet den Spieler, laut Anleitung, die Möglichkeit mit Erinnerungsvermögen und Geschick ein positives Spielergebnis zu erzielen.

Um zu einem positiven Ergebnis zu kommen ist es zumindest notwendig, eine Zahlenreihe von 2-1-1 wenigstens zu erreichen. Sofern sich in der Zahlenreihe kein Zahl größer als "1" befindet hat der Spieler nur mehr die Chance den Einsatz zurück zu gewinnen, zu verlieren oder ein "Movie" bzw. eine Animation zu sehen.

Befindet sich in den angebotenen Zahlenreihen keine einzige Kombination mit positiven Zahlen wobei zumindest eine höher als "1" sein muss, nützt dem Spieler die größte Geschicklichkeit und beste Merkfähigkeit überhaupt nichts, da aus allen angebotenen Zahlenreihen kein Gewinn zu erzielen ist.

Bei den durchgeführten Tests konnten bei 100 Versuchen kaum gewinnbringende Zahlenreihen in den Serien erkannt werden. Die Häufung an Kamerasymbolen oder einer Null in der Reihe waren dominant vorhanden. Bei den Zahlenreihen nur mit positiven Zahlen war die Zahl "1" faktisch die einzig vertretene Zahl.

Die Testspiele ergaben somit das Bild, dass Einsatztotalverlust bzw. Gewinn in Form einer "Movie" / Animation Abspielung über 90% der angebotenen Möglichkeiten ausmachten. Die verbleibenden 10% teilten sich in einer Häufung der "1" (nur der Einsatz ist Gewinn) allenfalls bei jeder zehnten angebotenen Zahlenserie eine Zahl höher als "1".

Somit stand, trotz aller Geschicklichkeit bei zehn Referenzspielen 3 X Einsatztotalverlust, 6 X Moviegewinn bzw. Animationsgewinn und Einsatzverlust und einmal die Kombination 1-1-1 und somit lediglich der Gewinn des Einsatzes zur Verfügung.

Auf diese Weise konnten 90% des Kapitals verspielt werden, was zwangsläufig kaum einen Spieler zum Spielen verlocken könnte.

3.4.2.) "Movie" - Abspielung

Die zahlreichen gewonnenen "Movie" Abspielungen zeigten exakt das Bild, einer virtuellen Walzensimulation einer Slot - Machine, also eines Glückspielautomaten. Sämtliche Details wie Früchtesymbole, Gewinnlinien und Gewinnplan sind von diesen Glücksspielgeräten entlehnt. Selbst Tastenanordnung und Tastenbelegung entsprechen exakt der eines Glückspielautomaten. Lediglich die Begriffe "Filmwahl" und "Gewinn fangen" entsprechen nicht dem Erscheinungsbilde eines Glückspielautomaten.

Die Bezeichnungen "Movie" oder Animation sollten, zumindest von der Spielerinformation her gesehen, den Eindruck erwecken, als würde es sich um eine Filmwiedergabe oder Animationseinspielung handeln. Nicht ein virtuelles Walzenspiel würde hier ablaufen, sondern ein gefilmtes, virtuelles Walzenspiel. Faktisch ist allerdings zwischen den virtuellen Walzenspiel (eindeutig Glücksspiel) und dem virtuellen, gefilmten und wieder gegebenen Walzenspiel, kein Unterschied erkennbar.

Der einzige Unterschied besteht darin, dass beim virtuellen Walzenspiel dem Spieler die Möglichkeit vorgegaukelt wird, dass er aktiv in das Spielgeschehen einschreiten könnte, indem er mit den in Reihe angeordneten 5 Bedientasten jede Walze beliebig anhalten und somit ein für ihn positiveres Ergebnis erzielen. Im gefilmten virtuellen Walzenspiel hat der Spieler diese Möglichkeit, der aktiven Einflussnahme, nicht.

Tatsächlich ist aber durch diese aktive Einflussnahme keinerlei Veränderung im Spielergebnis erzielbar. Da der Automat nach einer fix programmierten Quote seine Gewinnverteilung und Gewinnhöhe, verbunden mit einem begrenzt aktiven Zufallsgenerator, wählt, bringt die Möglichkeit der Einflussnahme, keine Verbesserung des Spielergebnisses.

Die Abspielung eines gefilmten, virtuellen Walzenspiels fällt selbstverständlich nicht ins Glücksspiel Gesetz (GSpG). Solange es sich tatsächlich nur um die Abspielung eines Spieles handelt, fehlen sämtliche, wesentlichen Faktoren, die im GSpG normiert sind.

Im GSpG wird zwar die Zufälligkeit des Spieles gefordert, aber nicht die Zufälligkeit der Auswahl einer Einspielung. Selbst wenn die Einspielung zufällig erfolgt und der Spieler darauf keinen Einfluss hat, handelt es sich doch um eine Einspielung und um kein Spiel.

Da es allerdings keine Unterscheidungskriterien zwischen virtuellen Walzenspiel und virtuellen, gefilmten Walzenspiel gibt, kann dieses solange getrennt beurteilt werden, solange dem virtuellen, gefilmten Walzenspiel ein wesentlicher, weiterer Aspekt des virtuellen Walzenspiels fehlt, nämlich die Ausspielung.

3.4.3. "Movie" Ausspielung

Bei den zahlreich abgerufenen "Movie" Einspielungen waren auch, in etwa im Verhältnis beim virtuellen Walzenspiel, gleichviel Einspielungen mit Gewinnsituationen. Nach den eingeblendeten Gewinntabellen, ist bei mehreren gleichen Symbolen, abhängig von der Anzahl der Symbole und der Art der Symbole, ein unterschiedlich hoher Gewinn ausgewiesen.

Seite - 23

Diese Gewinntabellen weisen, als die kleinsten Gewinnhöhen, Gewinne in Höhe des Grundeinsatzes bei einem virtuellen Walzenspiel, aus. Im konkreten Fall wiesen diese Gewinntabellen einen niedrigsten, möglichen Gewinn mit 0.10 Punkten aus bei einer gleich hohen Einsatzhöhe.

Dies allerdings nur solange, solange auch dieser Einsatz als Spieleinsatz für das Geschicklichkeitsspiel gewählt wurde. In den Moment wo dieser Einsatz beim Geschicklichkeitsspiel gesteigert wurde, veränderte sich auch im gleichen Verhältnis die Gewinntabelle mit dem geringsten Gewinn wieder in der Höhe des gewählten Einsatzes beim Geschicklichkeitsspiel. Dementsprechend höher wurden dann auch die Gewinne im "Movie" Ausspielungsmodus ausgewiesen.

Somit ist nachgewiesen, dass es sich nicht um zufällig eingespielte *Movies* (Filme) von virtuellen Walzenspielen handelt, sondern der Spieler mit seiner Vorwahl einer Einsatzhöhe die Gewinnhöhe beim, angeblich gefilmten, virtuellen Walzenspiel vorbestimmt.

Selbst unter diesen Erkenntnissen wäre es technisch möglich, wenn auch nicht einfach, aus einer entsprechend großen Filmauswahl, immer die entsprechenden Filmteile auszusuchen, die der vom Geschicklichkeitsspiel vorgewählten Einsatzhöhe entsprechen.

Die wesentliche und alles entscheidende Frage ist die Frage der Ausspielung.

Keine Ausspielung – kein Glücksspiel.

Erfolgt eine Ausspielung, aufgrund eines zufällig ausgewählten Filmes, wobei der Spieler die Möglichkeit der Mitwirkung durch Bestimmung der Einsatzhöhen hat, ist keine Unterscheidung zum Glücksspiel zu treffen.

Im konkreten Fall sind zwar am Ende der "Movies" oder Animationseinspielungen auch Gewinnsituationen enthalten, nur werden die ausgewiesenen Beträge nicht unmittelbar und wie bei normalen Slot - Machines üblich, sofort auf den Guthabensstand übertragen. Zur Übertragung dieser Gewinne bedarf es eines neuerlichen Aufrufes des Geschicklichkeitsspiels mit den 3- er Zahlenreihen.

Durch einfaches Betätigen der "Start – Gewinn fangen" Taste wird sofort eine sehr günstige 3 er Zahlenkombination, völlig ohne Geschicklichkeitsanforderungen, aufgerufen.

So konnte in einem Testspiel, bei der Einsatzhöhe € 5,00, die Kombination 2-8-1 durch einfaches Drücken der "Start" Taste erreicht werden, wodurch ein Gewinn wie in der Anleitung erklärt von 5 x 2 x 8 x 1 erzielt wurde und dem Guthabensstand somit € 80,-zugebucht wurden. Diese Günstige Kombination konnte natürlich nur deshalb abgerufen werden, weil im zuvor dargestellten "Movie" Modus ein entsprechend hoher Gewinn beim Walzenspiel erzeugt wurde.

In allen Fällen bei den Testspielen, wo im "Movie" Modus ein Gewinn dargestellt wurde, konnte dieser ausgewiesene Betrag in den darauf folgenden Zahlenkombinationsspielen innerhalb der nächsten Spiele lukriert werden und wurde automatisch dem Guthabensstand zugerechnet.

Sämtliche angezeigten Gewinne die im "Movie" Modus eingespielt wurden, konnten unmittelbar danach im Zahlenkombinationsspiel sofort gewonnen werden. Diese Gewinne wurden dann auch dem Guthabensstand übertragen. Somit konnte dokumentiert werden, dass resultierend aus einem Glücksspiel, auch eine Ausspielung in direkter Verbindung stand.

3.4.4. Animation - Animationsausspielung

Bei den Kajot Geräten werden die Einspielungen, die durch das Treffen eines Symbols im mittigen Zahlenspiel ausgelöst werden, nicht wie bei den ACT (*Memory Skill Games*) Geräten als "*Movie*" sondern als Animation bezeichnet. Von der Wirkungsweise ist allerdings kaum ein Unterschied, im einen Fall ein Kamera Symbol im anderen Fall ein "A" im Kreis, die Einspielung sollte den Anschein erwecken, es würden hier nur zufällig ausgewählte Einspielungen stattfinden, die keinerlei Relevanz zum Geschicklichkeitsspiel haben.

Unabhängig aller gegenläufigen Wahrnehmungen bei den Befundaufnahmen so ist doch noch ein kleiner, nicht unwesentlicher Unterschied zwischen ACT und Kajot Geräten erkennbar geworden. Während die begutachteten ACT Geräte nur über drei Info Felder für Einsatzhöhe, Guthabensstand und ein Feld, unterschiedlich je nach Spielverlauf mit *Last Win*, *Last Skill Win* oder *Movie* beschrieben ist, besitzen die Kajot Geräte in dieser Info Zeile 4 Anzeigen. Die 4. Anzeige, die bei den Act Geräten fehlt, ist als Zwischenspeicher gedacht, der lukrierte Gewinne aus den Animationsläufen, bis zum Übertragen durch eine günstige Zahlenkombination, zwischenspeichert.

Während der Spieler bei den ACT Geräten den zufällig erreichten Gewinn nur kurz angezeigt bekommt, wird bei den Kajot Geräten dieser Gewinn durch das Glücksspiel im virtuellen Walzensimulationsspiel, in dieser 4. Rubrik ständig ausgewiesen.

3.4.5. Gerätebuchhaltung

Dokumentiert und gutachterlich untersucht werden konnte nur die Gerätebuchhaltung auf den ACT Memory Skill Games. Doch in diesem Fällen konnte eine Geräte Buchhaltung vorgefunden werden, wie sie ausschließlich in Glückspielgeräten vorhanden ist.

Die Auszahlungsstatistiken sowie die Dokumentationen der Einsatzhöhen, Spielwahlen und Zugriffstatistik könnte allemal auch in Geschicklichkeitsspielen zu statistischen Zwecken einem Betreiber, zwar ziemlich wertlose, Informationen bringen.

Die akribische Speicherung von Screenshots im "Movie" Modus macht schon deshalb keinen Sinn, als das ja vorgegeben wird, dass nur eingespielte Animationen ablaufen. Sollten tatsächlich nur eingespielte Animationen ablaufen, so wären diese ja ohnehin jederzeit, auch zu Dokumentationszwecken, abrufbar.

Wozu also diese Screenshots abspeichern?

Screenshots werden üblicherweise bei virtuellen Walzenspielen abgespeichert, da es sich eben nicht um abgespeicherte Spielabläufe handelt, sondern um einzelne, durch Zufallsgenerator beeinflusste Vorgänge handelt, die zufällig entstehen und im Augenblick des Spielablaufes generiert werden.

Ist das Bild durch neuerlichen Tastendruck gelöscht, lässt sich vorhergehende Situation nicht wiedergeben. Im Reklamationsfall können nur mehr die abgespeicherten Spielabläufe Auskunft über das tatsächliche Spielgeschehen liefern. Bei Geschicklichkeitsspielen sind allerdings derartige Reklamationsfälle vollkommen unüblich, da ja immer nur der Spielverlust im Raume steht und somit kein hoher Schaden für den Spieler befürchtet werden kann.

Bei Glücksspielen herrscht eine gänzlich andere Situation. Die penible Dokumentation durch Screenshots schützt den Spieler wie auch den Betreiber vor einem möglichen Disput, der sich durchaus auch um wesentlich höhere Beträge handeln kann.

Derartige Gerätebuchhaltungen mit Histroy Speicher sind ausschließlich in Glückspielgeräten bekannt.

3.5. Sachverstsändigengutachten

Die einzelnen Gutachten weisen schon vom Umfang her auf eine ausführliche bzw. weniger ausführliche Auseinandersetzung mit der Materie hin. Während der SV Baumgartner innerhalb eines Absatzes in seinem zweiseitigem Gutachten zum Schluss – *Geschicklichkeitsspielautomat* - kommt, benötigt der SV Bauer 3 Seiten zu seiner gleich lautenden Erkenntnis, Mares benötigte 6 Seiten und Traffler gleich 50 Seiten um zum gleichen Ergebnis zu kommen.

Seite - 26

Das Gutachten des SV Fritz umfasst, inklusive Lichtbilddokumentation, 32 Seiten um zum gegenteiligen Schluss – *Glücksspielautomat* - zu kommen. Marton erklärte seine gutachterlichen Erkenntnisse auf 17 Seiten.

Bei so diametral entgegenstehenden Sachverständigen Meinungen, war es notwendig, die einzelnen Untersuchungsschritte in den Gutachten näher zu untersuchen. Die Befundaufnahmen in den Gutachten von den SV Bauer, Baumgartner und Mares weisen alle eine sehr oberflächliche Untersuchung der zu begutachtenden Automaten, bzw. Spielen, auf.

Die Gewinnsituation im virtuellen Walzenspiel, welches ja auch Format füllend am Bildschirm dargestellt wird, wurde in keiner Weise berücksichtigt.

Im Gegensatz dazu, wurde von Traffler sehr wohl diese, ganz wesentliche Gewinnsituation im so genannten Animationsspiel beschrieben und berücksichtigt. Allerdings verkennt auch Traffler den Zusammenhang zwischen den Gewinn im Animationsspiel und den daraufhin umgehend angebotenen tatsächlichen Gewinn, im so genannten Geschicklichkeitsspiel, der ja ohne jegliche Art von Geschick zu beziehen ist.

Alle vier Gutachter, Bauer, Baumgartner, Mares und Traffler qualifizieren die vorliegenden Spiele als Geschicklichkeitsspiele wiewohl durch Geschick, Merkfähigkeit und Konzentration keine erwähnenswerten Gewinne zu erzielen waren.

Die Begriffe Geschick, Gedächtnis und Konzentrationsfähigkeit finden sich einerseits in der Anleitung des Kajot Gerätes ebenso wieder, wie auch in den vorliegenden SV Gutachten von Baumgartner, Bauer, Traffler und Mares, wenn auch manchmal in leicht verklausulierter Form. Es erweckt geradezu den Eindruck, dass in diesen Gutachten die Spielanleitung einfach abgeschrieben wurde.

Völlig außer Acht gelassen wurde auch die Beschreibung und gutachterliche Wertung der eingespielten "Movies" oder Animationen. Die Gutachter schweigen sich vollkommen darüber aus, welche Art von Einspielungen hier stattfinden. Es ist nicht nachvollziehbar, dass Gutachter für Glücksspiel hier eine fundamentale Tatsache völlig ausschweigen.

Die Tatsache, dass hier virtuelle Walzenspiele eingespielt werden. Es müssten wohl jeden Gutachter für Glücksspiel, virtuelle Walzensimulationsspiele bekannt sein. Gerade bei

Spielautomaten sind weltweit virtuelle Walzenspiele flächendeckend im Einsatz, wenn es um die Abhaltung von Glücksspielen auf Automaten geht.

Merkwürdig mutet auch die Tatsache an, dass Sachverständige für Glücksspiel das Erscheinungsbild des Gerätes und auch die Platzverteilung auf den Monitoren keinesfalls berücksichtigt, oder bewertet haben. In den Gutachten von Bauer, Baumgartner und Martes findet sich auch kaum eine Erwähnung zu den eingeblendeten Gewinntabellen, die in eindeutiger Form auf Glücksspiel hinweisen. Es wird auch komplett übergangen, dass die in den angeblichen *Movie* oder Animationseinspielungen ausgewiesenen, allfälligen Gewinne, exakt dem Multiplikator der gewählten Einsatzhöhe im Geschicklichkeitsspiel entsprechen.

Es wird auch die Tatsache, dass üblicherweise Geschicklichkeitsspiele nicht in unterschiedlicher Einsatzhöhe gespielt werden, schlichtweg ignoriert.

Bei Geschicklichkeitsspielen kauft der Spieler die Zeit des Spielens und nicht die Chance, seinen Einsatz zu vergrößern. Das Spiel als solches stellt einen Anreiz dar und bindet den Spieler an das Spiel, beispielsweise durch Erreichen eines höheren Levels (Spielstufe) oder durch Erreichen eines neuen Höchstspielstandes, aber keinesfalls in Form von Credit Aufbuchungen.

Geschicklichkeitsspiele haben meist eine aufwendige Grafik und einen durchdachten Spielfluss, der die Spieler in ihrer Reaktionsfähigkeit, Logik und Merkfähigkeit fordert und dadurch belohnt, dass neue Spielebenen erschlossen werden können und im Spiel immer wieder neue Faktoren die Schwierigkeit erhöhen.

Von allen diesen Eigenschaften ist bei den "Skill Games" nichts zu merken. Weder verändert sich die Oberfläche, noch ist eine aufwendige Grafik zu bemerken. Nahezu der gesamte grafische Aufwand wird durch die angeblich gewinnlose Animation oder das Movie belegt.

Anhand der Befundaufnahmen im vorliegenden Gutachten und auch im Gutachten der SV Fritz und Marton wurde eindeutig nachgewiesen, dass es unmöglich ist, einen höheren Gewinn als manchmal den Grundeinsatz, im so genannten Geschicklichkeitsspiel zu lukrieren. Die das Gegenteil behauptenden Gutachten bleiben allerdings jegliche Erklärung, anhand von nachvollziehbaren Befundaufnahmen, komplett schuldig.

Bei näherem Aktenstudium der bezeichneten Gutachten ergibt sich die Frage, ob tatsächlich alle Gutachter gleich funktionierende Geräte begutachtet haben. Selbstverständlich sind die entsprechenden Software Programmierungen jederzeit änderbar. Ein begutachtetes Gerät kann durchaus innerhalb kürzester Zeit vollkommen anders funktionieren. Fallweise ist nur ein neuerliches Hochfahren (Kaltstart) notwendig, um einen begutachteten Glückspielautomaten plötzlich in Form eines unscheinbaren Geschicklichkeitsspielautomaten wieder zum Leben zu erwecken.

Durchaus könnten die SV Bauer, Baumgartner, Mares und Traffler Geräte bzw. eine Software begutachtet haben, die ihre Beurteilungen keinesfalls in Frage stellen würden. Durchaus könnten bei den dokumentierten Befundaufnahmen, wie vorliegend, und auch die von den SV

Fritz und Marton begutachteten Geräten, ganz andere Software Einspielungen vorhanden gewesen sein, als bei den von den anderen Gutachtern begutachteten Geräten.

Derart unterschiedlich gesteuerte Geräte würden die unterschiedlichen Gutachten schlüssig erklären. Aufgrund der mangelhaften Befundaufnahmen, speziell der SV Bauer und Baumgartner ist es schwierig bzw. überhaupt nicht nachvollziehbar, welche Form von Programmierung in den erwähnten Gutachten begutachtet wurde. Nachvollziehbar und schlüssig bleiben nur die Fakten, dass in allen 7 Fällen immer das gleiche Grundprinzip, wenn vielleicht auch mit etwas veränderten Parametern, begutachtet wurde.

Die Fakten, tatsächlich vorhandenes Geschicklichkeitsspiel in Kombination einer Einspielung eines Glücksspiels, sind nachvollziehbar immer begutachtet worden. Fraglich ist allerdings, warum Gutachter, tatsächlich vorhandene Glücksspiele, wenn auch nur in Form einer unscheinbaren Einspielung und ohne einer Gewinnmöglichkeit dargestellt, diesen Umstand in ihren Gutachten völlig ausschweigen.

Selbst wenn diese Gutachter tatsächlich im Geschicklichkeitsspielmodus Gewinne erzielt haben sollten, so ist dieser Nachweis in diesen Gutachten aber nicht nachgewiesen. Nachweisen konnten nur die SV Fritz und Marton sowie die vorliegenden Befundaufnahmen, das beschriebenes Geschicklichkeitsspiel keinerlei Sinn macht, da es keine wesentlichen Gewinne zu lukrieren gab. Bauer, Baumgartner, Traffler und Mares weisen keine nachvollziehbaren Gewinne im Geschicklichkeitsspielmodus aus.

Sie schweigen auch über die Gewinneinspielungen im *Movie* oder Animationsmodus und haben den Zusammenhang dieser Gewinneinspielungen und den daraus resultierenden Gewinnübertragungen durch das Zahlenkombinationsspiel schlichtweg übersehen oder übersehen wollen.

Wären alle Komponenten richtig bewertet, beschrieben, getestet und dokumentiert worden, so würde sich auch aus allen Gutachten nur ein einziger, richtiger Schluss ableiten lassen, die begutachteten und beschriebenen "Skill Games" sind Spiele mit denen durch reine Zufälligkeit hohe Gewinne zu erzielen sind. Daher sind die "Skill Games " als reine Glückspiele zu qualifizieren, sämtliche vor gelagerten Geschicklichkeitsspiele dienen nur der Ablenkung und haben sonst keinerlei sinnvolle, nachvollziehbare Aufgabe.

4.) Zusammenfassung

Die "Skill – Games", laut der an den Geräten befindlichen Erklärungen, sind tatsächlich ein Spiel wo die Geschicklichkeit des Spielers einen maßgeblichen Einfluss auf das Spielgeschehen hat.

Dieses Zahlenkombinationsspiel ist somit als Geschicklichkeitsspiel zu werten. Allerdings eröffnet dieses Spiel keinerlei relevante Gewinnchancen und macht somit für den Spieler keinen Sinn.

Der Sinn des Spieles eröffnet sich erst mit dem "Gewinn" eines "Movies" oder einer Animation. Damit soll suggeriert werden, dass ein vom Spielgeschehen völlig unabhängiger Film abläuft. Tatsächlich ist dieses "Movie" allerdings ein klassisches, virtuelles Walzenspiel, das durch die Wahl der Einsatzhöhe vom Spieler, die Höhe eines in Aussicht gestellten Gewinns linear angleicht.

Die dargestellten Gewinne im Animations Modus werden dann in den nächsten Zahlenkombinationsspielen nochmals als Gewinne ausgewiesen und dem Guthabensstand des Spieler hinzugerechnet. Dazu ist keinerlei Geschick notwendig, da bereits durch einfachen, kurzen Tastendruck dieser Gewinn ausgewiesen wird.

Der "Skill – Games" Automat ist somit in seiner Gesamtheit als Glückspiel – Automat zu qualifizieren. Die Einsatzhöhen bewegen sich, bei den begutachteten Geräten, zwischen 10 Eurocent bis 5,00 Euro, der höchstmögliche Gewinnbetrag im Einzelspiel beträgt aufgrund der möglichen Zahlenkombinationen 3.645,- Euro.

Brunn, am 06.06.2016

(Peter Lang) Sachverständiger

