INGENIEUR MANFRED R. TRAFFLER

Technischer Konsulent | Allgemein beeideter und gerichtlich zertifizierter Sachverständiger für Geldspiel- und Glücksspielautomaten, Glücksspiel, Glücksspieleinrichtungen und Zubehör

SACHVERSTÄNDIGEN - KURZGUTACHTEN

für die Aufstellung und den Betrieb des Spielapparates mit "Skill Games"



Bezeichnung/Type:

"Skill Games"

Baujahr: 2014

Gerätetyp:

Spielapparat mit Animations-Geschicklichkeitsspielen

Eigentümer:

Gmalieva s.r.o., 8051 Graz, Wienerstraße 331a

Spielebeschreibung:

siehe Rückseite

Gehäusetyp:

double-matic-skill, double-tronic-skill oder single-matic-skill

SACHVERSTÄNDIGEN-Gutachten

Als allgemein beeideter und gerichtlich zertifizierter Sachverständiger halte ich fest, dass ich die nachstehenden technischen Feststellungen und Ausführungen objektiv unabhängig erstellt habe.

Der Inhalt des Sachverständigen-Gutachten betrifft die Funktionsweise des von mir begutachteten Spielapparates mit "Skill Games" vom Typ Geschicklichkeitsspielapparat, mit virtuellen Animationsspielen der Firma Gmalieva s.r.o., für welchen bereits ein ausführliches Typengutachten, vom 19. 02. 2014 bzw. ein Rezertifizierungs-Gutachten vom 12.11.2015, vorliegt.

Die Probespiele am Ort der Befundaufnahme ergaben, dass es sich beim Spielapparat in **double-matic-skill**, **double-tronic-skill** oder **single-matic-skill** Gehäusen mit der Applikation "Skill Games" um einen Spielapparat handelt, bei dem **das Spielergebnis ausschließlich oder überwiegend von der Geschicklichkeit, guten Merkfähigkeit und schnellen Reaktion des Spielers abhängt.**

Der Einsatz pro Spiel beträgt min. € 0,10. max. € 25,-. Der Gewinnfaktor eines Spieles ist das Produkt aus den drei Walzenergebnissen.

Der gegenständliche Spielapparat mit "Skill Games" verfügt über keine Spiele die eine verrohende Wirkung ausüben, die Verletzung oder Tötung von Menschen oder kriegerische Handlungen darstellt.

Deutschfeistritz, 17. 11. 2015



BEGUTACHTEN

Die Probespiele am Ort der Befundaufnahme ergaben, das es sich beim Spielapparat mit "Skill Games" um einen Geschicklichkeitsspielapparat handelt, bei dem das Spielergebnis überwiegend von der Geschicklichkeit guten Merkfähigkeit und schnellen Reaktion des Spielers abhängt.

Funktionsweise:

Das Spielen mit den Geschicklichkeitswalzen kann zu folgenden Kombinationen führen:

Eine Animation wird erspielt:

Eine beliebige Geschicklichkeitswalze zeigt ein A. (siehe Abbildung)



Das Zeigen einer Animation kostet den gesetzten Einsatz. Es wird nichts auf den Buffer gebucht.

Die Auszahlung eines Gewinnes wird erspielt:

Falls alle drei Geschicklichkeitswalzen eine Zahl zwischen 1 und 9 aufweisen, wird die Multiplikation der drei Zahlen und des Einsatzwertes als Produkt auf den Kredit gebucht. Es erfolgt eine Reduktion des Buffers um das gerade beschrieben Produkt multipliziert mal 10.



Dazu ein Beispiel (siehe Abbildung):

Die Multiplikation 5x2x1xbet(0,10)=1,0 € (Dieser West word dann auf den Kredit verbucht) Der Buffer wird um 1,0*10=10 reduziert.

Ungeschicktes Verhalten:

Falls alle drei Walzen durch Zahlen belegt sind und mindestens eine davon eine Null ist, wird weder eine Animation angezeigt, noch ist eine Reduktion des Puffers, zu Gunsten des Spielers, möglich. Der Kredit wird um einen Einsatz reduziert und der Buffer um den Einsatz*10 erhöht. (siehe Abbildung) .



In diesem Fall kann jedoch der Spieler auch nicht verlieren, denn der Einsatz wird ihm am Puffer gutgeschrieben und er hat die Möglichkeit diesen Einsatz durch geschicktes stoppen der drei kleinen Walzen wieder zu erlangen.

Die genaue Belegung der Walzen wird bei jedem einzelnen Spiel neu festgelegt und danach während des Spieles nicht mehr verändert. Es ist aber auf jeder Walze garantiert eine Zahl größer Null dabei. Dadurch ist immer für eine Gewinnmöglichkeit gesorgt, die bei ausreichendem Geschick auch erreicht werden kann.

Durch ungeschicktes Verhalten bei den Geschicklichkeits-Walzen erzielt der Spieler weniger Animationen und hat damit weniger Aussichten auf einem virtuellen Punktegewinn.

Geschicktes Verhalten:

Durch geschicktes Verhalten bei den Geschicklichkeits-Walzen erzielt der Spieler mehr Animationen. Je mehr Animationen erzielt werden, desto größer sind die Chancen auf einen virtuellen Punktegewinn.

Die Anordnung der Zahlen ändert sich bei einer sich bereits drehenden Walze nicht mehr und wiederholen sich demnach im laufenden Spiel immer wieder.

Der Spieler hat unbegrenzt Zeit, sich die Walzenkombinationen (welche sich während eines Spieles nicht mehr verändert) anzusehen und zu merken.

Der Spieler kann bei erreichen einer Kombination mit "O" nicht verlieren, da der Einsatz am Puffer gutgeschrieben wird.

Der durchschnittlich begabte Spieler kann also nach mehrfachem, vollständigem durchdrehen lassen der Walzen, durch Merken der Belegung, das gewünschte Ergebnis leichter erzielen.

Bemerkung:

Änderungen am Spielapparat oder an der Applikation bewirken die sofortige Ungültigkeit dieses Gutachtens!