



## Die Faszination des Verbotenen - Alte Spielautomaten

Das Foto wurde ursprünglich in der Berliner Zeitschrift „Die Woche“, Ausgabe 39 (Sept. 1919) auf Seite 1081 veröffentlicht.

(Quelle: Zeitschrift „Die Woche“, 1919)

**E**s macht doppelt Spaß, wenn's nur einfach verboten ist“ (Michael Marie Jung, Hochschullehrer 1940). Spielautomaten stellten bereits zum Ende des 19. Jahrhunderts einen solchen *verbotenen Spaß* dar und waren natürlich zu keiner Zeit als „Kinderspielzeug“ gedacht. Dennoch übten sie gerade auf heranwachsende Jungen eine enorme Anziehungskraft aus. Wie das Foto oben aus dem Jahre 1919 zeigt, waren die jungen „Herren“ fasziniert von den Automaten. Ein Schild an der Wand weist ausdrücklich darauf hin, dass *Kindern unter 16 Jahren der Zutritt polizeilich verboten* war, aber offensichtlich störte sich niemand daran. Das Foto macht sehr deutlich, dass kaum eine der dort anwesenden Personen 16 Jahre und älter ist, obwohl sie durch ihre Kleidung einen anderen Eindruck vermitteln wollten.

Auch Holger Oelschläger entdeckte bereits als Achtklässler seine Leidenschaft zu alten Spielautomaten. Ihn faszinierte die Technik; er wollte wissen, wie ein solcher Automat funktioniert. Dabei fand er heraus, dass un-

sere Vorfahren fernab von RAM's, EPROM's und CPU's mit teilweise überraschend einfachen Lösungen erstaunliche Effekte erzielten und damit eine hohe Begeisterung in breiten Bevölkerungsschichten auslösten. Herr Oelschläger ging sogar soweit, dass er begann alte Spielautomaten nachzubauen. Doch dazu später mehr.

Vorerst kommen wir zur Geschichte der Spielautomaten. Dabei ist besonders der Unterschied zwischen Glücks- und Geschicklichkeitspiel von Interesse.

Gegen Ende des 19. Jahrhunderts kamen zunehmend Geschicklichkeits-Automaten in Europa auf. Kugelfang-, Balancier- und Münzschleuderspiele gehörten zu den beliebten Spielsystemen. Zu Beginn des 20. Jahrhunderts wurden im mitteldeutschen Raum innovative und technisch hochwertige Spielautomaten für ganz Europa gefertigt. Viele Informationen zu den alten Automaten sind jedoch durch die beiden Weltkriege verloren gegangen.



Einer der ältesten Geldspielautomaten, der mechanische Würfelspielautomat *Fortuna* (s. oben) wurde etwa 1894 gebaut. Möglicherweise von den PLAGWITZER MUSIKWERKEN „ARIOPHON“ und E.G. LOCHMANN & CO in Leipzig - Gohlis. Der Automat funktionierte wie folgt: Nach Einwurf von 2 beziehungsweise 1 Pfennig musste man den Knopf des Gerätes kräftig herunterdrücken, worauf sich die Scheibe unter der Glaskuppel in Bewegung setzte. Auf dieser Scheibe befanden sich fünf Würfel, welche durch die Rotation der Scheibe durcheinander wirbelten. Je nach Würfel-Ergebnis zahlte der Gastwirt dann entsprechend Preise (Bier, Zigarren etc.) aus.

Die Firma E.G. LOCHMANN & CO in Leipzig, produzierte neben Spiel- und Unterhaltungsautomaten in erster Linie Musikautomaten, Mikroskope und Stereokameras. Am 09. Januar 1903 ging sie in Konkurs und der Leipziger Geschäftsmann Georg Max Jentsch und der Mechaniker Adalbert Robert Paul Meerz übernahmen am 26. Januar 1903 nicht nur die Räumlichkeiten und Maschinen, sondern auch die Mitarbeiter von E.G. LOCHMANN & CO.

Die neue Firma JENTZSCH & MEERZ war Deutschlands erste Firma, die sich vorwiegend dem Bau von Spiel- und Unterhaltungsautomaten widmete. Ein nicht immer einfaches Geschäft.

Zwar nahm das Interesse an den Spielautomaten zu Beginn des 20. Jahrhunderts rasch zu, damit einher ging (etwa ab 1907) aber auch das Bestreben der Polizei, Automaten mit Glücksspiel-Charakter zu unterbinden.

Die regionalen Polizeibehörden standen vor der Aufgabe, die Automaten zu überprüfen und entweder zu gestatten oder zu verbieten. Es mangelte den Behörden jedoch an Fachleuten und die Beurteilungen der Automaten waren recht willkürlich. Dies führte dazu, dass viele Automaten in einigen Städten erlaubt, in anderen aber als Glücksspiel eingestuft und verboten wurden. Das schaffte nicht nur ein großes Durcheinander, sondern auch eine sehr starke Verunsicherung bei den Automatenherstellern und -Aufstellern.

Ein Staatsanwalt, der mit der Bearbeitung der Kausa Spielautomaten betraut war, war Dr. Örtel aus Leipzig. Er beauftragte Prof. Dr. Richard Kockel (Leiter des Instituts für gerichtliche Medizin an der Universität Leipzig) mittels experimenteller Versuche die Frage „Glücksspiel oder Geschicklichkeitspiel?“ zu klären.

Doch wie konnte man bei Spielautomaten feststellen, ob es sich um einen Glücksspiel- oder einen Geschicklichkeits-Automaten handelte? Im Wesentlichen galt es zu untersuchen, ob man mit etwas Übung bei dem jeweiligen Automaten deutlich höhere Gewinnchancen erzielen konnte, als ein ungeübter Spieler. Professor Kockel entwickelte daraufhin Gerätschaften, welche mit immer exakt dem gleichen Druck und Winkel auf die jeweiligen Schlageinrichtungen, beziehungsweise Schleuderhebel, wirkten. So konnte man zumindest im Ansatz ermitteln, ob man mit Geschick höhere Gewinnchancen hatte oder die Zufallskomponente überwog. Die Folge war, dass ein Großteil der frühen Automaten durch die Überprüfungen Kockels in den Jahren 1909/10 in den sogenannten „Berliner Automatenprozessen“ verboten wurden. Gutachter sahen die meisten Geräte als Glücksspiele an und das nicht nur in Berlin, sondern auch in anderen Großstädten Deutschlands. Die Automaten verschwanden daraufhin aus den Kneipen und Spielhallen. Das dürfte auch der Grund sein, weshalb über die alten Automaten vor dem Ersten Weltkrieg so wenig bekannt ist und weshalb nur noch sehr wenige Exemplare erhalten sind.

Aber nicht allein das Spielprinzip vieler Automaten wurde beanstandet, sondern auch deren mangelhafte Konstruktion. Auch stren- ▶

# Spielautomaten



**OBEN v. l. n. r.:**  
Nachbau von 2006  
des *Bajazzo* der Fa.  
PAUL SCHÜLKE.

Katalogabbildung  
des *Elektro* von  
1929.

Nachbau des  
*Jemoc* von 2016.

gere steuerliche Vorschriften zur Aufstellung trugen zum Verschwinden der Geräte bei. Inwieweit die Firma JENTZSCH & MEERZ von diesen Urteilen betroffen war, lässt sich heute nicht mehr sagen, aber es ist zweifelsofreier so, dass diese Urteile das Aus für viele Automatenbauer bedeutete. JENTZSCH & MEERZ selbst fertigte bis zum Beginn des Zweiten Weltkriegs Spielautomaten.

Kommen wir nun zu den Automaten. Im Folgenden sollen die Automaten der Firma JENTZSCH & MEERZ näher vorgestellt werden, die Herr Oelschläger nachgebaut hat.

Der bekannteste und beliebteste Spielautomat seiner Zeit war der *Bajazzo* (s. oben). Dieses Kugelfang-, beziehungsweise Kugelschleuderspiel wurde bereits im Jahre 1907 auf der Leipziger Herbstmesse vorgestellt. Zur Spielweise: Nach Einwurf von (mittlerweile) 10 Pfennigen beförderte man die Spielkugel mit einem Drehgriff nach oben, worauf sie durch Hindernisse (Messingstifte) im Spielfeld nach unten rollte. Der Spieler

musste nun versuchen, die Kugel mit einer Fangtasche aufzufangen. Diese Fangtasche war mit einer Clowns-Figur, dem *Bajazzo* verkleidet. Über den linken Drehgriff ließ sich die Figur horizontal steuern.

Das beliebte Modell wurde bis Mitte der 30er Jahre gleich von mehreren deutschen Firmen

hergestellt. Ab 1911 wurde er auch bei JENTZSCH & MEERZ gebaut, allerdings überwiegend für den Export.

Ein wichtiges Exportland für Spielautomaten war England. Exportschlager waren Ende der Zwanziger Jahre vor allem die Kugelschleuder-Automaten, die sogenannten *Allwins*. In Deutschland hätte das Spielprinzip der *Allwin*-Automaten aufgrund des Glücksspiel-Charakters keine Zulassung bekommen, deshalb wurden diese Geräte nicht im eigenen Land verkauft. Einzige Ausnahme bildet der *Elektro* aus dem Jahr 1929 (s. oben mittig). Bereits vor fast 100 Jahren wussten Unternehmen Vorschriften zu umgehen. Man baute in einen „*Allwin Deluxe*“ eine Elektrifizierung ein und verkaufte diesen Automaten damit als Dienstleistungsautomaten mit eingebautem Spiel. Diese Automaten waren sehr erfolgreich und wurden auch für den französischen und englischen Markt entwickelt. Nach dem Geldeinwurf konnte man sich über die beiden Messinggriffe zunächst elektrisieren lassen. Zusätzlich fiel eine Kugel ins Spielfeld, welche man mittels des Schleudermechanismus in eine der Gewinntaschen bringen musste. Bei Erfolg, zahlte der Automat (je nach Version) Wertmarken oder Geldstücke aus.

Bereits drei Jahre zuvor kam der Automat *Jemoc* auf den Markt (s. oben rechts). Ziel des Spiels ist es, ein eingeworfenes 10-Pfennigstück auf den beweglichen Schienen bis in die





Zielöffnung zu balancieren. Schafft man dies, zahlt das Gerät abwechselnd 20, 30, 20 und 40 Pfennig aus. Mittels eines großen Drehgriffes kann man den Winkel der Schienen verstellen und damit den Weg und die Geschwindigkeit der Münze beeinflussen. Im Gegensatz zu vielen anderen Spielautomaten war der *Jemoc* tatsächlich ein reines Geschicklichkeitsspiel. Ob er bei Aufstellern sehr beliebt war, darf angezweifelt werden, denn mit etwas Übung waren geschickte Spieler durchaus in der Lage, den Automaten leer zu spielen.

Im Jahre 1928 kam ein einfacher Münz-Schleuderautomat mit dem Namen *Hoppla* (s. oben links) auf den Markt. Er orientierte sich an frühen Automaten vor dem Ersten Weltkrieg. Nach dem Einwurf von 10 Pfennig musste die Münze mittels eines Hebels nach oben geschleudert werden. Je nach getroffener Fangtasche, zahlte der Automat bis zum dreifachen Einsatz aus.

Im Jahre 1930 brachte JENTZSCH & MEERZ den kombinierten Kugel-Schleuder- und Kugel-Fang-Automat mit dem Namen *Fussballspieler* (s. oben mittig) auf den Markt. Nach Einwurf von 10 Pfennig wird die Kugel mit einem Schleuderhebel (Fußballspieler) nach oben ins Spielfeld gebracht. Nach dem Durchqueren eines Nadelfeldes muss die Kugel mit dem Torwart aufgefangen werden.

Ebenfalls 1930 kam der Fingerschlag-Automat *Olympia* in die Spielhallen. Wie eine Anzeige von 1930 zeigt, gab es ihn gleich in

**„OLYMPIA“**

**Unterhaltungs-Geld-Automat  
mit 2 Reservefächern.**



**Modell I**

Größe ca. 80 x 100 x 10 cm  
Gewicht ca. 4 kg 200 g  
Preis in Höhe Mk. 12,--

Hierbei versuche man, das eingeworfene Geldstück mittels Fingerschlag in eine der 6 bzw. 5 Öffnungen zu schleudern. Zwei davon bilden die Reserve und wird solche immer dann mit ausgezahlt, wenn in eine andere Öffnung getroffen wird. Je nachdem können hierbei gewonnen werden bei:

**MODELL I**  
mit 6 Öffnungen der Einwurf bis 12fach

**MODELL II**  
mit 5 Öffnungen der Einwurf bis 8fach.

**Auszahlung selbsttätig.**

Gehäuse in Erle mahagonifarbig (Modell I) bzw. Eiche hell (Modell II)

Solider Mechanismus  
Guter Münzprüfer  
Kristallglasscheibe

**Einwurf 10 Pfennige**  
oder für ähnliche Münzen aller Länder.



**Modell II**

Größe ca. 80 x 100 x 10 cm  
Gewicht ca. 4 kg 150 g  
Preis in Höhe Mk. 12,--

**Fabrikpreise:**

Modell I	RM. 240,-
Modell II	RM. 210,-

Druck von W. Schmid & Co. (Halle), Leipzig

**OBEIN v. l.n.r.:**  
Nachbau des  
*Hoppla* von 2016.

Nachbau des  
Fußballer von  
2019.

Katalogabbildung  
des *Olympia* von  
1930.

**LINKS:**  
Werbeanzeige für  
den *Olympia* aus  
dem Jahre 1930.

zwei Ausführungen mit unterschiedlichen Gewinnchancen.

In den Jahren 1931/32 brachte JENTZSCH & MEERZ noch drei weitere Automaten heraus, von denen Herr Oelschläger einen nachgebaut hat. Im Jahre 1931 kamen der *Omega* und der *Iris* auf den Markt.

Beim *Omega* handelt es sich um ein Drei-Walzen-Gerät, ähnlich den heutigen „Einarmigen Banditen“. Er wurde bereits im >

# Spielautomaten



## OBEN v. l. n. r.:

Der Warenautomat *Omega* von 1931. Dieses Modell hat zwei Einwurfschlitze, für Münzen oder Chips. Je nachdem kamen als Gewinn Chips oder kleine Rollen mit Pfefferminzbonbons heraus.

Katalogabbildung des Automaten *Iris* von 1931.

Nachbau des *Orakel* von 2017.

Februar 1930 auf der Leipziger Messe vorgestellt, wie ein Inserat der Fachzeitschrift „Der Automat“ (s. unten) zeigt. Aufgrund gesetzlicher Vorschriften wurde bei diesem Modell ein Bremszwang eingeführt, das bedeutet, die Gewinnauszahlung war nur möglich, wenn die Bremsen bedient wurden. Somit versuchte man das Glücksspielverbot zu umgehen. Den *Omega* gab es in zwei verschiedenen Versionen: Modell C mit Warenausgabe (Pfefferminzbonbons) und Modell D ohne Warenausgabe, deshalb waren hinter den vier länglichen Feldern Spiegel angebracht. Bereits zwei Jahre später wurden der *Omega*, sowie seine Nachfolger behördlich verboten. Daraufhin baute JENTZSCH & MEERZ den Automaten um und nannte die neue Version *Permissa Type B*. Die neue Konstruktion wurde vom Landeskriminalamt Berlin zum Jahresbeginn 1934 wieder zugelassen. Der zweite Automat aus dem Jahre 1931 war der *Iris*. Dieser Dreifarben-Automat erinnerte an die beliebten französischen Roulette-Automaten, die bereits zu Beginn des 20. Jahrhunderts erschienen. Mittels Einwurf von 10 Pfennig konnte auf die Farben rot, gelb und grün gesetzt werden. Nach dem Drehen der Kurbel setzte sich die farbige Scheibe in Bewegung. Durch erneutes Betätigen des Kurbelhebels ließ sich die Scheibe abbremsen. blieb die Spielfigur auf der gesetzten Farbe stehen, zahlte der Automat den zwei-neunfachen Gewinn aus.

Der letzte Automat, der hier vorgestellt werden soll, ist der besonders farbenfreudige Unterhaltungsautomat *Orakel*. (Wahrscheinlich stammt er aus dem Jahre 1932, möglicherweise ist er aber auch schon älter.) Dieser Automat wurde auch für den Export produziert. Nach Einwurf von 10 Pfennig dreht sich die Dame in der Mitte. Der Zeigefinger der Wahrsagerin zeigt letztendlich auf einen Spruch. Die Dame kann dabei also auch auf dem Kopf stehen, seitlich oder irgendwie, wie es der Zufall will.

Äußerlich glichen die Modelle den englischen beziehungsweise französischen Automaten, waren aber technisch gesehen auf einem höheren Niveau. Aufgrund der Spannungen zwischen Deutschland und England nach dem Ersten Weltkrieg, vermied man es allerdings „Made in Germany“, beziehungsweise den Firmennamen auf die Geräte zu schreiben. Statt dessen verwendete man den Kunstbegriff „Made in Saxony“.

Mit dem Beginn des Zweiten Weltkrieges durften viele für den Automatenbau wichtige Materialien nicht mehr verwendet werden, da sie als kriegswichtige Rohstoffe galten. Damit war eine Weiterführung der Produktion kaum noch möglich und die Anzahl der produzierten Geräte ging drastisch zurück.

Jahrzehnte später, nachdem diese Spielauto-



maten fast vollständig verschwunden waren, sind sie, schon aufgrund ihrer anziehenden Optik, wieder mehr in das Bewusstsein vieler Menschen gerückt. Dem sich daraus im zunehmenden Maße ergebendem Wunsch, solch ein Gerät zu besitzen, lässt sich natürlich schwer erfüllen. Historische Spielautomaten kann man leider nur noch in den seltensten Fällen erwerben. Doch diese Tatsache betrachtete Herr Oelschläger als Herausforderung und begann, alte Spielautomaten selbst nachzubauen. So finden sich auf seiner Website [www.FilouMatix.de](http://www.FilouMatix.de) Bauanleitungen, mit deren Hilfe man sich selbst einen alten Spielautomaten bauen kann. ◊ (MT)

Quelle: Holger Oelschläger, Jörg Wagner  
Fotos: Holger Oelschläger  
Quelle der Katalogabbildungen:  
[www.alte-spielautomaten.de](http://www.alte-spielautomaten.de)

Wer sich eingehender mit dem Thema Spielautomaten und deren Geschichte auseinandersetzen möchte, dem sei die gemeinnützige Seite [www.alte-spielautomaten.de](http://www.alte-spielautomaten.de) von Jörg Wagner ans Herz gelegt.

Auch ein Besuch des Deutschen Automatenmuseums auf Schloss Benkhausen in Espelkamp (NRW) ist möglicherweise ein Tipp für einen Sommerausflug.

„Es gibt drei Gründe, etwas selbst zu bauen: Man hat eine spezielle Idee für etwas, das es nicht zu kaufen gibt. Das, was man haben möchte, gibt es nur als sehr teure Sonderanfertigung. Oder es macht einfach Spaß, etwas selbst herzustellen. Und dafür haben Sie mit dieser Bauanleitung das richtige Buch gefunden! (...)“ aus dem Vorwort des Buches *Das ABC-Bauplanbuch Jemoc - das Einsteigerprojekt* von Holger Oelschläger.

[www.spielzeugaritaeten-uwewalter.de](http://www.spielzeugaritaeten-uwewalter.de)



Im **FIGUREN MAGAZIN** berichten qualifizierte Autoren seit über 40 Jahren mit reichlich Bildmaterial über ältere und neuere Aufstellfiguren und dazu passende Zubehöre.

Thematisch reicht die Berichterstattung von den Römern über Normannen, Ritter, Wildwest, das 20. Jahrhundert mit Soldatenfiguren aus WK I und WK II bis hin zu modernen Armeen.

Dieses international anerkannte Fachmagazin für Sammler und Freunde von Aufstellfiguren erscheint 4mal im Jahr und informiert Sie kompetent über eines der interessantesten Sammelgebiete.

Dazu gibt es Neuheiten-Berichte, Firmenportraits, Bücherbesprechungen, Auktionsberichte, Tipps für Sammler-Aktivitäten, Ausstellungen, Szeneneuigkeiten usw. - Viele ältere Hefte sind noch lieferbar. - Eine Übersicht der Artikel, die von 1989 bis 2018 im Figuren Magazin erschienen sind, und viele weitere interessante Infos finden Sie in unserer Internetseite [www.figuren-magazin.de](http://www.figuren-magazin.de)

Jahresabonnement / 4 Magazine:  
€ 30,- Deutschland (portofrei).  
€ 33,- sonstiges Europa. € 39,- Übersee.  
Ein Einzelheft ist erhältlich für € 7,50.  
Probeheft € 5,- / Briefmarken oder Scheck

**VERLAG FIGUREN MAGAZIN**  
Helmut Lang und Andreas Pietruschka  
Postfach 210667 · 10506 Berlin  
Tel.: 030 / 392 94 90 · Fax: 030 / 398 48 166  
E-Mail: [redaktion@figuren-magazin.de](mailto:redaktion@figuren-magazin.de)  
Internetseite: [www.figuren-magazin.de](http://www.figuren-magazin.de)




## Burgen und Kastelle

**Mit Sammler-Preisen**

Dieses Sonderheft präsentiert die wichtigsten bis 2005 im **FIGUREN MAGAZIN** publizierten Artikel über hochwertige Burgen- und Kastell-Modelle. Von den alten Holzburgen gegen Ende des 19. Jahrhunderts über seltene Lineol-Burgen bis zu den bei Sammlern sehr geschätzten Elastolin-Burgen und -Kastellen vom Beginn des 20. Jahrh. bis in die 1980er Jahre.

Außerdem vom Fachautoren Peter Müller weitere Artikel, Infos und Bilder zu diesen Themen, die zuvor noch nicht publiziert wurden. Enthalten sind zahlreiche Hinweise zu thematisch passenden Figuren, Belagerungsgeräten und Dioramen-Ausstattungen.

Viele Burgen aus der Nachkriegszeit sind mit Sammler-Preisen versehen. Ein einzigartiges, reichhaltig bebildertes Nachschlagewerk für alle Burgen-Freunde, Sammler, Händler, Auktionshäuser usw.

Verlag Figuren Magazin, 2005, Format DIN A 4, 80 Seiten, Preis € 14,00  
Versand: Deutschland 2,- € / Versand: EU, Nicht-EU und Welt 4,- €.

**VERLAG FIGUREN MAGAZIN**  
Postfach 210 667 · 10506 Berlin · Tel. 030 / 392 94 90  
Fax 030 / 398 48 166 · E-Mail: [redaktion@figuren-magazin.de](mailto:redaktion@figuren-magazin.de)  
Weitere Literatur-Tipps: [www.figuren-magazin.de](http://www.figuren-magazin.de)