

Hinweise zur Auslegung des Glücksspielstaatsvertrags 2021 in Bezug auf einzelne virtuelle Automatenspiele

Einzelne virtuelle Automatenspiele müssen nachfolgend aufgeführte Voraussetzungen erfüllen, um für einen Veranstalter virtueller Automatenspiele in Deutschland erlaubnisfähig zu sein – diese Auflistung ist nicht abschließend, sondern bildet die Mindestanforderungen beispielhaft ab. Eine Erlaubnis für einzelne virtuelle Automatenspiele für einen Veranstalter ist erst möglich, wenn die grundlegenden Anforderungen an die Spiele aus dem Glücksspielstaatsvertrag 2021 erfüllt sind.

1. Höchstgewinnwahrscheinlichkeit

Im Rahmen der Anzeige der Wahrscheinlichkeit des Gewinns auf den Höchstgewinn ist mindestens die Wahrscheinlichkeit für den Gewinn anzugeben, welcher sich in der Summe ergibt, wenn die höchstmöglichen Symbolwerte auf allen gespielten Gewinnlinien bei Stillstand der Walzen ohne Berücksichtigung weiterer zusätzlicher Gewinnmöglichkeiten durch weitere Aspekte des Spiels vorliegen. Die Anzeige hat da zu erfolgen, wo der Spieleinsatz getätigt werden kann (§ 22a Abs. 3 GlüStV 2021). In den Spielregeln ist hierzu ein Hinweis aufzunehmen, auf welche Situation sich die angegebene Wahrscheinlichkeit bezieht und sofern zutreffend, dass darüber hinaus höhere Gewinne mit einer geringeren Wahrscheinlichkeit möglich sind.

Formulierungsbeispiele:

Beispiel 1: Der Höchstgewinn ist die Summe der Gewinne der höchstmöglichen Symbolkombination bei Stillstand der Walzen mit Berücksichtigung weiterer Gewinnmöglichkeiten außer Freispiele. Wenn mit dem Maximaleinsatz gespielt wird, ist die Wahrscheinlichkeit, den Maximalgewinn pro Gewinnereignis zu erzielen 1: 72939461. Bitte beachten Sie, dass höhere Gewinne durch eine Kombination von Ereignissen mit einer geringeren Wahrscheinlichkeit möglich sind.

Beispiel 2: Die Wahrscheinlichkeit für den Maximalgewinn, die in diesem Spiel angezeigt wird, bezieht sich auf die Summe der Gewinne mit den höchstmöglichen Symbolwerten über alle Gewinnkriterien hinweg – entweder in einer einzelnen Spielrunde oder gemeinsam im Rahmen einer Funktion. Sie kann, muss aber nicht, zusätzliche Gewinne beinhalten, die durch Gewinnmultiplikatoren im Spiel erspielt werden. Mit einer geringeren Wahrscheinlichkeit sind auch höhere Gewinne möglich.

2. Risikospiele

Optionale Risikospiele (auch Gambling-Features genannt), also Aspekte des Spiels, die eine Vervielfachung eines Gewinns mit einer Wahrscheinlichkeit von 50% (zum Beispiel des Auswählens der Farbe einer zu ziehenden Karte oder das Setzen auf das Erreichen einer von zwei Stufen auf einer Leiter) beinhalten, sind zulässig, wenn deren Ablauf in den Spielregeln erklärt wird und auf die tatsächliche Wahrscheinlichkeitsverteilung beim Spielen selbst

ausdrücklich hingewiesen wird. Das Risikospiel darf in seiner konkreten grafischen Ausgestaltung keinen entgegenstehenden Eindruck zur Wahrscheinlichkeitsverteilung im Zusammenhang mit dem Hinweis auf die Wahrscheinlichkeit vermitteln.

Beim Risiko-Kartenspiel muss ein Hinweis erfolgen, dass die Anzahl der Farben herausliegenden Karten keinen Einfluss auf die Farbe der nächsten Karten und somit auf die Gewinnwahrscheinlichkeit haben.

3. Angaben zu Beginn, Richtung und Kombinationen in den Spielregeln

Die Erläuterungen zu den Symbolkombinationen, die auf den gespielten Gewinnlinien bzw. Gewinnwegen einen Gewinn auslösen, müssen eine klare Aussage zur Richtung und zum Beginn der Wertung sowie dem Erfordernis des Zusammenhangs der Kombinationen treffen.

4. Anzeige von RTP und Höchstgewinnwahrscheinlichkeit auf Spielebene

Die Wahrscheinlichkeit auf den Gewinn des Höchstgewinns sowie die durchschnittliche Auszahlungsquote je einen Euro Spieleinsatz sind auf der Ebene, auf welcher auch der Spieleinsatz getätigt werden kann, permanent erkennbar anzuzeigen.

5. Auffindbarkeit der Spielregeln und des Gewinnplans

Sowohl der Gewinnplan als auch die Spielregeln sind durch eindeutige Kennzeichnungen und optische Präsenz als Gesamtheit leicht aufrufbar zu gestalten. Leicht aufrufbar bedeutet hierbei, dass der Button dauerhaft präsent und die Bezeichnung des Buttons klar verständlich sein muss sowie die Spielregeln und der Gewinnplan dann vollständig und ohne weitere Schritte zu erreichen sind. Bei allen Spielen sollen irdealerweise sowohl die verkürzte Darstellung der Spielregeln als auch die ausführlicheren Darstellungen über eine gemeinsame Schaltfläche erreichbar sein.

6. Angabe der Gewinne in Abhängigkeit vom Einsatz

Die angegebenen Gewinne im Gewinnplan müssen den tatsächlichen Gewinnen in Abhängigkeit vom gewählten Einsatz entsprechen.

7. verwendbare Währung

Die Spiele dürfen nur in einer Version unter ausschließlicher Verwendung von Euro und Cent als Währung angeboten werden.

8. Casinobegriff

Das Wort "Casino" darf in einem Spiel in keinem Kontext verwendet werden, weder auf der Spielebene noch in den Spielregeln oder dem Gewinnplan.

9. Jackpotverbot

Einsätze, Gewinne oder Teile von Einsätzen oder Gewinnen dürfen nicht zu dem Zweck angesammelt werden, Gewinne für künftige Spiele zu schaffen. Das Ansammeln über einen Spin hinaus ist nicht zulässig.

10. Fünf- Sekunden- Regel

Ein Spiel muss durchschnittlich mindestens fünf Sekunden dauern. Ein Spiel beginnt mit der Erklärung im Sinne des Absatzes 4 Satz 1 und endet mit der Anzeige des Ergebnisses.

11. Autoplayverbot

Unzulässig sind insbesondere Programmabläufe, die nach dem Ablauf des vorherigen Spiels selbstständig ein weiteres Spiel beginnen lassen und Erklärungen eines Spielers, an mehreren Spielen in Folge teilzunehmen. Damit sind insbesondere sog. Automaten verboten, bei denen Spieler einstellen können, dass eine bestimmte Anzahl an Spielen fortlaufend gespielt wird.

12. Höchsteinsatz

Der Einsatz darf einen Euro je Spiel nicht übersteigen. Die für die Erlaubniserteilung zuständige Behörde kann zur Erreichung der Ziele des § 1 den Höchsteinsatz je Spiel nach Satz 1 an geänderte Verhältnisse anpassen- dies ist derzeit nicht der Fall, es bleibt daher bei 1 Euro.

13. Multiplikatoren

In einem Spiel erreichbare Multiplikatoren müssen abschließend aufgezählt werden, die Angabe einer Spanne reicht nicht aus.

14. Sprache

Die Spielregeln und die gesamte Gestaltung des Spiels hat in deutscher Sprache zu erfolgen und ist verständlich zu gestalten. Nur Begriffe, die auch für Spieler und auch Erstspieler branchenüblich erwartbar und verständlich sind, dürfen in einer anderen Sprache erscheinen und sind an geeigneter Stelle ggfls. zu übersetzen oder zu erläutern.