

## Bericht über die Entwicklung eines "elektronischen Spielautomaten" an Erich Mielke

Die SED-Führung maß digitalen Spielen aus ökonomischen und politisch-ideologischen Gründen einen besonderen Stellenwert bei. In den 80er Jahren gab sie die Entwicklung des Videospielautomaten Poly-Play in Auftrag, an dessen Entwicklung die Stasi maßgeblich beteiligt war.

In den 80er Jahren erreichte die weltweite Faszination für Computer auch die DDR. Es entwickelte sich eine neue Jugendkultur, deren Anhängerinnen und Anhänger ihre Geräte für eine neue Form der Unterhaltung nutzten: Das digitale Spielen. Diese Entwicklungen hingen eng mit den wirtschaftlichen und technologischen Entwicklungen der 70er und 80er Jahre zusammen. In den 70er Jahren erlebte die Mikroelektronik einen weltweiten Aufschwung. Auf der 6. Tagung des Zentralkomitees der SED im Juni 1977 erklärte die politische Führungsspitze sie zur Schlüsseltechnologie. Bis 1989 flossen Milliarden in die Mikroelektronik. Das Ministerium für Staatssicherheit (MfS) besorgte im Westen die nicht einfuhrgestattete Hard- und Software sowie das nötige "Know-how" für die Produktion und Ausbildung von Fachpersonal.

Um die großen Anstrengungen in der Mikroelektronikindustrie auch personell stemmen zu können, war die DDR auf technisch interessierte und versierte Bürgerinnen und Bürger die Facharbeiter für Datenverarbeitung der Zukunft angewiesen. Wissenschaft und Politik sprachen digitalen Spielen in diesem Zusammenhang einen besonderen Stellenwert zu. In den Augen der DDR-Staatsführung boten sie die Möglichkeit, junge Menschen für Computer zu begeistern. Auf diese Weise sollten sie an die Mikroelektronik herangeführt werden, die als zukunftsweisend für die Wirtschaft galt. Außerdem galten digitale Spiele wie die Freizeitgestaltung im Allgemeinen als adäquates Mittel, Kinder und junge Erwachsene im sozialistischen Sinne zu erziehen.

Mitte der 80er Jahre gab die SED-Führung die Entwicklung des Videospielautomaten Poly-Play in Auftrag. Das Gerät wurde in öffentlichen Einrichtungen, wie im Palast der Republik, aufgestellt und stieß bei den jungen Spielefans in der DDR auf Begeisterung. Um den Erfolg des Millionenprojekts zu garantieren, rief die MfS-Bezirksverwaltung (BV) Karl-Marx-Stadt 1983 im Auftrag der SED-Führung die Entwicklungswerkstätte "Kartell" ins Leben.

"Kartell" betrieb Forschung auf dem Gebiet der Industrie und Konsumgüterproduktion, die Stasi besorgte die nötige Technik aus dem Westen. Außerdem überwachte sie die Produktion im VEB Kombinat Polytechnik und Präzisionsgeräte Karl-Marx-Stadt. Inoffizielle Mitarbeiter hielten das MfS über Probleme auf dem Laufenden und informierten es über Entwicklungen in der Volkswirtschaft.

Denn hinter der Entwicklung des Poly-Play steckten ökonomisches und politisches Kalkül: In der wirtschaftlich angeschlagenen DDR sollten hohe Einspielergebnisse und ein Export der Geräte zur Erfüllung der Wirtschaftspläne beitragen. Außerdem wollte die SED-Führung die Bevölkerung mit dem neuen Unterhaltungsmedium zufriedenstellen und so ganz im Sinne der "Einheit von Wirtschafts- und Sozialpolitik" Erich Honeckers zur Stabilisierung des Systems beitragen.

Ein Blick in die Stasi-Unterlagen zeigt, welche Bedeutung die SED-Führung und ihre Geheimpolizei der Entwicklung des Poly-Play beimaßen. Der Leiter der BV Karl-Marx-Stadt, Generalmajor Siegfried Gehlert, erstattete kurz vor Produktionsbeginn Erich Mielke persönlich Bericht über die "Entwicklung eines derartigen hochwertigen Konsumgutes bzw. 'Spielzeuges'" durch Experten-IM.

Insgesamt produzierte die DDR bis 1989 ca. 2.000 Poly-Plays. Auf ihnen konnten von westlichen Videospielautomaten inspirierte Programme, wie "Hase und Wolf", gespielt werden - eine DDR-Kopie des japanischen Klassikers "Pac-Man".

**Signatur:** BArch, MfS, BV Karl-Marx-Stadt, Leiter, Nr. 76, Bl. 1-6

### Metadaten

Datum: 16.11.1984

Überlieferungsform: Dokument

Bericht über die Entwicklung eines "elektronischen Spielautomaten" an Erich Mielke

Bezirksverwaltung für  
Staatssicherheit Karl-Marx-Stadt  
Leiter

Karl-Marx-Stadt, 18. 11. 1984  
VL/ 636 /84

BStU  
000001

36.

PERSÖNLICH

Ministerium für Staatssicherheit  
Der Minister  
Genossen Armeegeneral MIELKE

B e r l i n

In der Anlage übersende ich Ihnen eine Dokumentation über einen durch Experten-IM neu entwickelten elektronischen Spielautomaten.

Die Idee zur Entwicklung eines derartigen hochwertigen Konsumgutes bzw. "Spielzeuges" entstand bei Überlegungen zur weiteren Anwendung der universellen Mikrorechnersteuerung UMRS bzw. MRS 700.  
Die Entwicklungszeit bis zur Erstellung eines funktionsfähigen Labormusters betrug 3 Monate.  
Die IM haben den Spielautomaten außerhalb ihrer normalen beruflichen Tätigkeit entwickelt und hergestellt.  
Er besteht ausschließlich aus DDR-Bauelementen.

Zur Sicherung einer raschen Realisierung der dem Bezirk Karl-Marx-Stadt zur Verwirklichung der Beschlüsse der Partei bei der weiteren Steigerung der Konsumgüter- und Spielwarenpromotion gestellten Aufgaben wird dem Rat des Bezirkes bzw. dem Bezirkswirtschaftsrat Karl-Marx-Stadt vorgeschlagen, Maßnahmen zur Übernahme dieser Entwicklung als Planaufgabe im Plan Wissenschaft und Technik 1984 für das bezirksgeleitete Kombinat Polytechnik und Präzisionsgeräte einzuleiten.

Das Kombinat müßte nach der Bezirksverwaltung für Staatssicherheit vorliegenden Erkenntnissen im Jahre 1985 in der Lage sein, vorerst 100 solcher Spielautomaten zu produzieren, wenn eine entsprechende Einordnung in den Volkswirtschaftsplan des Kombinates vorgenommen wird.

Ich bitte um Kenntnisnahme.

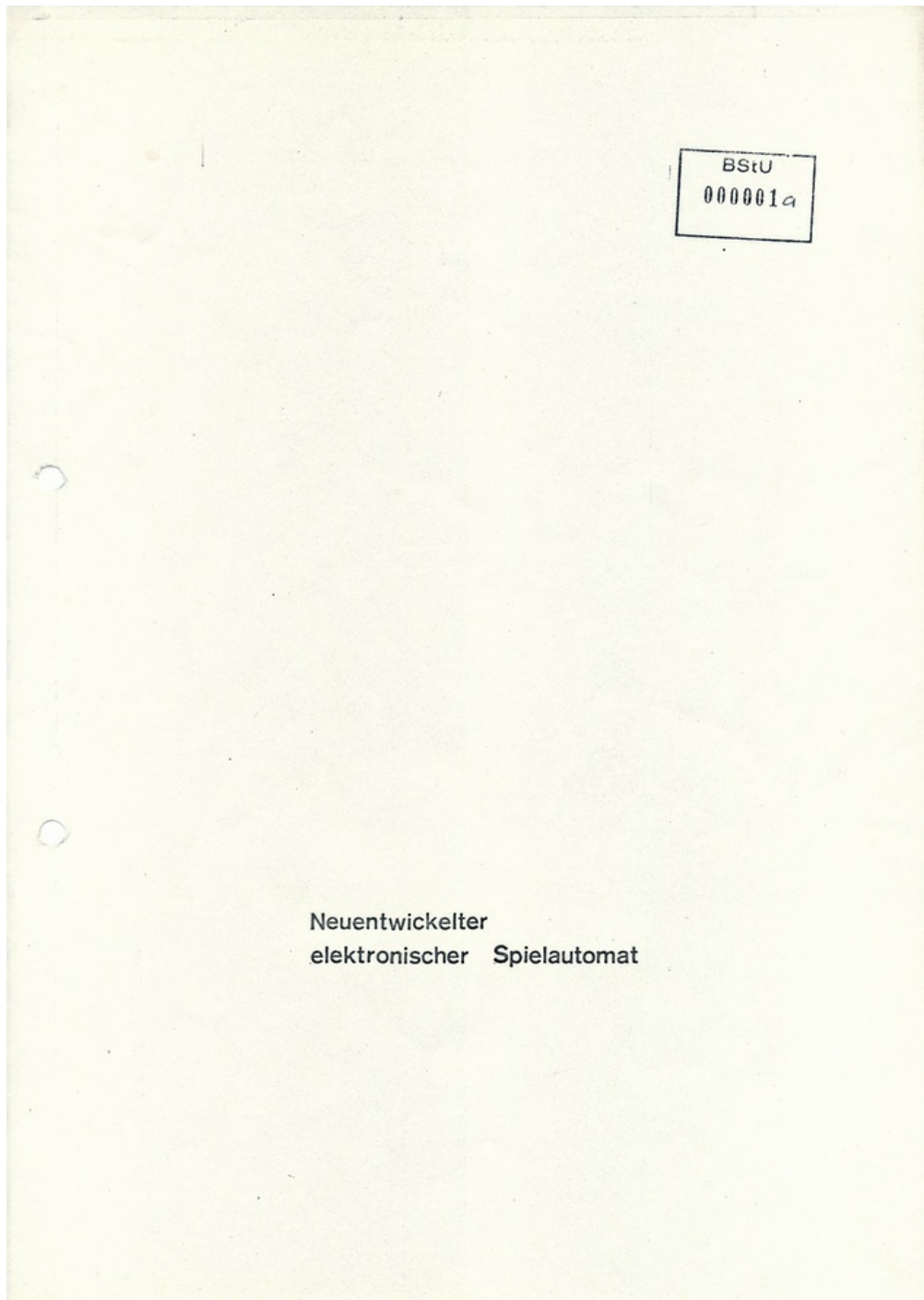
Anlage

Gehlert  
Generalmajor

Signatur: BArch, MfS, BV Karl-Marx-Stadt, Leiter, Nr. 76, Bl. 1-6

Blatt 1

Bericht über die Entwicklung eines "elektronischen Spielautomaten" an Erich Mielke



Signatur: BArch, MfS, BV Karl-Marx-Stadt, Leiter, Nr. 76, Bl. 1-6

Blatt 1a

**Bericht über die Entwicklung eines "elektronischen Spielautomaten" an Erich Mielke**

BSP  
000002

Mit der Konzipierung der universellen Mikrorechnersteuerung UMSR, später als MRS 700 bezeichnet, wurden Überlegungen angestellt, ausgehend von in der DDR verfügbaren mikroelektronischen Bauelementen ein hochwertiges Konsumgut, einen elektronischen Spielautomaten, zu entwickeln, da dafür ein überaus hoher Bedarf vorliegt und bekannt war, daß schon in einigen sozialistischen Staaten aus dem NSW importierte oder in geringen Stückzahlen auf Basis von NSW-Lizenzen produzierte Geräte mit großem Erfolg eingesetzt werden.

Davon ausgehend erhielten Experten-IM, die sich für die Entwicklung eines elektronischen Spielautomaten sofort begeisterten, den Auftrag, die Idee in Lösungsvorschläge umzusetzen. In 3 Monaten konnten sie neben ihrer beruflichen Tätigkeit die Entwicklung erfolgreich abschließen und ein erstes Muster aufbauen. Die vorgestellte Lösung ist völlig frei von Bauelementen, Baugruppen und Bauteilen aus dem NSW. Gleiches trifft auf die neuerstellten Spielprogramme zu.

Hauptbestandteile des elektronischen Spielautomaten sind ein handelsübliches Fernsehgerät, eine über Festwertspeicher programmierbare Rechnerkartenbaugruppe, ein besonders gesicherter Münzautomat, zwei manipulierbare Bedienelemente und das Gefäß.

Im Gegensatz zu im NSW üblicher, in der DDR aber nicht verfügbarer Videowiedergabetechnik werden beim vorgestellten Spielautomaten die Spielprogramme auf Festwertspeicher (PROM) gespeichert. Die Ausstattung des Spielautomaten kann entsprechend den Kundenwünschen mit Schwarz/Weiß- oder Farbfernsehgerät und mit gegenwärtig 1 bis 4 Spielprogrammen erfolgen. Das Programmspektrum ist nahezu beliebig erweiterbar und erlaubt damit, zukünftig den verschiedensten Interessen gerecht zu werden.



## Bericht über die Entwicklung eines "elektronischen Spielautomaten" an Erich Mielke



Die materiellen Aufwendungen für einen Spielautomaten liegen unter Berücksichtigung, daß in die ersten Muster handelsübliche Baugruppen, wie zum Beispiel das Fernsehgerät, zum Endverbraucherpreis eingehen, bei ca. 8000,-- Mark. Mit der Produktionsüberleitung sinken die Herstellungskosten durch den Einsatz industrieller Baugruppen u. a. separater Bildröhren.

Für den Eigentümer der Spielautomaten ergibt sich bei einer Spieldauer von maximal 3 Minuten, einem Spielbetrag von 0,50 M und einer durchschnittlichen täglichen Nutzungszeit von 8 Stunden eine Einnahme von 80,-- Mark pro Tag, 10000,-- Mark in 125 Tagen oder ca. 30000,-- Mark im Jahr.

Vergleichbare, mit Festwertspeicher ausgestattete Erzeugnisse im NSW werden für durchschnittlich 4000,-- DM plus etwa 2000,-- DM für jedes Spielprogramm gehandelt. Der Preis für eine der vorgestellten Lösung entsprechende NSW-Variante mit 4 Spielprogrammen liegt bei ca. 12000,-- DM.

Neben dem Export ins NSW und insbesondere in das SW sollten elektronische Spielautomaten in der DDR im volkswirtschaftlichen Interesse, ähnlich wie in der CSSR, vorrangig an gesellschaftliche Bedarfsträger, bei denen die Benutzung gegen Zahlung von Valutamitteln erfolgt, wie z. B. an Seefahrtgastschiffe, Seefähren, Flugplätze, Interhotels und Mitropaeinrichtungen, abgegeben werden. Günstig erscheint darüber hinaus eine Aufstellung in solchen zentralen Einrichtungen, wie Ferienheime, gastronomische Objekte und Warenhäuser, um hohe Einnahmen zu gewährleisten und damit gleichzeitig verschiedenste Spielwünsche aller Bevölkerungsschichten zu erfüllen.

# Bericht über die Entwicklung eines "elektronischen Spielautomaten" an Erich Mielke

BSUJ  
000004

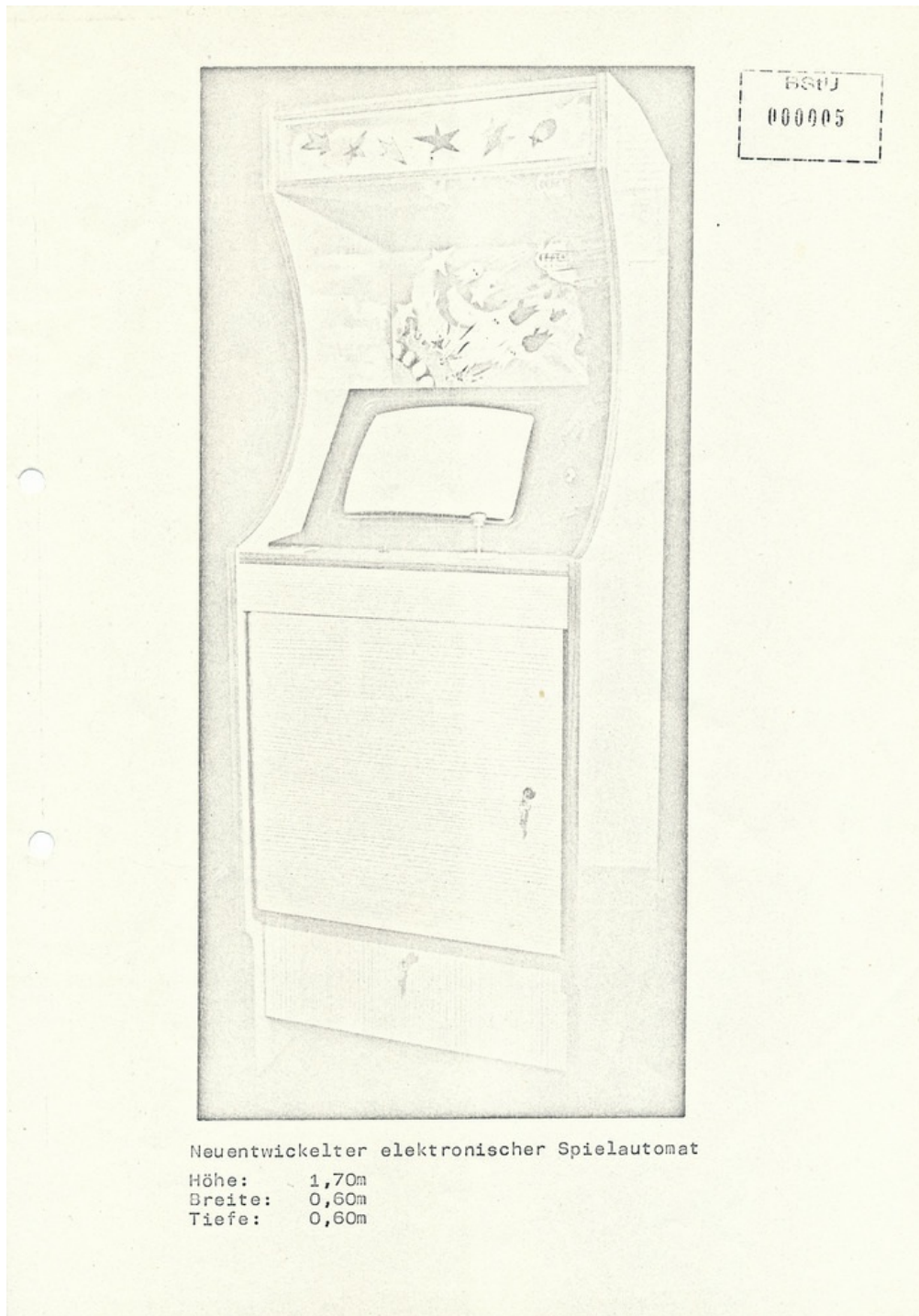
Unter Zugrundelegung einer Auslastung von täglich 8 Stunden erbringen 100 in der DDR eingesetzte elektronische Spielautomaten jährlich einen Erlös in Höhe bis zu 30 Mio. Mark.

Bis zum Jahresende 1984 werden insgesamt 12 elektronische Spielautomaten in verschiedenen Ausstattungsvarianten produziert. Gegenwärtig wird das aus Abfallspanplatten der Möbelindustrie gefertigte Gefäß des 1. Funktionsmusters, so wie auf beiliegendem Foto gezeigt, durch einen erfahrenen Formgestalter im Design überarbeitet.

**Signatur:** BArch, MfS, BV Karl-Marx-Stadt, Leiter, Nr. 76, BL 1-6

Blatt 4

Bericht über die Entwicklung eines "elektronischen Spielautomaten" an Erich Mielke

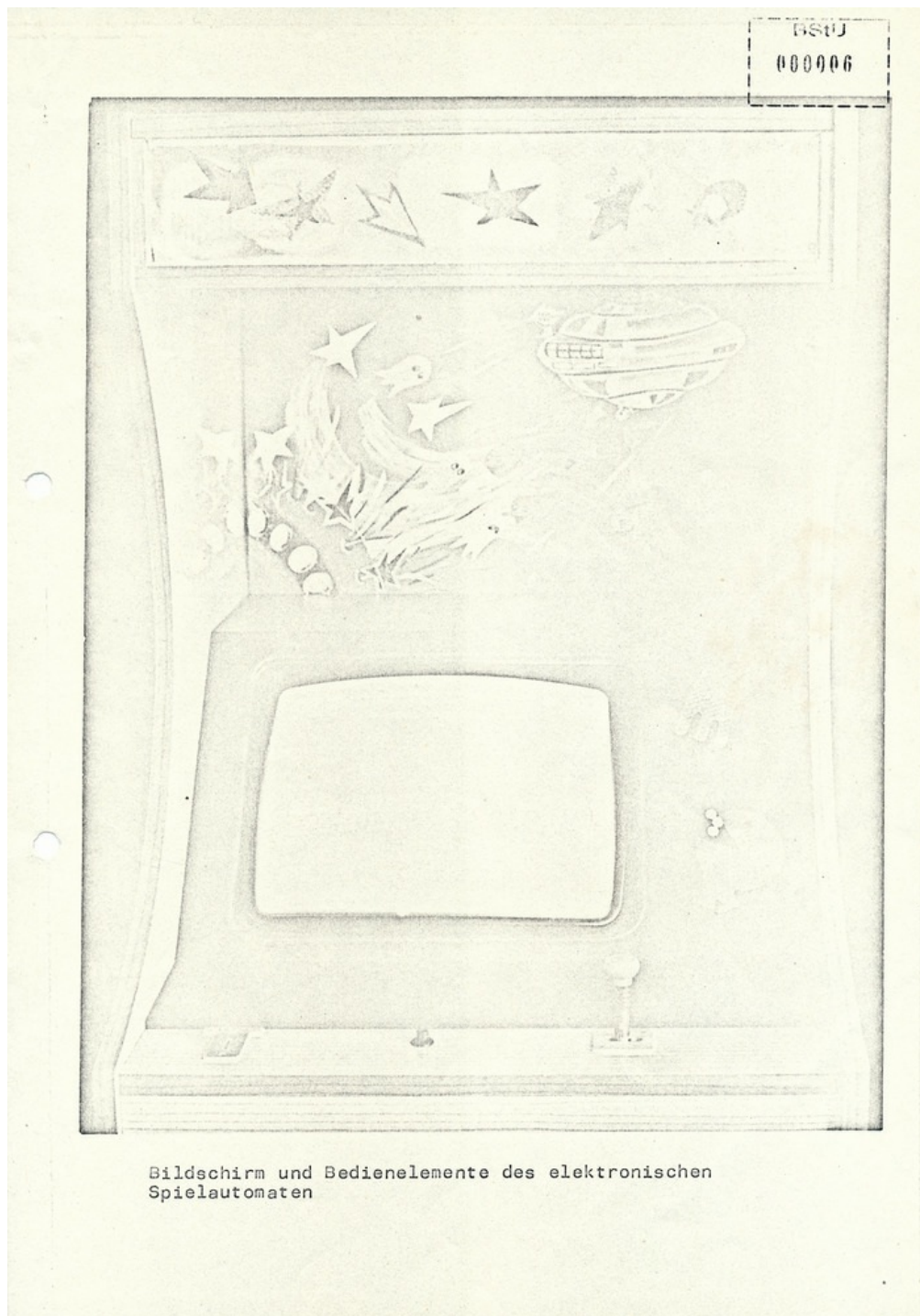


Signatur: BArch, MfS, BV Karl-Marx-Stadt, Leiter, Nr. 76, Bl. 1-6

Blatt 5



Bericht über die Entwicklung eines "elektronischen Spielautomaten" an Erich Mielke



Signatur: BArch, MfS, BV Karl-Marx-Stadt, Leiter, Nr. 76, Bl. 1-6

Blatt 6