

Inhalt

- 7 Zur Einführung**
- 9 Jede Zeit hat ihre Spiele**
Frühe Automaten 11
Frühe Musikautomaten 15
- 29 Die vergessene Revolution**
Waren- und Dienstleistungsautomaten 32
Unterhaltungsspielgeräte 35
Vom Polyphon zum Grammophon 38
Die Automatenrestaurants 40
- 81 Zwischen den Kriegen**
Waren- und Dienstleistungsautomaten 82
Spiel- und Unterhaltungsautomaten 86
Kraftmesser 86 – Horoskopautomaten 86 –
Elektrifizierautomaten 86 – Schieß-
automaten 86 – Geldspielgeräte 87 –
Kugelstechautomaten 89 – Pferde-
wettrennspiel 91 – Nadelspiele und
Flipper 91 – Tischfußball 92 –
Billard 93 – Autorennen 93
Slot-Machines 94
Musikautomaten 96
- 157 Die Nachkriegszeit**
Waren- und Dienstleistungsautomaten 158
Spiel- und Unterhaltungsautomaten 161
Unterhaltungsautomaten mit
Gewinnmöglichkeit 161 –
Die Flipper 164 – Sportspiele 166 –
Kiddy-Rides 170 – TV-Spielgeräte 172
Musikboxen 174
- 225 Anhang**
Preisliste der Deutschen Automaten-
Gesellschaft 225
Patentschriften 240
Automatenrecht 265
Automatenverbände 269
Literatur 270
Automatenmuseen 270
Bildnachweis 270
Register 271