

Cities: Skylines 2

LAHMES NETZ, SCHNELLE AUTOS

Man kann sich immer leicht und ausgiebig über alles aufregen. In Cities: Skylines 2 dürft ihr aber bald beweisen, dass ihr es besser könnt! Viele Servicemöglichkeiten eurer Stadt kennt ihr bereits aus dem Vorgänger oder anderen Aufbauspielen, etwa Elektrizität, Wasserversorgung, Bildung, Gesundheitswesen, Müllabfuhr, Feuerwehr, Polizei, Transport, Freizeit oder die Post. Jetzt kommt aber noch die Internetverfügbarkeit hinzu, damit ihr eurer liebsten Redaktion nicht nur handgeschriebene Leserbriefe schicken müsst. Jeder Bürger in eurer Stadt zapft dabei die Bandbreite an und verbraucht etwa 1 Gbit/s. Ganz egal ob er nun daheim, im Büro oder auch in der Schule ist (kein Handyverbot?). Dafür errichtet ihr Telecom-Gebäude, die eine bestimmte Menge an Bandbreite verfügbar machen und über eine gewisse Reichweite verfügen. Mithilfe von Telecom-Türmen könnt ihr die Reichweite vergrößern. Wie früher dürft ihr auch in Cities: Skylines 2 Distrikte bilden und so Verwaltungszonen erschaffen, die diversen Richtlinien folgen. Beispiels-



Langsames Internet, kein Tempolimit – fertig ist die Deutschlandsimulation!

weise könnt ihr an bestimmten Orten Parkgebühren verlangen, Bremsschwellen errichten oder sogar Wohnviertel einmauern. Es gibt aber auch sieben stadtweite Erlasse, die sich auf die ganze Metropole auswirken. Dazu gehören etwa Vorschriften wie Luftfilter für Fabriken oder Autobahnen ohne Tempolimit. Viele dieser Erlasse bringen neben Vorteilen auch Nachteile mit sich. Habt ihr etwa kein Tempolimit, fließt der Verkehr schneller, dafür steigt aber auch die Unfallgefahr. Ihr solltet also besser sicherstellen, dass ihr genug Krankenhäuser aufstellt. Ab dem 24. Oktober können wir endlich unsere eigenen Städte in Cities: Skylines 2 hochziehen.

Electronic Sports League

FALSCHES SCHUHE?
HOHE STRAFE!

Eine der wichtigsten Fragen der Menschheit ist: Gelten Crocs als offene Schuhe? Die Electronic Sports League, kurz ESL, schafft hier jetzt Klarheit. Und das keine Sekunde zu früh, denn noch 2023 steht das große Turnier IEM Cologne in Deutschland an – wir Deutschen sind schließlich für unsere ästhetische Fußbekleidung bekannt. Die Adilette lässt grüßen! In einer Überarbeitung der Wettkampfsatzung legt die ESL fest: Crocs gelten als offene Schuhe – und sind damit verboten! Im überarbeiteten Paragraphen zur Bekleidung heißt es ab jetzt: »Die Spielerinnen und Spieler müssen gewährleisten, dass sie alle in gleichfarbiger Teamkleidung auftreten mit langen Hosen und geschlossenen Schuhen (beispielsweise sind Shorts, Flip-Flops und Crocs nicht erlaubt). Jede Form von Kopfbekleidung ist verboten. Für einen Verstoß gegen diese Verordnung wird ein Strafgeld von mindestens 250 Dollar verhängt.« Warum genau offene Schuhe problematisch sind, wird nicht thematisiert. Crocs bezeichnen in der Regel Plastikschuhe des US-Unternehmens Crocs Inc., die sich selbst als Abkömmling klassischer Holzschuhe (Clogs) sehen. In den 2000ern waren Crocs als unästhetisches Plastikdingens weitgehend verschrien, mittlerweile hat sich die öffentliche Wahrnehmung ausdifferenziert. Seit Stars wie Justin Bieber oder Ariana Grande mit den – wie wir jetzt wissen – offenen Schuhen zu sehen waren, gibt es auch glühende Verfechter der Crocs. Jetzt wisst ihr Bescheid.



Wer mit offenen Schuhen zum Turnier kommt, zahlt.

Yuki Naka muss sich benehmen, sonst droht Knast.



Yuji Naka

BEWÄHRUNG FÜR
SONIC-ERFINDER

2020 wurde Yuji Naka, der Erfinder von Sonic the Hedgehog, wegen Insider-Handels angeklagt. Drei Jahre später wurde er nun schuldig gesprochen und für seine Taten bestraft. Naka wurde beschuldigt, da er sich aufgrund von Insider-Informationen bereits vor der Ankündigung eines Final-Fantasy-7-Spin-offs und des Mobile-Spiels Dragon Quest Tact große Mengen Aktien der entwickelnden Studios gekauft hatte – es war abzusehen, dass diese anschließend stark an Wert gewinnen würden. Das verstößt allerdings gegen das japanische Börsengesetz. Als Konsequenz wurde der 57-Jährige zu einer Haftstrafe von zwei Jahren und sechs Monaten sowie einer Geldstrafe von umgerechnet etwa 1,1 Million Euro verurteilt. Da sich der Entwickler von Balan Wonderworld bisher nichts zu Schulden kommen lassen hat und Reue zeigte, ließ der Richter Gnade walten: Die Haft wurde mit einer Bewährungsfrist von vier Jahren ausgesetzt. Solange er in diesem Zeitraum nicht mit dem Gesetz in Konflikt gerät und sich an einige weitere kleine Auflagen hält, bleibt Naka auf freiem Fuß.

Microsoft-Activision-Deal

HÜRDE GENOMMEN

Erst zog sich die Gerichtsverhandlung zwischen Microsoft und der amerikanischen Federal Trade Commission (FTC) ewig hin und glich einer Schlammschlacht, Mitte Juli ist ein Beschluss verkündet worden, mit dem einige schon gerechnet hatten. Darin wird zugunsten von Microsoft entschieden, die bereits seit einem Jahr darum kämpfen, Activision-Blizzard zu übernehmen. Allerdings gab es von mehreren Kartellämtern Gegenwind, unter anderem von der FTC. Doch der Blockade des Deals durch die Handelskommission wird nun gerichtlich das Fundament entzogen. Zumindest lautet so die Entscheidung von Richterin Jacqueline Scott Corley: »Die Übernahme von Activision durch Microsoft wurde als die größte in der Geschichte der Technologiebranche bezeichnet. Sie verdient eine eingehende Prüfung. Diese Prüfung hat sich gelohnt: Microsoft hat sich schriftlich, öffentlich und vor Gericht verpflichtet, Call of Duty auf der PlayStation zehn Jahre lang auf Augenhöhe mit der Xbox zu halten. Sie haben eine Vereinbarung mit Nintendo getroffen, um Call of Duty auf die Switch zu bringen. Und sie haben mehrere Vereinbarungen getroffen, um die Inhalte von Activision zum ersten Mal auf verschiedene Cloud-Gaming-Dienste zu bringen. Die Zuständigkeit des Gerichts in diesem Fall ist eng gefasst. Es hat zu entscheiden, ob der Zusammenschluss trotz dieser aktuellen Umstände bis zur Beendigung der FTC-Verwaltungsklage gestoppt – vielleicht sogar abgebrochen – werden sollte. Aus den dargelegten Gründen ist das Gericht der Auffassung, dass die FTC nicht nachgewiesen hat, dass sie sich mit ihrer Behauptung durchsetzen wird, dass dieser spezielle vertikale Zusammenschluss in diesem spezifischen Wirtschaftszweig den Wettbewerb erheblich beeinträchtigen könnte. Im Gegenteil, die vorliegenden Beweise deuten darauf hin, dass die Verbraucher mehr Zugang zu Call of Duty und anderen Activision-Inhalten haben. Der Antrag auf Erlass einer einstweiligen Verfügung wird daher abgelehnt.« Durch den Beschluss scheint der wohl gewaltigste Deal der Gaming-Geschichte besiegelt. Nach wie vor kann es sein, dass die FTC Berufung einlegt, was allerdings eher unwahrscheinlich ist. Außerdem steht Microsoft nach wie vor Großbritannien im Weg, deren Wettbewerbsbehörde dem Deal ebenfalls nicht zustimmte. Die Chance besteht, dass Microsoft sich nach diesem gewonnenen Prozess nun auch noch der Blockade in Großbritannien widmet oder gar versucht, das Land komplett zu umschiffen.

Die wohl umstrittenste und größte Übernahme der Spielegeschichte hat eine wichtige Hürde genommen.



Bitte weitergehen. Außer einem Logo gibt es bisher nichts zu Black Panther zu sehen.



Black Panther

MARVEL-SPIEL VON ELECTRONIC ARTS

Nur wenige Monate nachdem EA ankündigte, dass ein hauseigenes Studio aktuell an einem AAA-Titel zu Iron Man arbeite, gab der Publisher bekannt, dass mit Black Panther eine weitere Marvel-Marke eine Spielumsetzung bekomme. Bei dem Titel handelt es sich um ein Third-Person-Singleplayer-Spiel. Entwickelt wird es bei Cliffhanger Games, einem 2021 gegründeten Studio in Seattle. Laut EA gehören dem Team Entwickler an, die bereits an Mittelern: Mordors Schatten, Halo Infinite und God of War gearbeitet haben. Das Studio wird von Kevin Stephens geführt, der zuvor Studioleiter bei Monolith Productions war. Stephens sagt: »Wir wollen, dass die Spieler in unserem Spiel auf einzigartige Weise erleben können, was es heißt, des Black-Panther-Titels würdig zu sein. Wir befinden uns in einem frühen Entwicklungsstadium und haben noch einen langen Weg vor uns, aber wir wissen, dass die Grundlage für jede großartige Geschichte darin besteht, ein erfahrenes Team mit unterschiedlichen Perspektiven aufzubauen. Und genau das wollen wir erreichen. Zu Beginn dieser Reise freuen wir uns darauf, mit Marvel Games zusammenzuarbeiten, um sicherzustellen, dass wir jeden Aspekt Wakandas, seiner Technologie, seiner Helden und unserer eigenen originellen Geschichte mit der Liebe zum Detail und der Authentizität gestalten, die die Welt von Black Panther verdient.« Weitere Informationen, konkrete Details zur Handlung oder gar ein Release-Datum gibt es noch nicht. Im Zuge der Ankündigung enthüllte Electronic Arts lediglich ein nichtsagendes Logo. Toll.



Xbox-Chef Phil Spencer begrüßte das Urteil als »gut für die Industrie«.