

# Intel-Chief Gelsinger geht

Manager verlässt Chip-Konzern überraschend

Der Chef des strauchelnden Intel-Konzerns, Pat Gelsinger, tritt überraschend zurück. Der Manager habe zum 1. Dezember das Unternehmen verlassen und sei damit aus dem Vorstand ausgeschieden, teilte der Halbleiter-Riese in Santa Clara (US-Bundesstaat Kalifornien) mit.

Bis ein Nachfolger gefunden ist, soll die Doppelspitze aus David Zinsner und Michelle Johnston Holthaus die Geschäfte bei Intel führen. Zinsner verantwortet bislang das Finanzressort, während Holthaus in einer neu geschaff-

nen Position die Leitung mehrerer Intel-Sparten übernimmt.

Gelsinger kam 2021 als Sanierer zu Intel zurück. Als Teil der Sparmaßnahmen hatte der Konzern im vergangenen Quartal zudem beschlossen, den Bau einer geplanten Chipfabrik bei Magdeburg um voraussichtlich zwei Jahre aufzuschieben.

Intel dominierte einst den Halbleiter-Markt, kämpft aber mit Problemen. Vor allem im Geschäft mit Chips für Künstliche Intelligenz eroberte der Konkurrent Nvidia eine Spitzenposition. dpa

Anzeige



Gamer mit der Playstation 4 von Sony, Marktführer bei Spielekonsolen.

SEBASTIAN GOLLNOW/DPA

## BEKANNTMACHUNGEN

### SONSTIGE

**Bekanntgabe der NRM Netzdienste Rhein-Main GmbH (NRM)**



Mit Wirkung zum 01.01.2025 erfolgt eine Anpassung der Ergänzenden Bedingungen der NRM zu der Niederdruckanschlussverordnung (NDAV) für den Netzbereich „Frankfurt am Main und Umland“. Die aufgeführten Verrechnungssätze haben sich wie folgt geändert:

#### II. Netzan schlusskosten

Pos.	Beschreibung	EUR netto ohne MwSt.	EURO brutto inkl. 19 % MwSt.
1	Pauschale Netzeinbindung bis 5,0 m im privaten Bereich inkl. Tiefbau und Material (max. Dimension d 63)	2.000,00	2.380,00
2	Pauschale Netzeinbindung bis 10,0 m im privaten Bereich inkl. Tiefbau und Material (max. Dimension d 63)	2.500,00	2.975,00
3	Pauschale Netzeinbindung bis 15,0 m im privaten Bereich inkl. Tiefbau und Material (max. Dimension d 63)	3.000,00	3.570,00
4	Zuschlag zur pauschalen Netzeinbindung Leitungsverlegung im privaten Bereich ab 15,0 m bis max. 20,0 m inkl. Tiefbau und Material (pro Meter); Mehrlängen > 20,0 m werden auf Anfrage geprüft und gesondert kalkuliert	500,00	595,00
5	Abschlagsbetrag für Eigenleistungen Mauerdurchbruch bauseits Erdarbeiten im privaten Bereich nach Absprache mit NRM (pauschal)	150,00	178,00
6	Kundenveranlasste Trennung eines Netzan schlusses (pauschal)	300,00	357,00
7	Kundenveranlasste Trennung eines Netzan schlusses (pauschal)	5.500,00	6.545,00
7	Baukostenzuschuss ab einer Anschlussleistung > 25 kW je kW (für Anschlussleistungen bis einschließlich 25 kW wird kein Baukostenzuschuss erhoben)	15,00	17,85

#### VII. Kosten Inbetriebsetzung, Wiederaufnahme des Anschlusses/Anschlussnutzung (§ 14 NDAV)

Ziffer	Beschreibung	EUR netto ohne MwSt.	EURO brutto inkl. 19 % MwSt.
1.1	Jede weitere Inbetriebsetzung	115,21	137,10
1.3	Wiederaufnahme des Anschlusses und der Anschlussnutzung - während der Geschäftszeit* - außerhalb der Geschäftszeit	88,15 113,33	104,90 134,86
2	Nicht mögliche Inbetriebsetzung oder Wiederaufnahme	115,21	137,10

#### VIII. Anschlusseinstellung (umsatzsteuerfrei)

Ziffer	Beschreibung	EUR netto ohne MwSt.
1.1	Unterbrechung der Anschlussnutzung - während der Geschäftszeit* - außerhalb der Geschäftszeit	101,26 126,24
1.2	Zählerausbau - während der Geschäftszeit* - außerhalb der Geschäftszeit	115,21 146,19

#### IX. Sonstige Kostensätze

Ziffer	Beschreibung	EUR netto ohne MwSt.	EURO brutto inkl. 19 % MwSt.
1	Verzugskosten pauschal	115,21	137,10
2	Verzugskosten variabel	88,46	105,27
3	Erfolgreiche Sperrversuche und Entsperrversuche	88,46	105,27
4	Stornierung eines Auftrags zur Unterbrechung der Anschlussnutzung - bis zum Vortag der Sperrung - am Tag der Sperrung	56,45 88,46	67,18 105,27

\* Montag bis Freitag von 7.45 bis 17.15 Uhr

Die angegebenen Verrechnungssätze gelten jeweils für eine Arbeitsstunde.

Die Bekanntgabe zur Anpassung der Ergänzenden Bedingungen der NRM (Frankfurt am Main) zu der Niederspannungsanschlussverordnung (NAV) ist im Amtsblatt der Stadt Frankfurt veröffentlicht.

Die Ergänzenden Bedingungen finden Sie im Internet [www.nrm-netzdienste.de/de/netzanschluss](http://www.nrm-netzdienste.de/de/netzanschluss) oder erhalten Sie telefonisch unter 069 213-27302.

NRM ist ein Tochterunternehmen der Mainova AG und betreibt die im Eigentum der Mainova AG stehenden Gasverteilernetze gemäß § 3 Ziff. 8 EnWG.

**NRM Netzdienste Rhein-Main GmbH**

Solmsstraße 38, 60486 Frankfurt am Main, Telefon 069 213-27302

# Am Anfang war die Rache

Sonys Playstation wird 30 Jahre alt: Erst ein geplatzter Deal mit Nintendo sorgte für den Start der erfolgreichen Spielekonsole

Großen Vorschusslorbeer hat die erste Sony Playstation (PS) zum Start vor 30 Jahren nicht gerade erhalten. Kritiker und Kritikerinnen des japanischen Unterhaltungselektronikkonzerns führten etliche Argumente ins Feld, warum die Spielekonsole im Wettbewerb mit den Quasi-Monopolisten Sega und Nintendo nicht bestehen könne. Technisch war die erste Sony-Konsole den Geräten der mächtigen Konkurrenten zwar überlegen. Doch bei Nintendo und Sega konnten die Spieler jeweils unter Hunderten von Games wählen, Sony dagegen hatte nur eine gute Handvoll an Titeln im Programm.

Sony fehlte zum Marktstart am 3. Dezember 1994 in Japan außerdem noch eine leistungsstarke Vertriebsbasis. Damals war das Unternehmen vor allem mit Fernsehern und Stereoanlagen in traditionellen Elektronik- und Hi-Fi-Geschäften präsent. Die Erfolgsmodelle der Konkurrenz – vor allem der Gameboy und das Super Nintendo Entertainment System (SNES) von Nintendo sowie die Mega Drive von Sega – wurden jedoch im Spielwarenhandel verkauft und dort war Sony bis zu diesem Zeitpunkt überhaupt nicht vertreten.

Die Tatsache, dass Sony den Marktstart der Playstation 1994 nicht optimal vorbereiten konnte, hat mit der ungewöhnlichen Entstehungsgeschichte zu tun. Als großer Produzent von Unterhaltungselektronik, der vor allem mit Videorekordern und dem Walkman Erfolge feierte, hielt sich die Sony Corporation von Spielkonsolen fern. Erst in den späten 1980er-Jahren vereinbarte Sony ein Joint Venture mit Nintendo, um ein CD-ROM-Laufwerk für deren SNES-Konsole zu entwickeln.

Ein Konflikt um die Softwarelizenzen trübte aber schnell die Zusammenarbeit. 1991 brüskierte Nintendo seinen Partner Sony und tat sich bei dem CD-Laufwerk mit Philips zusammen. So-

ny ließ diese Schmach nicht lange unbeantwortet. Konzernchef Norio Ohga ordnete an, das gescheiterte Kooperationsprojekt als eigenständiges System fortzusetzen. Er ließ dabei seinem Mitarbeiter Ken Kutaragi, der zuvor bereits auf eigene Faust eine Konsole entwickelt hatte, freie Hand. Der Sony-Ingenieur wurde somit zum „Vater der Playstation“.

Am 3. Dezember 1994 kam die erste Playstation mit acht Spielen in Japan in den Handel. Sie kostete 39 800 Yen, umgerechnet etwa 450 Deutsche Mark (230 Euro). Bereits am ersten Tag gingen rund 100 000 Sony-Konsolen über den Ladentisch, nach einem halben Jahr waren zwei Millionen Geräte verkauft. Am 9. September 1995 begann der Verkauf in den USA, am 29. September folgte Europa. In Deutschland kostete die Konsole knapp 600 DM (306 Euro). Zwei Jahre später war Sony der Marktführer.

### Symbol für die globalen Lieferkettenprobleme

Die Gründe für den Erfolg: Das CD-ROM-Laufwerk bot üppigen Speicherplatz, sodass die Games immer komplexer werden konnten. Außerdem erwiesen sich bestimmte Software-Titel als populär. Zu den erfolgreichsten Titeln der ersten PS gehören unter anderem die heutigen Klassiker „Ridge Racer“ aus dem Jahr 1994, „Tomb Raider“ und „Crash Bandicoot“ von 1996 sowie „Gran Turismo“ von 1997.

Seit dem Marktstart vor 30 Jahren konnte Sony mehr als 102 Millionen Geräte der ersten PS-Generation absetzen. Sony gelang es dabei auch, Preissenkungen geschickt einzusetzen, um Konkurrenten zur rechten Zeit zu unterbieten. 2001 zog sich Sega von den Konsolen zurück. Nintendo blieb und brachte 2016 den Welthit Pokémon Go heraus.

Die Playstation 2, die im Jahr 2000 eingeführt wurde, toppte

den Erfolg der ersten Generation in einer historischen Dimension: Mit knapp 159 Millionen Einheiten ist sie bis heute die meistverkaufte Konsole aller Zeiten – vor der Nintendo DS (154 Millionen), der Nintendo Switch (143 Millionen) und der Playstation 4 mit 117 Millionen verkauften Exemplaren. Die Playstation 2 führte das DVD-Laufwerk ein, was sie auch als Heimkino-Gerät attraktiv machte.

Im Jahr 2004 wagte sich Sony dann mit der Playstation Portable auf den mobilen Gaming-Markt mit inzwischen knapp 83 Millionen verkauften Geräten. Wichtigste Neuerung der Playstation 3 (2006) war die Einführung des DVD-Nachfolgers von Blu-Ray und den Start der Online-Gaming-Plattform, das Playstation Network. Mit der Playstation 4 (2013) und Playstation 5 (2020) setzte Sony dann auf weiter verbesserte Grafiken, schnellere Ladezeiten und bestimmte Exklusivtitel.

Während der Corona-Pandemie wurde das aktuellste Modell zu einem Symbol für die globalen Lieferkettenprobleme.

Sony konnte über viele Monate hinweg nicht die gewünschten Stückzahlen der PS5 produzieren. Die Engpässe führten dann dazu, dass PS5-Konsolen oft zu überhöhten Preisen von Wiederverkäufern angeboten wurden, was den Frust bei den Gamern weiter verstärkte. Erst im vergangenen Jahr konnte Sony die Lieferkettenprobleme vollständig lösen.

Sony muss sich aber nicht nur den logistischen Herausforderungen stellen, denn die Games-Branche steht mitten in einem Umbruch. Die Zukunft gehört nicht einem einzigen Gerät, sagt Felix Falk, Geschäftsführer bei Game, dem Verband der deutschen Games-Branche. „Denn so vielfältig wie die Games-Welt und die Interessen ihrer Community sind, so vielfältig werden auch zukünftig die Möglichkeiten sein zu spielen.“ CHR. DERNBACH, DPA