

PLAYSTATION ZONE
DAS MEISTVERKAUFTE
PLAYSTATION-MAGAZIN
SONDERBEILAGE
4/2000



PLAYSTATION 2
Pünktlich zum Japan-Start: Die ersten Spiele im Vorabtest!



■ **MATRIX-DVD** Auf der PlayStation 2 kann man wie angekündigt DVD-Filme abspielen, leider war die Qualität (noch?) nicht befriedigend.



■ **EINMARSCH** Am zweiten Tag der Veranstaltung drängten sich die ungeduldgigen Besucherscharen am Eingang.

PLAYSTATION 2

WIR SPIELTEN DIE ERSTEN TITEL!

Schluss mit den Spekulationen und Gerüchten: Am 18. und 19. Februar nutzten wir die Gelegenheit, um beim PlayStation 2 Festival 2000 in Tokio die ersten 18 Spiele ausgiebig anzutesten, darunter Perlen wie Ridge Racer V, Tekken Tag Tournament oder Gran Turismo 2000. Vorhang auf ...

Die mit Riesenspannung erwartete Veranstaltung fand in der Makuhari-Messe in Tokio statt. Während der erste Tag den mehreren tausend Pressevertretern vorbehalten war, konnte die Öffentlichkeit am zweiten Tag einen Blick in die Zukunft der Videospiele werfen und sich

selbst ein Bild von dem beeindruckenden Line-Up machen. Lange Warteschlangen vor dem futuristischen Gebäude konnten die Tausenden von neugierigen Fans nicht vom Probieren abhalten. Im Gebäude wurde der staunenden Öffentlichkeit neben den Spielen auch

die neue, im schicken Blau gehaltene Verpackung der PlayStation 2 präsentiert. Insgesamt standen 500 PlayStation-2-Konsolen zum Spielen bereit, wobei die wichtigeren Titel an einem eigenen Stand präsentiert wurden. Bei Krächern wie *Ridge Racer V* und *Tekken Tag Tournament* hatten sich schnell Menschentrauben vor den Konsolen gebildet, so musste man teilweise eine halbe Stunde warten, bis man hinter das virtuelle Steuer durfte. Sony händigte jedem Besucher beim Betreten der heiligen Spielhallen eine CD mit diversen Demos aus. Am Beispiel des Kult-Films *Matrix* wurden außerdem die DVD-Fähigkeiten der neuen Konsole demonstriert.



■ **BLAUE ZUKUNFT** Die PlayStation 2 wird in einer blauen Verpackung die Verkaufsregale schmücken.



Fortsetzung folgt

Bei einem Blick auf das gezeigte Line-Up fällt die große Zahl der Fortsetzungen und Umsetzungen von erfolgreichen PlayStation-Titeln auf. Mit *Gran Turismo 2000* werden alle Fans des vor kurzem erschienenen *Gran Turismo 2* auch auf der nächsten Konsolen-Generation ordentlich Gas geben können. Am umlagerten *Gran Turismo 2000*-Stand konnte man im Arcade-Modus den Seattle-Kurs von *Gran Turismo 2* befahren. Dabei fiel vor allem die aufgebohrte Grafik inklusive Details wie flimmernder Asphalt und realistische Reflektionen ins Auge. Gewöhnungsbedürftig ist die voll analoge Steuerung, so muss man die Knöpfe des neuen Dual-Shock-2-Controllers fest durchdrücken, um auf eine angemessene Renngeschwindigkeit zu kommen. Ein weiterer Leckerbissen für alle Rennspielfans dürfte *Ridge Racer V* werden.

**Info** PLAYSTATION-1-SPIELE AUF PS2?

Folgende, derzeit nur in Japan erhältliche PlayStation-1-Spiele laufen nicht auf der PlayStation 2!

- Treasure Hunter (*Acty Art*)
- Gradius Deluxe Pack (*Konami*)
- Aidoru Promotion -Suzuki Yumie- (*Alyume*)
- Toua Plan Shooting Battle (*Banpresto*)
- Oukyuu No Hihou: Tension (*Vap*)
- Wing Commander III (*EA Square*)
- Gallop Racer (*Tecmo*)
- Ongaku Tsukuruu: Kanadeeru 2 (*Ascii*)
- Monster Farm/Monster Rancher (*Tecmo*)
- Dragonbeat (*Map Japan*)
- Susume! Kaizoku (*Artindk*)
- Tsuridou Keiryu Kohen (*Escot*)
- Virtua Pachisuro V (*Map Japan*)
- Virtua Pachisuro EX (*Map Japan*)
- Korva Mo Senryobako! 2000 (*Hearty Robin*)



Dabei gilt es zu beachten, dass es sich um japanische Titel handelt, die mit wenigen Ausnahmen (z. B. *Wing Commander III*) nur als Import in Deutschland erhältlich sind. Es ist davon auszugehen, dass Sony sowohl für den europäischen als auch den US-Markt separate Listen von inkompatiblen Spielen veröffentlichen wird.

Info PLAYSTATION-2-PRODUKTE ZUM START

Folgende Produkte können beim Verkaufsstart in Japan erworben werden. Dabei sind 1.000 Yen umgerechnet ca. DM 18,- (Stand: 22. Februar).

HARDWARE

Name	Hersteller	Preis
PlayStation-2-Konsole	SCE	39.800 Yen
Horizontale Standfüße	SCE	1.000 Yen
Vertikale Standfüße	SCE	1.500 Yen
Dual-Shock-2-Controller	SCE	3.500 Yen
Stepping Selection Controller	Jaleco	6.800 Yen
Mehrspieler-Adapter	SCE	3.600 Yen (März)
8-MB-Memory-Card	SCE	3.500 Yen (März)
AV-Adapter	SCE	1.200 Yen
AV-Kabel	SCE	1.000 Yen
S-VHS-Kabel	SCE	3.000 Yen
Component AV-Kabel	SCE	2.500 Yen
Strom-Kabel	SCE	400 Yen
RF-Adapter	SCE	2.500 Yen
DiMax Sound System	SCE	20.000 Yen

SOFTWARE

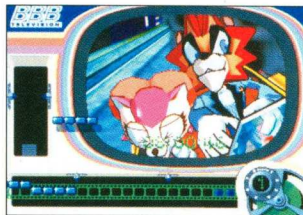
Name	Genre	Hersteller	Preis
A-Train VI	Simulation	ArtDink	6800 Yen
Billard Masters 2	Simulation	Ask	5800 Yen
Drum Mania	Entertainment	Konami	13800 Yen
Eternal Ring	Rollenspiel	From Software	6800 Yen
Golf Paradise	Golfspiel	T&E Soft	6800 Yen
Mahjong Competition III	Brettspielumsetzung	Koei	4800 Yen
Morita Shogi	Brettspielumsetzung	Yuki-Enterprise	6800 Yen
Kessen	Strategie	Koei	6800 Yen
Ridge Racer V	Rennspiel	Namco	6800 Yen
Stepping Selection	Entertainment	Jaleco	6800 Yen
Street Fighter EX 3	Beat 'em Up	Capcom	6800 Yen

die PlayStation-2-Variante des Klassikers bietet ebenfalls nie gesehenen Detailreichtum und einen spektakulären Replay-Modus. Qualmende Reifen, Funkenflug und ein Rennverlauf im eingängigen Arcade-Stil sorgen bei konstanten 60 Bildern pro Sekunde für rasanten Spielspaß. Mit *Driving Emotion Type-S* von Square steht darüber hinaus ein weiterer viel versprechender Renner am Start. Im Gegensatz zu *RR V* steht hier jedoch ein realistisches Fahrverhalten der Boliden im Mittelpunkt, von der Steuerung lässt

sich der Titel am ehesten mit der anspruchsvollen *TOCA*-Serie auf der PlayStation vergleichen. Neben zahlreichen authentischen Fahrzeugen lockt der Mehrspielermodus demnächst japanische Raser vor die PlayStation 2. Neben den Rennspielen stand natürlich auch das mit Hochspannung erwartete *Tekken Tag Tournament* im Blickpunkt des Geschehens. Dabei wurde das bewährte Gameplay der erfolgreichen Prügelserei mit vielen grafischen Finessen angereichert. Besonders die 3D-Hintergründe und die ein-



■ **ETERNAL RING** Mit den Gegnern in diesem Rollenspiel ist nicht zu spaßen.

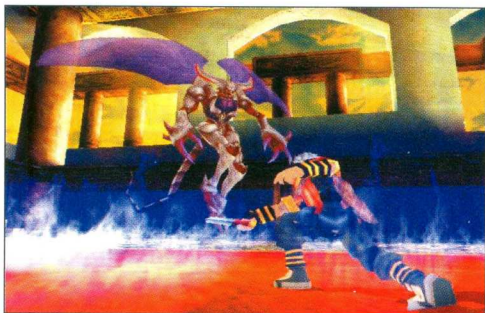


■ **BE ON EDGE** Ohne Zweifel der Titel mit dem ausgefallensten Spielprinzip.

zelnen Fighter sehen atemberaubend aus und lassen das Herz eines jeden Prügelfans höher schlagen. Auch die bekannte *Street Fighter*-Serie wird auf der PlayStation 2 fortgesetzt, dabei bietet *Street Fighter EX 3* neben einer grafischen Generalüberholung auch einen spaßigen Tag-Team-Modus, bei dem sich vier Charaktere gleichzeitig vermöbeln können. Die Klopereien in den gerenderten 3D-Szenarien gehen trotz zahlreicher Details mit 60 fps vonstatten und bieten das typische *Street Fighter*-Gameplay.

Überraschungen

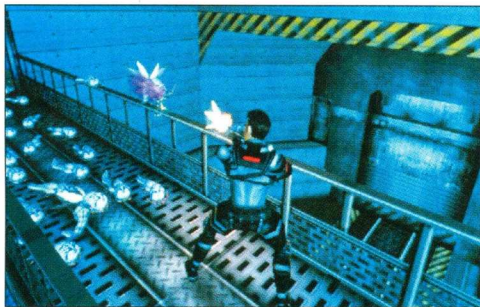
Neben den im Vorfeld lange angekündigten Titeln zeigten die Hersteller auch die eine oder andere Überraschung in den Hallen des Messengeländes. Statt des angekündigten *FIFA 2000* wurde der Presse am Stand von EA ein Snowboarding-Titel namens *Snowboard Supercross* präsentiert. Das Spiel ist in Sachen Gameplay vergleichbar mit der *Cool Boarders*-Serie für die „alte“ PlayStation, konnte



■ **EVERGRACE** Neben beeindruckenden Lichteffekten warten düstere Dämonen bei EverGrace auf furchtlose Abenteurer.



■ **TEKKEN TAG TOURNAMENT** Die von vielen mit Spannung erwartete Prügellorgie scheint den hohen Erwartungen gerecht zu werden.



■ **EXTERMINATION** Das überraschend angekündigte Spiel ist ebenfalls in gruseliger Resident-Evil-Tradition gehalten.

aber nach dem ersten Ausflug in den Tiefschnee noch nicht restlos überzeugend. Für großes Interesse und Wirbel sorgte dagegen die Demo von *Dead or Alive 2*. Den ersten Eindrücken zufolge wird der Titel das Prügelspiel mit der besten Grafik werden, so dass *Tekken Tag Tournament* und *Street Fighter EX 3* hart um die Gunst der Fans kämpfen müssen. Im Vergleich zur gelungenen Dreamcast-Version bietet das Spiel noch detailliertere Charaktere und Hintergrün-

de sowie spektakuläre Effekte, die bislang bei keinem Genrekonkurrenten zu sehen waren. Mit dem bezeichnenden Titel *Extermination* will SCE das neuartige Panik-Action-Genre ins Leben rufen, ohne dabei die Bezeichnung näher zu definieren. Hinter dem Titel verbirgt sich ein düsterer Thriller mit einem actionreichen Gameplay und einer gruseligen Film-Atmosphäre in bester *Resident Evil*-Tradition. Den Preis für das ausgefallenste Spielkonzept verdiente sich ohne



■ **DARK CLOUD** Das Rollenspiel erinnert stark an den N64-Megaseller *Zelda* und dürfte ein Muss für Genrefans darstellen.

Zweifel der Titel *Be on Edge*. Im Spiel besteht die Aufgabe darin, zu einem vorgegebenen Rhythmus einzelne Filmstreifen aneinander zu schneiden. Dabei kann man sein Werk während des Vorgangs sofort auf dem Bildschirm begutachten. Die miteinander verbundenen Sequenzen zeigen den Verlauf einer merkwürdigen Trickfilm-Geschichte rund um einen Geheimagenten. Ob dieser Titel es bis nach Europa schafft, ist mehr als fraglich.

Jens Quantin

Info ALLE SPIELE IM ÜBERBLICK

Der Großteil der Titel konnte beim Festival angespielt werden. Die restlichen Spiele wurden in Videoform präsentiert.

TITEL	GENRE	KOMMENTAR	RELEASE (JAPAN)	EINSCHÄTZUNG
A-Train VI	Simulation	Für Eisenbahnfreunde	4. März	Gut
American Arcade	Simulation	Virtuelle Spielhalle	2000	Sehr Gut
Armored Core 2	Simulation	Die Mech-Schlacht startet im Sommer	Sommer 2000	Sehr Gut
Be On Edge	Entertainment	Kreieren Sie eigene Filme!	2000	Gut
Billard Masters 2	Simulation	Erstklassige Billardsimulation	4. März	Sehr Gut
Dark Cloud	Rollenspiel	RPG im Zelda-Look	2000	Sehr Gut
Dead or Alive 2	Beat 'em Up	Die neue Prügel-Sensation!	30. März	Super
Driving Emotion Type-S	Rennspiel	Imposante Rennspiel-Premiere	2000	Sehr gut
Fantavision	Action	Furiose Feuerwerks-Ballerei	2000	Sehr Gut
Drum Mania	Entertainment	Für Musikliebhaber	4. März	Sehr Gut
Eternal Ring	Rollenspiel	Ein Fest für Rollenspiel-Fans	4. März	Super
EverGrace	Rollenspiel	Rollenspiel mit viel Action	Frühjahr 2000	Sehr Gut
EX Billards	Simulation	Billard aus dem Hause Takara	2000	Gut
Extermination	Action	Actionreicher Spiele-Thriller	2000	Sehr Gut
Gekikukan Pro Baseball	Sportspiel	Beeindruckendes Baseballspiel	2000	Super
Golf Paradise	Golf	Golf der nächsten Generation	4. März	Sehr Gut
Gran Turismo 2000	Rennspiel	Das Messehighlight!	2000	Super
I.Q. Remix+	Puzzlespiel	Knifflige Knochelei	2000	Gut
Jikkyou World Soccer 2000	Fußball	Konami spielt die Konkurrenz aus	März	Super
Jikkyou Powerful Baseball 7	Sportspiel	Baseballspiel von Konami	2000	Gut
Kakinoki Shogi	Brettspielumsetzung	Virtuelles Brettspiel	2000	Gut
Kessen	Strategie	Der potenzielle Strategie-Hit	4. März	Sehr Gut
L'arc-En-Ciel	Entertainment	Spiel rund um eine japanische Band	2000	Gut
Love Story	Simulation	Japanische Dating-Simulation	2000	Gut
Mahjong Takai	Brettspielumsetzung	Virtuelles Mahjong	2000	Gut
Morita Shogi	Brettspielumsetzung	Japanische Schachvariante	4. März	Gut
Onimusha	Action-Adventure	Resident Evil lässt grüßen	Sommer 2000	Sehr Gut
Ridge Racer V	Rennspiel	Hervorragendes Autorennspiel	4. März	Super
Stepping Selection	Entertainment	Das Musikprogramm sorgt für Bewegung	2000	Gut
Street Fighter EX 3	Beat 'em Up	Der Prügelspiel-Klassiker in neuem Gewand	4. März	Sehr Gut
Snowboard Supercross	Sportspiel	Snowboarding von EA	2000	Gut
Tekken Tag Tournament	Beat 'em Up	Ein Traum für Tekken-Fans	4. März	Super

DIE PLAYSTATION 2 IN DEUTSCHLAND

Person: Manfred Gerdes **Beruf:** Geschäftsführer SCED **Internet:** www.playstation.de

Wann kommt die PlayStation 2 in Deutschland? Wie viel wird sie kosten? Was passiert mit der PlayStation 1? Um diese Fragen zu klären, unterhielten wir uns mit Manfred Gerdes, dem Geschäftsführer von Sony Computer Entertainment in Deutschland.



DER MACHER Geschäftsführer Manfred Gerdes wird die PS2 in Deutschland einführen!

PSZ: Wird mit dem Markteintritt der PlayStation 2, auf der ja auch die PlayStation-1-Software läuft, die Vermarktfähigkeit der PlayStation eingeschränkt?

M. Gerdes: Nein, solange noch Software für PlayStation 1 auf den Markt kommt, wird sich auch die Hardware noch verkaufen. Und das wird bei der riesigen installierten weltweiten Hardwarebasis noch sehr lange der Fall sein. Natürlich wird sich der Kunde überlegen, ob er sich gleich eine PlayStation 2 kauft, aber das ist auch eine Frage des Preises. Wir sprechen mit der PlayStation 2 sicherlich eine ganz andere Kundschaft an als mit der PlayStation 1. Mit PlayStation 1 sind wir im Massenmarkt, daher gibt es auch noch sehr gute Ansätze und Möglichkeiten, die alte Hardware weiter zu verkaufen. Wir werden PlayStation 1 weiterverkaufen und PlayStation 2 obendrauf setzen. Wir werden im nächsten Jahr eine klare Zwei-Marken-Strategie fahren.

PSZ: Bedeutet das, dass sich das Image von PlayStation verändern wird?

M. Gerdes: Unser Marketingauftritt wird sich nicht verändern. Wir werden uns weiter in der Zielgruppe bewegen. Die Zielgruppe bleibt weiterhin die gleiche, auch von der Altersstruktur her, aber es ist eben nicht mehr der typische Gamer, sondern auch jemand, der sich sonst Spiele wie *Monopoly* kauft und dann auch mal zur PlayStation greift. Die PlayStation 2 wird in der Zwei-Marken-Strategie natürlich ganz klar nach vorne gestellt, während sich die PlayStation 1 eher als Einsteigerkonsole positionieren wird. Mit PlayStation 2 gehen wir in eine ganz neue Zielgruppe und fangen praktisch nochmal ganz neu an. PlayStation 2 wird sicher aus ganz neuen Interessensgruppen Käufer abziehen.

PSZ: Ist für dieses Jahr noch eine Preisreduzierung für PlayStation geplant?

M. Gerdes: Derzeit kann ich nur sagen, dass wir die Notwendigkeit nicht sehen. Vom heutigen Zeitpunkt aus gesehen muss ich diese Frage mit nein beantworten. Wir haben auch derzeit die Warenverfügbarkeit nicht. Die Produktionsstätten laufen bereits teilweise mit PlayStation 2, was natürlich die PlayStation-1-Menge, die produziert werden kann, einschränkt. Für PlayStation 1 ist der Höhepunkt des Lebenszyklus bereits erreicht, wir setzen das neue Produkt also genau zu dem Zeitpunkt auf, wo das alte Produkt langsam ausklingt.

PSZ: Wird die PlayStation 2 sicher in diesem Jahr kommen?

M. Gerdes: Ja, definitiv. Es gibt auch schon ein Datum, das ich jedoch noch nicht nennen darf. Aber das Datum steht fest und es wird noch in diesem Jahr sein. Auch der Preis steht bereits fest.

PSZ: Können die Händler jetzt schon vorbestellen?

M. Gerdes: Der Zeitpunkt für den Vorverkauf ist noch nicht da. Obwohl der Handel teilweise schon mit Anfragen überschüttet wird und einige Kunden bereits Anzahlungen leisten wollen, um bei der ersten Lieferung Ware zu erhalten, wird der Vorverkauf erst zu einem späteren Zeitpunkt gestartet. Wir wollen auch noch keine Planmengen oder Erstauslieferungsmengen festlegen, weil es einfach noch zu früh ist. Wir werden zu nächst den Japan-Launch beobachten und sehen, wie sich das Produkt dort entwickelt und etabliert. Dann werden wir über die Versorgung des europäischen und des deutschen Marktes nachdenken.

PSZ: Wann wird das etwa so weit sein?

M. Gerdes: Nicht vor dem 1. April. Auch wird Amerika und Europa sicher in diesem Jahr noch nicht vorrangig behandelt werden, der wichtigste Markt für die

PlayStation 2 in diesem Jahr ist klar Japan. Wir werden nach dem 1. April mit unseren Plänen vorsprechen und dann entscheiden, ob diese realisierbar sind und wo die Ware hingeht. Wie immer werden wir sicher keinen Markt austrocknen lassen. Das war immer unsere Devise. Da, wo die Nachfrage ist, werden wir sie nicht in einem unendlichen Maße befriedigen, aber wir werden uns bemühen, ein vernünftiges Verhältnis zu finden, ohne bestimmte Märkte zu vernachlässigen.

PSZ: Wird sich für PlayStation 2 nach den Erfahrungen aus PlayStation 1 eine andere Strategie bei der Auswahl der Handelskanäle ergeben?

M. Gerdes: Wir werden die kommenden sechs Monate tatsächlich nutzen, um herauszufinden, wer zu Beginn mit Ware versorgt wird und wo das Produkt wirklich positioniert werden muss. Auf keinen Fall haben wir ein Interesse daran, dass die leidige Preisprofilierung im Handel sich bei der PlayStation 2 fortsetzt. Wir werden versuchen, dies bestmöglich bereits im Vorfeld zu verhindern. Es macht keinen Sinn, PlayStation 2 in der Breite zu vermarkten, wie wir es derzeit mit PlayStation 1 machen.

PSZ: Gibt es schon konkrete Erkenntnisse, was bei PlayStation nicht gut gelaufen ist und bei PlayStation 2 unbedingt vermieden werden muss?

M. Gerdes: Wir werden sicher nicht so in die Breite gehen wie bei PlayStation 1. Wir werden stärker kanalisieren. Grundsätzlich gibt es noch viele Fragen, die offen sind und die wir noch klären müssen, zum Beispiel, ob PlayStation 2 in der Spielwarenabteilung der Warenhäuser sinnvoll platziert ist. Rücken diese Abteilungen künftig näher an die Multimedia-Abteilung, macht es natürlich Sinn. Ganz alleine in der Spielwarenabteilung macht das Produkt im ersten Schritt sicherlich

dort keinen Sinn. Ebenso sind die Hyper- und Cash-&-Carry-Märkte für den ersten Schritt der Vermarktung weniger geeignet, hier sehen wir eher die PlayStation 1. Das Produkt wird einfach zu beratungsintensiv für Flächenmärkte.

PS2: Wird die Markteinführung der PlayStation 2 durch einen möglichen Launch von Nintendos Dolphin oder sogar einer Microsoft-Konsole komplizierter?

M. Gerdes: Nein, ich denke, ganz im Gegenteil. Wir gehen an den Release der neuen Konsole sehr selbstbewusst heran, da wir mit der ältesten Konsole am Markt immer noch sowohl bei den Stückzahlen als auch beim Umsatz vorne liegen. Eine reine Feature-Liste ist nicht mehr unbedingt ausschlaggebend. Auch der Saturn und später das Nintendo 64 war der PlayStation technisch überlegen, dennoch hat unser Gesamtkonzept besser funktioniert, unsere Vermarktungsstrategie besser gewirkt und uns letztlich erfolgreicher gemacht als

die Konkurrenten. Außerdem hat noch niemand einen Dolphin gesehen, genauso wenig wie eine X-Box. Niemand weiß, wann diese Konsolen erscheinen werden und wie sie überhaupt positioniert werden. Hier sehe ich kein Problem. Besonders wichtig ist auch die Unterstützung der 3rd Partys.

PS2: Wie groß ist Ihrer Meinung nach der Einfluss des Preises?

M. Gerdes: Natürlich ist der Einfluss des Preises nicht zu vernachlässigen. Die Preisschlacht zwischen Nintendo und Sony hat natürlich jeweils Einfluss auf die Verkäufe gehabt. Dauerhaft zählt jedoch die Marke viel stärker. Im Vergleich zum Wettbewerb besetzen wir also die Position der ersten Marke, so dass bei Preisgleichheit eher der Griff zu unserem Produkt erfolgen wird. Gerade bei unserer Zielgruppe stehen Marken im Vordergrund, mit einem Markenprodukt kann sich unsere Zielgruppe profilieren, kann zeigen, dass Sie das Produkt hat, das in ist und das man ha-

Info DIE PS2 IN DEUTSCHLAND

 SCE-Manager Phil Harrison gab auf der Messe bekannt, dass die PlayStation 2 in Europa am 29. September erscheinen soll. Ob dieser ehrgeizige Termin gehalten werden kann, wird sich zeigen. Manfred Gerdes sprach auf der Spielwarenmesse von Oktober, November oder Dezember ...

ben muss. Der Preis wird die Möglichkeiten, die unser Produkt bietet, selbst rechtfertigen, wir werden dort nicht argumentieren müssen. Man kann nicht nur die Preise vergleichen, sondern muss auch den Nutzen, die Qualität, das Design und die Anpassungsqualität in Relation zum Preis setzen. Und hier werden wir das bieten, was man für den Preis auch erwarten kann.

PS2: Herr Gerdes, wir bedanken uns für dieses Gespräch.

Info EINSCHÄTZUNG DER DEUTSCHEN HÄNDLER

Was ist Wunsch? Was ist Realität? Wir hörten uns bei den bedeutendsten deutschen Videospiele-Fachhändlern um und baten sie um ihre Einschätzungen bezüglich der PlayStation 2.

DIE HÄNDLER



Theo Kranz (47), Geschäftsführer



Stefan Anders (31), Geschäftsführer



Tolga Diethelm (30), Geschäftsführer



Hans Jürgen Grahl, Geschäftsführer

FRAGEN

Wann und zu welchem Preis erwarten Sie die PlayStation 2 (in Deutschland)?

Ich erwarte die PlayStation 2 im Herbst. Welche Stückzahlen für den deutschen Markt zur Verfügung stehen, hängt nicht zuletzt vom Erfolg der PlayStation 2 in Japan und den USA ab. Die Ware wird auf jeden Fall sehr knapp werden. Wir rechnen mit einem Einführungspreis von ca. DM 699,-.

Aufgrund der Preissituation in Japan gehe ich von einem Startpreis zwischen DM 599,- und DM 799,- aus. Zum Termin sehe ich den anvisierten Termin Herbst 2000 als nicht besonders realistisch an, meiner Meinung nach wird eine Markteinführung in Deutschland nicht vor Frühjahr 2001 erfolgen.

Wir erwarten den Start der PlayStation 2 Ende Oktober/Anfang November und gehen dabei von einem Einführungspreis zwischen DM 600,- und DM 800,- DM aus.

Wir erwarten die PlayStation 2 Ende des Jahres für DM 699,-.

Welche Empfehlung haben Sie für Ihre Kunden, damit Sie rechtzeitig zum Start eine PlayStation 2 haben?

Ich rate allen unseren Kunden sich das Gerät so früh wie möglich zu reservieren. Nachdem der ersten Kunden das Gerät schon jetzt vorbestellen wollen, haben wir beschlossen, Vorbestellungen ab sofort aufzunehmen. Einen verbindlichen Preis können wir natürlich noch nicht nennen. Ob wir mit Anzahlungen arbeiten werden, steht noch nicht fest. Anzahlungen werden frühestens dann möglich, wenn der Preis für die PlayStation 2 feststeht.

Frühzeitig vorbestellen, am besten natürlich bei Playcom, denn wer zuerst kommt, mahlt zuerst ... Da aufgrund unserer Erfahrungen der letzten Jahre (und Konsolen) am Anfang mit Warenknappheit zu rechnen ist, werden wir wie auch bei den letzten Releases von neuen Konsolen anhand des Bestelleinganges ausliefern.

Eine Reservierung seitens unserer Kunden sollte unbedingt schriftlich erfolgen (Brief, E-Mail), eine Anzahlung setzen wir jedoch NICHT voraus.

Wir erwarten, dass Sony für den Deutschlandstart in ausreichender Stückzahl produzieren wird. Aber gerade am ersten Tag des Release kann es immer zu Engpässen kommen. Eine Reservierung (mit evtl. Anzahlung) sollte aber sicherstellen, die Konsole auch zu bekommen.

Welche Erfolgsaussichten hat die PS2 Ihrer Meinung nach? Wie stufen Sie den zu erwartenden Absatz im Vergleich zu Segas Dreamcast ein?

Beim Dreamcast sehe ich in diesem Jahr noch großes Potenzial. Die PlayStation 2 allerdings wird den gesamten Markt in neue Dimensionen führen. Dies meine ich nicht nur im Blick auf die Erweiterung des Marktes, sondern auch im Bezug auf die Qualität der Spiele. Bei Gesprächen mit Kunden fällt mir auf, dass diese vor allem die Abwärtskompatibilität und die DVD-Tauglichkeit loben.

Da über die Konkurrenzprodukte im Moment nicht allzu viel zu erfahren ist und der Dreamcast zum Zeitpunkt der Markteinführung in Deutschland doch schon wieder über ein Jahr alt ist, gebe ich der PS 2 die besten Chancen. Natürlich wird auch die Abwärtskompatibilität zur PS 1 sowie die erfreulich große Auswahl von Schnittstellen die Kaufentscheidungen der Konsumenten nachhaltig zu Gunsten der PS 2 entscheiden.

Meiner persönlichen Meinung nach wird die PlayStation 2 ein sehr großer Erfolg, wenn man bedenkt, dass die Kompatibilität zu den bestehenden PlayStation-Spielen gewährleistet wird. Zudem hat der Käufer ein vollwertiges DVD-Abspielgerät. Aufgrund des höheren (bestehenden) Softwareangebotes wird die PlayStation 2 den zu erwartenden Absatz im Vergleich zu Segas Dreamcast überbieten.

Betrachtet man Sonys Marketing-Budget, die Leistungsdaten der Konsole und last-but-not-least die DVD-Funktionalität, so hat Sony einen Gewinner. Sega wird sich jedoch nicht einfach kampfflos ergeben – schon jetzt ist zu spüren, dass Sega seine Bemühungen vervielfachen wird. Es bleibt spannend.



Tekken Tag Tournament



Kessen



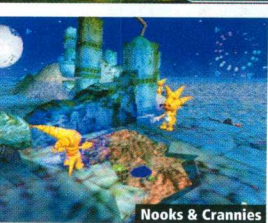
GP 500



Jikkyou World Soccer 2



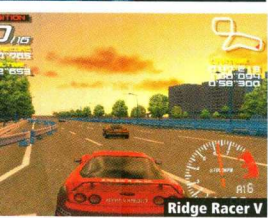
Dead or Alive 2



Nooks & Crannies



Fantavision



Ridge Racer V



Ever Grace



Maximo



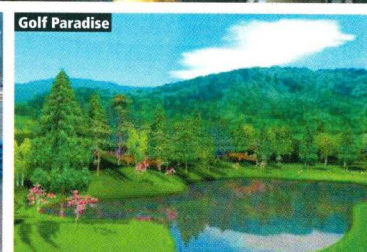
All Star Pro Wrestling



Armored Core 2



Gran Turismo Sport



Golf Paradise