

**Le vendite di PlayStation®4 (PS4 ™) superano 30,2 milioni di unità**

**a livello mondiale**

**Tokyo, 25 Novembre 2015** - Sony Computer Entertainment Inc. (SCE) ha annunciato oggi che il sistema di intrattenimento PlayStation®4 (PS4™) ha venduto complessivamente più di 30,2 milioni di unità in tutto il mondo al 22 novembre[[1]](#footnote-1). PS4 si conferma la console con la vendita più rapida nella storia delle piattaforme PlayStation®.

La rapida diffusione di PS4 conferma la sua capacità di fornire esperienze di intrattenimento coinvolgenti. Gli utenti possono scegliere tra un offerta ampia e trasversale di contenuti, che spazino dai giochi su supporto fisico a quelli in download digitale, a una vasta gamma di servizi disponibili su PlayStation Network™, tra i quali il servizio su abbonamento PlayStation®Plus, applicazioni per lo streaming di video, musica e contenuti televisivi. Con il costante incremento dei contenuti messi a disposizione dall’azienda, i 30,2 milioni di possessori di PS4 in tutto il mondo hanno aumentato il tempo dedicato al gioco e alla fruizione dei servizi di intrattenimento.

"Siamo grati che, sin dal lancio avvenuto due anni fa, i giocatori di tutto il mondo abbiano continuato a scegliere PS4 come la migliore piattaforma su cui giocare" ha dichiarato Andrew House, Presidente e CEO di Sony Computer Entertainment Inc. "Siamo costantemente impegnati nel mettere a disposizione del nostro pubblico giochi e servizi di intrattenimento sempre più coinvolgenti. Grazie al supporto dei nostri partner, PS4 continua a essere la piattaforma di riferimento per il gioco e per l’innovazione nell’intrattenimento interattivo."

L’offerta di giochi PS4 continuerà ad ampliarsi già a partire dal Natale con titoli molto attesi, come DRAGON QUEST BUILDERS (SQUARE ENIX CO., LTD.), Ryu Ga Gotoku Kiwami (SEGA Games Co., Ltd.), Bloodborne The Old Hunters Edition, Gravity Rush Remastered e Uncharted 4: Fine di un Ladro (SCE Worldwide Studios). Inoltre la comunità di sviluppatori indipendenti continuerà a produrre titoli innovativi per PS4, tra i quali GALAK-Z (17-bit) e *Super Time Force Ultra* (Capybara Games).[[2]](#footnote-2)

SCE è focalizzata ad ampliare l’offerta di PS4 per garantire un’esperienza di intrattenimento ricca e variegata, possibile solo su PlayStation.

PS4 è attualmente disponibile in 124 Paesi in tutto il mondo.[[3]](#footnote-3)

**Sony Computer Entertainment Inc.**

Recognized as a global leader and company responsible for the progression of consumer-based computer entertainment, Sony Computer Entertainment Inc. (SCEI) manufactures, distributes, develops and markets the PlayStation®4 computer entertainment system, the PlayStation®3 (PS3™) computer entertainment system, and the PlayStation®Vita (PS Vita) portable entertainment system. SCEI has revolutionized home entertainment since it launched PlayStation® in 1994. PlayStation®2 further enhanced the PlayStation® legacy as the core of home networked entertainment. PSP® (PlayStation®Portable) broadened the entertainment experiences into the portable arena. PS3 is a computer entertainment system that incorporates the powerful Cell Broadband Engine and RSX processors. PS Vita is a portable entertainment system that offers a revolutionary combination of rich gaming and social connectivity. PlayStation®4 redefines rich and immersive gameplay with powerful graphics and speed, intelligent personalization and deeply integrated social capabilities. PlayStation™Network, that includes PlayStation®Store, delivers unparalleled online gaming experience to PlayStation users. PlayStation™Now, a streaming game service that leverages cloud-based technology, enables users to instantly enjoy a wide range of PS3 games on numerous Internet-connected devices they use every day. Headquartered in Tokyo, Japan, SCEI, along with its affiliated companies, Sony Computer Entertainment America LLC and Sony Computer Entertainment Europe Ltd., and its division company, Sony Computer Entertainment Japan Asia, develops, publishes, markets and distributes hardware and software, and manages the third party licensing programs for these platforms in their respective markets worldwide.

**Per ulteriori informazioni stampa:**

Sony Computer Entertainment Italia S.p.A - Relazioni con i media

**Tiziana Grasso** - 06 33074274 – [tiziana\_grasso@scee.net](mailto:tiziana_grasso@scee.net)

**Alfredo Mazziotta** - 06 33074227 - [alfredo\_mazziotta@scee.net](mailto:alfredo_mazziotta@scee.net)

Ufficio stampa SCE Italia c/o INC-Istituto Nazionale per la Comunicazione

**Simone Silvi** - 06.44160881 – 347.5967201 – [s.silvi@inc-comunicazione.it](mailto:s.silvi@inc-comunicazione.it)

**Mariagrazia Martorana** - 06.44160864 – 333 5761268 – [m.martorana@inc-comunicazione.it](mailto:m.martorana@inc-comunicazione.it)

1. Il numero delle vendite ai consumatori è stimato da SCEI. I dati di vendita di PS4 ™ sono stati raccolti in Giappone dal 22/02/2014 al 22/11/2015, in America del Nord dal 15/11/2013 al 21/11/2015, in Europa e in America Latina dal 29/11/2013 al 21/11/2015, e in Asia dal 17/12/2013/ al 22/11/2015. [↑](#footnote-ref-1)
2. L’elenco dei titoli, così come il loro numero, differisce da regione a regione. [↑](#footnote-ref-2)
3. Dato aggiornato al 16/11/2015 [↑](#footnote-ref-3)