



2003年1月9日

## 「プレイステーション 2」・「プレイステーション」 2002年末の商戦においてハードウェア、ソフトウェアともに 全世界合計で過去最高の販売を達成

株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントは、2002年の年末商戦期において、「プレイステーション 2」(PS2)と「プレイステーション」(PS)を合わせたプレイステーションビジネス全体で、ハードウェア、ソフトウェアともに全世界合計で過去最高の実売(セルスルー)を記録しました。

PS2ハードウェアは、北米において11月および12月の2か月間で前年同時期を42%上回る400万台以上の実売数量<sup>1</sup>を記録し、特に12月第3週および第4週の2週間の実売<sup>1</sup>は約150万台を上回りました。欧州(PAL地域)では前年同時期を27%上回る340万台以上の実売数量<sup>1</sup>を記録し、特に12月の実売<sup>1</sup>は前年同月を50%上回る240万台となりました。国内では、同2か月間に2003年初週を加えた実売数量<sup>1</sup>は約94万台で前年同時期に比べて27%減となりました。この結果、PS2ハードウェア全体では同2か月間で前年同時期を24%上回る約850万台の実売を達成しました。

PS2専用ソフトウェアについても、年末商戦において全世界で魅力的なタイトルが多数発売され、多くのヒット作品が生まれました。欧米ではロックスター・ゲームズ社の「Grand Theft Auto: Vice City」が記録的な大ヒットとなったことに加え、エレクトロニック・アーツ社の「James Bond 007: Nightfire」「FIFA Soccer 2003」「The Lord of the Rings The Two Towers」「Madden NFL 2003」、THQ社の「Smackdown! Shut Your Mouth」、アクティビジョン社の「Tony Hawk's Pro Skater 4」、スクウェアEA社の「Kingdom Hearts」および当社の「The Getaway」「WRC II Extreme」「SOCOM: U.S. Navy SEALs」などの新作タイトルが大ヒットを記録しました。併せて一昨年に発売されたロックスター・ゲームズ社の「Grand Theft Auto III」や当社制作の「グランツーリスモ3 A-spec」などの旧作ソフトも引き続き好調な販売数量を記録しました。日本では(株)ナムコの「テイルズ オブ デスティニー2」、(株)バンダイの「SDガンダム Gジェネレーション・ネオ」、(株)コナミコンピュータエンタテインメント東京の「ワールドサッカーウイニングイレブン6 ファイナルエヴォリューション」、(株)スクウェアの「アンリミテッド: サガ」などのヒット作が生まれました。これらの結果、11月および12月の2か月間におけるPS2専用ソフトウェアの全世界生産出荷数量は前年同時期を41%上回り、同期間では過去最高となる約5,200万本を記録しました。

PS2のネットワーク接続についても、北米および日本でユーザーが着実に増えています。北米ではPS2をネットワークに接続するための「PS2専用ネットワークアダプター(Ethernet/modem)」の販売数量は12月末時点で40万台を超え、旺盛な需要が続いています。また、日本では「プレイステーションBBユニット」の出荷数量が19万台<sup>2</sup>に達し、今春には(株)コーエーの「信長の野望 Online」や当社制作の「みんなのGOLF オンライン」の発売が予定されるなど、本年中には計20タイトルの発売が予定されています。併せて、欧州におけるネットワーク展開も今春以降順次開始する予定です。

PS2は発売から3年を迎え、世界各地において家庭用エンタテインメント・プラットフォームの標準としての地位を確立しました。これにより魅力的なタイトルがPS2プラットフォームに多数発売され、ハードウェアの更なる普及を促すという好循環の局面に入っております。生産・販売体制の更なる拡充など、年度を通じて万全の体制で臨んだことが上述の好結果に寄与しました。

これに加えて、発売後9年目を迎え、全世界で累計生産出荷数量が9200万台を超えた「プレイステーション（PSone）」ハードウェアについても昨年の11月および12月の2か月間で実売数量は約200万台に達しており、引き続き好調に販売数量を伸ばしています。

株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントは、今後も「プレイステーション」および「プレイステーション 2」のビジネスを通じて、音楽・映画・放送・出版などが融合する新しいブロードバンド時代のコンピュータ・エンタテインメントの創造を推進してまいります。

以上

1 ハードウェアの実売数量は当社調査による推計値。

2 2001年に先行発売した「PS2専用ハードディスクドライブユニット」の数量を含む。