



# Sony Computer Entertainment Inc.

2014年3月4日

## 「プレイステーション 4」(PS4™) 発売から約3カ月半で世界累計実売600万台を達成し、 ゲームを通じて新しいソーシャル体験の楽しみが急速に普及

～PS4™専用ソフトウェアの実売本数1,370万本を突破、  
PS4™の世界観が多くのユーザーに浸透し、  
ゲームプレイの“シェア”は1億回以上、“生中継”の視聴回数は5,000万回以上を達成、  
PlayStation®Plusの会員数は大幅に増加し、ネットワークサービスの基盤がさらに拡充～

株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント（SCE）が販売する「プレイステーション 4」（PS4™）は、3月2日時点で全世界の実売が累計で600万台を達成いたしました<sup>※1</sup>。これには、2月22日に発売した日本国内での実売37万台が含まれます。

ソフトウェアメーカー各社様、インディーズ（独立系）開発者様およびSCEワールドワイド・スタジオ（SCE WWS）より発売中の約30タイトル<sup>※2</sup>にのぼるPS4™専用ソフトウェアの売り上げも引き続き好調に推移しており、販売店およびPlayStation®Storeでの累計実売本数が、3月2日時点で1,370万本に達しました<sup>※3</sup>。大手から独立系まで幅広い開発会社ならびに開発者の皆様にご賛同いただき、数々の素晴らしいソフトウェアタイトルをユーザーの皆様にお届けすることで、PS4™プラットフォームの普及がますます進んでいます。中でも、全世界ですでに210万本以上の売上を達成している『KILLZONE SHADOW FALL』（SCE WWS）、ご好評いただいている『KNACK』（SCE WWS）をはじめ、『Call of Duty: Ghosts』（Activision）、『FIFA14』（Electronic Arts）、『Battlefield 4』（Electronic Arts）、『Assassin's Creed: IV Black Flag』（Ubisoft Entertainment）といったタイトルが好調な売上げを記録しています。さらにインディーズ（独立系）のゲーム開発者様からは、『Contrast』（Compulsion Games）、『Warframe』（Digital Extremes）、『Don't Starve: Console Edition』（Klei Entertainment）などのタイトルをユーザーの皆様にお楽しみいただいています。また日本市場では、『真・三國無双7 with 猛将伝』（株式会社コーエーテクモゲームス）、『ファイナルファンタジーXIV: 新生エオルゼア』（株式会社スクウェア・エニックス）、『龍が如く 維新！』（株式会社セガ）など人気シリーズの最新作がユーザーの皆様が高く支持されています。

今後も、『deep down』（株式会社カプコン）、『METAL GEAR SOLID V: GROUND ZEROES』（株式会社コナミデジタルエンタテインメント）、『KINGDOM HEARTS III』（株式会社スクウェア・エニックス）、『Destiny』（Activision）『Watch\_Dogs™』（Ubisoft Entertainment）、『The Witness』（Thekla, Inc.）、『# DRIVECLUB』（SCE WWS）、

『inFAMOUS Second Son™』（SCE WWS）、『The Order 1886』（SCE WWS）といった期待タイトルの発売が続々と予定されています。

メンバーシップサービス「プレイステーション プラス」（PS Plus）の会員数は、PS4™発売以降爆発的に増加し、これまでご利用いただいている皆様に加えて、PS4™ユーザーの半数以上の皆様にサービスをお楽しみいただいております。PS Plusは、“ディスカウント”や“セーブデータお預かり”、ソフトウェアメーカー各社様およびSCE WWSの人気ソフトウェアタイトルを回数や時間の制限なく無料でお楽しみいただける“フリープレイ”に加え、PS4™では、“オンラインマルチプレイ”や自動インストールに対応した“自動パッチダウンロード”といったサービスや機能を通じて、ユーザーの皆様にごゲームの楽しさをお届けしています。

また、iPhoneやAndroid OSのスマートフォンやタブレットからPlayStation®Storeにアクセスし、コンテンツの購入やPSN<sup>SM</sup>のフレンドとのメッセージ交換などを、いつでもどこでもご利用いただける「PlayStation®App」のインストール数が3月2日時点で360万を超え、PS4™ユーザーをはじめ多くの皆様に「プレイステーション」の世界に触れていただく機会が拡大しています。

さらにPS4™ならではのソーシャル連携機能を利用したゲームプレイの共有についても、世界中の多くのユーザーの皆様にお楽しみいただいております。Facebook®やTwitterでゲームプレイのコンテンツを共有する機能では、これまでに1億回以上<sup>※4</sup>コンテンツが共有されたほか、UstreamおよびTwitchを通じたゲームプレイの生中継は360万回以上<sup>※5</sup>に達し、これらゲームプレイの生中継は各国のPS4™ユーザーに5,600万回以上<sup>※6</sup>観戦されました。世界中のユーザーの皆様がPS4™を介してつながることで、従来のゲームプレイに加えて、より活発でインタラクティブな「プレイステーション」ならではのエンタテインメントを体験いただいております。

「PS4™が日本においても素晴らしいスタートを切ったことを大変嬉しく思います。SCEの期待を上回る勢いでユーザーの皆様がPS4™ならではのソーシャル連携機能を通じ、世界中のユーザーの皆様とつながり、プレイステーションの楽しさを共有していただいていることが、この上ない喜びです。今後もPS4™ならではのコンテンツおよび革新的な機能やサービスを提供し、プレイステーションの世界を拡大してまいります。」

（代表取締役 社長 兼 グループCEO アンドリュー・ハウス）

PS4™は現在、世界57の国と地域で販売されています。

以上

※1 実売数量は、当社調査による推計値です。日本は、2014年2月22日から3月2日までの数値、北米、欧州およびラテンアメリカは2013年11月15日から3月1日まで、アジアは2013年11月29日から2月23日までの数値です。

※2 2014年3月4日時点で提供されているタイトル数です。

- ※3 実売数量は、当社調査による推計値です。日本は、2014年2月22日から3月2日までの数値、北米、欧州およびラテンアメリカは2013年11月15日から3月1日まで、アジアは2013年11月29日から2月23日までの数値です。
- ※4 2013年11月15日から2014年2月28日までの数値です。
- ※5 2013年11月15日から2014年2月28日までの数値です。
- ※6 2013年11月15日から2014年2月28日までの数値です。
  
- ※ 「PlayStation」は、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。「PS4」および「PSN」は、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
- ※ その他記載されている名称は各社の商標または登録商標です。

**SONY**