

طلب «كبير جداً» على بلاي ستيشن 5 قبيل الإطلاق



قال رئيس قسم الألعاب في سوني، إن الشركة تشهد طلباً «كبيراً للغاية» على جهاز ألعابها الجديد بلاي ستيشن 5، من خلال طلبات شراء ما قبل الطرح؛ إذ يسعى المستخدمون لحجز جهاز الجيل القادم قبيل إطلاقه رسمياً في 12 نوفمبر/تشرين الثاني.

وقال جيم ريان الرئيس التنفيذي لوحدة سوني للترفيه التفاعلي، في مقابلة، إن شركة التكنولوجيا اليابانية تلقت طلبات شراء مسبقة على الجهاز في الإثنتي عشرة ساعة الأولى في الولايات المتحدة تضاهي ما تلقتة في أول 12 أسبوعاً للجهاز السابق عليه بلاي ستيشن 4.

وأبلغ «رويترز» بأن «الطلب كما يعبر عنه مستوى طلبات الشراء قبل الطرح كبير جداً جداً».

وباعت الشركة أكثر من 100 مليون جهاز بلاي ستيشن 4، وتطمح لإقناع قاعدة مستخدميه بشراء الجهاز الأحدث من أجل بعض الألعاب مثل «الرجل العنكبوت من مارفل: مايلز موراليس» ذات الرسوم والصوت المحسنين والتغذية الاستراتيجية، من خلال ذراع التحكم الجديدة.

ويأتي إطلاق الجهاز في خضم جائحة «كوفيد-19» التي عززت إيرادات شركات الألعاب، لكنها عطلت أيضاً شبكات

التجزئة وسلاسل تطوير الألعاب وإنتاجها وبيعها في أنحاء العالم. وقال رايان: «ربما لا يعثر كل من يريد شراء بلاي ستيشن 5 في يوم الإطلاق على جهاز ليشتريه»، مضيفاً أن الشركة «تبدل قصارى جهدها» لتوفير معروض كافٍ من أجل موسم التسوق في نهاية السنة. وكونت سوني شبكة من شركات تطوير الألعاب الخاصة بها لإنتاج عناوين حصرية، مثل «شبح تسوشيما» من إنتاج استوديو سكر بنش بروداكشنز، بهدف التصدي لمنافسين مثل مايكروسوفت بجهازها «إكس. بوكس» أو أي لاعبين جدد في السوق. وقال رايان إن سوني ستواصل تطوير ذلك المسار بالجهود الذاتية، مضيفاً أنه «متى أمكننا تعزيز قدراتنا الذاتية بعمليات دمج واستحواذ انتقائية، فقد نفعل». ويتساءل المحللون عما إذا كان نمو قطاع الألعاب اعتماداً على طلب المستهلكين المضطرين إلى لزوم منازلهم، سيستمر في المدى الطويل، ويقول رايان إنها مسؤولية سوني أن تدعم ذلك التوجه. (وتابع: «نتطلع إلى المزيد بكل تأكيد، ونرى أننا نستطيع أن نطور أداءنا بدرجة أكبر مما كنا نتصور»). (رويترز)

"حقوق النشر محفوظة" لصحيفة الخليج. © 2024