

* bet com

<p>Devido à imensa popularidade* bet com* bet com todo o mundo, o console, assim como seus jogos, continuaram a ser fabricados mesmo🏧 apó o lançamento do seu sucessor, o PlayStation 3. Somente depois de 13 anos do seu lançamento, perto do anúncio🏧 do lançamento do PlayStation 4, que o jornal japonês Asahi Shimbun anunciou o encerramento da fabricação do console no Japão🏧 no dia 30 de dezembro de 2012. E no dia 4 de janeiro de 2013, o jornal britânico The Guardian🏧 anunciou que a Sony encerrou a produção dos consoles PlayStation 2 no mundo inteiro.[4]</p>

<p>O PS2 é o console de videogame🏧 mais vendido de todos os tempos. De acordo com dados provenientes da Sony de 31 de março de 2012, foram🏧 vendidas mais de 155 milhões de unidades de PlayStation 2[2] e mais de 420 milhões de unidades de jogos originais🏧 do console. Foram lançados mais de 4000 jogos oficiais, licenciados para o console.[5] O últimeo jogo lançado para PlayStation 2🏧 foi Pro Evolution Soccer 2014 lançado* bet com* bet com 8 de novembro de 2013.[6][7]</p>

<p>O sucessor do PlayStation é anunciado pela Sony🏧* bet com* bet com março de 1999 e lançado um ano depois no Japão,* bet com* bet com 4 de março de 2000. Na🏧 América do Norte, o evento ocorreu no dia 26 de outubro do mesmo ano. A notícia causa estrondosa repercussão em🏧 * bet com todo mundo, a ponto de esvaziar lojas ainda no dia de seu lançamento[8][9] e, devido a atrasos na fabricação,🏧 apenas alguns milhões de pessoas obtiveram o console atéo final de 2000.[10] Outra opção era comprar o console na🏧 internet através de sites de leilões, como o eBay, onde ele era vendido por até mil dólares.[11]</p>

<p>Inicialmente, o PlayStation 2🏧 teve muitas unidades vendidas com base na força da marca PlayStation e da compatibilidade com a versão anterior, com mais🏧 de 980 000 unidades comercializadas no Japão* bet com* bet com 5 de março de 2000, um dia apó o lançamento.[12]] Mais🏧 tarde, a Sony adiciona novos kits de desenvolvimento para desenvolvedores de jogos e mais unidades de PS2 para os consumidores.</p>

<p>A🏧 Sony, ao contrário da Sega durante as vendas do seu Dreamcast, a qual parecia dar maior ênfase ao suporte online🏧 apenas a os seus jogos iniciais e, então, coincidindo com o lançamento do Xbox Live, decide criar o periférico PlayStation Network🏧 Adapter no final de 2002, enquanto o jogo SOCOM: U.S. Navy SEALs torna-se o primeiro a ter sup