

## \* bet com

&lt;p&gt;Devido &#224; imensa popularidade\* bet com\* bet com todo o mundo, o console, assim como seus jogos, continuaram a ser fabricados mesmo ap&#243;s o lan&#231;amento do seu sucessor, o PlayStation 3. Somente depois de 13 anos do seu lan&#231;amento, perto do an&#250;ncio do lan&#231;amento do PlayStation 4, que o jornal japon&#234;s Asahi Shimbun anunciou o encerramento da fabrica&#231;&#227;o do console no Jap&#227;o no dia 30 de dezembro de 2012. E no dia 4 de janeiro de 2013, o jornal brit&#226;nico The Guardian anunciou que a Sony encerrou a produ&#231;&#227;o dos consoles PlayStation 2 no mundo inteiro.[4]&lt;/p&gt;&lt;p&gt;O PS2 &#233; o console de videogame mais vendido de todos os tempos. De acordo com dados provenientes da Sony de 31 de mar&#231;o de 2012, foram vendidas mais de 155 milh&#245;es de unidades de PlayStation 2[2] e mais de 420 milh&#245;es de unidades de jogos originais do console. Foram lan&#231;ados mais de 4000 jogos oficiais, licenciados para o console.[5] O &#250;ltimo jogo lan&#231;ado para PlayStation 2 foi Pro Evolution Soccer 2014 lan&#231;ado\* bet com\* bet com 8 de novembro de 2013.[6][7]&lt;/p&gt;&lt;p&gt;O sucessor do PlayStation &#233; anunciado pela Sony\* bet com\* bet com mar&#231;o de 1999 e lan&#231;ado um ano depois no Jap&#227;o,\* bet com\* bet com 4 de mar&#231;o de 2000. Na Am&#233;rica do Norte, o evento ocorre no dia 26 de outubro do mesmo ano. A not&#237;cia causa estrondosa repercuss&#227;o\* bet com\* bet com todo mundo, a ponto de esvaziar lojas ainda no dia de seu lan&#231;amento[8][9] e, devido a atrasos na fabrica&#231;&#227;o, apenas alguns milh&#245;es de pessoas obtiveram o console at&#233; o final de 2000.[10] Outra op&#231;&#227;o era comprar o console na internet atrav&#233;s de sites de leil&#245;es, como o eBay, onde ele era vendido por at&#233; mil d&#243;lares.[11]&lt;/p&gt;&lt;p&gt;Inicialmente, o PlayStation 2 teve muitas unidades vendidas com base na for&#231;a da marca PlayStation e da compatibilidade com a vers&#227;o anterior, com mais de 980 000 unidades comercializadas no Jap&#227;o\* bet com\* bet com 5 de mar&#231;o de 2000, um dia ap&#243;s o lan&#231;amento.[12] Mais tarde, a Sony adiciona novos kits de desenvolvimento para desenvolvedores de jogos e mais unidades de PS2 para os consumidores.&lt;/p&gt;&lt;p&gt;A Sony, ao contr&#225;rio da Sega durante as vendas do seu Dreamcast, a qual parecia dar maior &#234;nfase ao suporte online apenas aos seus jogos iniciais e, ent&#227;o, coincidindo com o lan&#231;amento do Xbox Live, decide criar o perif&#233;rico PlayStation Network Adapter no final de 2002, enquanto o jogo SOCOM: U.S. Navy SEALs torna-se o primeiro a ter suporte a gameplay online. Por possuir uma sa&#237;da para a conex&#227;o de um HD interno, o Network Adapter possibilitava aos usu&#225;rios baixar expans&#245;es, mapas, arquivos e conte&#227;