



PlayStation to światowa marka, która od samego początku swojego istnienia kojarzy się z najlepszą rozrywką, najnowocześniejszymi technologiami i najbardziej popularnymi grami. Polski oddział Sony Computer Entertainment Europe powstał w 2008 roku i od tego czasu dostarcza najwyższej jakości produkty i usługi lokalnym konsumentom, promując najnowsze technologie i rozwiązania.

#### TO, CZEGO NIE WIEDZIAŁEŚ

PS3 było jednym z pierwszych urządzeń w masowej sprzedaży, które posiadało czytnik płyt Blu-ray.

PS3 obsługuje stereoskopowe 3D zarówno w grach, jak i filmach.

PS3 umożliwia podnoszenie rozdzielczości filmów na DVD do standardu HD.

Czy wiedzieliście, że jedna gra na PS3 powstaje około 4 lat?



#### Kontekst rynkowy

Sony Computer Entertainment Polska zajmuje się dystrybucją platform sprzętowych sygnowanych logo PlayStation oraz wydawaniem gier dedykowanych tymże platformom na terenie naszego kraju.

Rynek sprzętu i gier wideo w Polsce charakteryzuje się dualną strukturą odbiorców, spośród której można wyodrębnić konsumentów zorientowanych na tradycyjny, stacjonarny model rozrywki (PlayStation 3) oraz nowy, dynamicznie rozwijający się segment kontrolerów ruchowych (PlayStation Move) i gier na nie przeznaczonych.

Drugim filarem lokalnej strategii firmy są przenośne, dedykowane urządzenia do grania (PlayStation Vita oraz PlayStation Portable), które przez wzgląd na swój mobilny charakter są niezwykle popularne wśród najmłodszych użytkowników PlayStation.

#### Oferta

PlayStation od samego początku swego istnienia skupia się przede wszystkim na dostarczaniu najwyższej jakości sprzętu oraz gier. Obecnie kluczowym produktem oferty jest PlayStation 3 – jeden z najbardziej popularnych systemów domowej rozrywki w Polsce. Dzięki wprowadzeniu w 2010 roku oferty z kontrolerem ruchu PlayStation Move, możliwe stało się rozszerzenie jego grup docelowych o rodziny z dziećmi oraz tzw. graczy socjalnych. Razem z czytnikiem płyt Blu-ray, obsługą stereoskopowego 3D oraz bezpłatnym dostępem do usług sieciowych, PS3 oferuje wachlarz możliwości, spośród których każdy użytkownik znajdzie coś dla siebie.

Rok 2012 był dla PlayStation Polska bardzo istotny z perspektywy portfolio przenośnych systemów rozrywki. W lutym miała miejsce premiera PlayStation Vita – najnowszego, mobilnego sprzętu do grania, który z miejsca stał się jednym z filarów komunikacji marki.

Natomiast w listopadzie 2012 roku firma wprowadziła do sprzedaży najnowsze akcesorium do PlayStation3, interaktywną książkę Wonderbook, w zestawie z grą Księga Czarów, która powstała we współpracy z J.K. Rowling. Plany rozwoju platformy Wonderbook zakładają w najbliższym czasie współpracę z takimi partnerami, jak BBC oraz Disney.

Dodatkowo, jedną z najbardziej dynamicznie rozwijających się usług jest PlayStation Network – bezpłatna platforma sieciowa dla urządzeń PlayStation. W jej ramach należy wyróżnić płatny serwis premium PS Plus, który oferuje konsumentom najlepsze gry na PS3 i PS Vita, bez żadnych dodatkowych opłat.





### Osiągnięcia

Marka PlayStation przez lata obecności na polskim rynku silnie zapisała się w świadomości konsumentów, stając się synonimem domowej rozrywki. Wykorzystując znakomitą znajomość marki, PlayStation Polska może skupić się na rozwoju tych aspektów swojej działalności, które czynią jej produkty jak najbardziej atrakcyjnymi dla lokalnych użytkowników. Szczególnym powodem do dumy dla marki jest rozpoczęty w 2009 roku projekt „Lokalizacje 2.0”. Jego podstawowym założeniem jest wprowadzanie na rodzimy rynek gier i sprzętów w pełnej polskiej wersji językowej, przy jednoczesnym zachowaniu najwyższej dbałości o standardy językowe i jakość przygotowanych materiałów. W ramach „Lokalizacji 2.0” PlayStation Polska współpracuje z najlepszymi specjalistami z zakresu tłumaczeń oraz największymi gwiazdami polskiego kina i teatru, które podkładają głosy pod postacie występujące w grach. Do tej pory w produkcjach wystąpili m.in. Krystyna Janda, Bogusław Linda, Michał Żebrowski, Wojciech Malajkat oraz wielu innych, wspaniałych aktorów.

### Promocja Marki

Na przestrzeni lat PlayStation zaślęgło odważnymi i innowacyjnymi kampaniami, o których dyskutowano jeszcze długo po ich zakończeniu. Spoty, takie jak *Double Life* (1999), są klasyką światowej reklamy i nawet obecnie, pomimo znaczącego upływu czasu, wywołują ogromne emocje i przekazują ponadczasowe wartości. Od początku działalności firmy wiele zmieniło się także w języku komunikacji. PlayStation wyewoluowało ze sprzętu do grania w centrum domowej rozrywki, otworzyło się na rodziny i dzieci, a same gry konkurują dzisiaj o wolny czas z wyjściem do kina, sportem czy książką. Jedno natomiast pozostaje niezmiennie – w centrum działań PlayStation zawsze pozostaje gracz.

### Wartości Marki

PlayStation to marka, która istnieje dzięki temu, że świat gier i otaczająca nas rzeczywistość przenikają się oraz manifestują klarownie wartości, które obecne są w każdym naszym działaniu:

- **EMOCJE** – doświadczenia ze świata gier dostarczają prawdziwych radości, smutków, adrenaliny towarzyszącej wyścigom, czy miłości, jaką obdarzamy wirtualnego pupila. I zostają z użytkownikami długo po tym, jak skończą grać.
- **PRZENIKANIE SIĘ ŚWIATÓW** – dzięki innowacyjnym pomysłom i technologiom, takim jak rozszerzona rzeczywistość, linia pomiędzy otaczającym nas światem a jego wirtual-



nym odbiciem zciera się coraz bardziej. PlayStation zaś zawsze znajduje się w samym centrum wydarzeń.

- **NIEOPRAWNOŚĆ** – mówiąc wprost: PlayStation to marka z charakterem. Od samego początku istnienia robi wszystko po swojemu, podważa autorytety i ma dość niepokorną naturę.
- **CELEBROWANIE** – graczy i wspólnej historii, którą PlayStation tworzy na co dzień. Wraz z marką wychowały się już dwa pokolenia grających fanów i nie jest ważne, jak bardzo zmieniali się przez ten czas – to właśnie gracze są motorem napędzającym wszelkie działania firmy.
- **NIEOCZEKIWANE** – marka przekracza granice, zaskakuje, zmienia percepcję i zaprzecza utartym konwencjom. Ciągłe zadziwianie swoich fanów, utrzymuje ich zainteresowanie, lojalność i nakręca ich na jeszcze więcej.
- **ODWAGA** – żeby być na szczycie, trzeba realizować wybitne pomysły w perfekcyjny sposób. A to oznacza, że nie można czuć strachu, tylko przeprowadzać wszelkie działania z pewnością godną prawdziwego lidera.

<http://pl.playstation.com>



**DOWIEDZ SIĘ WIĘCEJ**



**DOWIEDZ SIĘ WIĘCEJ**

### HISTORIA MARKI

- 1993:** Powstanie Sony Computer Entertainment.
- 1994:** Premiera konsoli PlayStation.
- 1997:** Premiera gry Gran Turismo.
- 2000:** Premiera konsoli PlayStation 2.
- 2004:** Premiera przenośnej konsoli PlayStation Portable.
- 2006:** Premiera domowego systemu rozrywki PlayStation 3.
- 2008:** Powstanie polskiego oddziału Sony Computer Entertainment.
- 2009:** Start projektu „Lokalizacje 2.0”.
- 2010:** Premiera kontrolera ruchu PlayStation Move.
- 2011:** Premiera gry Uncharted 3. Oszustwo Drake’a.
- 2012:** Premiera przenośnego systemu rozrywki PlayStation Vita oraz platformy Wonderbook.