

Разрыв между пользователями PS4 и PS5, даже на «последней стадии» жизненного цикла PS5, создает проблемы для разработчиков и издателей. В то время как одни, например Ubisoft с Assassin's Creed: Shadows, переходят на эксклюзивность для следующего поколения, другие, например Square Enix с Final Fantasy VII Rebirth и Final Fantasy XVI, корректируют стратегию из-за неутешительных результатов эксклюзивности для PS5.

Понимая динамику рынка, Sony расширяет свою игровую экосистему. Такие крупные эксклюзивы, как God of War: Ragnarök и Horizon Forbidden West, доступны и на PS4, в то время как компания инвестирует еще и в порты для ПК, чтобы привлечь более широкую аудиторию.