

Après PSN, les pirates s'attaquent au Sony Online Entertainment

Le géant Sony s'enfonce dans ses problèmes liés au piratage de ses services. Lundi 2 mai le groupe a annoncé, par le biais d'un [communiqué](#), qu'après avoir mené une enquête il a découvert que son système de jeux en ligne **Sony Online Entertainment avait lui aussi subi une attaque informatique** les 16 et 17 avril dernier. Ce service permet notamment de jouer à EverQuest, Champions of Norrath, PlanetSide, ou Clone Wars Adventures .

*« Des informations personnelles [date de naissance, sexe, adresse, numéro de téléphone, date de naissance, identifiant et mot de passe, NDLR] liées à **environ 24,6 millions de comptes SOE pourraient avoir été volées**, ainsi que certaines informations d'une ancienne base de données de 2007. Les informations de la base de données ancienne qui pourraient avoir été volées comprennent les numéros de cartes et dates d'expiration (mais pas les codes de sécurité) d'environ 12.700 cartes de crédit ou de débit non américaines, et environ 10.700 relevés de débit direct de certains clients en Autriche, en Allemagne, aux Pays-Bas et en Espagne », précise le groupe.*

Les équipes de Sony ont donc entrepris une investigation « *intense* » du service SOE et **les serveurs ont été temporairement fermés**. Un dédommagement a d'ailleurs été annoncé dans le même temps. Trente jours de crédits vont être offerts à tous les clients en plus de la compensation de chaque jour d'interruption de service.

Le 1er mai, la firme nipponne semblait pourtant prête à relancer progressivement ses services [PlayStation Network et Qriocity](#), piratés entre les 17 et 19 avril dernier, tandis que le président [Kazuo Hirai](#) reconnaissait qu'au moins **10 millions de numéros de carte de crédit** avaient pu être exposées, quand un expert n'en avait recensé que [2,2 millions sur les forums « underground »](#).