



Microsoft annonce des résultats de vente sans précédent pour Xbox 360 et Kinect

A l'occasion du CES, Microsoft dévoile des expériences de divertissement révolutionnaires uniquement disponibles sur Xbox 360.

Issy-les-Moulineaux, le 7 janvier 2011 – Au cours du discours d'ouverture de Steve Ballmer au CES à Las Vegas, Microsoft a confirmé que 2010 a été une grande année pour Xbox.

- Nous avions prédit que nous vendrions environ 5 millions de capteurs Kinect avant la fin des Fêtes de fin d'année. Qu'en est-il ? Nous avons dépassé cette prévision : sur les 60 premiers jours nous avons vendu plus de **8 millions de capteurs Kinect dans le monde.**
- Ce résultat vient couronner six mois consécutifs durant lesquels la Xbox 360 a été la console la plus vendue aux Etats-Unis. Au total plus de **50 millions de consoles Xbox 360** ont été vendues dans le monde, doublant ainsi le nombre atteint avec la précédente génération de Xbox.
- La communauté Xbox LIVE continue de grandir chaque jour. Nous avons atteint un nouveau palier avec aujourd'hui **30 millions de membres Xbox LIVE actifs** soit un nouveau membre de plus sur le service Xbox LIVE **toutes les deux secondes.**



Xbox transforme le fun et le divertissement... et c'est maintenant !

Il y a dix ans, Microsoft a lancé la Xbox, qui a transporté ses utilisateurs dans un nouveau monde de jeux et de divertissement. Peu de temps après, Microsoft a inauguré le premier service de divertissement et de jeu en ligne, le Xbox LIVE, connectant ainsi des millions d'utilisateurs à travers le monde. En 2010, Microsoft a créé un nouveau monde d'expériences sans manette avec Kinect pour Xbox 360, permettant à tous de découvrir comment Xbox transforme le fun et le divertissement dans le salon.

Annonces du discours d'ouverture

Steve Ballmer a montré l'étendue du divertissement sans manette avec Kinect sur Xbox LIVE, avec entre autres les films et la musique disponibles sur le service Zune. En France, les utilisateurs pourront également naviguer à travers les contenus du groupe **CANAL+** d'un simple mouvement de la main grâce à Kinect. Tous les services CANAL + actuellement disponibles sur Xbox 360 (Le direct avec CANAL + et CANALSAT, la VOD avec CANALPLAY et le rattrapage avec CANAL + à la demande) seront prochainement

compatibles Kinect. Xbox s'impose une nouvelle fois comme la meilleure plateforme permettant d'accéder à des milliers de films et programmes TV.

Microsoft a également présenté une nouvelle expérience de divertissement sur Xbox LIVE qui donne vie à votre Avatar : **Avatar Kinect**. Tous ceux qui profitent déjà de Kinect savent que le capteur suit leurs mouvements et au printemps 2011 elle reconnaîtra leur voix. Avec la puissance de Kinect, vous pourrez désormais contrôler les mouvements et expressions faciales de votre Avatar. Avatar Kinect sera disponible au printemps GRATUITEMENT pour les membres Gold du Xbox LIVE.



2010 a été sans aucun doute une année marquée par la révolution du divertissement – et la meilleure année pour Xbox et ses partenaires depuis sa création. Mais ce n'était qu'un début. Restez à l'écoute des nouveautés à venir dans votre salon en 2011 grâce à Xbox et à ses partenaires.

*Un abonnement Xbox LIVE Gold et un abonnement aux Chaînes CANAL+ ou CANALSAT sont nécessaires. Si vous avez déjà un abonnement CANAL+, il vous suffit de créer gratuitement un compte sur l'espace client pour regarder CANAL+ sur Xbox 360.

****FIN****



A propos de la Xbox 360

La Xbox 360 est la console de référence en matière de jeux vidéo et de divertissement. Avec l'arrivée en fin d'année de "Kinect", la Xbox 360 a transformé définitivement l'univers du jeu et du divertissement – sans manette. Aucun autre service ne propose la qualité et la variété du catalogue de jeux et de divertissements de la Xbox 360. Véritable centre numérique du foyer, la Xbox 360 associe la richesse du contenu à un réseau social en ligne qui offre une expérience de divertissement sans limite et qui peut être partagée à la maison ou à travers le monde. Pour plus d'informations, rendez-vous à l'adresse www.xbox.com

A propos du Xbox LIVE

Le Xbox LIVE rassemble 30 millions de membres à travers 35 pays autour du divertissement qu'ils aiment. Jamais autant de divertissements n'ont été accessibles aussi facilement depuis son salon. Le Xbox LIVE est également un réseau social unifié qui réunit vos amis où qu'ils soient – dans votre salon ou à l'autre bout du monde. Pour plus d'information sur le Xbox LIVE, rendez-vous à l'adresse : <http://www.xbox.com/fr-FR/live>

À propos de Microsoft

Fondée en 1975, Microsoft (cotée au NASDAQ sous le symbole MSFT) est le leader mondial du logiciel. La société développe et commercialise une large gamme de logiciels, accessoires et services à usage professionnel et domestique. La mission de Microsoft est de mettre son expertise, sa capacité d'innovation et la passion qui l'anime au service des projets, des ambitions et de la créativité de ses clients et partenaires, afin de faire de la technologie leur meilleure alliée dans l'expression de leur potentiel. Créée en 1983, Microsoft France emploie plus de 1 400 personnes. Depuis le 1er février 2005, la présidence est assurée par Eric Boustouller.

À propos de PédagoJeux

Le site PédagoJeux est né de la volonté de plusieurs partenaires institutionnels, professionnels et associatifs de créer un site d'information de référence sur les jeux vidéo et leurs usages : la Délégation interministérielle à la Famille, la Délégation aux Usages de l'Internet, Internet Sans Crainte, le Forum des droits sur l'internet, l'Union Nationale des Associations Familiales, Action Innocence, le Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs, Microsoft, Bayard Jeunesse et JeuxOnLine. Il répond à deux objectifs : d'une part, sensibiliser le grand public sur les enjeux de la protection de l'enfance et sur le bon usage des jeux vidéo ; d'autre part, fournir aux parents et aux éducateurs une approche pédagogique autour des problématiques soulevées par le jeu vidéo. Le site a été lancé le 15 décembre 2008 en présence du secrétaire d'État chargé de la Prospective et du Développement de l'économie numérique et avec le soutien du ministère de la Famille.

