



KINECT SPORTS ENTRE DANS LE GUINNESS WORLD RECORD - MERCI A TOUS POUR VOTRE PARTICIPATION !

Le défi "Défendez les couleurs de votre pays" a permis aux membres du Xbox LIVE à travers le monde d'établir le record du plus grand sprint online sur 100 mètres

Issy-les-Moulineaux, le 27 avril 2011 – Les membres du Xbox LIVE à travers le monde viennent d'entrer dans l'histoire en établissant un nouveau record du Guinness World Record. Durant le Week-end Xbox LIVE gratuit, **10 539 membres du Xbox LIVE** ont en effet participé à la plus grande course de 100m en ligne courue simultanément ce 23 avril 2011, à travers le challenge Xbox Nations ('Défendez les couleurs de la France').

Le samedi 23 avril à 19 heures plus de 10 000 personnes ont participé à cette tentative de record du monde dans le cadre de 'Xbox Nations', un défi invitant les membres du Xbox LIVE à 'Défendre les couleurs de leur pays' afin de faire entrer dans l'histoire le Xbox LIVE et Kinect Sports.



Gaz Deaves, rédacteur en chef de la *Gamer's Edition* chez Guinness World Records a déclaré : « Félicitations à l'équipe Xbox LIVE et plus important, aux milliers de membres du Xbox LIVE à travers le monde qui se sont levés de leur canapé pour établir le record mondial du plus grand sprint online de l'histoire. Ce nouveau record sera intégré à la prochaine *Gamer's Edition* du Guinness Book of World Records. »

Jad Berri, responsable marketing Xbox LIVE, a déclaré, « Nous sommes très heureux de détenir le record du plus grand sprint en ligne sur 100 mètres de toute l'histoire ! Battre un record du monde

est une énorme étape et nous sommes heureux d'avoir eu la chance de le faire aux côtés de la communauté du Xbox LIVE, après le record établi par Kinect avec son lancement exceptionnel. 10 539 membres du Xbox LIVE à travers le monde ont participé à cette tentative de record du monde, mettant leurs muscles à rude épreuve pour le record et leur pays. »

En plus de ce record du monde, Xbox Nations a permis de mettre au jour le sprint de 100 mètres le plus rapide sur Kinect Sports et de faire participer les coureurs les plus compétitifs en Europe durant ce week-end.

Xbox Nations était partenaire de plusieurs athlètes de haute volée et personnalités du sport qui ont permis de donner la première impulsion à la tentative de record mondial et d'encourager leurs fans à participer. Parmi eux on retrouvait :

- Christophe Lemaitre (Champion de France du 100m et du 200m et Champion d'Europe du 100m) en France,
- Graeme Swann (cricket), Amy Williams (skeleton), Louis Smith (gymnastique) et Darius Knight (tennis de table) au Royaume-Uni,
- Andrew Howe (saut en longueur) en Italie,
- Manuel Olmedo et Arturo Casado (Champions européens sur 1500m) en Espagne,
- Julia Scharf (Présentatrice TV d'une émission de sport) en Allemagne,
- Bernard Brogan, Eoin Cadogan et Michael Murphy (Footballeurs de l'Association Athlétique Gaélique) en Irlande,
- Marcin Urbaś (Champion de 200m) en Pologne.

Christophe Lemaitre, qui participait samedi à sa première compétition de la saison à Aix-les-Bains quelques heures avant, était chez lui à 19 heures pour défendre les couleurs de la France pour ce fantastique challenge. A cette occasion, il a battu son record personnel sur Kinect Sports en courant le 100m en 7'92" ! Compétiteur dans l'âme, Christophe Lemaitre ne souhaite pas en rester là et invite les membres de la communauté Xbox LIVE à tenter de le battre. L'occasion rêvée pour tous les sprinters amateurs de se mesurer à cette star de la piste !



Xbox Nations et le Guinness Book of World Record ont participé à la mise en avant du Week-end Xbox LIVE gratuit, au cours duquel des millions de membres du Xbox LIVE ont pu accéder gratuitement aux derniers tubes, films et jeux multijoueurs du moment sur le Xbox LIVE pour montrer à quel point le divertissement en ligne change la manière dont les gens profitent de leurs divertissements préférés, jouent et partagent avec leurs amis.

Pour plus d'informations sur la Xbox 360 et Kinect pour Xbox 360, visitez <http://www.xbox.com/fr-FR/kinect> ou <http://www.facebook.com/xboxfr>.



****FIN****

I

A propos de la Xbox 360

La Xbox 360 est la console de référence en matière de jeux vidéo et de divertissement. Avec "Kinect", la Xbox 360 a définitivement transformé 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>

A 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.

