

Console Microsoft Xbox 360, 10 millions en Europe

Console

Posté par : JerryG

Publié le : 16/11/2009 15:00:00

La Xbox 360 est également la seule console du marché à avoir conservé **une croissance positive** par rapport à l'année précédente sur cette zone.

Le lancement le mardi 17 novembre 2009 de nouveaux services, comme le streaming de films en Haute Définition, Facebook et Twitter, fait du Xbox LIVE le plus grand réseau social en ligne disponible sur TV et renforce l'offre impressionnante de divertissements disponible sur Xbox 360.



« Xbox 360 innove constamment pour proposer une offre complète de divertissement à la maison et nous pensons que le Xbox LIVE a 12 à 18 mois d'avance sur son principal concurrent, le PlayStation Network, en termes d'offre de services et de contenus au-delà du traditionnel catalogue de jeux », déclare **Martin Olausson**, Directeur du Digital Media Research chez Strategy Analytics.

« En proposant de nouveaux services et contenus innovants tels que Project Natal, le streaming vidéo en 1080p, et l'intégration de réseaux sociaux comme Twitter et Facebook, Xbox est plus à même d'attirer un public plus large que ses concurrents et se met en bonne position pour maximiser ses ventes au cours des années à venir. »

2009 s'est révélée une année clé pour Xbox, faisant évoluer la console de ses origines gaming vers de nouvelles façons de jouer, de partager et d'interagir en ligne les uns avec les autres tout en continuant à proposer les meilleurs jeux. C'est un changement que les utilisateurs ont adopté pleinement : il y a ainsi plus de 20 millions de membres Xbox LIVE actifs à travers le monde et plus d'un milliard de contenus de jeux et de divertissement ont été téléchargés depuis le lancement du service, avec un doublement des téléchargements de films l'an passé.



« Réinventer le divertissement à travers le jeu, la vidéo, l'expérience en ligne et le partage. Voilà notre vision pour Xbox 360 et aujourd'hui cette vision est une réalité pour 10 millions de possesseurs de Xbox 360. Les consommateurs européens sont tristes au fait et demandeurs d'une expérience de divertissement en ligne. C'est pour cette raison que nous concentrons sur une offre de contenu adaptée et pertinente pour ces derniers et sur du divertissement au-delà des seuls jeux en proposant des films, de la musique et des réseaux sociaux. Nous avons déjà répondu à ces attentes et la semaine prochaine apportera de nouvelles innovations grâce au streaming de films en Haute Définition, l'accès à Facebook et Twitter et une nouvelle chaîne musicale. Ceci représente un réel changement dans la façon dont les gens peuvent se divertir au quotidien », déclare **Chris Lewis**, Vice Président Interactive Entertainment Business pour Microsoft Europe.

Ce renouveau dans le divertissement a déjàores et déjà modifié le profil des possesseurs de Xbox, qui compte désormais 35 % de femmes et 64 % d'utilisateurs âgés de plus de 25 ans. L'arrivée du triste attendu "Project Natal" va révolutionner la manière de jouer en proposant des expériences de divertissement sans manette avec reconnaissance vocale et faciale, et rendre ainsi la Xbox 360 toujours plus accessible à un public encore plus large.