Console : 2010, AnnÃ©e historique de la Console Xbox 360
Console
PostÃ© par : JerryG
PubliÃ©e le : 8/1/2010 15:00:00

Microsoft rÃ©Ã©crit les rÃ¨gles du divertissement avec le Â« **Project Natal** Â», Facebook sur votre **tÃ©lÃ©viseur et la vidÃ©o haute dÃ©finition 1080p** en streaming instantanÃ© et toujours plus dâ□□exclusivitÃ©s !

Lors de la confÃ©rence de presse Microsoft au CES de Las Vegas, **Steve Ballmer** et **Robbie Bach** ont annoncÃ© une annÃ©e historique pour la Xbox 360 en 2010. AprÃ¨s avoir vendu plus de 10 millions de consoles en 2009 et atteint le chiffre de 39 millions de consoles dans le monde, la Xbox 360 continue sur sa lancÃ©e avec lâ□□arrivÃ©e de Â« Project Natal Â» pour les fÃªtes de fin dâ□□annÃ©e 2010.

2009 : succÃ¨s dÃ©verrouillÃ©s

2009 fut une grande annÃ©e pour la Xbox 360 et pour le Xbox LIVE, toujours Ã la pointe de l'innovation dans le domaine des jeux et du divertissement.

o Le Xbox LIVE a connu sa semaine la plus animÃ©e Ã NoÃ«l avec l'arrivÃ©e d'un nouveau membre toutes les secondes

o Le Xbox LIVE a enregistrÃ© des records de frÃ©quentation du service, avec des pics Ã plus de 2,2 millions d'utilisateurs simultanÃ©s

o Les nouvelles fonctionnalitÃ©s telles que Facebook, Twitter, FOOT+ de CANAL+, le marchÃ© de vidÃ©os Zune en streaming instantanÃ© et en haute dÃ©finition 1080p, ont remportÃ© un vif succÃ¨s : plus de 10 millions de membres les ont dÃ©jÃ utilisÃ©es

o Plus d'un million de nouveaux amis se sont connectÃ©s entre eux grÃ¢ce Ã lâ□□arrivÃ©e de Facebook sur le Xbox LIVE

2010 : lâ□□odyssÃ©e du divertissement

En 2010, la Xbox 360 proposera la plus grande offre de jeux exclusifs avec un premier semestre marquÃ© par le lancement d'exclusivitÃ©s telles que "Tom Clancyâ□□s Splinter Cell : Conviction", "Crackdown 2", "Mass **Effect 2" et "Alan Wake"**. Pour NoÃ«l, ce sont les trÃ¨s attendus "Fable 3", suivi de "Halo Reach", qui s'annoncent dÃ©jÃ comme les plus grands succÃ¨s de l'annÃ©e 2010.

Lâ□□arrivÃ©e du service "Game Room" va venir enrichir le Xbox LIVE et permettra de vous replonger dans l'univers passionnant des jeux d'arcade des annÃ©es 80. Game Room offrira un univers 3D dans lequel votre avatar pourra retrouver une bibliothÃ¨que de 30 jeux d'arcade tels que "CentipedeÂ®", "Asteroids DeluxeÂ®" et "Super Cobra", tous disponibles dans leur borne dâ□□origine. Les joueurs pourront avec un seul et mÃªme achat les utiliser indiffÃ©remment sur leur Xbox 360 et sur leur PC sous Windows.

"Project Natal" : le tout sans fil et sans manette Jouer sans manette devient une rÃ©alitÃ© ce dÃ¨s les fÃªtes de fin dâ□□annÃ©e 2010. Les seules aptitudes nÃ©cessaires pour jouer sont celles utilisÃ©es dans la vie de tous les jours.

Compatible avec n'importe quelle console Xbox 360, le capteur "Project Natal" est le premier au monde Ã combiner une camÃ©ra RVB, un capteur de profondeur, un microphone multidirectionnel et un processeur dÃ©diÃ© liÃ© Ã un logiciel propriÃ©taire, dans un seul appareil. Contrairement aux camÃ©ras et contrÃ´leurs 2D, "Project Natal" suit tous les mouvements de votre corps en 3D, tout en rÃ©pondant aux commandes, aux directions et mÃªme Ã une Ã©motion signalÃ©e par un changement d'intonation de la voix.

De plus, contrairement aux autres appareils, le capteur "Project Natal" est insensible Ã la luminositÃ©. La reconnaissance visuelle peut se faire uniquement par la visualisation du visage, et la reconnaissance vocale nâ□□est pas limitÃ©e Ã la prononciation de mots clÃ©s. Annoncez une combinaison dans un match de football, les joueurs agiront en consÃ©quence. Vous souhaitez vous connecter au Xbox LIVE ? Il suffit de se placer face au capteur.

Pour connaÃ®tre l'actualitÃ© Xbox et en savoir plus sur le CES.