



Der Countdown beginnt

Xbox 360 kommt am 2. Dezember in den deutschen Handel

Erstmals weltweiter gleichzeitiger Konsolen-Launch / Wegen der großen Nachfrage Erhöhung der Produktionskapazität / Markteinführung am 22. November in Nordamerika und am 10. Dezember in Japan

15. September 2005 – Microsoft hat im Vorfeld der Tokyo Game Show die Termine für die weltweit nahezu zeitgleiche Markteinführung der Next Generation Konsole Xbox 360 bekannt gegeben. Deutsche Gamer feiern gespannt dem Launch-Termin am 2. Dezember entgegen, während die Konsole am 22. November in Nordamerika und am 10. Dezember in Japan auf den Markt kommt. Das Zeitfenster markiert die weltweit erste Markteinführung einer Videospielkonsole in drei verschiedenen Regionen gleichzeitig. Wegen der schon jetzt großen Nachfrage wurde die Produktionskapazität der drei modernen Fertigungsstätten erhöht, um den Gamern von New York über Berlin bis Tokyo auch nach dem Weihnachtsgeschäft 2005 ausreichende Stückzahlen liefern zu können.

„Zu Weihnachten beginnt in Japan, Nordamerika und Europa ein neues Zeitalter im Bereich von Videogames. Die Gamer erwartet bisher unerreichte High Definition-Grafik, unvergleichliches Online Gaming und umfassende Entertainment-Funktionen“, so Robbie Bach, Chief Xbox Officer Microsoft. Jedes unabhängige renommierte Entwicklungsstudio der Welt ist dabei, den kommenden Xbox 360-Spielen den letzten Schliff zu verpassen. Wir erwarten ein starkes Portfolio an Games zum Launch-Tag und Anfang 2006, das die Vorlieben jedes Gamers in jedem Genre und jeder Region befriedigen wird. Derzeit befinden sich schon über 200 Spiele in der Entwicklung und täglich wird diese Liste länger.“

Offene Entertainment-Plattform

Xbox 360 ist auch darauf vorbereitet, sich mit Digitalkameras, MP3-Playern und Windows PCs zu vernetzen. Damit wird die Konsole zur heimischen Entertainment-Plattform für sämtliche digitale Inhalte wie Fotos, Filme und Musik, um diese auf dem Wohnzimmer-TV wiederzugeben.



Gestochen scharfe Grafik und 5.1-Surround Sound werden Xbox 360-Spielern ein Erlebnis ähnlich dem eines Kinobesuches bescheren.

Neben den umfangreichen Multimedia-Funktionen und dem beeindruckenden Line-up werden die Gamer auch am völlig überarbeiteten Online-Dienst Xbox *Live* ihre Freude haben. Xbox 360 und Xbox *Live* bringen Millionen Spieler zusammen, um gemeinsam zu spielen, sich über Sprach- und Video-Chat zu unterhalten, neue Inhalte herunter zu laden, persönliche Profile zu erstellen oder neue Möglichkeiten der interaktiven Unterhaltung kennen zu lernen.

Tokyo Game Show

Auf der Tokyo Game Show haben japanische Konsumenten erstmals die Möglichkeit, die Leistungsstärke und den Leistungsumfang von Xbox 360 zu erleben. Eine Reihe von Top-Games sind am Stand zu sehen:

- "[eM] -eNCHANT arM-" (FromSoftware)
- "Bomberman – Act Zero" (Hudson)
- "Call of Duty 2" (Activision)
- "Chrome Hound" (Sega)
- "DEAD OR ALIVE 4" (Tecmo)
- "Dead Rising" (Capcom)
- "Dynasty Warriors 4 Special" (Koei)
- "Everyparty" (Microsoft Game Studios)
- "Far East of Eden – Ziria" (Hudson Soft)
- "Final Fantasy XI" (SquareEnix)
- "Frame City Killer" (Namco)
- "Gears of War" (Microsoft Game Studios)
- "Kameo: Elements of Power" (Microsoft Game Studios)
- "Mobile Suit GUNDAM" (Bandai)
- "NBA Live 2006" (Electronic Arts)
- "Need for Speed Most Wanted" (Electronic Arts)
- "NINETY-NINE NIGHTS" (Microsoft Game Studios)
- "Project Gotham Racing 3" (Microsoft Game Studios)
- "Resident Evil 5" (Capcom)
- "Ridge Racer 6" (Namco)
- "Rumble Roses XX" (Konami)
- "Shutoku Battle" (Genki)
- "SONIC THE HEDGEHOG" (Sega)
- "Test Drive Unlimited" (Atari)
- "Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter" (UbiSoft)
- "World Air Force" (Taito)
- "Wrestle Kingdom" (Yukes)



Im Rahmen der Messe hat Microsoft auch den japanischen Preis für Xbox 360 bekannt gegeben. Die Konsole wird in Japan zum Preis von 37.900 JPY auf dem Markt kommen. Zum Lieferumfang zählen eine 20 GB Festplatte, ein kabelloser Controller, eine Fernbedienung, ein Xbox 360 Headset, ein HD Komponenten AV-Kabel, ein Ethernet-Kabel und Batterien.

Auf der Tokyo Game Show gewährte das Xbox-Management einen detaillierte Einblick in seine Strategie für den japanischen Markt. Mehr als 40 namhafte japanische Entwickler, darunter Bandai, Capcom, Koei, Konami, Namco, Sega, Square Enix und Tecmo, haben ihre umfangreiche Unterstützung für Xbox 360 bekräftigt. Die Entertainment-Plattform versetzt die Entwickler in die Lage, ein Erlebnis von bislang unerreichem Gameplay, Story und Kunst zu schaffen.

Im Laufe der nächsten Monate erscheinen in dieser Region sehr beliebte Titel und bekannte Serien wie beispielsweise Dead or Alive 4, Ridge Racer 6, Ninety-Nine Nights, Dead Rising und Final Fantasy IX auf Xbox 360.

Weitere Informationen und Bildmaterial, ausschließlich für deutsche Presse:

www.xbox-presse.de

Microsoft Xbox

Fink & Fuchs Public Relations AG

Markus Kohlstock/ Boris Mackrodt/ Carsten Otte

Berliner Straße 164

65205 Wiesbaden

Telefon 0611-74 131-75

Fax 0611-74 131-21

E-Mail xbox@ffpr.de

Über Xbox 360

Xbox 360 ist das Video- und Entertainment-System der Zukunft und stellt die Spiele in den Mittelpunkt des Erlebnisses. Xbox 360 ist zum Weihnachtsgeschäft 2005 in Nord-Amerika, Europa und



Japan erhältlich und eröffnet die neue Ära des Digital Entertainment, das durch ständige Vernetzung, Personalisierung und High Definition geprägt sein wird.

Über Xbox

Das Videospielsystem Xbox (<http://www.xbox.com/de>) von Microsoft bringt Menschen zusammen, die gemeinsam und interaktiv Spielspaß, Herausforderungen und Digital Entertainment Lifestyle erleben wollen. Xbox liefert eine riesige Auswahl von Top-Games, kraftvolle Hardware und mit Xbox *Live* einen einzigartigen Online-Service. Xbox ist in Europa seit dem 14. März 2002 erhältlich, die unverbindliche Preisempfehlung beträgt 149,99 EUR.

Über Xbox *Live*

Dieser außergewöhnliche Service eröffnet dem Spieler den Zugang zu einer riesigen, dynamischen Community mit bereits über 2 Millionen Abonnenten: Hier trifft man Gleichgesinnte und kann sich mit ihnen messen. Xbox *Live*-Spieler profitieren von neuen Entwicklungen und können sich exklusive Inhalte für noch mehr Spielspaß herunterladen. Xbox *Live* ist am 14. März 2003 in Deutschland gestartet und in über 24 Ländern erhältlich. Weitere Informationen erhalten Sie unter <http://www.xbox.com/live>.

Über Microsoft

Microsoft wurde 1975 gegründet (Nasdaq „MSFT“) und ist der weltweit führende Hersteller von Software, Diensten und Lösungen, die Menschen und Unternehmen helfen, ihr gesamtes Potenzial auszuschöpfen.