



Xbox stärkt seine Marktposition in Europa

Halbjahresresultate von Microsoft für Europa: 3,7 Millionen verkaufte Xbox-Systeme, klare Festigung als Nummer 2, Erweiterung der europäischen Xbox Live Community

München, 27. Januar 2004. Microsoft gab heute neue Verkaufszahlen für Xbox, das Videospielsystem der nächsten Generation, bekannt. Basierend auf unabhängigen Statistiken der Marktforschungsunternehmen Chart-Track¹ und GfK², die als Industrie-Standard gelten, sowie den eigenen Jahresresultaten, stellen diese eine gestärkte Position von Xbox am Videospiegelmarkt unter Beweis.

Die von Microsoft ausgewiesenen Finanzergebnisse für das zweite Halbjahr 2003 zeigen, dass von Xbox seit Markteinführung bis zum 31. Dezember 2003 mehr als 3,7 Millionen Systeme in Europa verkauft wurden. Diese Verkaufszahlen wurden sowohl durch fantastische Angebote im Handel als auch durch großartige Spiele wie "Project Gotham Racing 2", "Top Spin", "Crimson Skies " (alle Microsoft Game Studios), "Need for Speed: Underground" (Electronic Arts), "Rainbow Six 3" (Ubi Soft) und "Star Wars: Knights of the Old Republic" (LucasArts) unterstützt. So wurde "Project Gotham Racing 2", in dem man am Steuer der aufregendsten Autos der Welt durch spektakuläre Kurse in Metropolen wie Yokohama, Moskau oder Florenz sein Fahrkönnen unter Beweis stellt, in den Kritiken der deutschen Fachpresse mit einer Durchschnittswertung von 94,57% als zweitbestes Spiel des Jahres über alle Plattformen hinweg gefeiert. Die via dem Online-Spieledienst Xbox Live mit Gleichgesinnten aus der ganzen Welt spielbare Tennis-Simulation "Top Spin" konnte plattformübergreifend den Platz als sechstbestes Spiel des Jahres 2003 für sich verbuchen.³

¹ Chart-Track veröffentlicht als unabhängiges Unternehmen wöchentliche Verkaufscharts für Unterhaltungs-Software und –Hardware in Großbritannien (Montags, basierend auf den Daten der vorherigen Woche, Sonntag bis Samstag)

² Die GfK Gruppe ist eines der weltweit führenden Marktforschungsinstitute und stellt Verkaufszahlen für Unterhaltungs-Software und –Hardware in Deutschland und Frankreich.

³ Die Agentur Weikert und Nürnberg mit Sitz in Hamburg veröffentlicht seit 1999 den Inhalt der deutschen Fachpresse für Video- und Computerspiele und veröffentlicht die Statistiken im Gamepress Report.

Über das Kalenderjahr 2003 gesehen steigerte sich der Marktanteil von Xbox in Europa im Vergleich zum Vorjahr - womit es die Position als klare Nummer 2 am Markt für Videospiele-Systeme einnimmt.⁴

In Großbritannien überschritt Xbox in der ersten Dezemberwoche 2003 die Marke von über einer Millionen verkaufter Systeme und war das einzige Videospiele-System, das ein positives jährliches Wachstum aufweisen konnte (6%; Kalenderjahr 2003 zu Kalenderjahr 2004).

Xbox beendete das Kalenderjahr mit einer kumulierten weltweiten Auslieferungsmenge von 13,7 Millionen Videospiele-Systemen seit Markteinführung und befindet sich somit weiterhin auf dem Weg, das anvisierte Ziel von 14,5-16 Millionen Einheiten bis Fiskaljahresende 2004 im Juni zu erreichen. In den USA wurden bis dato 8,6 Millionen Systeme, im asiatisch-pazifischen Raum 1,4 Millionen Systeme verkauft.

Die großartigen Spiele im Xbox-Portfolio trugen zu diesem Erfolg bei. Pro verkauftes System wurden 2003 in Europa 5,2 Spiele verkauft – ein Beweis der fantastischen Auswahl an Spielen für Xbox. Xbox konnte diese Rate in weniger als zwei Jahren erreichen. Dies schaffte kein anderes Videospiele-System dieser Generation binnen so kurzer Zeit in seinem Lebenszyklus. Bis heute wurden weltweit mehr als vier Millionen Exemplare des Spiels "Halo" verkauft, davon 500.000 in den neun Wochen des Weihnachtsgeschäfts – eine beträchtliche Leistung für ein Spiel, das seit mehr als zwei Jahren erhältlich ist, und ein Beleg für die einmaligen Spielerlebnisse, die Xbox bietet. Mehr als 300 Spiele sind bereits in Europa für Xbox erhältlich. 2004 folgen heiß ersehnte Highlights wie "Halo 2", "Fable", "BC" (alle Microsoft Game Studios), "Ninja Gaiden", "Dead or Alive Ultimate" (beide Tecmo), "Breakdown" (Namco), "Full Spectrum Warrior" (THQ) und "Splinter Cell: Pandora Tomorrow" (Ubi Soft).

Auch Xbox Live, in 14 europäischen Ländern erhältlich, feierte ein großartiges Weihnachtsgeschäft. Mit herausragenden Xbox Live-Titeln wie "Project Gotham Racing 2", "Rainbow Six 3" und "Top Spin" erleben mehr als 100.000 europäische Videospielefans regelmäßig das einzigartige soziale Spielerlebnis, das nur Xbox Live bietet. Insgesamt haben sich weltweit nahezu 750.000 Videospiele der wachsenden

⁴ Basierend auf Chart Track und Gfk Daten

Xbox *Live*-Gemeinschaft angeschlossen, anvisiert sind weiterhin 1.000.000 Abonnenten bis Ende des Fiskaljahres. Xbox ist die führende Plattform für Online Gaming in Europa, wie unabhängige Brand Tracking-Untersuchungen im Dezember 2003 belegen konnten. Die Marktforschung zeigt, dass Xbox *Live* als erste Wahl für Online Gaming in Europa signifikant vor seinen Mitbewerbern liegt.

Die meistgespielten Xbox *Live*-Titel über Weihnachten waren "Project Gotham Racing 2" (Microsoft Game Studios), gefolgt von "Rainbow Six 3" (Ubi Soft), "Counter-Strike" und "Top Spin" (beide Microsoft Game Studios). Insgesamt sind gegenwärtig über 50 Spiele mit Xbox *Live*-Unterstützung in Europa erhältlich – bis Ende Juni soll diese Zahl auf 70 Titel ansteigen. Die globale Xbox *Live*-Community spielte über Weihnachten zusammen beeindruckende 4,5 Millionen Stunden – ganze 500.000 Stunden täglich. In einem fünf-tägigen Zeitraum eröffneten Spieler täglich mehr als eine Millionen verschiedener Spiele-Partien. Xbox *Live*-Spieler haben durchschnittlich 11 Freunde in ihrer Freundesliste.

„Wir sind erfreut, dass so viele Videospielfans dieses Weihnachten der Meinung waren: It's good to play together!“, so Eduardo Rosini, Regional Vice President Home and Entertainment Division, Microsoft. „Unser wachsender Marktanteil ist für uns eine großartige Neuigkeit. Die stetig steigende Anzahl an Xbox-Spielern über das Jahr beweist, dass sich unsere Strategie auszahlt: Den Spielern exakt das zu bieten, was sie wollen – eine preislich wettbewerbsfähige Konsole, die leistungsfähiger als jedes anderes System am Markt ist, ein Angebot an exzellenten Spielen und einen bereits integrierten Breitbandadapter für barrierenloses Online Gaming mit Xbox *Live*. Wir freuen uns darauf, unsere Position als Nummer 2 am Markt immer gefestigter zu sehen und wir sind auf dem besten Wege, unser Ziel von 14,5-16 Millionen ausgelieferten Systemen bis Ende Juni 2004 zu erreichen. Videospielfans standen dieses Weihnachten vor einer schweren Entscheidung, doch die Zahlen zeigen, dass Xbox für eine signifikante Anzahl Menschen die erste Wahl darstellte.“

Europäische Videospielfans bewiesen ihre Begeisterung für Xbox mit dem beinahe Ausverkauf des Videospielesystems. Ein limitiertes Xbox-Weihnachts-Angebot, bestehend aus Xbox, "Halo", "Midtown Madness 3" und einem auf zwei Monate begrenzten Schnupperabonnement für Xbox *Live* für € 199,99 (unverbindl. Preisempfehlung) wurde ebenfalls zu einem Erfolg bei Videospielern in ganz Europa. Viele Händler verkauften ihren gesamten Bestand bereits vor den Weihnachtstagen.

The logo consists of the word "XBOX" in a stylized, blocky font. The letters are white with a green outline. The 'X' is formed by two overlapping 'Z' shapes. The 'O' is a simple circle. The 'B' is a simple block letter. The 'X' is the largest and most prominent letter.

„Wir denken, dass sich Xbox dieses Weihnachten endgültig in den Köpfen der Videospieleler als echter Wettbewerber zur PlayStation etablieren konnte.“, so Scott Dodkins, Senior Vice President of European Publishing bei Activision. „Der Erfolg der Xbox-Versionen von unseren Multiformat-Franchises wie 'True Crime' und 'Tony Hawk's Underground' hat sogar uns selbst überrascht, exklusive Titel wie das preisgekrönte 'Knights of the Old Republic' von LucasArts und 'Jedi Knight: Jedi Academy' waren erfolgreicher, als wir gehofft hatten. Als Publisher denken wir, dass Videospieleler von diesem gesunden Wettbewerb nur profitieren können – die Verkaufszahlen im Weihnachtsgeschäft verdeutlichen, dass die Spieler das auch glauben.“

Über die Microsoft Game Studios

Die Microsoft Game Studios sind einer der weltweit führenden Entwickler und Hersteller von Spielen für Xbox, den Windows-PC und Online-Plattformen. Als ein Netzwerk von Spitzenentwicklern erschaffen die Microsoft Game Studios innovative und abwechslungsreiche Spieleportfolios für Xbox (www.xbox.com) und PC (www.microsoft.com/games), darunter Marken wie "Halo", "Project Gotham Racing" und "RalliSport Challenge" (alle Xbox) und "Age of Empires", "Flight Simulator" und "Zoo Tycoon" (alle PC) sowie Zone.com (zone.msn.com), den offiziellen Spiele-Kanal des MSN[®]-Netzwerkes mit Hits wie "Bejeweled" oder "OutSmart[™]".

Über Xbox Live[™]

Xbox Live[™] ist der erste umfassende Online-Spieledienst, der rasante Spielerlebnisse über Breitband ermöglicht. Xbox Live[™] erlaubt es Spielefans, Mehrspieler-Titel mit anderen Videospielern weltweit über eine Hochgeschwindigkeits-Internet-Anbindung zu spielen. Mit einer integrierten Festplatte und eingebautem Breitbandadapter wurde das Xbox-Videospielsystem von Anfang an als Online-Spieledienst entwickelt, so dass keine zusätzlichen Peripheriegeräte erworben werden müssen.

Xbox Live[™] ermöglicht es Spielern, Freunde einfach zu finden und mit ihnen zu spielen, sich mit anderen Videospielern während des Spieles mittels Xbox Communicator zu unterhalten sowie aktuelle Statistiken, neue Level und Charaktere auf die Xbox-Festplatte herunterzuladen.

Über Xbox[®]

Das Videospielsystem Xbox (<http://www.xbox.com/de>) von Microsoft bringt Menschen zusammen, die gemeinsam aufregende Spielerlebnisse und beste Unterhaltung erleben wollen. Xbox überzeugt mit einem umfangreichen Portfolio großartiger Spiele, leistungsstarken System und dem umfassenden Online-Spieledienst Xbox Live. Der neue Slogan "It's good to play together" spiegelt die Grundhaltung von Xbox als sozialer Mittelpunkt des neuen Digital Entertainment Lifestyle wider. Xbox ist in Europa zu einer unverbindlichen Preisempfehlung von 199,99 EUR erhältlich.

Über Microsoft

Microsoft wurde 1975 gegründet und ist der weltweit führende Hersteller von Software, Services und Internet-Technologien für den Einsatz im Unternehmen und zuhause. Microsoft bietet eine Vielzahl von Produkten und Services an, die das Ziel haben, Menschen durch erstklassige Software zu ermöglichen, jederzeit, überall und mit jedem Zugangsgerät zu kommunizieren.

Weitere Informationen auf www.xbox.com/de.

Die Informationen, die in diesem Dokument enthalten sind, beziehen sich auf ein Produkt, das noch nicht erschienen ist und das bis zu seinem kommerziellen Erscheinen noch substantielle Änderungen durchlaufen kann. Daher ist es möglich, dass diese Informationen das Produkt nicht genau beschreiben oder darstellen, wenn es kommerziell eingeführt wird. Dieses Dokument dient ausschließlich zur Information und Microsoft übernimmt mit diesem Dokument oder den darin enthaltenen Informationen keine Garantie, weder ausdrücklich noch inbegriffen.

Microsoft und Xbox sind entweder eingetragene Warenzeichen oder Markenzeichen der Microsoft Corp. in den Vereinigten Staaten von Amerika und/oder anderen Ländern. Die Namen von anderen Firmen und Produkten, die hier erwähnt werden, können die Warenzeichen ihrer eigentlichen Eigentümer sein.

The Xbox logo is displayed in a stylized, green, blocky font. The letters are interconnected, with the 'X' and 'O's having a unique, geometric design. The logo is centered at the bottom of the page.

Weitere Informationen, ausschließlich für deutsche Presse:

Avantgarde Gesellschaft für Kommunikation mbH
Xbox Presseteam
Buttermelcherstraße 16
80469 München

Telefon 089 20 25 26-36
Fax 089 20 25 26-91
E-Mail xbox@avantgarde.de

Oder im Internet unter www.xboxemea.com
Benutzername: partner
Passwort: xb0xr0ck\$