



www.xbox.com/pt



A missão da unidade de negócio de entretenimento da Microsoft é fornecer aos seus consumidores os produtos e serviços que lhes garantem uma experiência de entretenimento aos mais variados níveis contando, para isso, com as consolas XBOX 360, os jogos exclusivos, acessórios e ainda os jogos para PC "Games For Windows". A utilização conjunta destes produtos permite uma experiência única, rica e diferenciadora de entretenimento.

Produtos e Valores da Marca

Lançada em 2005, a Xbox 360, foi a primeira consola da nova geração a aparecer no mercado. Dotada de uma avançada tecnologia de ponta, um sofisticado design e um poderoso processador gráfico, a Xbox 360 oferece uma experiência única de jogo e cada vez mais próxima da realidade com espectaculares gráficos de alta definição e com total liberdade de interação sem fios (wireless). As possibilidades de jogabilidade são ilimitadas e a imaginação não conhece limites. A Xbox 360 oferece uma experiência de entretenimento que mais nenhuma outra consola no mercado permite: pode fazer streaming de filmes e conteúdos de vídeo; visualizar e partilhar fotografias digitais; ouvir e transferir músicas para o seu disco rígido, e reproduzir directamente filmes em DVD de scan progressivo. Além disso, ao ser estabelecida a ligação a um Media Center, a Xbox 360 transfere instantaneamente os conteúdos multimédia digitais armazenados no leitor de MP3, na câmara digital, no Media Center do PC ou em qualquer

outro PC com o Microsoft® Windows®. Para utilizadores exigentes, foi criada a Xbox 360™ Elite, um modelo topo de gama, dotado de características excepcionais, como um disco rígido "gigantesco" de 120GB, porta HDMI, cabo HDMI e acabamentos a preto de alta qualidade. O universo da Xbox 360 só fica completo com o serviço Live, que é já a maior comunidade virtual de "gaming", mantida por utilizadores que jogam e comunicam

entre si constantemente, enviando mensagens escritas de voz e de vídeo onde quer que estejam. O serviço, lançado em Novembro de 2002, conta actualmente com cerca de 10 milhões de utilizadores, que permaneceram on-line mais de 2,3 biliões de horas. O acesso ao serviço Live é feito através de uma simples ligação de banda larga e todas as consolas são comercializadas com um período gratuito de 1 mês de subscrição de Xbox Live Gold. No Xbox Live encontramos o

Marketplace (Mercado do Xbox Live) que podemos considerar como o centro de toda a experiência de jogo onde podemos explorar as últimas apresentações e demonstrações jogáveis de jogos, conteúdos de jogo que incluem novos níveis e personagens que são constantemente actualizados; fazer facilmente o download de demonstrações e versões integrais dos jogos clássicos para um jogo rápido no Xbox Live Arcade; e muitos outros novos downloads para descobrir brevemente tais como séries de TV, filmes e música. A Xbox 360 disponibiliza jogos exclusivos que aumentam a emoção

a cada momento. Concebida para acrescentar maior dramatismo e realismo ao jogo, a consola Xbox 360 redefine o conceito de imagem e de som, criando uma nova sensação de jogo. Personagens vibrantes despertam um envolvimento maior do utilizador, que é convidado a viver sensações mais intensas e verdadeiras.

Inovação e Comunicação
A Microsoft aplica grande parte das receitas em investigação e desenvolvimento, sendo o maior investidor desta indústria. Todos os anos aplica elevados investimentos em inovação aplicada

à investigação em ciência e computação, sendo uma das empresas que mais contribuiu para o desenvolvimento deste sector. A empresa possui centros de investigação em Cambridge (Reino Unido), Vedbaek (Dinamarca) e Aachen (Alemanha). Numa altura em que os budgets da indústria de IT (Inovação e Tecnologia) estão sob escrutínio a nível mundial, a posição assumida pela Microsoft é reveladora de um compromisso de longo prazo. A Microsoft desenvolve esforços no sentido de tornar os seus produtos mais seguros, procurando inovar neste aspecto. A Xbox 360, por exemplo, permite configurar todos os controles parentais e verificar os relatórios de actividade (comportamento, duração de utilização e até determinação da classificação etária

Factos que desconhece

No Natal de 2007, a Xbox 360 apresentou a maior oferta de jogos no mercado com mais de 300 títulos

A cada oito segundos, o Xbox Live recebe um novo membro.

Os participantes da iniciativa Beta Multiplayer do jogo Halo 3 estiveram on-line mais de 12 milhões de horas, o que equivale a 1400 anos de jogo contínuo de uma só pessoa.

O nome da Xbox 360 deriva do facto de o jogador se situar no centro de todas as experiências de entretenimento e ser ele quem tem o controlo nas suas mãos.

dos jogos a serem jogados no sistema), tornando o sistema mais seguro para as famílias.

Mercado
Apesar de ter sido a primeira consola da nova geração a sair para o mercado em Dezembro de 2005, a Xbox 360 já obteve a posição dominante. Está presente em 37 países e tem uma base instalada de 11,5 milhões de consolas.

Vantagens Competitivas e Desenvolvimentos Futuros
A Xbox 360 diferencia-se no mercado pela forte componente diferenciadora, destacando-se pela maior oferta de jogos com mais de 300 títulos de alta definição e com o maior número de blockbusters e jogos exclusivos, pela possibilidade de jogar numa comunidade online com utilizadores de todo o mundo o que permite uma interacção sem precedentes e pelas definições parentais que permitem o maior controlo ao acesso a conteúdo e contactos. A Xbox 360 é a escolha mais completa e a melhor escolha no mercado das consolas em Portugal.



2001 A Microsoft revoluciona o mercado com a Xbox.

2002 Lançamento do serviço Xbox Live e nível Mundial.

2005 Lançamento da Xbox 360.

2007 Lançamento do Halo 3, o maior sucesso da história do entretenimento e da Xbox 360 Elite.