

Xbox 360 : départ arrêté au Japon ?

Par Puyo

Les files d'attente désertées devant les plus grandes enseignes de Tokyo étaient annonciatrices d'un flop, et ça n'a pas manqué : avec 62.135 consoles vendues en deux jours sur les 159.000 unités mises en vente, soit 39% du stock selon [Enterbrain / Famitsu](#), la Xbox 360 a réussi l'exploit de se vendre deux fois moins que la Xbox lors de sa sortie au Japon ; sortie le 22 février 2002, la première Xbox totalisait près de 123.929 ventes en trois jours, selon la publication *Famitsu*. L'institut Media Create se montre même plus pessimiste en comptabilisant 41.817 consoles vendues sur la période, soit 28% du stock mis en place, et un écart significatif avec les chiffres [Enterbrain](#).

Les ventes de jeux reflètent bien entendu ce premier couac : titre emblématique du *line-up* de lancement en l'absence de **Dead or Alive 4**, **Ridge Racer 6** prend la première place avec 29.891 exemplaires vendus, un fossé avec les 500.000 ventes escomptées par [Namco](#) sur le territoire japonais. **Perfect Dark Zero** suit en deuxième position avec 14.897 unités, devant **Need For Speed Most Wanted**, qui végète à 6.842 exemplaires. Le ratio de jeux achetés par console s'établit à 0,91, contre 1,45 pour la première Xbox, un chiffre surprenant qui s'explique aussi en partie par la distribution gratuite d'un disque *bêta* de **Final Fantasy XI** aux premiers acheteurs.

Les raisons d'un tel désintérêt sont multiples, et ne se limitent pas seulement à l'offre de jeux, mais on peut imaginer que le double report de **Dead or Alive 4**, initialement prévu au lancement du 10 décembre, avant d'être décalé au 17 puis au 29 décembre, a porté l'estocade. Selon un récent sondage conduit par le magazine *Famitsu*, 62% des joueurs interrogés envisageaient principalement l'achat d'une Xbox 360 pour ce jeu. Poumon des ventes de la première Xbox au Japon, la série de [Tecmo](#) aura fort à faire pour consolider les premiers chiffres décevants de la Xbox 360, malgré une période de sortie au demeurant très favorable, entre cadeaux de Noël et les étrennes du Jour de l'An.

C'est un nouveau revers pour [Microsoft](#) Japon, qui malgré une campagne de promotion massive et le soutien affiché de nombreux acteurs du jeu, [Namco](#) et [Capcom](#) en tête, n'a pas réussi à pénétrer le marché japonais. Le géant de Redmond maintient toujours ses estimations de 3 millions de Xbox 360 vendues à l'échelle mondiale dans les trois premiers mois qui suivront sa mise en vente, et 5,5 millions d'unités à l'approche de juin.