

XBOX *untuk Malaysia*

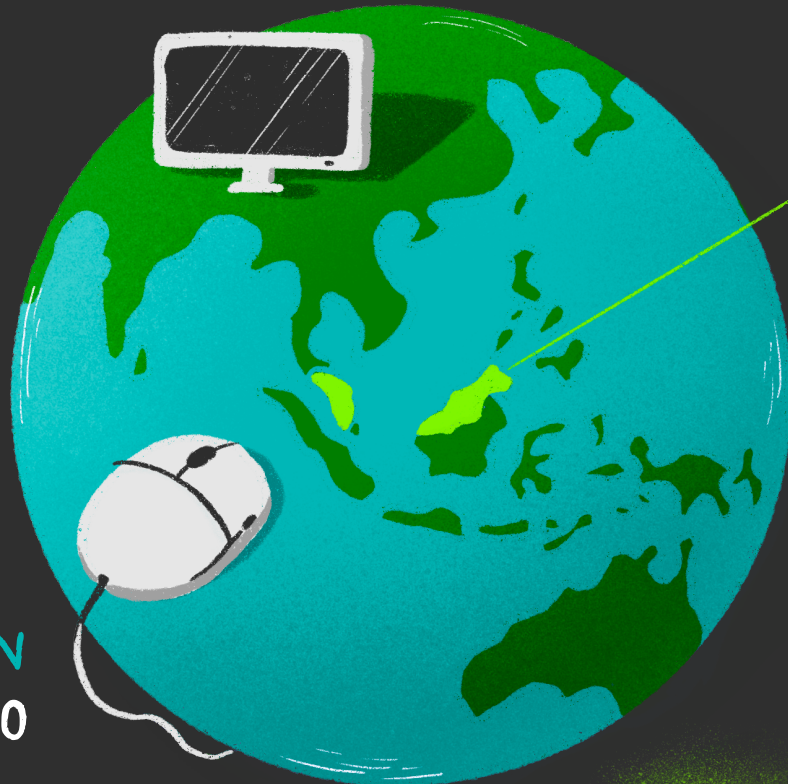


INDUSTRI PERMAINAN GLOBAL

- BERNILAI \$200+ BIL!
- BENTUK HIBURAN TERBESAR & PALING PANTAS BERKEMBANG

Pada hari ini...
3 BIL PEMAIN DI PERINGKAT GLOBAL

dengan JANGKAAN PERTUMBUHAN **4.5 BIL** menjelang 2030



MALAYSIA

HASIL KASAR INDUSTRI PERMAINAN TEMPATAN (2022):
~\$489.10 JUTA

ANGGARAN BILANGAN PEMAIN MENJELANG 2027:
16.2 JUTA PENGGUNA

MENGENAI XBOX

100 JUTA PENGGUNA AKTIF SEBULAN

- GAME PASS** 25 JUTA AHLI DI SELURUH DUNIA
- STUDIO PERMAINAN PIHAK PERTAMA BERTAMBAH DARIPADA **5** KEPADA **23**

KONSOL

PC

TELEFON MUDAH ALIH

TABLET

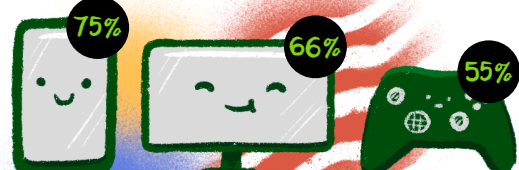
TV PINTAR

PLATFORM

MENGAPA PERMAINAN PENTING?

- MENJADIKAN HIDUP LEBIH SERONOK
- MEMBINA KOMUNITI
- PELUANG KREATIF

BAHAGIAN SEKTOR PERMAINAN DI MALAYSIA



ID@XBOX

KANDUNGAN PERMAINAN

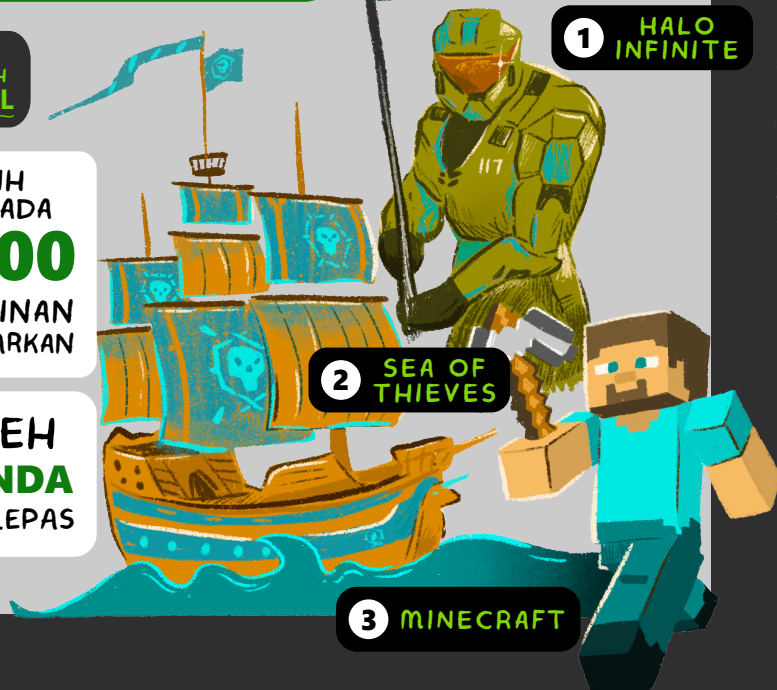
3 PILIHAN UTAMA DI MALAYSIA

>4,600 PENCIPTA MELIPUTI **94** NEGARA

ROYALTI MENCECAH >\$2.5 BIL

LEBIH DARIPADA **3,000** PERMAINAN DILANCARKAN

HASIL DIJANA OLEH RAKAN NIAGA **BERGANDA** DALAM TEMPOH 3 TAHUN LEPAS



1 HALO INFINITE

2 SEA OF THIEVES

3 MINECRAFT

PERKHIDMATAN PC GAME PASS

- BOLEH DIDAPATI DI 46 NEGARA
- DILANCARKAN PADA 2022:
 - MALAYSIA
 - INDONESIA
 - THAILAND
 - VIETNAM
 - FILIPINA

ilustrasi untuk Xbox oleh @moodoodles