索尼愿支持第三方以解决PS3游戏匮乏问题

游戏

浣滆

鍙戝竷浜庡細2007/07/16 15:23

有关PS3和X360游戏画面的对比问题一直是业界和玩家争论的焦点，SCEA总裁Jack Tretton在日前召开的E3 2007媒体和业界峰会上接受采访时，就媒体上出现的关于“部分跨平台游戏X360版画面要好于PS3版的”论调进行了回击。

“如果一款游戏在某个主机平台上的画面表现不尽如人意，那么消费者就不会去购买它。就像我说的，我们不能完全掌控第三方如何开发游戏。”Tretton解释说，“我们只能试着将我们主机技术方面的先进性尽可能多地传达给第三方开发商，我们可以在游戏开发过程中协助他们，尽可能满足他们的需求，让他们感受到我们主机的技术优势。”

“我们想向消费者传递这样一个信息，在PS3上无论是第一方还是第三方制作的游戏，我们都会集中全部精力进行开发，做出让玩家们心甘情愿购买的好游戏。”Tretton说，“从某种角度来说，如果明知道把游戏移植到其他便宜的主机上会使游戏画面质量下降，那干吗还花钱费力去开发这种游戏？”

当问及SCEA是否打算依靠第一方自己的力量来充实PS3的游戏阵容时，Tretton说这不是他想要传达的信息。“我想传达的信息是我们不能掌控第三方的做法……我们是要尽可能地鼓励他们，我们希望更多地支持他们，就像你所说的，我们希望给予他们开发优秀作品所需要的工具。”

“我们在第一方身上投入的资金大约有20%左右，所以相信我，我绝对不是说我们不需要第三方的支持，我们想要做的是鼓励他们，让他们最大限度地发挥PS3的潜能……但如果某一款游戏不能很好体现PS3的优势，我想那对于我们（SCE和第三方开发商）都不会有什么帮助。”