

Newell把即将于10月登陆PC/PS3/Xbox 360平台的《半条命2》橙盒称为问路石：

尽管Newell称自己仍全力支持PC平台并且更愿意在此平台开发游戏，但他仍对微软的态度感到失望，这个负心汉在宣布Vista时许下了华丽的承诺，结果到头来并未让PC平台的开发者体会到一丝暖流。

“但我能理解他们为什么不愿在（PC平台）上面花功夫，他们要忙着去解决三红问题，还有棘手的价格大战。”

“ 我爱PC，它是个很棒的平台，它的互联网能力超级成熟；而且你研究一下就会发现，主机平台的图形系统实际只是PC平台的分支。”

“我想这帮人在设计PS3时肯定没有和用户进行过深入交流，它对开发人员来说不太友好。”

“它的硬件体系有问题，我猜他们并没有吃透Cell架构，只有让软件发挥出威力才是好的硬件架构。”

Newell建议索尼应该沿袭Intel在多核架构上的研发路径：“Intel的人在最终决定硬件架构前进行了大量软件模拟，所以Core2架构在运行现有代码时如此之快。”