## 

Valve谈PC XB0X360和PS3

游戏

浣滆

鍙戝竷浜庯細2007/08/27 17:55

记者在莱比锡电玩大会上遇到了Valve的当家人Gabe Newell和Doug Lombardi,他们向记者讲述了《半条命2》橙盒的发行计划,和微软对PC游戏平台的三心二意,最后还不可避免把PS3平台与Xbox 360平台放在一起进行比较。

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:

"这是一项有趣的尝试,看看能否笼络住新的顾客群",他称公司将会始终关注通路商的实际销售率以便掌握此作主机版本的销售情况,并判明是否抓住了新的主机顾客群,还是原来PC平台的老顾客前来捧场。

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。

- "那里面根本就没什么干货",他这样评价微软的Games for Windows Live, "我甚至都不知道那到底是啥。"
- "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。"

尽管对PC平台的近况表示不满,但他还是将其称为自己最钟爱的游戏平台:

"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。"

Newell对PS3的开发比较挠头,他认为PS3的开发难度远胜于Xbox 360:

"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。"

而且Newell认为问题出在硬件层,而不是一直被当成替罪羊的软件层:

"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。"