

索尼鼓励第三方厂商继续开发PS2游戏

浣淖

鎏賤龔浜庸細2007/08/30 11:33

尽管索尼与微软和任天堂的次世代主机战役刚刚打响第一枪，游戏产业也开始进入了世代交替的转型过程中，然而索尼相信已经服役7年有余的PS2依然拥有着光明的前景。事实证明，PS2的生命周期还远没有结束。

自2000年首发至今，PS2的全球累计销量已经突破1亿台大关，且时至今日在全球各地的月平均销量依然十分可观。更重要的是，PS2的低廉硬件成本和主机售价已经可以使其为大部分北美、欧洲或是亚洲地区的普通玩家所接受，而已经相对成熟的游戏开发技术也使得开发商在机能运用上足以得心应手。

索尼SCEE总裁David Reeves在莱比锡游戏展（GC 2007）第二天的会议上对媒体记者表示，索尼依然将全力支持PS2的所有相关业务，同时也鼓励开发商继续踊跃为PS2开发游戏。他说：“我们将继续在PS2相关业务上的投资，鼓励第三方厂商继续开发PS2游戏。如果他们有能力推出PS3版，那么完全可以再出一个PS2版。”

David Reeves继续补充道：“即便是进入了次世代，PS2现在依然有大把钞票可赚。事实上早在初代PlayStation时代许多开发商就错过了这个时机，大家都过于匆忙地转型到PS2时代，以至于最后市场依然遗留有大量的利润空间，但却没有多少人再去挖掘。”

Reeves预测，PS2的生命力在未来3-4年内依然将十分旺盛，因此他希望开发商在未来几年内不要削弱或放弃PS2这一全球普及率最高的家用机的游戏开发。“第三方开发商们可以成立外包业务的开发公司，我敢说，在未来5年内，你完全可以靠制作PS2游戏成为亿万富翁。”