## 

40GB版PS3放弃PS2游戏向下兼容性

游戏

浣滆

鍙戝竷浜庯細2007/10/10 12:09

索尼官方本月公布了即将在欧洲和日本贩卖的新规格40GB版PS3主机,40GB版PS3除了硬盘容量的变化之外,最大的不同之处在于取消了PS2游戏的向下兼容。索尼官方对此的解释是,由于40GB版取消了原先60GB版上的EE芯片,因此无法以硬件方式实现对PS2游戏的兼容,然而为何40GB版不能像之前那样采用软件兼容的方法,官方并没有给出明确的答复。

本站记者就此事联系了SCEE公关部相关人士,这位官方发言人并未直接回答我们的问题,而是向我们提供了一份关于PS3向下兼容性问题的详细说明文档,其中耗费大量篇幅解释了为何40GB版PS3可以兼容初代PS游戏但却无法兼容PS2游戏的具体原因:

"即将于10月10日在欧洲发售的40GB版PS3,是没有安装任何来自PS2半导体芯片的新规格机型,因此要实现对PS2游戏的向下兼容就必须完全依靠软件模拟。由于PS2游戏的数量众多,而单纯依靠软件模拟就意味着需要针对每款不同的游戏确保软件模拟的准确性,如此庞大数目的游戏全部依靠这种方法来实现兼容,无疑就意味着艰巨的技术挑战、漫长的时间以及大量的开销。正如我们之前几次重申的,SCE的软件工程师目前正集中力量开发PS3具备革新意义的全新功能和服务,因此40GB版PS3将不具备针对PS2游戏的向下兼容性。"

索尼官方对此事的说法,总结起来可以概括为由于技术难度、时间紧迫、人手不足和开销过大这几个原因而取消40GB版PS3的向下兼容功能。新规格PS3的卖点在于价格低廉,但取消PS2游戏的向下兼容对新近购机的玩家来说未免有失诚意。年末商战即将拉开序幕,索尼能否依靠两个规格的PS3打开市场,还要由玩家来最后评判。