

Epic的Mark Rein在接受英国《卫报》的采访时称游戏主机从PC平台那里攫取了不少重度玩家。

问：从传统意义上说，FPS游戏是PC平台的强项，你觉得游戏主机正在迎头赶上吗？

答：其实我是PC饭，但情况确实如此，游戏主机毫无疑问从PC那里夺走了不少重度玩家。当《CoD4》刚出来的时候，我听到周围有人在热烈地讨论昨晚的战况，我凑上去说：嗨哥们儿，你们混哪个服？我想加入；结果他们答道：发好友邀请吧。

我这才意识到他们玩的是主机版。而且，主机版的销量差不多十倍于PC版……

问：此刻Epic有多少人手？每部作品有多少人在忙？

答：目前我们共有95人，团队规模差异较大——眼下大概有五至六人负责《战争机器》，巅峰时期我们在这部作品上堆了差不多50人；通常来说我们每支团队的规模大概在30人左右。

问：你们在Xbox 360版UT3的自创内容方面有何进展？

答：还没说定但有希望。微软既没有拒绝也没有答应，我们现在就等他们能点头，越快越好。

问：所以技术上是可行的咯？

答：当然。主机允许传送文件——比如你能往主机里拷贝歌曲或是电影，甚至你玩游戏时能播放自定义音乐。

问：那微软为什么不答应呢？是担心危及Xbox Live的控制权吗？

答：呵呵，我们不会因此责怪他们，他们建立这个封闭系统以确保每样东西都是通过审核的，用户知道所下载的内容一定没问题，不会弄垮自己的机器。而用户自创内容——当然，它们是有风险的，理论上说有可能会耗干主机的内存让系统崩溃。

我觉得在这一点上索尼算是敢想敢干的，他们放手让我们干，他们想搞点别出心裁的新玩意，这也印证了PSN的未来，他们走在正确的道路上！

如果Xbox 360平台最终与用户自创内容无缘，那我们可能会想点别的方法——比如挑几个好的放到Live集市里，但这也许会让他们错过某些最酷最疯狂的玩意，外加自由交换的权利；也许最终他们还得为这堆本来在其它平台免费的东西付钱，因为这些东西要过微软的审查关并最终由它把持着。