

PS3游戏素质比X360高?!微软说NO!

游戏

浣滆

鍙戝竷浜庯細2008/03/06 17:52

前不久,Gamepro刊载了一篇标题为"PS vs X360:冷酷而确凿的事实"的评论文章,通过对《使命召唤4》、《鬼泣4》、《火暴狂飙 天堂》和《刺客 信条》这4款北美热销游戏在游戏画面、基本操作、读盘时间、网络对战等几个指标的对比和综合分析后得出结论,认为在次世代跨平台大作的整体素质方面PS3要略胜于X360(除《刺客 信条》外的3款游戏,PS3版评价均高于X360版)。

不出所料,Gamepro的这篇评论文章立刻引起了网友们的激烈争论,然而真正出人意料的是,微软官方这次也以前所未有的积极态度率先参与到了此次论战当中。微软全球市场部主管Albert Penello日前就Gamepro的文章针锋相对地提出了反对意见,试图以普通消费者的角度来捍卫X360的领先优势。

"我们不得不对贵刊关于X360版游戏整体素质让位于PS3的结论提出反对,特别是当把整个游戏阵容中的跨平台作品进行综合比较后。"Penello在文章中写道:"对于跨平台游戏的玩家来说,成就点数理所当然应被列为选购X360版的关键理由之一,这一文化的普及和成功是毋庸质疑的。"

"除X360之外的任何平台目前都无法做到在所有发售游戏中实现这样的成就体系,而这显然不应该被当作玩家成就这一特色从评比细则中被剔除的理由。另外X360手柄能够提供标准的震动功能,而不是将其作为额外选项提供的,与此同时,玩家们还可以同全球1000万注册用户一起享受Xbox Live和游戏社区所带来的乐趣。"

Penel Io继续补充道:"真正冷酷而又确凿无疑的事实是,X360上的游戏才是最好的,而且这也是整个业界和玩家们公认的事实。X360比对手拥有更多累计评分超过90分的游戏作品,而且跨平台游戏的销量X360也更胜一筹。目前绝大部分游戏的开发都以X360为主导,而Xbox Live则使得游戏的品质更有保证。"

Penel I o最后保证:"家用机市场竞争的真正受益者是广大玩家,在2008年里,我们将与广大第三方合作伙伴继续密切配合,以确保将X360和Xbox Live的疆域继续拓宽,同时保证持续为玩家们提供最棒的游戏体验。"