# Article information:

Game Studies - Street Fighter and The King of Fighters in Hong Kong: A Study of Cultural Consumption and Localization of Japanese Games in an Asian Context  
<https://gamestudies.org/0601/articles/ng>

# Article summary:

1. Hong Kong is a major consumer of Japanese electronic games in Asia, and the localization and adaptation of these games into Hong Kong-style Japanese games has had a significant impact on Hong Kong popular culture and the entertainment industry.

2. Street Fighter (SF) and The King of Fighters (KOF) are two of the most popular arcade and combat games in the world, and their reception and domestication in Hong Kong have been studied to understand the dynamics of localization and transnational cultural flows in Asian popular culture.

3. The history of SF and KOF in Hong Kong dates back to the 1970s, with SF1 becoming an instant success due to its innovative control system. SF2 created an arcade game craze in the early 1990s, leading to its incorporation into Hong Kong comics, movies, and music. KOF later replaced SF as the most popular combat game in Hong Kong, influencing youth fashion and comic design.

# Article rating:

Appears strongly imbalanced: The article is written in a biased or one-sided way, and the information it provides is not trustworthy enough to be considered a reliable source. You should consult other sources to find reliable information on the presented issues.

# Article analysis:

这篇文章主要探讨了香港对日本游戏《街头霸王》和《拳皇》的消费和本土化情况。然而，文章存在一些潜在的偏见和问题。

首先，文章没有提供足够的证据来支持其主张。虽然作者提到了从报纸、杂志、互联网以及与游戏玩家、游戏店主和游戏杂志编辑的采访中收集到的数据，但并没有具体列出这些数据或引用相关来源。因此，读者无法验证作者所述的情况是否真实可信。

其次，文章只关注了香港对日本游戏的接受和本土化情况，而忽略了其他亚洲地区对这些游戏的影响。虽然文章声称是关于亚洲地区对日本游戏研究的首个研究之一，但却没有提供其他亚洲国家或地区对这些游戏的反应和影响。这种片面报道可能导致读者对整个亚洲地区对日本游戏的理解不完整。

此外，文章没有充分考虑到可能存在的风险和负面影响。尽管作者提到了香港商人和玩家未经Capcom许可制作了一些修改版的《街头霸王2》，但并没有深入探讨这种侵权行为可能对游戏开发商和知识产权产生的影响。此外，文章也没有提到香港玩家过度模仿游戏中的角色造成的潜在危险，比如使用过多化学喷雾剂导致中毒的案例。

最后，文章没有平等地呈现双方观点。虽然文章提到了香港玩家将中国武术元素融入《街头霸王》中，并且引用了一些相关例子，但并没有探讨日本游戏对香港文化和社会产生的影响。这种偏袒可能导致读者对整个情况的理解不完整。

综上所述，尽管这篇文章提供了关于香港对日本游戏消费和本土化情况的一些信息，但其存在潜在偏见、片面报道、无根据的主张、缺失考虑点以及未探索反驳等问题。读者应该保持批判思维，并寻找更多可靠来源来全面了解这个话题。

# Topics for further research:

* 香港对日本游戏的消费情况
* 香港对日本游戏的本土化程度
* 其他亚洲地区对日本游戏的接受和影响
* 香港玩家对游戏开发商和知识产权的侵权行为可能产生的影响
* 香港玩家过度模仿游戏中的角色可能带来的潜在危险
* 日本游戏对香港文化和社会的影响

# Report location:

<https://www.fullpicture.app/item/eae00d3c25fb69356134f1eafe0d42da>