

著名的游戏杂志《Electronic Game Monthly》(以下简称《EGM》)在近期发表了一篇比较有意思的文章,他们对世界各地玩家的游戏偏爱进行了一个小调查,结果发现受文化和地域的影每个国内和地区的玩家对游戏的偏好上都有着比较大差别。当然我们也可以看到一些游戏为什么会被称之为“超大作”,也许是因为它已经突破了国界与文化的界限,被全世界大部分的玩家广泛接受……

让我们一起来看看其它国家游戏玩家对哪些主机以及游戏比较有爱：

巴西：《实况足球》、《FIFA》、《极品飞车》、《GT赛车》、《街霸》、Fighting Clibur（刀魂？）

日本：NDS、《脑锻炼》、《GTA3》

伊拉克：XBOX、PS2、PSP、《光环2》、《彩虹六号》《NCAA 06&07》、《疯狂橄榄球 06&07》

英国：《WWE 激爆职业摔角2007》、《板球2007》、《布赖恩国际板球2007》

法国：PS2、SFC、《合金装备 索利德》、《王国之心》、《战神》、《NBA Live 07》、《NHL 2K7》、《FIFA街头足球2》

荷兰：PS2、《FIFA 07》、《世界杯 06》、《使命召唤》、《GTA》系列

墨西哥：TVGame平台、《FIFA 07》、《实况足球》、《合金装备 索利德》、《GTA》、《光环》、《皮纳塔的欢呼》

新加坡：PC平台、《FIFA》、《实况足球》、《最终幻想》、《口袋妖怪》、《超级马里奥》、《GTA》

拉脱维亚：没有狂热的电视游戏玩家，更喜欢PC平台

泰国：《泰格伍兹高尔夫球巡回赛》系列、《勇者斗恶龙》、《最终幻想》、《FIFA》

南极洲：FC、PC、《Tecmo保龄球》、《Quake》

看完以上结果，我们会发现体育类的游戏在各国都会受到玩家们的欢迎。

如果这份调查包括中国的话，相信游戏主机和游戏标题所出现的答案肯定会更加多样化，原因很简单，由于我们特殊的市场环境国内玩家可以很容易地玩儿到美国、日本、欧洲等主流市场上所推出的绝大部分游戏，甚至有时会比这些主流市场的玩家更早地体验到一款游戏。从游戏本身来讲的话，

可以说国内的游戏玩家算是一个非常“幸福”的群体了。

但这样做真的好吗？这样的日子还能持续多久？人们的观念何时才能转变？关于这些话题的讨论也不是一天两天的事了，这些问题恐怕还将在之后的一段时间里无法找到答案。