

Az Aliens: Colonial Marines margójára

2013 február 18. Flag

Szöveg méret

90
Mentés

- 0

Értékelés kiválasztása Még nincs értékelve

Mérték

Ha emlékezetem nem csal, eddig még soha nem volt példa arra, hogy egy nagy kiadó (SEGA) új, tripla "A" kategóriába sorolt játékát (Aliens: Colonial Marines) a nevesebbnek titulált sajtótermékek {..}

{...} *(IGN, GameSpot, Eurogamer stb.),* ilyen szinten, egységesen földbe döngölték volna a megjelenés napján.

Pedig most éppen ezt történt. Az A:CM jelen pillanatban 44 ponton áll a Metacritic-en, ami egész egyszer?en páratlan és példátlan eset az iparág történetében. Igaz, ez a 44 pont pontosan 43 ponttal több, mint amire a csalódott, elkeseredett és magyarázatot követel? rajongók a fórumokon értékelik ezt a borzalmat, de azért ne legyünk elégedetlenek.
A Gearbox iszonyatosan nagyot bakizott. Nem elég, hogy egy olyan franchise esett áldozatul az ámokfutásuknak, ami számos sci-fi rajongó számára a legszentebb dolgot jelenti, hanem ráadásul a megjelenés napján elszabadult lavinának köszönhet?en fény derült olyan üzleti és marketing praktikákra, amelyek fölött nem lehet szemet hunyni. Gondolok például arra, hogy a sajtónak korábban zárt kapuk mögött bemutatott és szipiszupira felturbózott demóban látottak semmilyen formában nem jelentek meg a végleges produktumban. Meg egyebek.
A SEGA nagyon jól tudta, hogy amit a James Cameron által jegyzett Aliens "hivatalos folytatásaként" február 12-én megjelentet, az egy ótvar nagy szarkupac lesz. Ezért jött természetesen az embargó, mindenkinek, aki kipróbálhatta a játékot, csöndben kellett várnia, miközben a marketing-gépezet ontotta magából a látványos és hangulatos képeket és videókat. Megtévesztettek ezzel kismillió rajongót, akik az öt éves fejlesztési id? alatt imára kulcsolt kézzel vártak. Elhúzták a mézesmadzagot a horror játékok kedvel?inek orra el?tt, akik joggal számítottak egy félelmetes atmoszférával rendelkez? kampányra. És ami a legrosszabb: ezzel véglegesen elpusztították annak a lehet?ségét, hogy valaha is egy, a franchise-hoz méltó Aliens játékot tarthassunk a kezünk között.
De ezúttal mindez nem maradt büntetlenül. Amit most kapnak a sajtótól, a játékosoktól, a rajongóktól, azt képtelenség lesz a sz?nyeg alá söpörni. Megérdemlik, és még ennél jóval többet is.



Ha egy játék rossz, ha egyértelm?en azel?tt jelentetik meg, hogy elkészült volna, ha a "rovarirtás" ebben az esetben nem a szörnyekre, hanem a töménytelen mennyiség? bugra vonatkozik, ha a mesterséges intelligenciát lényegében kifelejtették, ha alapvet?en fittyet hánynak a forrásm?re és az ott látott dolgokra, ha kampánynak merészelnek hívni öt órányi agyatlan lövöldözést és mászkálást elágazás nélküli, teljesen lineáris pályákon, ha azzal próbálnak hangulatot teremteni, hogy a filmben látott összes helyszínen végig kell verekednünk magunkat, akkor nem is lehet mást várni egy magára valamit is adó kritikustól, mint azt, hogy ?szintén számoljon be minderr?l. Nincs ebben semmi meglep?, nem igaz?
Nos, iggg... azaz NEM!
Mégis, mi történt itt? Mi ez az átfogó támadás a nagy játékos oldalak részér?l? Emlékszik még valaki mondjuk a Kane & Lynch második része körüli botrányra, amikor a Gamespot újságíróját azért rúgták ki azonnal hatállyal, mert "elmondhatatlanul", "felháborítóan" alacsony 6 pontot "merészelt" adni annak a fostalicska játéknak? Vagy arra, hogy az IGN-nek volt pofája 7,5 pontot adni minden id?k egyik (ha nem a) legrosszabb játékára, a Sonic Free Riders-re? Bárki látta már ezeknek az oldalaknak a 90 százalék feletti értékeléseit az ezredik rókab?r Call of Duty esetében?
Aki kicsit is odafigyel az iparágra, és rendelkezik önálló véleményalkotási képességgel (ez jóval ritkább adottság manapság, mint arra logikusan számítani lehet, sajnos), az tudhatja, hogy ezek a sajtótermékek évek óta hülyét csinálnak magukból a komoly játékosok el?tt. A lefizetések, szívességek és zsarolások hálójában verg?d? oldalak a nagy kiadók zsebében vannak, és ennek megfelel?en végzik áldásosnak semmiképp nem nevezhet? tevékenységüket.
És ezek bizony ugyanazok az oldalak, akik most hirtelen a Colonial Marines ellen fordultak és (tegyük hozzá:

jogosan) szidják azt, mint a bokrot. Miért? - kérdem én, mégis mi változott meg tavaly óta? Hirtelen megjött az eszük, lerázták magukról a kiadók béklyóját, és végre alkalmazzák a szabad véleménynyilvánítás alkotmányban rögzített jogát? Felfogták végre, hogyan lehet megkülönböztetni egymástól egy "jó" és egy "rossz" játékot? Kirúgták azokat az újságírókat, akik billenty?zet helyett a seggnyalást használják, mint eszközt egy termék értékelése során? Aligha.



Inkább arról lehet szó, hogy egyszer?en ránéztek a számokra. Ránéztek, és azt láttak, hogy senki nem nézi ?ket. Hogy senki nem olvassa ?ket. Hogy a videóik alatti kommentekben a hasukat fogva röhögnek rajtuk azok, akik tudják, mit is látnak valójában. Hogy már csupán azon fogyasztók adnak a szavukra, akik most találkoztak el?ször játékokkal, és ?ket sem tudják túl sokáig megtéveszteni.
Egyszer?en már annyira kilógott a lóláb, olyan nyíltan próbáltak hülyére venni mindenkit, hogy az megmutatkozott a statisztikáikon is. Nem volt mit tenni, ?szintének és kritikusnak kellett lenni hát, talán évek óta most el?ször, és ehhez keresve sem találhattak volna jobb alanyt, mint a millió sebb?l vérz? Aliens: Colonial Marines. Rá is vetették magukat a koncra, vérbe mártották a pennájukat és kiélték rajtra minden frusztrációjukat, haragjukat, ami az ? szempontjukból nézve duplán hasznos lehet a jöv?re nézve.
Egyrészt figyelmezteti a kiadókat, hogy ezentúl többet kell tejelni ahhoz, hogy azt írják, amit elvárnak t?lük. Hiába, na, válság van, az árak egyre feljebb kúsznak, még a lefizetések mocskos világában is. Ehhez pedig illik alkalmazkodnia mindenkinek, beleértve a legnagyobbakat is. A seggcsók sincs már ingyé, vazze!
Másrészt ezzel az "?szinte" kritikával megkísérelhetik visszaszerezni az olvasóik elvesztett bizalmát. Hiszen itt van, nézzétek, csodáljátok, gyerekek: kerek perec le mertük írni, hogy a szar játék tényleg szar! Ugye, nem is vagyunk mi olyan nagy patkányok, mint amilyeneknek gondoltok minket! Itt ez a konc, rágódjatok rajta egy kicsit, aztán gyertek vissza hozzánk, és felejtsétek el azokat, akiket velünk ellentétben nem sikerült megvenniük a kiadóknak!
Ám sajnos a dolgok nem így mennek, kedves sajtótermékek. A játékosok nem felejtenek. A játékosok ugyanis nem azonosak mondjuk a moziba járó közönség azon bugyuta, ám rendkívül széles rétegével, akik ráérnek a jegypénztárban eldönteni, éppen melyik antifilmet fogják megnézni. A játékosok nem csak úgy vesznek egy játékot, mint ahogyan a moziban egy jegyet, aztán majd meglátják, mit is kapnak érte. A játékos a pénzét oda teszi, ahol azt reméli, megtérül a befektetése. És ha ez nem jön össze, akkor hajlamos eléggé begurulni. És, kedves sajtótermékek, ha a rossz döntése meghozatalában Ti is tevékenyen részt vettetek a hazug és aljas megtévesztéseitekkel, azt egy életre megjegyzi magának.

Ez van. Szépíthetitek, ahogy akarjátok, a kiadók után most kivételesen nyalizhattok egyet az olvasóitoknak, attól azok még nem fognak jobban szeretni titeket. Annyi haszna azonban kétségtelenül volt ennek, hogy oly hosszú id? után el?ször a játékosok valóban az igazat olvashatták egy termékr?l. Hogy most ez azért történt, mert a SEGA elfelejtett rendesen perkálni nektek, vagy azért, mert egy csavarral most éppen úgy hazudtok, hogy igazat mondtok, lényegében mindegy is.

http://www.egyevazeletembol.blogspot.hu/ - a Flag Polgári Magazin partnere



Ajánló