


Woke apokalypsa: Sony byla nucena stáhnout po dvou týdnech hru se ztrátou 200 000 dolarů

 necenzurovanapravda.cz/2024/09/woke-apokalypsa-sony-byla-nucena-stahnout-po-dvou-tydnech-hru-se-ztratou-200-000-dolaru

7 září, 2024

Stále více společností doplácí na snahy o zisk bodů ESG podporou globalistické agendy. Tyto body získávají zejména firmy, které podporují LGBTQI – a zejména trans – agendu, protibělošský rasismus či klimatický podvod.

Nicméně mnozí zákazníci tyto woke praktiky odmítají, což je pak většinou vyjádřeno bojkotem daného zboží. Na otevřenou podporu woke agendy jsou obzvláště choulostiví konzervativci v USA, kde proběhla již celá vlna bojkotů, která nakonec vedla k tomu, že se dané firmy podpory woke agendy zřekly.

Na podporu woke agendy tak doplatil například výrobce piva Bud Light, výrobce zemědělských strojů John Deere nebo světoznámý výrobce motorek Harley Davidson.

Ovšem bojkot wokismu se týká také oblasti zábavy. Nezájem publika tak zaznamenalo nejedno woke filmové dílo či hra. Sony nyní zaznamenává ohromnou ztrátu poté, co se neujala jedna taková woke hra.

Get woke, go broke (staň se woke a zbankrotuj) není jen mantra, je to pravidlo, a epická selhání woke se v roce 2024 stále hromadí, protože většina spotřebitelů nadále odmítá DEI ve filmech, streamování, marketingu a hrách.

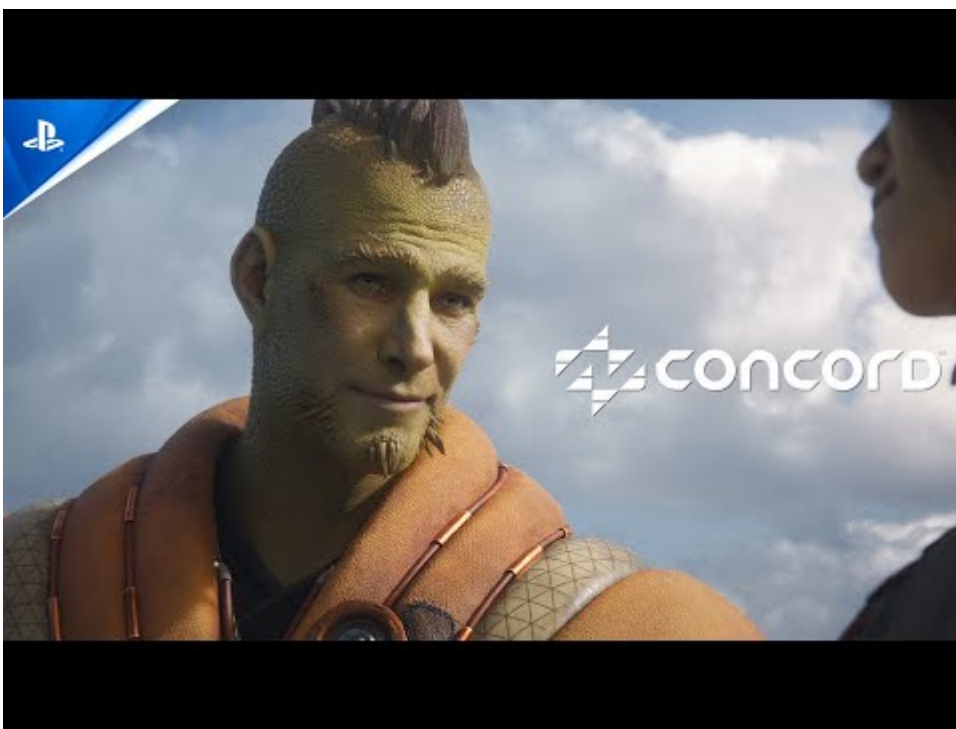
Zejména videohry se staly agresivním terčem neziskovek a krajně levicových vlád k šíření progresivní propagandy, údajně proto, že jsou zdaleka nejpopulárnějším médiem pro mladší demografickou skupinu.

Od dětství do rané dospělosti tráví průměrný západní spotřebitel více času videohrami než veškerou ostatní zábavou dohromady, což z hraní her činí zralé místo pro ideologickou výchovu.

Jak jsme poznamenali v nedávných článcích o queer aktivistických hrách, jako je Dustborn, existuje zájem některých velmi mocných lidí diktovat sdělení ve sféře videoher.

Vláda USA a EU aktivně ovlivňují hry prostřednictvím dotací podobných ESG; nabízí vývojářům miliony dolarů, pokud do svých projektů zasadí woke obsah.

Těžko říct, jestli nejnovější herní katastrofa Sony, Concord, byla částečně zaplácena z peněz ESG, ale obsah rozhodně působí, jako by ho vymyslela banda modrovlasých podivínů na záchodě progresivního think-tanku.



Watch Video At: <https://youtu.be/mBnStS9d2xg>

Concord, relativně generická kompetitivní střílečka s některými zjevně „vypůjčenými“ estetikami zápletky z marvelovských „Strážců Galaxie,“ má všechny ukazatele hry DEI.

Jak taková hra podle zásad DEI vypadá? Nesmí tam být žádní heterosexuální bílí muži, ale je tam spousta žen a menšin, spousta tukové positivity, alespoň jedna trans-žena a spousta genderově fluidních zájmen.

Sony utratila nejméně osm let a 200 milionů dolarů (včetně marketingu) za Concord s velkými očekáváními od AAA titulu, jen aby zjistila, že si nikdo nechce hrát na morbidně obézní ženu nebo transsexuála.



Concord byl spuštěn s katastrofálními výsledky. Herní služba Steam zaznamenala pro Concord maximálně 697 hráčů a počáteční prodeje ukazují pouze 25 000 zakoupených kusů.

Nedostatek zájmu hráčů vedl společnost Sony k tomu, že k projektu přistupovala jako k totální ztrátě a společnost celou hru ruší – po pouhých dvou týdnech ji stahuje z provozu a zákazníkům vrací peníze v plné výši. Jinými slovy, společnost Sony právě utrpěla ztrátu 200 milionů dolarů na hře, kterou odhazuje do paměťové díry, možná navždy.

Filmové studio Warner Bros. udělalo něco velmi podobného v roce 2022, když před uvedením do kin zrušilo film „Batgirl“ za 100 milionů dolarů. Zprávy naznačují, že film byl tak woke a tak nekoukatelný, že se WB rozhodlo, že jeho vydání by společností ublížilo víc, než kdyby ho vyhodila a šla dál.

Tento druh reakce spálené země na selhání produktu je u mediálních konglomerátů vzácný, ale mohl by být častější, protože zákazníci budou pokračovat v politice nulové tolerance vůči woke obsahu.

Zdá se, že rozmanitost v hraní specificky podporuje klamný předpoklad, že „každý může být akčním hrdinou“ – od groteskně obézních tlustých žen, přes postižené, až po 90kilové „nebinární“ beta-samce.

Levicí kontrolovaný zábavní průmysl tvrdí, že moderní hráči „potřebují vidět sami sebe“ ve filmech a hrách, aby se mohli ztotožnit s postavami na obrazovce, a pokud média nezajistí inkluzivitu pro každou obskurní menšinu v naší společnosti, pak nějakým způsobem přicházejí o nevyužitý kousek trhu.

Aktivisté také dramaticky tvrdí, že nezahrnutí těchto menšin je formou kulturní genocidy.

Problém je, že firmy zapomněly na základní pravidla volného trhu: Poznejte svou primární zákaznickou základnu a dejte jim to, co chtějí. Nesnažte se zákazníkům říkat, co si myslíte, že by měli chtít.

Nesnažte se je zahanbit, aby si koupili váš produkt, nebo zničí vaše podnikání. Primární zákaznická základna vás buď udělá, nebo zničí.

Tlustí pozitivní lidé nemohou být akčními hrdiny a drtivá většina hráčů nechce, aby jim do obličeje strkali trans propagandu a genderově fluidní zájmena. Tyto DEI šílenosti se nikdy nestanou populárními. Nikdy neuspějí.

Společnosti jako Sony porušují nejzákladnější principy marketingu, které jim v první řadě zajistily popularitu. Nebo se jednoduše rozhodly ignorovat pravidla a arogantně předpokládají, že si mohou vytvořit vlastní.

Ohodnoťte tento příspěvek!

■ ■ ■ [Celkem: 11 Průměrně: 5]