**Súčasný PC gaming (NFS, CoD)**

**Subkultúra** predstavuje súbor kultúrnych prvkov typických pre menej kultúrne vyhranené sociálne skupiny alebo spoločenstvá, odlišujúce sa od dominantnej (oficiálnej, hlavnej) kultúry. Je to kultúra osobitej menšinovej skupiny v rámci kultúry väčšinovej.

Takmer každoročne vychádzajú na PC hry (a ich „sequels“), ktoré si už dlhé roky držia svoju povesť kultových hier a ročne sa predá niekoľko miliónov kópií týchto hier. Hráči po celej Zemi sa tešia každému vydaniu a hry väčšinou nesklamú. V tejto eseji sa budem venovať dvom herným sériám ktoré osobne (z vlastných skúseností) považujem za najlepšie. Bližšie sa povenujem sérii Call of Duty a Need for Speed ktoré sa určite dajú označiť za kult.

**Call of Duty Series**

Call of Duty je FPS (first person shooter – akčná hra z pohľadu prvej osoby). História CoD siaha do roku 2003, kedy sa spojili game developeri Infinity Ward a Activision a vydali spolu prvý diel tejto veľmi úspešnej hernej série. Hra beží na Quake III Engine a vťahuje hráča do času druhej svetovej vojny. Ako každá hra z tejto série vydaná neskôr, obsahuje multiplayer (lan/net) ktorý dodnes, aj keď hra už dávno nespĺňa grafický priemer hier, si vďaka výbornému gameplayu nájde ticícky hráčov po celom svete. V roku 2004, v spolupráci s Gray Matter Interactive, Activision vydal datadisk s názvom „Global Offensive“, kde hráč dostáva šancu vcítiť sa do vojenských jednotiek amerických a britských výsadkárov v tom istom období. V roku 2005 vyšlo pokračovanie s názvom Call of Duty 2, ktoré sa rovnako odohráva v čase WWII. Rovnako ako v prvom dieli, hráč ovláda jednotky britskej, americkej a ruskej armády bojujúcej proti nacistickým jednotkám. Hra sa odohráva podľa skutočných podkladov - napr. vylodenie v Normandii a podobne. Pokračovanie (Call of Duty 3) vyšlo v roku 2006 no toto vydanie obišlo PC a tak sa k hre hráči mohli dostať iba cez konzoly (Xbox,PS). Ako štvrtý diel vyšiel diel Call of Duty: Modern Warfare, ktorý začal tzv. MW ságu. Hra beží na IW engine, vylepšenom o HDR svetelné efekty a dynamickom osvetlení herného svetu. Hra bola ocenená na 94% od Metacritic aj GameRankings. Dej hry sa odohráva v rokoch 2011-2016 a tak sa prvýkrát dostáva CoD do súčasnosti a dej je samozrejme vymyslený. Modern Warfare má ešte 2 pokračovania a „trojkou“ s vynikajúcim a strhujúcim záverom považujem za najlepšiu akčnú hru, ktorá bola doposiaľ vydaná. Hneď po Modern Warfare vyšla sága Black Ops, ktorá sa odohráva sa v budúcnosti (okolo roku 2060) a všetci sa momentálne tešia jej druhému pokračovaniu.

**Need for Speed Series**

Need for Speed je séria zameraná na závodenie. Prvá NFS hra vyšla už v roku 1994 pod vedením EA Canada. Ich cieľom bolo vytvoriť realistickú simuláciu závodenia. S tým im pomohol motoršportový magazín Road & Track. Cieľom hry je odomknúť zvyšné autá vyhrávaním turnamentov.
V roku 1997 vyšiel druhý diel série, NFS II. Hra obsahovala vzácne a drahé exotické autá, bol pridaný mód tzv. Knockout. Tretí diel, Hot Pursuit, vyšiel v 1998 a názov pochádza z hracieho módu. V tomto móde je možné unikať polícií alebo sa stať policajtom a dolapiť závodníkov. V NFSHP bolo už aj možné si stiahnuť pomocou internetu DLC z oficiálnej stránky, ktoré obsahovalo nové autá. V lete 1999 EA vydalo NFS: High Stakes a Road Challenge. HS disponovalo veľa novými módmi, za zmienku hlavne stojí rovnomenný mód, v ktorom sa jazdilo o auto. Piata hra v sérií, Porsche Unleashed, bola publikovaná v roku 2000. PU sa považovalo za najrealistickejšiu NFS hru zo série. Bolo možné jazdiť len s autami Porsche. Cieľom hry bolo odomknúť autá v chronologickom poradí: 1950 až 2000. Hra obsahovala aj mód Factory Driver. O dva roky neskôr vyšiel titul Hot Pursuit 2 od EA Black Box a posledná hra prvej generácie NFS. Hra bola zakladaná na HP1. Bola to aj tiež posledná NFS hra ktorá obsahovala mód pre dvoch hráčov z jedného PC. Druhú generáciu (viac zamerané na úpravu áut, ilegálne závodenie v uliciach...) odštartovalo NFS: Underground (2003). V hre boli k dispozícií 3 nové módy; Drag, Drift a Sprint. UG bola prvá hra ktorá obsahovala dej. O rok neskôr EA Black Box
vydal svoju tretiu NFS hru, pokračovanie, Underground 2. Hra dostala nový rozmer (možnosť free-roamu) a nové módy a samozrejme širšie možnosti úpravy áut. V 2005, EA Canada, vydala NFS: Most Wanted. Po UG a UG2 sa dostali späť naháňačky s policajtmi. Neboli už ale také široké možnosti úpravy áut. Hlavný cieľ hry bol Career mód tzv. Blacklist - zoznam top 15-tich ilegálnych jazdcov ktorých musí hráč poraziť. V tomto roku vyšlo pokračovanie (resp. remake) s rovnakým názvom, vylepšenou grafikou, možnosťami a novými autami. Po NFS MW vyšla hra s názvom NFS: Carbon s podobným storyline ako MW. O rok neskôr sa na trhu objavil NFS: Pro Street ktorý sa úplne odlišoval od predchádzajúcich hier. Ponúkal realistické zničenie vozu a celkový návrat do realistickej závodnej hry. Návrat k street racingu sa objavil o rok neskôr s názvom Undercover – nové mesto, nové autá, nová AI. Po Undercover sa NFS „premiestnilo“ do novej tzv. tretej generácie (NextGen). Shift (a neskôr Shift 2) ponúkali „reálne“ závodenie na okruhoch. Úplnou novinkou v tejto sérii bol NFS: World (na štýl Most Wanted) ktorý je free-to-play MMO (massive multiplayer online) a teda prvá hra NFS voľne dostupná na internete. V roku 2010 EA vydalo hru s názvom Hot Pursuit (ďalšie pokračovanie tejto „ságy“) ktorá bola obohatená o pár módov od svojho predchodcu. Minulý rok sa objavila hra Shift 2 a The Run. Shift 2 bol samozrejme pokračovaním predchodcu s rovnakým zameraním, The Run bežal na FrostBite 2 Engine a bol to návrat na ulice. Nastáva ďalší presun do štvrtej generácie a vedenie prevzalo od Electronic Arts, Criterion Games a vydali zatiaľ poslednú hru tejto ságy Need For Speed : Most Wanted, ktorá rovnako nadväzuje na svojho predchodcu.

Zdroje :

Wikipedia vo všeobecnosti

1001 Video Games You Must Play Before You Die: Tony Mott

Velký sociologický slovník - Alena Vodáková