

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 povest' 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 vŕhne 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 tisíccky 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 výsadbárov 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 turnajov.

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 sérii, 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 dispozícii 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 policajtm. 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