

Anotace

Diplomová práce monitoruje vývoj a postavení audio komentáře ve sportovních počítačových hrách od roku 1998. Předmětem výzkumu byla vybrána herní série FIFA, aktuálně nejprodávanější hra virtuálního sportu a úvaha, za jakých podmínek by se do této herní série mohla vrátit česká verze audio komentáře. Diplomová práce se skládá ze dvou částí, teoretické a výzkumné. První část vymezuje teoretické předpoklady zkoumané problematiky, popisuje evoluci videoherního průmyslu od jeho počátků až po současnou dobu, kdy se do své fáze vyspělosti dostává odvětví eSports, jemuž je věnována druhá kapitola. Teoretickou část uzavírá rozbor metod, prvků a specifik, platných pro komentování sportovních událostí. V úvodu výzkumu je tento rozbor podroben konfrontaci se specifiky namlouvání algoritmu slov pro audio komentář použitý v herní sérii FIFA. Závěrečná SWOT analýza poskytne zhodnocení aktuálního stavu evoluce video herního průmyslu s přihlédnutím na téma diplomové práce, audio komentář v herní sérii FIFA a možný návrat české mutace.

Klíčová slova

Komentování, FIFA, počítačové hry, videohry, algoritmus slov, eSports, sport

Název práce

Vývoj a postavení audio komentáře ve sportovních počítačových hrách od roku 1998 do současnosti