

Abstrakt

Hlavním předmětem bakalářské práce je analýza korejského herního průmyslu se zaměřením na online hry a nastínění možných cest, kterými se může v budoucnu ubírat.

Pro lepší orientaci v dané oblasti jsou v první části práce vysvětleny základní pojmy a všeobecné typy onlinových her, na které je navázáno prezentování historie korejského herního průmyslu a zmínka již o jednotlivých hrách a jejich přínosu pro herní průmysl.

Druhá část práce se soustředí na porovnání herního průmyslu mezi západními a asijskými hrami a ukazuje Koreu jako průkopníka eSportových šampionátů.

Klíčová slova

MMO, online hry, NCsoft, Nexon, eSport, mytologie her, World of Warcraft, korejské hry, adaptace her