

## RESUMÉ

Bakalářská práce na téma „Práce s příběhem v počítačových hrách“ obsahuje teoretickou a praktickou část. V první části jsou vymezeny a vysvětleny potřebné pojmy, které souvisí s narativními postupy nebo s hraním počítačových her. Dále je obecně popsáno fungování příběhu a jeho složky, příslušné herní a literární žánry. Tato část také odkazuje k některým vědeckým přístupům, které již byly na zkoumání narativní složky u počítačových her aplikovány. Druhou část práce tvoří rozbor, interpretace a porovnávání dvou konkrétních počítačových her podle předestřených teoretických poznatků. Jedná se o hry *World of Warcraft* a *Posel smrti*, které se liší téměř ve všech aspektech, a proto se na nich dá dobře ukázat jejich různé zpracování příběhu. Práce se snaží ukázat specifické pojetí příběhu v rámci počítačové hry, kterou považuje za samostatné médium.