

Abstrakt

Diplomová práce se věnuje historickému vývoji produkce počítačových her žánru adventure v České republice. Zaměřuje se na období od roku 1994, kdy byla vydána první česká komerční PC hra – Tajemství Oslího ostrova, do roku 1998. Okrajově se také dotýká dřívějšího období a faktorů, které měly na vývoj her žánru adventure v devadesátých letech vliv. Zkoumané tituly patří mezi hry žánru 2D point-and-click adventure. Práce přináší analýzy her podle teorií herních studií, kontext jejich produkce, informace o jejich tvůrcích a analýzu ohlasu v dobovém tisku, který se na počítačové hry zaměřoval. Práce se snaží odhalit společné znaky prvních komerčních PC her u nás, díky kterým se adventury v devadesátých letech staly oblíbeným žánrem, ale také popsat překážky, se kterými se tvůrci v postsocialistické zemi museli na začátku a v průběhu sledovaného období potýkat. Na téměř dvou desítkách titulů se snaží ukázat, jaké nové prvky se v průběhu vývoje v adventurách objevily a v čem se jednotlivé tituly lišily. Zdrojem informací byla jak dostupná odborná literatura, která se počítačovými hrám věnovala, tak rozhovory s programátory, herními designéry nebo distributory, kteří se produkcí žánru adventure v devadesátých letech zabývali.