

Abstrakt

Cílem této práce je analyzovat storytelling v korejských onlinových hrách, zastoupených na trhu především v podobě MMORPG žánru. V úvodní kapitole je představeno pět zásadních korejských MMORPG, se kterými se v práci bude nadále pracovat. Následující kapitoly se zabývají storytellingem v korejských MMORPG a jeho nástroji, pomocí kterých je do hry zabudován. Práce se následně zaměřuje především na praktickou analýzu vytyčených her a hledá v nich motivy, které se inspiroují v asijské mytologii, historii či kultuře. Na závěr je v práci pro přehlednost uveden také slovníček pojmů, které se týkají zejména herního průmyslu. Všechny uvedené hry jsou z technických důvodů rozebírány v dostupné podobě v evropské verzi.

Klíčová slova

Korejské onlinové hry, MMORPG, storytelling, mytologie, multiplayer, asijské motivy, Heterocosmica