

Vizuální identita e-sport šampionátu

Vasil Hatala

Bakalářská práce
2024

 Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací
Ateliér Grafický design

Akademický rok: 2023/2024

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **Vasil Hatala**
Osobní číslo: **K21124**
Studijní program: **B0212A310004 Multimédia a design**
Specializace: **Grafický design**
Forma studia: **Prezenční**
Téma práce: **Vizuální identita e-sport šampionátu**

Zásady pro vypracování

Rozsah teoretické práce minimálně 25 stran + obrazové přílohy (dokumentace praktické části). Práci odevzdat v elektronické podobě na Portál IS/STAG (dle předepsané univerzitní šablony viz Směrnice rektora č. 33/2019) a ve formátu PDF na 1 ks CD (DVD) nosiče, dále odevzdat 2 kusy výtisků práce – jeden v pevné vazbě (zde bude vlepeno CD/DVD), jeden v kroužkové vazbě a 1 výtisk graficky zpracované bakalářské práce, která má volnější grafickou podobu.

1. Teoretická část: průzkum trhu, analýza existujících šampionátů, účinnost vizuálního podnětu, vysvětlení modelu e-sportu, historie a popularita, řešení problému vizuální identity, zkoumání možných zlepšení formátu
2. Praktická část: strategie značky, logo, tiskové materiály, vizuální identita, animační nástroje, vysílací rozhraní

Rozsah bakalářské práce: viz Zásady pro vypracování
Rozsah příloh: viz Zásady pro vypracování
Forma zpracování bakalářské práce: tištěná/umělecké dílo
Jazyk zpracování: Slovenština

Seznam doporučené literatury:

COLLIS, William, 2020. The Book of Esports: The Definitive Guide to Competitive Video Games. RosettaBooks. ISBN 978-1948122573.
DOWLING, Jon, 2022. Big Type: Graphic Design and Identities with Typographic Emphasis. Counter-Print. ISBN 978-1838186579.
SHAW, Austin, 2019. Design for Motion: Fundamentals and Techniques of Motion Design. 2nd ed. Routledge. ISBN 978-1138318649.
STONE, R. Brian a WAHLIN, Leah (ed.), 2018. The Theory and Practice of Motion Design: Critical Perspectives and Professional Practice. Routledge. ISBN 978-1138490802.

Vedoucí bakalářské práce: **MgA. Václav Ondroušek**
Ateliér Digitální design

Datum zadání bakalářské práce: **1. listopadu 2023**
Termín odevzdání bakalářské práce: **17. května 2024**



L.S.

Mgr. Josef Kocourek, Ph.D.
děkan

prof. Mgr. A. Pavel Noga, ArtD.
vedoucí ateliéru

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- bakalářská práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3;
- podle § 60 odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 odst. 2 a 3 mohu užít své dílo – bakalářskou práci - nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské práce využít ke komerčním účelům;
- pokud je výstupem bakalářské práce jakýkoliv softwarový produkt, považuji se za součást práce rovněž i zdrojové kódy, popř. soubory, ze kterých se projekt skládá. Neodevzdání této součásti může být důvodem k neobhájení práce.

Prohlašuji, že:

- jsem na bakalářské práci pracoval samostatně a použitou literaturu jsem citoval. V případě publikace výsledků budu uveden jako spoluautor.

Ve Zlíně dne: 1. 3. 2024

Jméno a příjmení studenta: Vasil Hatala

.....
podpis studenta

ABSTRAKT

Cieľom bakalárskej práce je vytvoriť vizuálnu stránku značky pre League of Legends esport šampionát. Spoločne s animačným systémom a základným modelom pre živé vysielanie. Súčasťou praktického výsledku je stručné prezentačné video živého vysielania spoločne so sadov animácií. Statické grafické návrhy, systém piktogramov a mriežková šablóna. Digitálne a printové propagačné materiály. Teoretická časť práce sa venuje skúmaniu historického kontextu a súčasného postavenia na trhu. Detailný rozbor esport modelu a jeho symbióza spoločne so živým vysielaním, ako aj poukázanie na dôležitosť animačného podnetu. Skúmam projekty s rovnakou tematikou prostredníctvom analýzy a zároveň sledujem súčasné trendy a tendencie.

Kľúčové slová: esport, animácia, živé vysielanie, značka, vizuál

ABSTRACT

The aim of the bachelor thesis is to create a visual brand for the League of Legends esport championship. Together with an animation system and a basic model for live streaming. The practical outcome includes a short presentation video of the live broadcast along with animation sets. Static graphic designs, pictogram system and grid template. Digital and print promotional materials. The theoretical part of the thesis explores the historical context and current market position. A detailed analysis of the esport model and its symbiosis together with live broadcasting, as well as highlighting the importance of the animation stimulus. I explore projects with the same themes through analysis while keeping an eye on current trends and tendencies.

Keywords: esport, animation, live broadcast, brand, visual

Ďakujem vedúcemu práce MgA. Václavovi Ondrouškovi za pomoc, prínosné a konštruktívne konzultácie, praktické a technické rady, ktoré mi napomohli pri vyhotovení finálneho konceptu. Ďalej chcem poďakovať svojej rodine, ktorá ma podporovala počas celého priebehu štúdia a neustále ma motivovali aj v tých najťažších momentoch. Svojej priateľke za mentálnu oporu a nespočetné množstvo konštruktívnej krytky. V poslednej rade, chcem poďakovať pedagógom, spolužiakom a každému, kto ma počas štúdia motivoval, vypomáhal, vzdelával a posúval vopred.

Prohlašuji, že odevzdaná verze bakalářské práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné.

Prohlašuji, že při tvorbě této práce jsem použil nástroj generativního modelu AI ChatGPT; <https://chatgpt.com> za účelem stylizace a textové úpravy. Po použití tohoto nástroje jsem provedl kontrolu obsahu a přebírám za něj plnou zodpovědnost.

OBSAH

ÚVOD	9
I TEORETICKÁ ČÁST	10
1 ESPORT	11
1.1 HISTÓRIA.....	12
1.1.1 StarCraft	14
1.1.2 Warcraft III.....	15
2 LEAGUE OF LEGENDS	18
2.1 NAČASOVANIE:	18
2.2 VIZUÁLNA TEMATIKA A PRÍBEH	19
2.3 HERNÉ MECHANIKY A INDIVIDUÁLNE ZRUČNOSTI.....	19
3 ESPORT SCÉNA	20
3.1 SÚŤAŽE A ŠAMPIONÁTY.....	22
4 GRAFICKÉ ŠTÝLY A ANIMAČNÉ TECHNIKY	24
4.1 GRAFICKÉ ŠTÝLY	24
4.1.1 Kyber a futuristická grafika	24
4.1.2 Grunge grafika.	24
4.2 ANIMAČNÉ TECHNIKY	24
4.2.1 Pacing / Tempo	24
4.2.2 Match cut / Zhodný strih	25
4.2.3 Cut on action / strih v akcii	26
4.2.4 Kinetická typografia.....	26
5 VÝVOJ VIZUÁLNEJ KOMUNIKÁCIE V ESORTE	28
5.1 WORLDS IDENTITA	30
5.1.1 WORLDS 2022.....	32
5.1.2 WORLDS 2023	33
5.2 MSI IDENTITA	34
5.2.1 MSI 2021.....	34
5.2.2 MSI 2022.....	35
5.2.3 MSI 2023.....	36
6 ROZBOR ŽIVÉHO VYSIELANIA	37
6.1 TECHNICKÁ STRÁNKA ŽIVÉHO VYSIELANIA.....	37
6.1.3 Použité techniky:.....	38
6.2 POZÍCIE V ŽIVOM VYSIELANÍ	39
6.3 SEGMENTY ŽIVÉHO VYSIELANIA.....	40
6.3.1 Pred zápasom	40
6.3.2 Ban/Pick.	41
6.3.3 Počas zápasu.....	42

6.3.4	Po zápase	42
7	PROFESIONÁLNE PROGRAMY VYUŽÍVANÉ PRI TVORBE.....	44
7.1	ANIMAČNÝ SOFTWARE	44
7.1.1	After Effects	44
7.1.2	Adobe Premiere Pro	44
7.2	VEKTOROVÝ A RASTROVÝ SOFTWARE.....	45
7.2.1	Figma.....	45
7.2.2	Adobe Illustrator	45
7.2.3	Adobe Photoshop	45
	ZÁVĚR	46
II	PRAKTICKÁ ČÁST.....	47
8	ÚVOD A CIELE PRAKTICKEJ ČASTI	48
8.1	CIEĽOVÁ SKUPINA A NÁROKY	48
8.2	ZÁKLAD VIZUÁLNEJ ŠTRUKTÚRY.....	49
8.3	TYPOGRAFIA	50
8.4	FAREBNÁ PALETA.....	50
8.5	ANIMÁCIE	52
8.6	LOGO.....	52
8.7	SÚČASTI VIZUÁLNYCH VÝSTUPOV	54
8.7.1	Grafika dolných tretín	54
8.7.2	Informačná grafika	55
8.7.3	Prekrývacia grafika zápasu	56
8.7.4	Prechody a doplňujúce segmenty	57
8.7.5	3D modely	58
	ZÁVĚR	60
	SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....	61
	SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK	63
	SEZNAM OBRÁZKŮ	64

ÚVOD

Veľkou výplňou mojich voľnočasových aktivít tvorí hranie počítačových hier a súdržne aj sledovanie profesionálnej scény v podobe esport šampionátov. Mimo to by som opomenul aj kľúčový moment a to, že v čase zrodu tohto fenoménu na území Česko a Slovenska som mal príležitosť podieľať sa na vytváraní grafických výstupov pre profesionálnych hráčov a online tvorcov. Za dekádu sa esport dostal do svetového popredia a rád by som prostredníctvom tejto práce znovu prispel svojimi skúsenosťami a poznatkami z tejto sféry. Teoretická časť má za účel oboznámiť sa so základom tohto fenoménu a skúmať jednotlivé súčasti tematiky. V prvom rade sa venujem historickému kontextu a dopadu na spoločnosť. Podrobný rozbor samotného esportu a jeho modelu, ako aj konkrétne príklady šampionátov a regionálnych súťaží.

Skúmaniu evolúcie vizuálnej stránky živého vysielania a pridružených digitálnych disciplín, podobne aj efektívnosť vizuálneho podnetu a možností vylepšenia formátu. Technologické nároky a vývoj spracovania obrazových vstupov. Tieto teoretické úseky striedam s vlastnou, či podloženou analýzou odborníkov z danej oblasti. Ide o tematické zamerania a dizajnové postupy z ktorých následne čerpám a vyvíjam snahu inovovať.

Cieľom praktickej časti boli dve roviny, prvou bolo vytvoriť statický vizuálny a komunikačný jazyk, ktorý sa opiera o moderné trendy, ale zároveň si zachováva korene v zaužívanom štýle herného designu. Spojenie týchto dvoch štýlových elementov slúži, ako silný základ pre druhú fázu. Zároveň musí fungovať ako samostatné médium v súdržnosti so značkou. Tou druhou je animačný model, ktorý buduje z prvej fázy. Animačný model by som taktiež rozdelil do dvoch podskupín. V prvom rade ide o motion systém¹ dopĺňujúci základ a vytvára tým pridanú hodnotu. Zatiaľ čo druhá podskupina slúži ako prostriedok animovania statických súčastí priameho prenosu.

Snažil som sa naplno využiť moderné technológie a zaužívané nástroje, aby som vytvoril ucelený koncept, ako po vizuálnej, tak aj praktickej stránke.

¹ Systém pohyblivých komponentov.

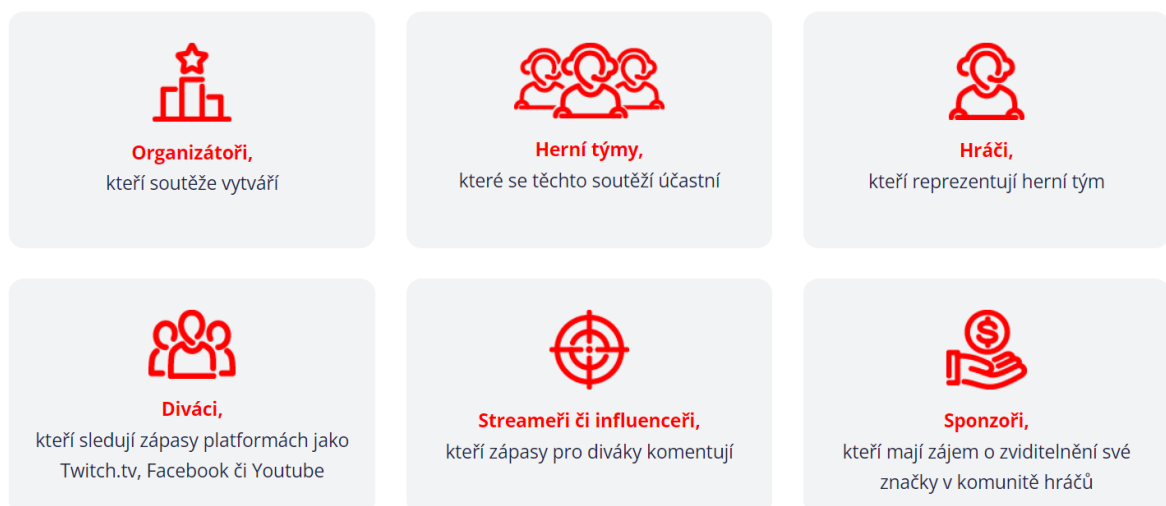
I. TEORETICKÁ ČÁST

1 ESPORT

Je organizované súťažné hranie medzi hráčmi, alebo tímami v akejkol'vek hre na akejkol'vek platforme (PC, konzola, smartfóny). Súťaže majú jasné pravidlá a sú otvorené pre amatérskych aj profesionálnych hráčov. (Co je to Esport?, © 2024)

Termín gaming by nemal byť nahrádzaný za esport, alebo blízko spájaný. Ide o všeobecný výraz hrania virtuálnych hier. Neobsahuje elementy súťaženia, ale napíňa skôr záživný alebo náučný charakter módu pre jedného hráča.

Štruktúra esportu nie na toľko odlišná od fyzického športu. Na samotnom vrchu sa nachádzajú organizátori turnajov, poskytujú a vytvárajú zázemie k začatiu súťaže, obstarávanie off-line alebo online prostredia a zadania pravidiel podľa ktorých sa hrá. Herné tímy alebo organizácie, ktoré sa na turnaj kvalifikovali a tým sa môžu zúčastniť súťaže. Spomenúť môžeme taktiež hráčov ktorí nemajú aktívnu zmluvu s hernou organizáciou, ich úlohou je slúžiť ako ambasádor, alebo tvorca obsahu. Dôležitou súčasťou bez, ktorej by neexistoval žiaden šport sú diváci. Konkrétne na online platformách, ako Twitch, Youtube. Avšak veľká časť verných fanúšikov si nenechajú ujsť zápas naživo, priamo v aréne. Fenomén posledných rokov tvoria streameri² a influenceri³, ktorý priťahujú nových divákov prostredníctvom svojej osobnosti a podávajú tak jedinečný zážitok s komentovaním zápasu. V neposlednej rade sú sponzori s kreatívnym využitím reklamného priestoru tak, aby dokázali zaujať potenciálnych zákazníkov.



Obrázok 1 – Segmentovanie esport štruktúry, 2024 (esport.cz)

² Jednotlivci, ktorý vysielajú živý prenos prostredníctvom internetových platforiem

³ Osoba ktorá ma vplyv na svojich sledovateľnou prostredníctvom sociálnych sietí

Profesionálny hráč je osoba, ktorá má viazanú zmluvu na plný úväzok s esport organizáciou. Primárne ide o hernú účasť na súťažiach, ligách a šampionátoch. Reprezentujú ich zásady a farby, podieľa sa na tvorbe obsahu pre sociálne siete a úzko sa držia pravidiel ktoré sú predmetom zmluvy. Tieto osoby sú označované za profesionálnych hráčov aj po rozviazaní zmluvy.

Poloprofesionálny hráči veľakrát fungujú prostredníctvom kontraktov alebo spoluprác za účelom reprezentovania organizácie cez streaming⁴ a online propagáciu. V niektorých prípadoch sa môže jednať o trénerov alebo záložných hráčov v tíme.

Amatérsky hráči sú označovaný všetci, ktorí hrajú kompetitívne ale zásadne za účelom zábavy.

Vzhľadom k tomu, že od vzniku esportu nastávajú negatívne výhrady od zástancov fyzického športu. Toho následkom je určitá segmentácia, tak isto aj opovrhovanie atlétmi v tomto modernom fenoméne. Beriem ako dôležité spomenúť na skutočnosť, že v roku 2022 došlo po prvýkrát k prepojeniu oboch fyzických a internetových športov na pôde Ázijských hier (ekvivalent olympských hier pre ázijsky kontinent). Profesionálny esport hráči mali tak po prvýkrát možnosť získať medaile s rovnakou váhou ako tí najlepší atléti na Ázijskom kontinente. Organizátori týmto krokom dúfajú v silné prepojenie športu, a chcú tým vyvolať lepšiu spoluprácu a pochopenie v oboch disciplínach.

1.1 História

Hoci esport nabral na celosvetovej popularite v poslednom desaťročí, jeho korene môžeme nájsť už v 70. rokoch 20. storočia. Súťaže vo videohrách existujú od ich samotných počiatkov a sú priamočiaro závislé od technologického vývoja a vzniku kľúčových titulov/hier, ktoré poznačili ich históriu. (Esports Chronology, © 2019)

Začiatkom roku 1970 môžeme zaznamenať príchod videohier do komerčnej sféry vo forme arkádových automatov, ktoré sa z počiatku nachádzali v priestoroch nákupných centier. Prostredníctvom toho sa mohla populácia zoznámiť s hrami ako Pong, Pacman, Space Invaders, atď... Čo už v tej dobe viedlo k lokálnej súťaživosti prvenstvo v bodovacej tabuľke.

⁴ Živý internetový prenos s rôznym obsahom

Prvá zmienka o kompetitívnom turnaji sa datuje do roku 1972, konkrétne hra Spacewar. Intergalactic Spacewar Olympics organizovaný na Stanford Univerzite v ktorej súťažilo 17. študentov.



Obrázok 2 – Intergalactic Spacewar Olympics (printscreen)

Prelom 80. rokov zaznamenal presunutie videohier do prostredia úbytkov, vďaka príchodu domácich konzol. Z počiatku išlo o prémiovú komoditu, ktorú si mohli dovoliť prevažne rodiny strednej vrstvy. Časom si našli cestu aj do bežných domovov a dostali sa do povedomia pop kultúry. Na základe toto sa herné spoločnosti napríklad: Atari, Nintendo, Konami rozhodli organizovať turnaje, ako spôsob propagácie svojich produktov, a zároveň doceniť najlepších hráčov.

Dobou počítačov a internetového prístupu sa v 90. rokoch začala nová etapa pre esport. Hráči mali z domu príležitosť konfrontovať kohokoľvek, v ktorúkoľvek dennú či nočnú hodinu. Začalo sa súťažiť v nových žánroch videohier. Ktoré sa geograficky polarizovali. Severná Amerika a Európa si osvojila (FPS) akčné hry, ako sú Doom a Quake. Zatiaľ čo v Ázii dominovali (FGC) bojové hry a (RTS) stratégie v reálnom čase, najznámejšie Starcraft a Warcraft III.

Na prelome storočia došlo k historickému míľniku, ktorý položil základy esportu ako ho poznáme dnes. Vznikom prvého profesionálneho súťažného obvodu. Jednalo sa o menšie a väčšie regionálne turnaje, ktoré zavíšili celosvetovým šampionátom, prostredníctvom kvalifikačného systému. Avšak, esport scéna sa prevažne skladala zo skalných fanúšikov v uzavretých lokálnych bublinách alebo súkromných internetových fórach. Až v roku 2010 sa vďaka platformám Youtube a Twitch podarilo priblížiť myšlienku esportu medzi bežných hráčov a zvyšovať tak záujem v primárnom publiku. Napokon od roku 2014, vstúpil esport do fázy enormného rastu, čím dosiahlo mainstream povedomie v oblasti masovej zábavy. Od tej doby sa esportu niekoľkokrát podarilo prekonať popularitu a sledovanosť najväčších športových šampionátov.

1.1.1 StarCraft

StarCraft je RTS z roku 1998 vývojárom Blizzard Entertainment, ktorá si našla jadro svojho publika v Južnej Kórei a stala sa neoddeliteľnou súčasťou kultúry krajiny. Táto krajina má jeden z najúspešnejších herných odvetví na svete. Súčasne vychovala mnoho úspešných profesionálnych hráčov a jej esportový priemysel sa stal svetovým lídrom.



Obrázok 3 – Herné rozhranie StarCraft (printscreen)

Za úspěchom stojí viacero faktorov. A to prístupnosť a príťažlivosť pre široké spektrum divákov a hráčov, vďaka svojmu hernému štýlu a hodnotám. Vysoký dôraz na vzdelanie v krajine a súťaženie populácie, ktoré sú v súlade so strategickým a súťaživým charakterom hry. Vďaka svojej popularite, prišla možnosť profesionálnej kariéry pre mnohých mladých ľudí.

Lim Yo-hwan „Boxer“, bol kľúčový v popularizácii StarCraftu a esportu na celom svete. Jeho mentalita a vôľa nevzdávať sa ani v znevýhodnenej pozícii mu priniesla obrovské úspechy a uznanie. Vďaka svojej osobnosti a vplyvu na hernú scénu sa stal kultúrnou celebritou v Južnej Kórei, ktorú poznajú všetky generácie. Lim v roku 2002 založil hernú organizáciu Team Orion, neskôr pretvorenú na SK Telecom T1 ide o prominentnú a najúspešnejšiu organizáciu, nie len v Kórei, ale aj na celom svete.

Všetky tieto faktory poukazujú na hlbšiu myšlienku, a to je fakt, že v prípade zlyhania tejto videohry a žánru ako takého. S veľkou pravdepodobnosťou by neuspeli ani nadchádzajúce tituly, ktoré primárne čerpajú z hlavných mechaník hry.

1.1.2 Warcraft III

Warcraft III vydaný vývojarom Blizzard Entertainment v roku 2002, nadväzuje na úspech Starcraftu. Pridáva možnosť hráčom vytvárať nové herné mody. Za následkom je premena žánru RTS na úplne nový druh žánru známy ako MOBA (Multiplayer Online Battle Arena).



Obrázok 4 – Herné rozhranie Warcraft III (printscreen)

Tento úplne revolučný mód⁵ nazývaný Defense of the Ancients v skratke DOTA zmenil trajektóriu esportu smerom, ktorý nikto nedokázal predpovedať. Zo začiatku si našiel svoju hráčsku základňu na online fórach. Herný mód bol prístupný len prostredníctvom prepojenia hry zo serverom tretej strany. Kde si mohol každý vytvoriť vlastnú skupinu, alebo pridať sa do už existujúcej loby. Čo v niektorých prípadoch viedlo k prerušeniam pripojenia a ukončeniu hry. Aj napriek technickým problémom sa komunita rozrastala a hľadali spôsob, ktorým posúvať herný mód. Podobne to vnímali aj samotný tvorcovia módu DOTA. V pláne mali priniesť samostatnú hru vychádzajúcu zo základným mechanik, ale tentokrát zasadenú v samostatnom game engine⁶ spoločne s úplne novým tematickým prostredím a postavami. Táto snaha sa v počiatkových fázach nenaplnila, kvôli osobným nezhodám došlo k rozpadu skupiny vývojárov. Krátko nato dostali mnohý z nich pracovnú pozíciu v Blizzard Entertainment iný sa pokúsili o oživenie svojho diela. Následkom čoho došlo ku vzniku hernej spoločnosti Riot Games v roku 2006. Rok nato došlo k začiatku vývoja na novom

⁵ Herný systém alebo prostredie, ktoré dopĺňa základnú hru

⁶ Je softvérový rámec primárne určený na vývoj videohier

hernom titule League of Legends, ktorý bol oficiálne vydaný v roku 2010, spoločne s krátkou príbehovou video upútavkou.

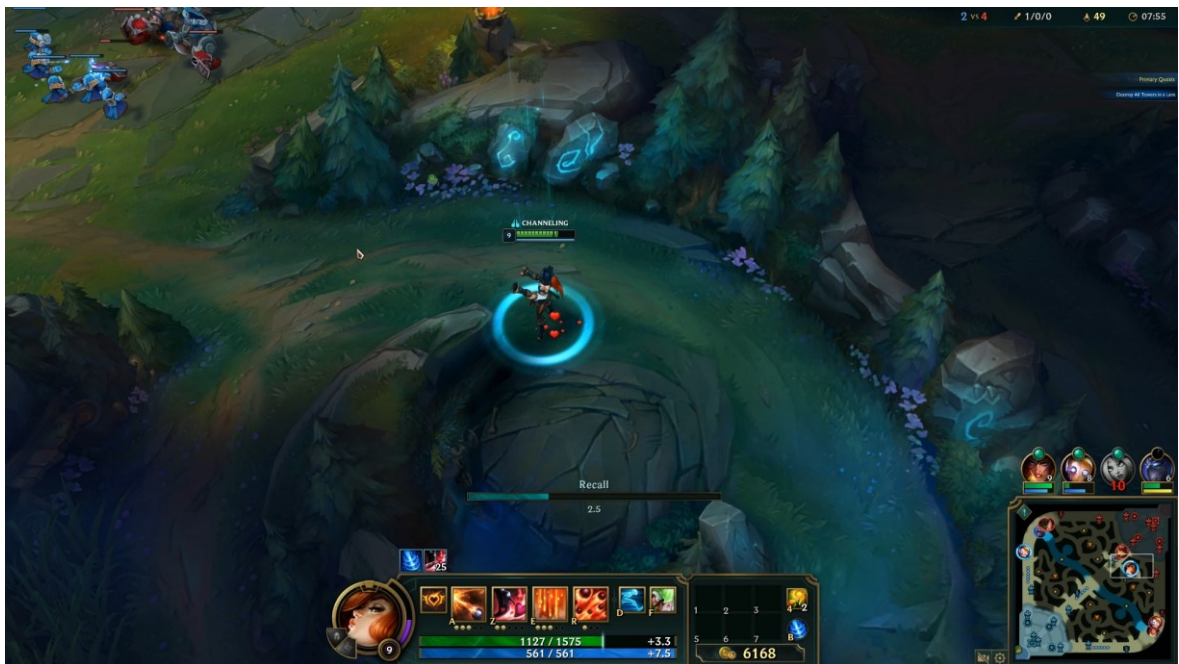


Obrázok 5 – Herné rozhranie DOTA (printscreen)

Zatiaľ čo si League of Legends budovalo svoju hráčsku základnú a postupne naberalo na popularite sa štúdio Steam rozhodlo naviazať svojím herným titulom. Došlo k licenčnej dohode s firmou Blizzard Entertainment, čím dostali práva na používanie postáv, herného prostredia a názvu. Neskôr v roku 2013 oficiálne vydali titul DOTA 2. Fanúšikovia si pochvaľovali vizuálny štýl a dôveryhodnosť tematického prostredia. Aj keď protipól kritizuje nedostatok originality a inovácie v porovnaní s originálom, a taktiež už existujúceho titulu League of Legends. Poukazujú na nedostatok jedinečného obsahu a zaujímavých herných mechaník. Problém je taktiež, dezorientácia v hernom prostredí počas súbojov opozičných tímov, a tým vyžaduje od hráčov nadpriemerné znalosti o hre. Tak, aby sa hráč alebo divák dokázal orientovať v priebehu hry. Kvôli týmto základným nedostatkom, DOTA 2 nikdy nedosiahla rovnakú popularitu ako League of Legends.

2 LEAGUE OF LEGENDS

League of Legends je voľne dostupná hra v štýle MOBA, kde si hráči môžu vybrať z viac ako 150 postáv. Každá z postav má jedinečný vzhľad prispôsobený prostrediu z ktorého pochádza a prináša špeciálnu sadu schopností. Základný herný model spočíva zo súboja piati na piatich. Každý hráč má v tíme svoju vlastnú pozíciu, Top, Jungle, Mid, ADC, Support. Pozície sa od seba líšia v umiestnení na hernom poli a úlohou, ktorú vykonávajú. To vytvára jedinečný herný štýl, skrz hrdinov ktorý, sú navrhnutý pre jednotlivé pozície. Primárny cieľ je koordinovane poraziť súperov v opozičnom tíme, dobíjaním a ničením štruktúr či objektov. Vďaka tomu je hra prekvapivo komplexná a následkom toho je každý zápas odlišný aj napriek odohrávaniu na rovnakom hracom poli. Jedno hracie kolo trvá v súčasnej dobe priemerne 25 minút.



Obrázok 6 – Herné rozhranie League of Legends (printscreen)

2.1 Načasovanie:

Správny čas vydania spoločne s novým žánrom. Približne začiatkom roku 2010 sa začal klást' väčší dôraz na počítače a stolné zariadenia v domácnostiach. Počítačové zariadenie sa stalo nevyhnutnou súčasťou pre každú domácnosť v podobnej miere ako chladnička a práčka.

2.2 Vizuálna tematika a príbeh

Hra je zasadená do svojho vlastného vesmíru a primárne sa odohráva na planéte Runeterra. Svet sa rozdeľuje do viacerých kontinentov a oblastí. Každá z nich má svoju špecifickú tematiku, vzhľad, príbeh a politiku. Mágiou prerastená Demasia, technologický napredujúci Pilover, sovietsky ideologický Noxus, duchovne žijúca Ionia, a mnoho ďalších. Svoj svet ma pestrý, plný skvelých postáv a príbehov. Ironicky sa však nejedná o hru, ktorá prezentuje svoj príbeh prostredníctvom hrania. Svoj vesmír skôr využíva v iných smeroch. Od detailne písaných kódexov, animačné upútavky, kreslený seriál, hudobné kapely, až po herné skiny⁷.

Prostredníctvom skinov ponúka hráčovi možnosť prezentovať sa odlišne od vzhľadu postavy v základnej podobe. Každý z týchto skinov má inú tematiku, a ide o vizuálne reprezentácie postáv zasadené vo svojich vlastných pridružených vesmíroch. Od galaktických identít po westernových kovbojov. Skiný sú zvyčajne spoplatnené a ide o jeden z primárnych spôsobov zárobku hernej spoločnosti.

2.3 Herné mechaniky a individuálne zručnosti

Systém hodnotenia, takzvaný MMR je založený na šachovom systéme bodovania úspechu. Ide o robustný systém, ktorý má za účel hodnotiť výkon jednotlivých hráčov. Na základe niekoľkých metrík. Pod jednotlivé metriky rozumieme: výhry, prehry, individuálny výkon a pozitívne skóre. Neskôr sa tento vzorec vyhodnocuje a každému hráčovi je priradené číslo, (nie je známe v akom rozmedzí sa tieto čísla pohybujú). Na základe toho je hráč rozdelený do jedného z desiatich divízií, tie sa rozdeľujú od najnižšieho umiestnenia po najvyššie. V srkáte od Iron po Challenger. Akonáhle dôjde k zaradeniu, hráči majú príležitosť si svoje postavenie zlepšovať a posúvať sa na lepšie umiestnenie, samozrejme môže to mať aj opačný efekt. Po každej úspešnej výhre sa hráčovi udeľujú body individuálne. Tieto body sa môžu pohybovať od 15 po 30 záleží, tak od MMR čísla jednotlivého hráča. Rovnako to funguje aj v prípade prehry kde sa hráčom body odpočítavajú.

Aj napriek tomu, že ide o tímovú hru kde sa uprednostňuje spolupráca medzi hráčmi naprieč pozíciami. Samostatné zručnosti hráča dokážu v správnych podmienkach obrátiť priebeh hry a tým dosiahnuť víťazstvo. Tento herný štýl sa najčastejšie vyskytuje vo vyšších rebríčkoch a na profesionálnej scéne. Ide o hráčov ktorý, ovládajú hru dokonalo, svojimi mechanickými schopnosťami a znalosťami, dokážu využiť priebeh hry vo svoj prospech.

⁷ Skin je vizuálny štýl hrdinu/šampióna v hre

3 ESPORT SCÉNA

Z počiatku sa esport scéna rozvíjala na málo škálových internetových turnajoch, kde mali tímy hráčov, alebo jednotlivci príležitosť súťažiť pre vlastný úžitok a možnosť získať malú finančnú odmenu. Súdržne sa hráči začali stretávať na takzvaných LAN turnajoch, jedná sa o off-line prostredie, primárne v internetových kaviarňach, obytných domoch alebo na pôde väčších uzavretých plochách. Každý z účastníkov si v tej dobe musel zabezpečiť vlastné počítačové zariadenie, ktoré sa pripojili do lokálnej siete. Oboje spôsoby vydláždili cestu ku väčším udalostiam. Vďaka záujmu zo strany hráčov, začali jednotlivé entity⁸ v zábavnom priemysle usporadúvať menšie a stredné turnaje. Hráči sa preto začali zoskupovať a vznikali prvé profesionálne tímy. Čo neskôr započalo vznik prvých esport organizácií, štruktúrované podobne ako bežné športové organizácie.

Z počiatku však hráči nedostávali mesačnú mzdu. Svoje finančné odmeny získavali úspechom na súťažiach, čím mohla organizácia rásť a zároveň získavala povedomie a fanúšikovskú základňu. Avšak tam, kde úspešné organizácie víťazili boli aj tie neúspešné čo postupne viedlo k rozpadom a koncom mnohých profesionálnych kariér hráčov, ktorý nevideli budúcnosť v esport scéne ako profitabilnú cestu. Približne v polovici 2010 sa sformovali profesionálne scény vo Francúzsku, Nemecku a Amerike. Turnaje začali byť častejšie a naberali na dôležitosť. Štruktúra turnajov sa vyvíjala a začala prinášať väčšie peňažné odmeny, vďaka prílivu sponzorov. Veľkým bodom roku 2011 bol celosvetový šampionát usporiadaný tvorcom League of Legends. Konal sa v Švédsku na súťaži Dreamhack, kde sa odohrávalo viacero turnajov súčasne v rôznych herných tituloch. Na šampionáte mohli súťažiť len organizácie, ktoré získali najvyšší počet kvalifikačných bodov z menších a stredných turnajov. O titul majstra sveta a 100 000 dolárov súťažilo celkovo osem tímov, ktoré boli náhodne rozdelené do dvoch skupín. Výhrou si zaistili posun v tabuľke do štvrtfinále a napokon v prípade úspechu sa mohli prebojovať až do semifinále. Celý šampionát bol vysielaný naživo prostredníctvom online platforiem⁹ za sprievodu amatérskeho komentovania. Diváci mali možnosť sledovať priebeh a vďaka komentáru chápať vývoj zápasu. Pochopiteľne s tým prišiel aj element povzbudzovania zo strany divákov, ktorý mali po prvýkrát možnosť fandiť svojím favoritom. Cítiť nadšenie a adrenalín počas napínavých momentov, podobne ako vo svete fyzického športu.

⁸ Jedinec alebo spoločnosť.

⁹ Internetový portál alebo webstránka so špecifickým účelom.



Obrázok 7 – Fotografia z 2011 League of Legends šampionátu (printscreen)

Vďaka pozitívnemu ohlasu zo šampionátu. Začali mnohí profesionálni hráči individuálne alebo skrz svoje organizácie využívať živé vysielania, kde sa spájali so svojimi fanúšikovskými základňami. Výsledkom čoho v roku 2012 prišla prvá vlna vonkajších fanúšikov prostredníctvom sociálnych sietí a YouTube záznamom. Z profesionálnych hráčov sa postupne stali vzory pre mnohých začiatočníkov ktorý sa mohli prostredníctvom ich hracieho štýlu zlepšovať.

Záujem o esports scénu sa napredoval spustením oficiálnych regionálnych šampionátov v roku 2013. Išlo o prvú serióznú štruktúru turnajov. Rozdelený do polročných blokov v zoskupení ôsmich najlepších tímov z celej Európy a Ameriky, ktoré sa stretávali každý víkend na pódiu arény. Celý šampionát bol zároveň vysielaný naživo pre pomerne veľké množstvo divákov. Táto snaha o pravidelné súťaženie sa javilo ako správny krok priblíženia esportsu k popularite podobnej fyzických športov. Dôkazom je príliv druhej vlny z roku 2014. Ktorý bezpochybné premenil snahu na realitu a započal novú éru pre League of Legends ako mainstreamový¹⁰ zdroj masovej zábavy a súťaženia.

¹⁰Spoločensky populárny smer

3.1 Súťaže a šampionáty

Profesionálna scéna sa od roku 2013 posunula do enormných rozmerov. Momentálne tvorí najväčšiu súčasť hry LoL. Počas rokov sa začala rozrastať a vznikali nové regionálne šampionáty. Európa a Amerika sa osamostatnili vo svojich vlastných sektoroch. Oba boli premenované a dostali nový vizuálny vzhľad tak, aby odpovedal populácii regiónu. Neskôr pribudli regióny ako Kórea, Čína, Latinská Amerika, Rusko a ďalšie. Zmenou si prešiel taktiež formát súťaženia. Z ôsmych tímov sa počet navýšil na desať a reprezentačné miesta organizácií sú v dnešnej dobe licencované prostredníctvom zmlúv. Priebeh súťaženia sa rozdelil do troch blokov zimný, jarný a letný. Počas, ktorých majú tímy možnosť získať titul šampióna danej sezóny. Tímy, ktoré sa umiestnia medzi tromi najvyššími pozíciami, získajú body, vďaka ktorým majú možnosť reprezentovať svoj región na WORLDS (medzinárodných majstrovstvách) a MSI (medzi sezónnom šampionáte), oba sa konajú raz do roka. Každý rok sa uskutočňuje v inej krajine a odohrávajú sa vo veľkokapacitných arénach.

3.1.1 WORLDS šampionát

WORLDS je každoročné najprestížnejšie podujatie svetového šampionátu v League of Legends organizované vývojárom Riot Games. Každý ročník sa vyznačuje intenzívnou a strhujúcou súťaživosťou v spojení s pútavými príbehovými líniami medzi hráčmi a rivalitou jednotlivých regiónov. Na turnaj sa kvalifikuje 24 najlepších tímov z 12 profesionálnych líg. Mesiac trvajúce podujatie, ktoré tímom ponúka možnosť ukončiť sezónu titulom svetového šampióna. Cenový fond je vyčíslený v hodnote 2 500 000 Eur. Okrem multimilionovej peňažnej ceny si víťazný tím odnesie Summoner's trofej, štýlové dizajnérske prstene a na mieru vytvorené skiny hrdinov v hre podľa ich výberu. Svetový šampionát si získal obrovský úspech a popularitu, vďaka čomu sa stali jedným z najprestížnejších a najsledovanejších turnajov na svete. Ktorý každý rok prekonáva vlastnú rekordnú sledovanosť. V poslednom roku to predstavuje vyše šesť miliónov súčasný divákov z celého sveta.



Obrázok 8 – Fotografia z 2022 League of Legends šampionátu (Ellison, © 2023)

4 GRAFICKÉ ŠTÝLY A ANIMAČNÉ TECHNIKY

4.1 Grafické štýly

4.1.1 Kyber a futuristická grafika

Kyber design, ktorý sa často označuje ako kyberpunk, alebo futuristický dizajn. Jeho elementy sú prezentované futuristickou a technologicky vyspelou estetikou. Obsahuje prvky, ako sú neónové farby, tvrdé kovové povrchy, digitálne záseky, a futuristická bloková typografia. Spoločne vytvárajú vizuálne pôsobivý a nevšedný zážitok. Často sa využíva v rôznych médiách vrátane grafického dizajnu, digitálneho umenia, videohier a filmu s cieľom navodiť pocit futurizmu a inovácie.

4.1.2 Grunge grafika.

Grunge¹¹ textúry a elementy sa začali v posledných rokoch vracia a cestu si našli aj do vizuálneho jazyka viacerých organizácií prostredníctvom komunikačnej grafiky. Jeho využitie nájdeme v statických ale aj v animačných prvkoch. Prostredníctvom animácií prevažne nadobúda podobu stop-motion¹² s doplnením kinetickej typografie a textúrovaným pozadím. Tento štýl sa hodí na vizuálnu komunikáciu organizácií, ktoré majú neštandardný prezentačný jazyk a častokrát majú špecifický spôsob hrania.

4.2 Animačné techniky

4.2.1 Pacing / Tempo

Tempo je o tom, ako rýchlo plynie video. Krátke videá môžu mať rýchle tempo s množstvom rýchlych strihov, zatiaľ čo dlhšie videá budú mať pomalé tempo s menším počtom strihov.

Tak, ako pri všetkých aspektoch tvorby videí, aj pri tempe ide o náročnú zručnosť. Neexistuje žiaden správny spôsob, ako tempo videa nastaviť, či už je pomalé alebo rýchle. Tvorcovia obsahu sa musia sami rozhodnúť, akým tónom a emóciou chcú sprostredkovať informáciu. Na základe správneho tempa a dynamiky strihu. Tempo sa v scéne používa na vyvolanie určitej nálady. Pomalé tempo môže v divákovi vytvoriť napätie, zatiaľ čo rýchle tempo poukazuje na dynamickú akciu scény. Štandardné tempo je ako tempo každodenného

¹¹ Špinavý a chaotický vizuálny štýl

¹² Spájanie rôznych obrázkových vnemov na samostatnú sekundu

života, niekde medzi týmito dvoma extrémami. Vytvára tak pre diváka pocit pokoja počas, ktorého sa nedeje nič mimoriadne.

Súčasným trendom sú dynamické scény s rýchlym tempom tak, aby sa za krátky čas odprezentoval čo najväčší počet informácií. Stal sa populárny v internetovom priestore a postupne sa pretavil do všetkých spôsobov konzumácie obsahu. Od filmov až po rádiové vysielania. Tento trend sa však ukázal aj v spôsobe akým fungujú animácie a prechody. Tie sa začínajú skracovať a vytvárajú dynamické prechody za pomoci rôznych techník. Napríklad: zhodný strih, strih v akcii, morfovanie a mnoho ďalších. Pomocou nich dokážeme v príklade animovať text dynamickým spôsobom, ktorý sa zjaví v zábere počas zaniknutia predchádzajúcej scény v tom istom okamžiku. Napriek drastickej zmeny dosiahnuť plynulý prechod. Podobné techniky sa využívajú aj pri vizuálnej stránke esport šampionátov a živom vysielaní. Kombináciou rýchleho a pomalého tempa vytvárajú súdržný príbeh, čím navádzajú správne emócie a odozvu.

4.2.2 Match cut / Zhodný strih

Match cut je technika používaná vo filmovej tvorbe, pri ktorej sú dve scény spojené použitím podobnej akcie, alebo záberu, ktorý je konzistentný počas celého filmu. Môže sa použiť na vytvorenie symboliky, a uľahčenia plynutia času počas sledovania filmu alebo video záznamu.

V kontexte animácie môže tento postup uľahčiť efektívnu tvorbu obsahu tým, že eliminuje potrebu vytvárať zložité animácie a namáhať tým pozornosť diváka. Je to výhodné najmä vtedy, keď je cieľ animácie prechod medzi dvoma objektmi. Môžeme ich využiť na úpravu rôznorodých prvkov dizajnu vrátane postáv, tvarov, farieb a pohybu medzi dvoma zábermi.

Zhodný strih s pohybom je ďalšia z pod techník. Tento spôsob sa využíva pri strete rýchlych alebo pomalých predmetov. Pre dosiahnutie plynulého prechodu môžeme využiť viaceré spôsoby. Napríklad: otáčanie, zmeny polohy alebo pracovať so zväčšovaním a zmenšovaním objektov.

Zvyčajne bude hlavný objekt záberu v približne rovnakej polohe ako pri predchádzajúcom zábere. Budete chcieť pokračovať v dynamike pohybu predchádzajúcich objektov tým, že nový záber bude pokračovať ďalším záberom.

Zámerom je, aby bol hlavný objekt záberu v približne rovnakej polohe ako v predchádzajúcom zábere. Chceme zachovať dynamiku pohybu predchádzajúcich objektov

tak, aby nový záber pokračoval bez narušenia plynulosti. V prípade dvanásť snímkovej animácie sa vytvorí strih na šiestom snímku, nasledujúci záber sa začne na siedmom snímku. Vďaka tomu nedôjde k narušeniu plynulej trajektórie animácie.

Túto techniku vieme využiť primárne na pritiahnutie pozornosti, alebo ako spôsob schovania nedokonalostí. Diváci bežne neočakávajú plynulý prestrih, ale ak sa tak stane, tak im prechod dáva zmysel. Podvedomie si automaticky dopĺňa chýbajúci kontext, vníma subjekt A a B ako rovných. V tomto prípade dokážeme oklamať vnímanie a mozog tak, že si samotný neuvedomí drastický prechod z jednej scény, objektu, osoby alebo pohybu na druhú.

4.2.3 Cut on action / strih v akcii

Strih v akcii je technika, pri ktorej sa prechádza z jedného záberu do druhého, pričom sa zachováva kontinuita deja. Použitím tejto techniky sa posilňuje vizuálne rozprávanie, pretože diváci môžu vnímať dej z dvoch rôznych perspektív. Nájdeme ho v rôznych žánroch a spôsobov spracovania. V praxi sa používa ako komické načasovanie, alebo pri navodení napätia. Najčastejšie sa však využíva v akčných filmoch na dôraz v akčných scénach, a vzájomne slúži aj ako maskovanie chybnej choreografie.

Mimo iné sa táto technika dá využiť aj pri načasovaní animácií a krátkych záznamoch. V podobnom zmysle ako bojové scény akčných filmov. Element vieme využiť v prípade skrývania a odhaľovania informácií.

4.2.4 Kinetická typografia

Animovanie písma na obrazovke nie je nová technika. Jeho začiatky siahajú do 50. rokov 20. storočia, keď sa dizajn filmových titulkov stal umeleckou formou. Jeho popularita v posledných rokoch zaznamenala prudký nárast, vďaka prílivu rôznych profesionálnych programov, dostupnosti inšpirácie a video návodov.

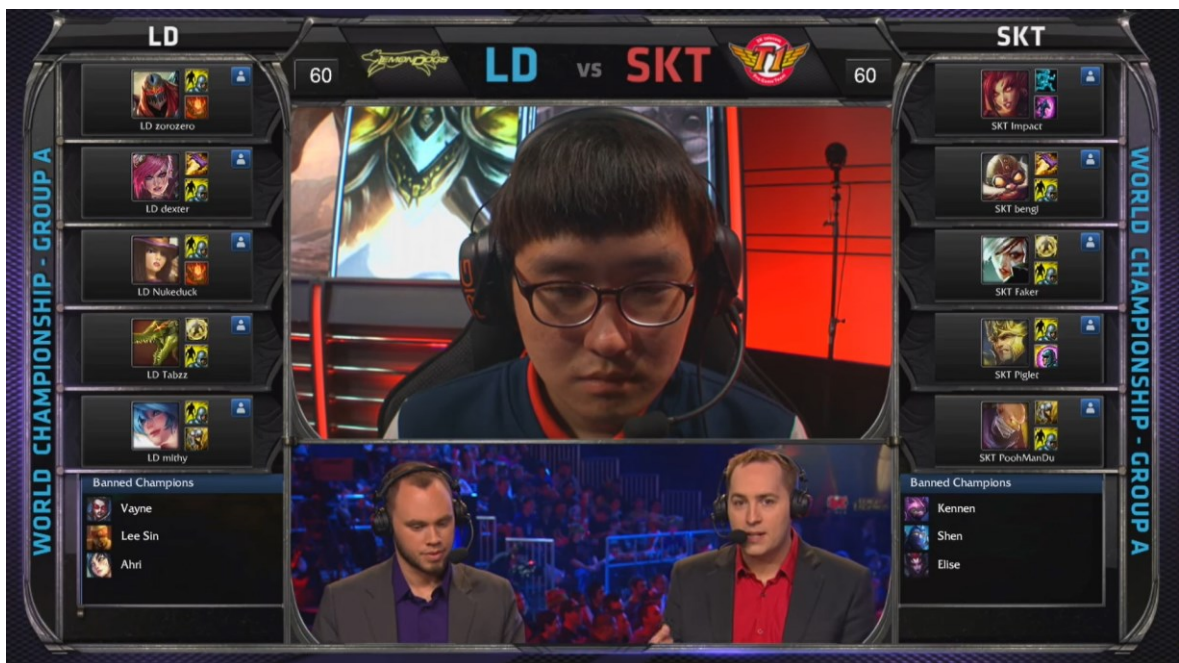
Pojem kinematická typografia sa môže zdať ako komplexný proces plný pravidiel a postupových spôsobov. V skutočnosti ide o technický opis spôsobu, ktorý využíva rôzne spôsoby písma alebo textu.

Na vytvorenie pravej kinetickej typografie teda neexistuje žiadna metodika a postupnosť. Manipuláciou a transformáciou textu prostredníctvom pohybu možno dosiahnuť širokú škálu efektov. Animované písmo sa môže zmenšovať, zväčšovať, pohybovať sa po scéne, meniť farbu, deformovať, či nafukovať. Animácia môže využívať rôzne druhy komplexnosti

počas tvorivého procesu. Dosiahnutím požadovaného dojmu, môže animácie pútavo slúžiť na udržanie pozornosti diváka. Vytvorenie správnych emócií, evokovať myšlienky, meniť posolstvo obsahu prostredníctvom jednoduchého textu. Jonny Tiernan ukončuje článok zaujímavým poznatkom. „Potenciál kreativity je neobmedzený a jediná hranica je predstavivosť umelca.“ (Tiernan, © 2022)

5 VÝVOJ VIZUÁLNEJ KOMUNIKÁCIE V ESPORTE

Začiatky vizuálneho štýlu v esporte sa dá považovať za hľadanie identity. Často vychádzali z prvkov hry, ktorú reprezentoval. Dizajnéri využívali jednotlivé UI¹³ súčasti, alebo elementy pomocou ktorých vytvárali informačné grafiky, plagáty, bannery, animácie pre daný turnaj. Vizuálny spôsob pretrvával dlhodobo, ešte aj v súčasnosti môžeme vidieť ich pozostatky. V niektorých menších súťažiach, streamerov, či tvorcov obsahu tento grafický štýl dokáže pomôcť s lepšou súdržnosťou obsahu s ich osobnosťou a duchom. Problém ktorý, to časom prinieslo bol nedostatočný kontrast a odlišenie podobných súťaží v narastajúcom počte rôznych esport odvetví, tvorcov a organizácií.



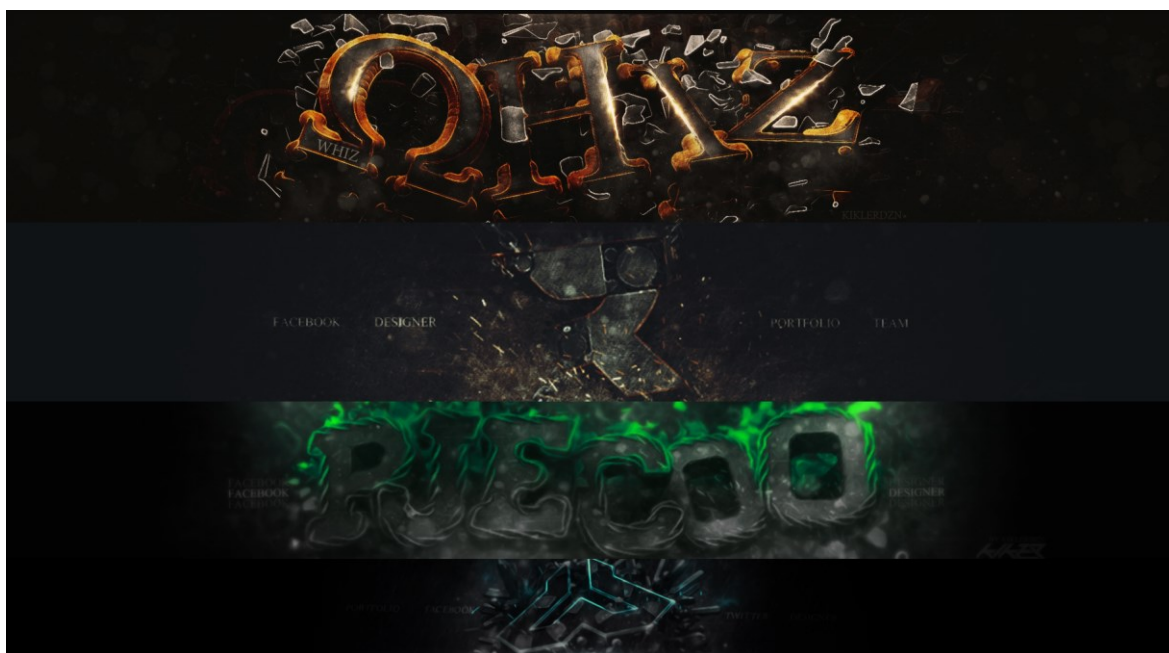
Obrázok 9 – Fotografia živého vysielania svetového šampionátu (Aachen, © 2021)

Jednotlivé entity sa začali zaoberať týmto problémom, a hľadali rôzne cesty, ako si vytvoriť vlastný vizuálny a komunikačný jazyk. V zmysle vybudovania originálneho brandu, ktorý by ich odlišoval od samotnej hry, či konkurencie. Miestom ktorým sa inšpirovali boli už vybudované značky športových organizácií rôznych disciplín. Esport sa síce začal vizuálne meniť a budoval si svoje povedomie. No stále si nenašiel svoj ikonický a nezávislý dres.

Príchodom platformy Youtube na scénu. Získali mnohí tvorcovia prístup k nepopísanému platnú, na ktorom každý zanechal kus svojho ducha. Vznikali rôzne sekcie a žánre obsahov.

¹³ Užívateľke rozhranie hry

Jedným z najvplyvnejším hnutím na esport scénu boli krátke zostrihy najlepších momentov z rôznych hier. Autori upravovali videá tak, aby evokovali vlastný štýl za pomoci kreatívneho strihu, doplnkových animácií a 3D grafiky. Hnutie sa v krátkej dobe začalo rozširovať a súdržne vznikali malé skupiny, ktoré tvorili pod vlastnou značkou. Jedna z najznámejších skupín je FAZE, z ktorej sa stala úspešná esport organizácia a funguje dodnes. Skupiny sa začali venovať rôznym odvetviám hier a esportu. Vznikali aj združenia, ktoré sa orientovali na grafickú stránku. Do jednej Československej skupiny grafikov som sa dostal v roku 2013 prostredníctvom dizajnerskej súťaže. Naším cieľom bolo vytvárať pútavé a trendové výstupy vytvorené pomocou 3D grafických elementov a vektorových grafík. Na postprodukcii sa využívala technika VFX¹⁴ v spojitosti s rôznorodými materiálmi a časticami. Našími odberateľmi boli menší a stredný tvorcovia rôzneho obsahu. Ktorým, sme navrhovali vzhľad Youtube kanálov, sociálnych sietí, bannerov, intro a outro animácií vo videách, a ďalšie. Streamerom sme vytvárali prekrývacie grafiky priamo do ich živých vysielaní. Súčasťou balíčka boli aj bannery, grafiky dolnej tretiny a rôzne prechody.



Obrázok 10 – Príklad Youtube bannerov z roku 2013 (printscreen)

Celá táto skorá etapa bola prevažne experimentálna. Väčšina skupín tvorila pre vlastný pôžitok. Spolupráce sa dohadovali v rámci výmenného obchodu. Dizajnéri sa inšpirovali navzájom a trendy sa posúvali súčasne s objavovaním nových technológií a techník.

¹⁴ Spája veľké množstvo rôznych efektov, filtrov korektúr v jeden celom.

Do esport scény sa tieto vizuálne trendy začali pretavovať postupne. Herné organizácie a usporiadatelia turnajov si začali všímať zmenu vo vizuálnej komunikácii ich cieľovej skupiny, čím vznikla ďalšia potreba posunúť ich značky. Dôsledkom čoho oslovili dizajnérov z rôznych skupín. Mnoho takýchto dizajnérov pracuje v organizáciách doteraz. Gro ich praxe je vytvárať propagačnú grafiku, špecificky len pre jedno odvedie.

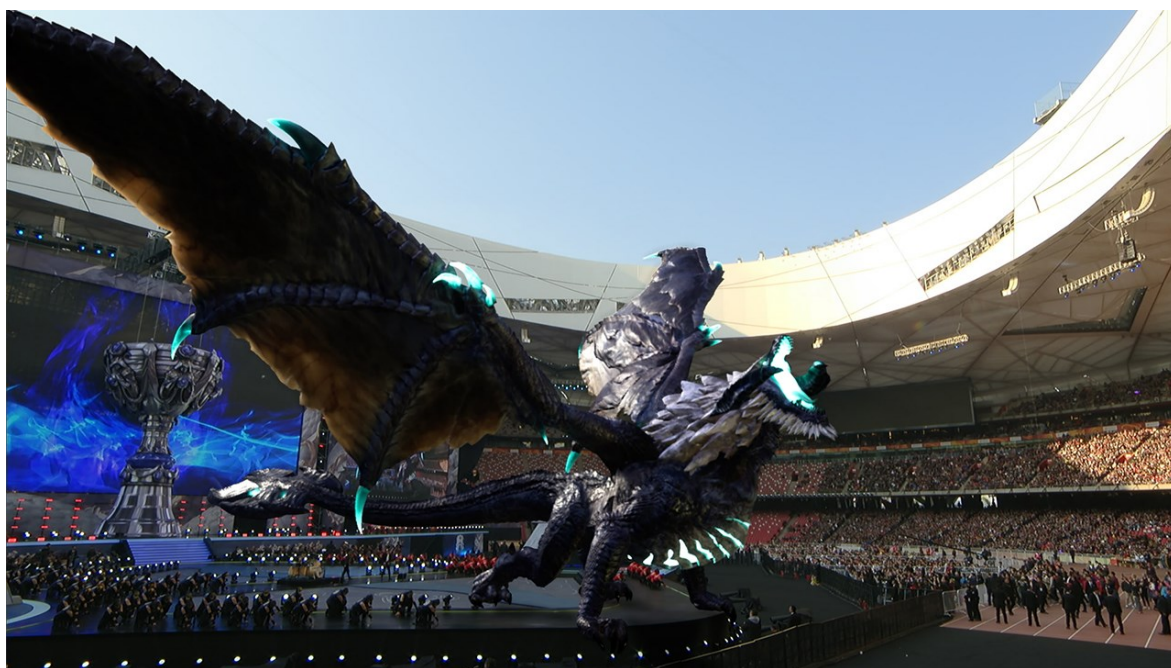
Postupným rozrastaním a príchodom sponzorov, ktorý vytvárali finančné zázemie. Esport scéna premieňala do súčasných vysoko produkčných dynamických vizuálov, ktoré dokážu konkurovať festivalom, športovým organizáciám a podujatiam, filmovým a hudobných produkciám.

5.1 WORLDS identita

Rok od roku sa svetový šampionát navrhuje tak, aby bol čo najzaujímavejší pre fanúšikov a vytvoril solídne súťažné zázemie. Vizuálna a komunikačná stránka sa pripravuje podľa vytýčenej myšlienky pre daný ročník. Častokrát ide o pozdvihujúci motív, ktorý sa prezentuje spoločne s stručným heslom či mottom. Tento aspekt je ešte vystupňovaný prostredníctvom príbehového animovaného muzikálneho videa. Neskôr odprevdzaním inštrumentálnou hymnou. Dotvára tak tón šampionátu a vyvoláva veľkolepý dojem. Spoločne vytyčujú určitý štandard dôležitosti turnaja v divákovi, a v hráčoch vyvolávajú túžbu po výhre. Krátko pred začatím šampionátu prichádza na scénu dynamická vizuálna identita, ktorá sa snaží kapitulovať predpripravenom nadšení divákov za úlohu má udržať tento pocit až do samotného konca. Prostredníctvom viacerých propagačných kanálov informujú publikum o nadchádzajúcu zápasoch a stretoch najúspešnejších tímov. Skrz krátke zostrihy najlepších momentov z prechádzajúceho ročníku, či začiatky nových rivalít. Samotný vizuálny štýl sa predstavuje postupne v jednotlivých výstupoch, čo dotvára pocit očakávania. Vizuálny jazyk tvoria z veľkej časti 3D elementy a animačné prvky vytvorené tak, aby udržali hodnoty vytýčene prostredníctvom všetky kreatívne procesy. Mimo vizuálnych prvkov navrhovaných pre živé vysielanie je rovnako dôležité ich prispôbiť pre dizajn javiska. Ktorý je komplexná kapitola sama o sebe. Každý ročník testuje iné spôsoby a techniky, ako sa vysporiadať s tematikou a prezentáciu pre publikum v aréne či v živom vysielaní. Celý tento zložitý proces vrcholí v momente finálneho stretu dvoch najlepších tímov v špeciálne navrhutej aréne. Tento moment sa oslavuje otváracou ceremóniou. Tak ako na samotnom začiatku, priestor znovu dostáva hudobník, ktorý odspieva v živom vystúpení úvodnú pieseň šampionátu. Za pomoci choreografického vystúpenia tanečníkov

a rôznych vizuálnych techník používaných vo filmových štúdiách. Vystúpenie expanduje na príbehovej línii z animovaného videa a pozdvihuje ju skrz žive vystúpenie, či virtuálne prvky. Ceremónia sa zakončuje veľkolepým prestavením oboch tímov. Finálnym míľnikom je pohárová ceremónia a zobrazenie ucelenej vizuálnej podoby turnaju dosiahnutiu titulu majstra sveta.

Turnaj je taktiež chválený za svoje prelomové technické a vizuálne inovácie. Ročník 2017 sa ešte aj v dnešnej dobe považuje za najimpozantnejší. Poklonu si zaslúžilo samotné vystúpenie tanečníkov a choreografia otváracieho ceremoniálu, ale aj prekvapivý príchod CGI15 draka do objektu arény. Tvorcovia využili herný model draka, ktorý pomocou XR16 technológie koučovali do prostredia arény. Síce si tento veľkolepý moment naplno mohli vychutnať predovšetkým diváci sledujúci cez živé vysielanie. Aj napriek tomu ide o prvý úspešný pokus pretnutia fyzického zážitku spoločne s rozšírenou realitou. Svoj zážitok sumarizoval novinár Julia Lee „Rozhodne to bol otvárací ceremoniál hodný legendárneho súboja medzi dvoma najlepšimi tímami.“ (Lee, © 2017)



Obrázok 11 – Fotografia CGI draka na pódiu WORLDS 2017 (Summoning, © 2017)

Podobné techniky sa od tohto momentu využívajú každý rok. Producenti neustále prinášajú novú a zaujímavú choreografiu skrz pútavé príbehové línie, žánrovo rôznorodé hudobné

¹⁵ Označenie pre akúkoľvek animáciu vytvorenú počítačovým programom

¹⁶ Disciplína pod ktorú spadajú rôzne druhy práce z rozšírenou realitou

predstavenia a animačné upútavky. Radi prepájajú pestrý svet League of Legends s rôznymi médiami prostredníctvom čoho budú multidisciplinárnu značku.

5.1.1 WORLDS 2022

Dynamickú vizuálnu identitu a sadu animácií pre WORLDS 2022 vytvorila agentúra Tendril v blízkej spolupráci s Riot Games. „Našou úlohou bolo vytvoriť dizajnový systém, ktorý by sa mohol prispôbiť každej fáze turnaju a umožnil nám mnoho kombinácií tímových farieb, log a prostriedkov, pričom by zostal konzistentný, krásny, vizuálne odlišný a rozpoznateľný ako Worlds 2022.“ (Riot LOL Worlds 2022, © 2022)

Symbol inak známy aj ako hrdina je vytýčený, ako stredobod celého vizuálu. Prostredníctvom kondenzovaného písma vytvorili logotyp, ktorý si udržiava prezenciu skrz všetky vizuálne výstupy. Samotné logo tvorí základnú mriežku okolo, ktorého sa skladajú všetky elementy vizuálu. Prezentovaný animačný systém, ktorý sa pohybuje v rýchlych intervaloch do rôznych strán. Aj napriek tomu si stále udržiava rovnakú konzistenciu prostredníctvom smerovania pohybov a tak aj pozornosť diváka. Samotné animačné prvky a systém bol vytvorený na základe konfigurácie tímov v zmysle výberu rôznych hrdinov tak, aby sa zhodovali s ich hracím štýlom. Tak ako kombinácia silných a slabých stránok formujú výsledok hier. Aj samotný dizajn koncept reflektuje na charakteristiku všetkých 2D prvkov v animačnom systéme. Zatiaľ čo 3D prvky navodzujú uvoľnené tempo a uľahčujú atmosféru.

Vizuálna identita využíva dve odlišné písma na vytvorenie jasnosti, kontrastu a typografického rytmu, čo odráža súťaživý a drsný charakter podujatia. Primárne písmo, je charakteristický tučný kondenzovaný štýl, ktorý je synonymom pre League of Legends od počiatku. Zároveň obsahuje jedinečný charakter skrze úpravu rezu, ktorý sa odlišuje od predchádzajúcich ročníkov. Sekundárne písmo si zachováva atletický a technický ráz s dostatočnou vizuálnou hustotou. Slúži ako samostatné písmo, na doplnenie primárneho v rôznych podnadpisoch, či chlebových a informačných textoch. Farebná paleta bola zvolená na odlíšenie jednotlivých etáp turnaja. Farebné kombinácie sa tak menia podľa fázy, v ktorom sa nachádza turnaj a prispieva to k jednoduchému členeniu dôležitosti jednotlivých etáp. Celkový vzhľad animačných a statických výstupov priniesli jedinečný tón, ktorý sa násobí priebehom súťaže



Obrázok 12 – Krátka vizuálna prezentácia 2022 ročníku (Riot LOL Worlds 2022, © 2022)

5.1.2 WORLDS 2023

Posledný ročník pripravovala agentúra Massive Assembly, ktorá sa už aj v minulosti podieľala na produkcii WORDLS 2021 a iných turnajov pre spoločnosť Riot Games. Pre WORLDS 2023 vytvorili komplexný vizuálny systém. Typografia využíva 4 rôzne fonty, avšak využíva sa len jeden rez. Napriek tomu sa vizuálne dopĺňajú a nesúperia spolu o pozornosť či prioritu. Podtón pridávajú štyri základne farby. Čierna sa pri všetkých výstupoch používa ako podkladová. V kontraste je použitá biela farba, ktorá slúži pre textové plochy a symbol loga. Modrá a červená zohráva svoju úlohu prostredníctvom zafarbení obrázkových plôch a animačných prvkov. Tieto dve doplnkové farby nemajú žiadnu konkrétnu funkciu ani rozdelenie. Primárne sa využívajú ako tónové zafarbenia 3D animácií alebo prechodových prvkov v animáciách. Vizuálne tento efekt pôsobí pútavo, počas čoho si vytvára pozornosť u diváka a pomáha zmyslom pripraviť sa na príchod rýchlej animácie. Vo svojom animačnom modeli používajú rýchle prechody za pomoci využívania viacerých

animačných technik. Zaujímavo využívajú rýchle a pomalé tempo. Zatiaľ čo textové a prechodové animácie majú dynamický prvok, prehrajú sa v zlomku sekundy. Podkladové elementy či 3D klipy hrajú na umiernené tempo. Spoločne vytvárajú zaujímavý kontrast, čím zabraňujú nadmernému opakovaniu a namáhavosti na diváka.

5.2 MSI identita

Od svojho rebrandu¹⁷ v roku 2021 prináša nezabudnuteľné momenty skrz inovatívne praktiky a uvoľnenú nôtu.

Už niekoľko ročníkov si šampionát MSI udržiava samostatnú priečku v štýle a komunikácií turnaja. Je priamym kontrastom WOLRDS, ktorý sa sústreďuje na prestíž a vysoko kvalitné komerčné vizuály. MSI doslova hrá na opačnú nôtu. Svoju vizuálnu komunikáciu zakladá na experimentálnom vizuále prostredníctvom vysoko kvalitných a jedinečných animačných technik. Častokrát tak narúšajú súčasne trendy. Veľkú rolu taktiež zohráva aj netradičný stret všetkých regiónov uprostred roku, čím nadobúda svojho chaotického a underground ducha, pomocou spájania rôznych herných štýlov. Ako doplnok tematického celku Riot games vytvára jedinečné skiny¹⁸ hrdinov v tematickom kontexte turnaja za sprievodu hudobnej skladby od interpreta z regiónu, v ktorom sa šampionát odohráva. Na tento aspekt sa posledné ročníky snažia nadviazať štúdia, ktoré dostali možnosť vytvoriť abstraktné a jedinečné koncepty.

5.2.1 MSI 2021

Už známa agentúra Massive Assembly začala štafetu odviazaných výstupov pre MSI v roku 2021. Vo svojom vizuálne využili grunge textúrovanú grafiku v spojení s kreslenými elementami. Ako podklad slúži čierna, doplnenie biela a výrazná zelená farba. Prostredníctvom maskovania a rôznych efektov prezentujú aj vybraných hrdinov pre daný ročník. Všetky tieto aspekty spoločne fungujú v chaotických ale zmysluplných animačných prechodoch. Mimo iné vytvorili aj muzikálne video skrz animovanie textu v tempe zvukového podkladu. Animácia je dynamická a slúži ako zmyslový marketing za účelom prezentácie podujatia. Ich vizuálny systém bol atraktívny natoľko, že vytvoril samostatné štýlové hnutie vo viacerých sférach esportu a hernom priemysle.

¹⁷ Zmena pozície a vizuálnej komunikácie značky

¹⁸ Vzhľad hrdinov v hre, ktorý je vytvorený za účelom zisku

5.2.2 MSI 2022

Ročník 2022 sa nesie v duchu Take Notes, „Je sebedomou výzvou k akcii, ktorá vyzdvihuje impozantné vedomosti a originálny štýl najznámejších profesionálnych hráčov. Pokračuje v budovaní MSI ako odvážnejšieho a drsnejšieho súťažného stretnutia.“ (LOL ESPORTS MSI 2022, © 2022)

Turnaj je znovu pod kormidlom Masive Assembly, Ktorý prinášajú svieži a hravý letný systém založený primárne na animačnom systéme. Farebná paleta je tentokrát pestrejšia a evokuje sviežosť letnej atmosféry skrz svoje prechody teplých a studených tónov. Doplnená bielou a čiernou farbou, ktoré sa striedajú v rôznych statických a animačných prvkoch. Vizual dopĺňajú aj zaužívané maskovania hráčov či samotných hrdinov. Animačné prvky fungujú na spôsobe pixelového stop-motionu a kinetických textov.



Obrázok 13 – Krátka vizuálna prezentácia MSI (LOL ESPORTS MSI 2022, © 2022)

5.2.3 MSI 2023

Celý tento koncept sa stupňuje šampionátom MSI 2023. Tvorca alebo štúdio, ktoré stojí za konceptom je neznáme. Heslo ročníku sa nesie v zmysle porušovania pravidiel, ktorý perfektne dopĺňa výber farebnej palety. Dravá a výrazná červená farba sa stará o sebavedomé línie zatiaľ, čo čierna opäť slúži ako podkladová farba plátna. Animačný balíček používa elementy pohybov maliarskeho štetca a rozpíanej farby, ktorým znovu nadväzuje na skiny hrdinov určených pre daný ročník. Vizual sa spája s viacerými disciplínami dizajnu. Spoločne s 2D animáciami, 3D grafikou, futuristickými elementami a drsnou hymnou tvoria ucelený nekompromisný ton.

6 ROZBOR ŽIVÉHO VYSIELANIA

6.1 Technická stránka živého vysielania

Produkcija esportových prenosov je zložitý a dynamický proces, ktorý si vyžaduje kombináciu špecializovaných programov, účinných stratégií a technických znalostí. Napriek výzvam, ktorým čelia pokračujú v inováciách a posúvajú hranice kvality produkcie, čím poskytujú miliónom divákov na celom svete pohlcujúce a pútavé zážitky.

6.1.1 Využívané programy

OBS sa primárne využíva na nízko škálové a neprofesionálne vysielania. Uplatnenie si taktiež našiel ako nástroj pre streamerov. Vďaka svojej všestrannosti a používateľsky prívetivému rozhraniu. Umožňuje zachytávať zábery zápasov, a pridávať rôzne scény, prechody a doplnkové zdroje. Funkcionalita programu je takmer neobmedzená a umožňuje vysielanie na rôzne platformy, ako sú Twitch a Youtube.

XSplit je ďalší zo široko používaných programov na vysielanie. Ponúka podobné funkcie ako OBS s ďalšími funkciami, ako sú zabudované prechody scén, mixovanie zvuku a podporu virtuálnych kamier. Vďaka intuitívnemu rozhraniu a robustnému výkonu je preferovaným nástrojom.

6.1.2 Výzvy

Je nevyhnutné, aby vysielatelia mali pripravené plány na pohotovostné riešenie technických problémov a prechádzaniu výpadku signálov. Základom sú stabilné serverové jednotky, prostredníctvom, ktorých dokážu vysielatelia kontrolovať prúd informácií a pripojenia. Tak aby sa prechádzalo výpadkom či zadrhávaniu vysielania. Počas covid pandémie boli testované všetky aspekty vysielania. Najafektovanejším aspektom boli technické komplikácie. Tímy boli nútené odohrávať zápasy skrz internetové pripojenie v svojich trénerských centrách. Zatiaľ, čo spracovanie a vysielanie celého záznamu sa odohrávalo v produkčnom štúdiu. Následkom čoho dochádzalo k častým výpadkom a zvukovým, či obrazovým prerušovaním. Konateľ podujatia Riot Games sa rozhodol reagovať na tieto skutočnosti vytvorením jedného globálneho štúdia v Dubline s názvom Stryker. Ide o vysoko kvalitne zariadené štúdio, ktoré dokáže pokrývať odosielanie a prijímanie informácií z celého sveta bez nadmerného omeškania. Zábery spracovávať a súčasne ich vysielat' priamo do živého vysielania s prídavným komentárom a grafikou. Tento projekt sa

posledné roky využíva pri všetkých turnajoch Riot Games od toho najprestížnejšieho až po regionálne obvody.

6.1.3 Použité techniky:

Lower third inak známa aj ako prvky dolnej tretiny. Avšak na rozdiel od názvu nemusí zaberat' celú spodnú tretinu ani sa výlučne nemusí nachádzať v spodnej časti obrazovky. Grafika ma za účel predstavovat' dodatočný kontext alebo detaily, ktoré rozširujú obsah.

V dolnej tretine sa môžu zobrazovat' rôzne informácie vrátane mena a titulu osoby na obrazovke, údajov o polohe, spravodajských informácií, času a dátumu a akýchkoľvek ďalších dôležitých údajov relevantných pre obsah. Grafický prvok zohráva kľúčovú úlohu pri zlepšovaní zážitku diváka. Dopĺňajú vizuálne informácie obsahu bez toho, aby prerušovali, či narúšali pozornosť.

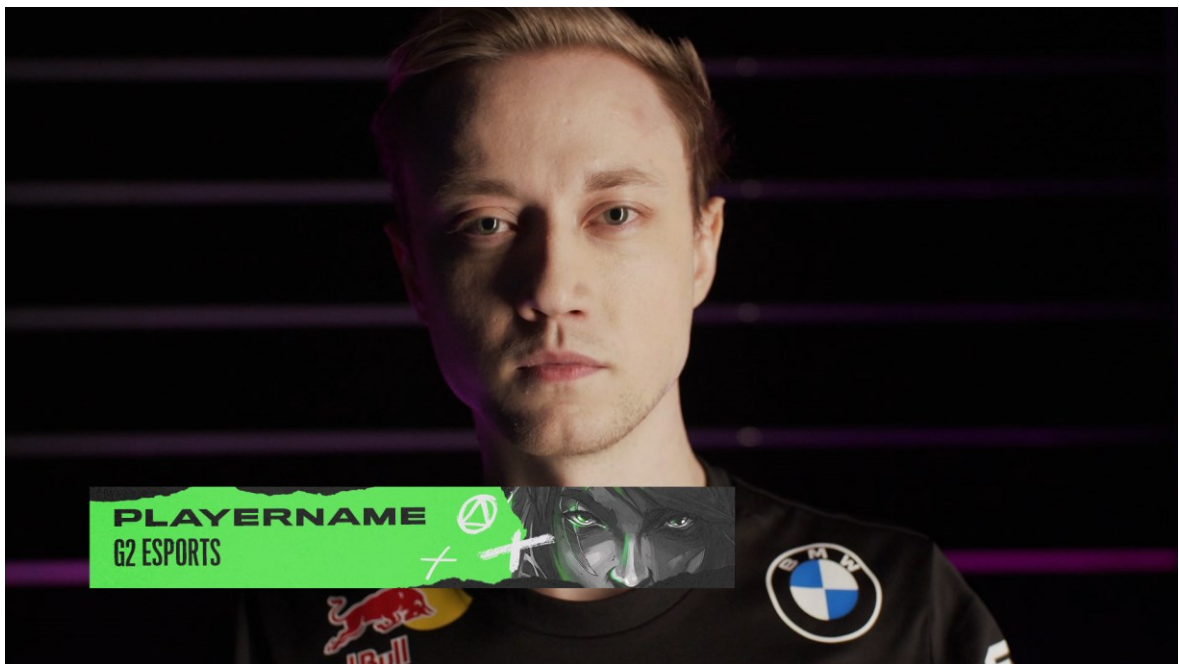
Dizajn dolných tretín si vyžaduje kreativitu, jasnosť a stručnosť. Cieľom je zrozumiteľne sprostredkovať informácie. Preto je vhodné zachovať jednoduchý, prehľadný a čitateľný dizajn. Dôležité je takisto vybrať farby, ktoré účinne kontrastujú s obsahom videa a zároveň sú v súlade s celkovou farebnou schémou. Navyše sa odporúča používať jasné a čitateľné písmo. Abstraktné fonty môžu pôsobiť atraktívne, treba sa im vyhnúť, ak sú ťažko čitateľné. Dôležité je dbať, aby infografika zostala na obrazovke dostatočne dlho na to, aby ju divák mohol pohodlne prečítať. Časové rozmedzie je od 5 až 7 sekúnd.

V kontexte vysielania esportu slúži spodná tretina ako kľúčový nástroj na sprostredkovanie informácií divákovi bez toho, aby prekážala hernej časti alebo živej akcii. Typický obsah zobrazovaný v dolnej tretine zahŕňa mená a kamery hráčov, logá tímov, skóre hry a ďalšie dôležité údaje. Pri začleňovaní animácie do dolných tretín v esportových prenosoch je nevyhnutné zvážiť niekoľko kľúčových faktorov.

Po prvé, animácia by nemala ohroziť čitateľnosť textu alebo grafiky. Po druhé, animácia by mala byť navrhnutá tak, aby nenarušovala priebeh hry. Vzhľadom na rýchle tempo je nevyhnutné zabezpečiť, aby diváci rýchlo a ľahko pochopili informácie. To si vyžaduje použitie animácií, ktoré nie sú len čitateľné ale aj v súlade s celkovým brandingom¹⁹ a vizuálnou identitou turnaja. Okrem toho by animácie mali byť navrhnuté v súlade s dynamickou a energickou atmosférou, ktorá je charakteristická pre túto scénu. Animácie v dolnej tretine môžu zvýšiť napätie z podujatia tým, že obsahujú jemné pohyby alebo

¹⁹ Súhrn viacerých disciplín a hodnôt, ktoré tvoria značku

prechody, ktoré upútajú pozornosť diváka bez toho, aby boli nadmieru rušivé. Animácia by sa mala plynulo integrovať do všetkých druhov výstupov. Keďže sa v prenosoch často prepínajú zábery z hry, rozhovory s hráčmi a analytické segmenty. Plynulé prechody medzi jednotlivými prvkami vysielania pomáhajú udržať divákovu angažovanosť. Okrem toho sa animácie môžu použiť na zdôraznenie kľúčových momentov v hre, napäté súboje a rozhodujúce udalosti. Nasmerovaním pozornosti na tieto momenty prostredníctvom animovaných prvkov v dolnej tretine môžu divákov ešte viac zaujať a zvýšiť ich divácky zážitok.



Obrázok 14 – Príklad spodnej tretiny vo vysielaní (LOL ESPORTS MSI 2022, © 2022)

Mimo živého komentovania, animačných prvkov a informačnej grafiky, je poslednou inovatívnou vsuvkou vysielania. Už skôr spomínaná technológia XR. Zohráva veľkú rolu v prezentačnom obsahu tým, že prekrýva dynamické prvky, ako sú štatistiky hráčov, logá tímov a značky sponzorov, priamo na živé výstupy, alebo zábery z hry. Poskytuje tak divákovi kontext a informácie bez toho, aby odvádzala pozornosť od herného zážitku.

6.2 Pozície v živom vysielaní

Vo vysielaní esportu existuje niekoľko kľúčových pozícií, ktoré prispievajú k celkovej štruktúre a produkcii. Patrí medzi nich úloha producenta, ktorý dohliada na celý výrobný proces vrátane plánovania a koordinácie rôznych prvkov vysielania. Režisér nesie

zodpovednosť za riadenie živého vysielania, rozhoduje o jeho obsahu ako aj o celkovej vizuálnej prezentácii a kultúrnom duchu.

Casteri/komentátori poskytujú živé komentáre a analýzy počas zápasov, pričom ponúkajú náhľady na hru, stratégie a výkony hráčov. Spolupracujú s divákmi, poskytujú kontext a vytvárajú napätie počas celého vysielania. Analytici poskytujú predzápasové, polčasové a pozápasové analýzy, v ktorých rozoberajú kľúčové momenty, stratégie tímov a vývoj hry. Ponúkajú postrehy a predpovede, uľahčujú diskusiu medzi účastníkmi a poskytujú divákovi ľahko stráviteľný zážitok.

Pozorovatelia/kameramani prezentujú dianie v zápase z rôznych uhlov, prostredníctvom pohľadu z kamery. Prepínajú medzi rôznymi pohľadmi, sledujú kľúčových hráčov a upozorňujú na dôležité momenty počas zápasov s cieľom zvýšiť divácky zážitok.

Grafickí operátori sú zodpovední za obstarávanie grafiky na obrazovke vrátane prekrytí, štatistík hráčov a informácií o turnaji. Ich úlohou je zabezpečiť, aby sa príslušné informácie zobrazovali vizuálne prítiahlivým spôsobom počas celého vysielania.

Producenti/redaktori zodpovedajú za tvorbu vopred nahraného obsahu vrátane krátkych vtipných scénok, profilov hráčov a propagačných videí. Ich úlohou je upravovať zábery, pridávať vizuálne efekty a vytvárať pútavý obsah, ktorý dopĺňa živé vysielanie.

Technický štáb zahŕňa zvukových technikov, osvetľovačov a ďalších špecialistov, ktorých úlohou je zabezpečiť hladký priebeh technických aspektov vysielania a kvality produkcie.

Celková štruktúra vysielania esportu zahŕňa spoločné úsilie rôznych členov tímu s cieľom poskytnúť fanúšikom na celom svete presvedčivý a pútavý divácky zážitok. Každá pozícia zohráva kľúčovú úlohu pri oživovaní napätých okamžikov.

6.3 Segmenty živého vysielania

6.3.1 Pred zápasom

Pred začiatkom turnaja analytici a komentátori poskytujú postrehy a predpovede o nadchádzajúcich zápasoch. Rozoberajú zloženie tímov, stratégie, vtipné poznámky a súčasnú metú²⁰ hry. Každý zápas je uvedený predstavením hráčov, profilmi tímov ich umiestnenie v tabuľke a propagačnými videami, ktoré pripravujú pôdu pre nadchádzajúce

²⁰ Odkazuje na herný štýl, ktorý sa často mení

stretnutia. Táto sekcia je oddelená krátkou štvorminútovou reklamnou pasážou. Slúži aj na to, aby mali hráči dostatok času na prípravu.

Predzápasová šou poskytuje ďalšie analýzy, zaujímavosti a diskusii. Komentár dopĺňa grafika obsahujúca fotografie hlavných hráčov, štatistiky, najhranejších hrdinov a dosiahnuté súťažné úspechy. Táto fáza trvá až do momentu, v ktorom sú hráči pripravený na pódium a prechodom sa dostávame do rozhodujúceho momentu výberu hrdinov.

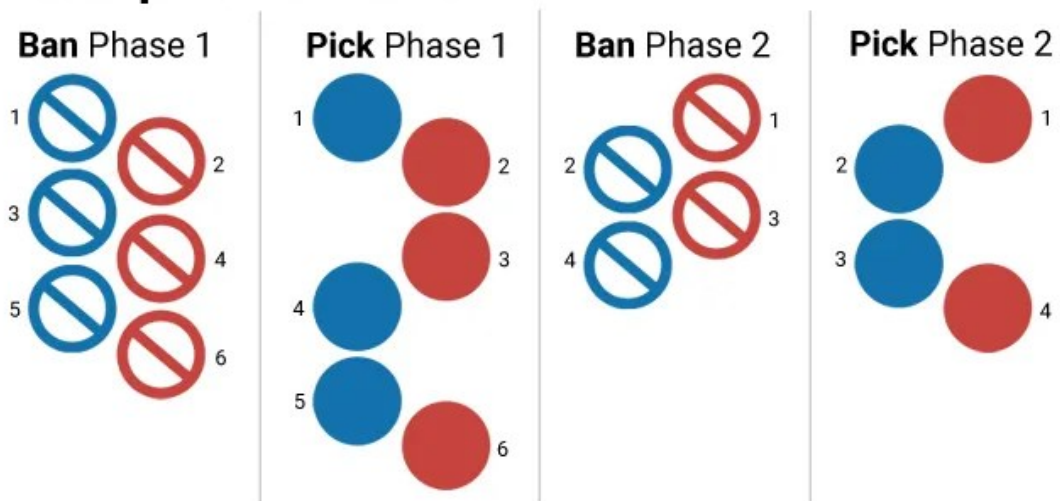
6.3.2 Ban/Pick.

Rozdeľuje sa na 2 fázy. Celý proces je graficky a animačne prezentovaný častokrát ho dopĺňa aj virtuálne rozhranie, pri ktorom vidíme hrdinov zasadených v prostredí štadióna alebo pódia.

V prvej fáze zákazov si každý tím striedavo zablokuje troch hrdinov z dostupného výberu. Prechádzame do fázy výberov, tá začína tímom na modrej strane a tímy pokračujú striedavým výberom troch hrdinov do svojho zloženia. Ide o kľúčový moment, ktorý im umožňuje zabezpečiť veľmi sporného hrdinu, alebo príležitosť ho odoprieť súperovmu tímu.

Skrze túto fázu sa častokrát ovplyvňuje zloženie tímu a umožní im tak zamerať sa na konkrétnu stratégiu. Výberom všetkých šampiónov v prvej fáze dostane každý tím dodatočné blokovanie dvoch hrdinov. Fáza záverečného výberu sa začína výberom zostávajúcich hrdinov v striedavom poradí, pričom tentokrát začína tím na červenej strane. Po skompletizovaní zloženia tímu sa dostávame do zápasu prostredníctvom animačného prechodu a stručných informačných grafik. Celý tento proces predstavuje strategický aspekt podobný šachovému zápasu, pri ktorom musia tímy zvážiť nielen silné stránky jednotlivých hrdinov, ale aj celkovú tímovú synergiu a strategické ciele. Prispôsobivosť a rýchle myslenie sú nevyhnutné, pretože tímy upravujú svoju zostavu na základe súperových výberov a zákazov.

Champion Pick Order



Obrázok 15 – Rozpis postupu Ban/Pick fázy z knihy pravidiel. (2023 World Championship, 2023)

6.3.3 Počas zápasu

Komentátori sa zameriavajú na analýzu počiatkovej fázy zápasu. Porovnávajú hracie pozície jednotlivých tímov v merítku toho, ako sa im vzájomne darí. Pozorovateľ mení pohľady kamier podľa udalostí na hracom poli a ich dôležitosti. Je nutné podotknúť, že súčasne je vizuálne pole doplnené živým vysielaním jednotlivých hráčov, umiestnené v dolnej tretine spoločne s overlay²¹ grafikou. Obsahom grafiky sú informácie o finančnom stave tímu, zabitia, úmrtia, počet získaných objektov a vybavenia jednotlivých hráčov.

Tempo hry sa v priebehu stupňuje a tímové súboje naberajú na dôležitosti, keďže penalizácia za úmrtie môže viesť k prehre alebo strate dôležitých objektov. Komentátori a kameraman sa sústreďia zrozumiteľné a jasné prezentovanie posledných napínavých momentov. Jednou z použitých techník je game replay²², skrze ktorý sa prehrávajú zmeškané alebo nedávno uskutočnené súboje v spomalenom alebo priblíženom pohľade.

6.3.4 Po zápase

Po ukončení hry víťazstvom jedného z tímov si hráči z oboch tímov navzájom pográtujú a odchádzajú do zákulisia, kde sa pripravujú na ďalší zápas v sérii, alebo na ich miesto prídu dva ďalšie tímy podľa rozpisu. Medzičasom sa vyplňa segmentom analýzy zápasu pomocou informačných grafov, záberov z hry, kde sa preskúmajú kľúčové momenty, výkony

²¹ Grafika ktorá, je umiestnená v dolnej tretine a prekrýva obsah za úlohou vizuálneho a kontextného vylepšenia

²² Okamžité prehranie posledného úseku živého vysielania

a strategické rozhodnutia. Rozhovory s hráčmi, trénermi alebo analytikmi ponúkajú ďalšie poznatky a reakcie na výsledok hry.

Počas celého vysielania produkčné tímy koordinujú uhly kamery, grafické prekrytia a zvukové podnety aby fanúšikom poskytl dynamický a pútavý divácky zážitok. Poskytovaním dôvtipných komentárov, zdôrazňovaním vzrušujúcich momentov, zlepšujú porozumenie publika a nadšenie z hry.



Obrázok 16 – Fotografia živého vysielania pozápasovej fázy (printscreen)

7 PROFESIONÁLNE PROGRAMY VYUŽÍVANÉ PRI TVORBE

7.1 Animačný software

7.1.1 After Effects

Adobe After Effects je softvérový program so širokou škálou aplikácií vo filmovom, televíznom a digitálnom mediálnom priemysle. Umožňuje používateľom vytvárať vizuálne pôsobivé efekty, animácie a kompozície a premieňať kreatívne vízie na skutočnosť na obrazovke. Medzi kľúčové funkcie patrí návrh a animácia textu, tvarov a vektorovej grafiky, komplexné nástroje na vizuálne efekty, základné možnosti 3D animácie, robustné sledovanie pohybu a skriptovanie výrazov.

Nástroj, ktorý sa široko používa vo filmovej produkcii, dizajne vysielania, dizajne pohyblivej grafiky a digitálnom marketingu. Umožňuje používateľom vylepšovať zábery, vytvárať dynamickú grafiku a pútavý obsah.

7.1.2 Adobe Premiere Pro

Adobe Premiere Pro je profesionálny softvér na úpravu videa. Ponúka komplexný súbor nástrojov na úpravu, organizáciu a export video obsahu. Pomocou programu Premiere Pro môžu používatelia importovať zábery z rôznych zdrojov vrátane kamier, smartfónov a iných zariadení a upravovať ich do uceleného videoprojektu. Softvér ponúka rozhranie na úpravu na základe časovej osi, pokročilé nástroje na úpravu farieb, možnosti úpravy zvuku a podporu rôznych formátov a rozlíšení videa.

7.1.3 Cinema 4D

Cinema 4D je profesionálny softvér na 3D modelovanie, animáciu a renderovanie, ktorý sa široko používa vo filmovom, televíznom a grafickom priemysle. Ponúka komplexný balík nástrojov na vytváranie zložitých 3D modelov, realistických animácií a ohromujúcich vizuálnych efektov. Medzi kľúčové funkcie patrí intuitívne rozhranie, výkonné modelovacie nástroje, pokročilá animácia postáv, dynamické simulácie a bezproblémová integrácia s iným softvérom.

Vďaka svojej všestrannosti, jednoduchosti používania a schopnosti vytvárať vysokokvalitný 3D obsah vhodný na rôzne aplikácie je Cinema 4D preferovaným softvérom medzi umelcami a dizajnérmami.

7.2 Vektorový a rastrový software

7.2.1 Figma

Figma je nástroj na kolaboratívny návrh rozhrania, ktorý umožňuje používateľom vytvárať používateľské rozhrania, prototypy a interaktívne návrhy. Ponúka širokú škálu funkcií vrátane vektorových kresliacich nástrojov, možností vytvárania prototypov, knižníc návrhov a funkcií odovzdávania vývojárom. Je obľúbenou voľbou medzi dizajnérm, vďaka svojmu používateľsky prívetivému rozhraniu, všestrannosti a schopnosti zefektívniť proces návrhu od konceptu až po realizáciu.

7.2.2 Adobe Illustrator

Adobe Illustrator je profesionálny vektorový grafický editor, ktorý sa používa na vytváranie a úpravu digitálnych umeleckých diel. Ponúka komplexný rad nástrojov a funkcií na kreslenie, maľovanie a manipuláciu s tvarmi, textom a objektmi. Illustrator je široko využívaný grafickými dizajnérm, ilustrátormi a umelcami na tvorbu log, ikon, ilustrácií, typografie a iných typov vektorových umeleckých diel. Podporuje množstvo formátov súborov a bezproblémovo sa integruje s ďalšími aplikáciami Adobe Creative Cloud, čo z neho robí univerzálny nástroj pre projekty tlače aj digitálneho dizajnu.

7.2.3 Adobe Photoshop

Adobe Photoshop je výkonný editor rastrovej grafiky, ktorý sa používa na úpravu a manipuláciu s digitálnymi obrázkami. Ponúka širokú škálu nástrojov a funkcií na retušovanie fotografií, vytváranie digitálnych umeleckých diel a navrhovanie grafiky pre tlač a web. Pomocou programu Photoshop môžu používatelia upravovať farby, vylepšovať detaily, odstraňovať nežiaduce prvky a aplikovať na obrázky rôzne efekty. Softvér podporuje vrstvy, masky a režimy prelínania, čo umožňuje nedeštruktívne úpravy a kreatívne experimentovanie. Adobe Photoshop používajú fotografi, grafici a digitálni umelci na rôzne aplikácie, ktoré zahŕňajú pomerne jednoduchý proces úpravy obrázkov až po zložitejšie vizuálne kompozície.

ZÁVĚR

Vďakaa teoretickej časti som začal hlbšie chápať celé merito a obnos, ktorý sebou prináša dynamická vizuálna identita a jej efekt na moderné spracovanie vo svete digitálneho napredovania. Priniesla mi mnoho inšpirácie v rôznych sférach, a hlavne spôsob akým uchopiť vypracovanie praktickej časti mojej práce. Dodala mi presné definície rôznych animačných a grafických spôsobov, ktoré som uplatnil pri tvorbe. Rovnako tak ma prinútila zamyslieť sa nad samotnou štruktúrou a podaním informácií v pútavom celku tak, aby som vytvoril zapamätateľný zážitok.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

8 ÚVOD A CIELE PRAKTICKEJ ČASTI

Rozdelená je do dvojice celkov, ktoré na seba nadväzujú a spoločne sa dopĺňujú. V prvom rade bolo dôležité vytvoriť základ. V zmysle statických grafických výstupov a tematickej myšlienky spolu s logom a komunikačnými prvkami. Aplikujem postupy z teoretickej časti práce. Vychádzam tak z poznatkov historického vývoja, skúmania vizuálnych techník, animačných trendov v grafickom a digitálnom dizajne, predchádzajúcich svetových šampionátov a menších turnajov. A to aj spracovania živých vysielaní v súťažných disciplínach. Získané poznatky z teoretickej časti dopĺňam o vlastné skúsenosti, vedomosti a postrehy, ktoré využívam pri tvorbe dynamickej vizuálnej identity svetového šampionátu a živého vysielania. Mojm cieľom bolo navrhnuť profesionálnu funkčnú komunikáciu, ktorá je zrozumiteľná a dôstojne odkazuje na zaužívaný štandard a dopĺňa grandiózny vnem samotného šampionátu. V identite spájam 3D a 2D prvky tak, aby sa navzájom kombinovali a dopĺňali s ostatnými súčasťami, ktoré tvoria rôzne infografiky, štatistiky, tabuľky, prekrývacie grafiky, dolné tretiny a propagačné materiály v zmysle dotvárania obsahu živého vysielania.

8.1 Cieľová skupina a nároky

Cieľová skupina pozostáva z už existujúcich divákov esportovej scény a hráčov hry League of Legends, ktorí sú dostatočne oboznámení s hernými mechanikami, poznajú tímy a ich príbehové línie. Identitu a komponenty živého vysielania som navrhol tak, aby boli prívetivé aj pre nováčikov. Zjednodušením a zjednotením herného prostredia, segmentu výberu hrdinov a jednotlivých infografík.

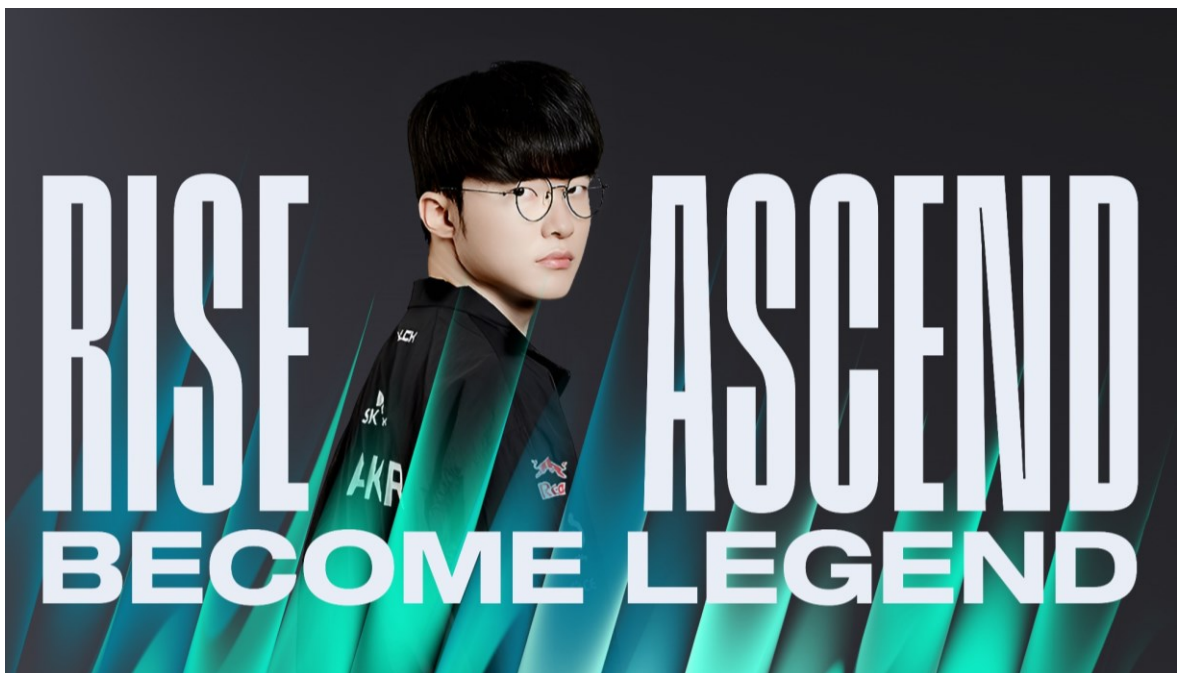
Jedným z najdôležitejších požiadaviek bolo vytvorenie správneho systému zobrazovania, na základe ktorého som zostavil grafické a animačné prvky. Základnú mriežku som vytvoril v oktávnej sústave, podobne ako je to vo webových rozhraniach. Tento systém mi umožňuje udržiavať relatívne veľkosti všetkých prvkov od typografie, piktogramov, logotypov, podkladov, fotografií až po samotné animačné prvky. Vďaka tomu môžem zjednocovať jednotlivé vizuálne elementy podľa ich dôležitosti a spojení. Sústava mi taktiež slúži na kontrolu čitateľnosti obsahu v prípadoch rôznych zariadení a prezentačných plôch.

8.2 Základ vizuální struktúry

Už ako som uviedol v teoretickej časti, vizuálna identita a samotná štruktúra takéhoto šampionátu sa líšia od identity monolitickej, zdieľanej či unikátnej. V tomto prípade môžeme hovoriť skôr o dynamickej. Je výstižná svojím prevedením prostredníctvom animačných prvkov, 3D efektov a doplňujúcich statických prvkov. K jej súčasťi by som prirovnal ku športovým šampionátom, keďže si z nich berie inšpiráciu svojou štruktúrou, segmentmi a prezentáciou. Na týchto základných pilieroch buduje svoju vizuálnu a obsahovú stránku, doplnenú o vlastné jedinečné časti, navrhnuté za účelom zlepšenia diváckeho zážitku.

Vo svojej práci som sa snažil čo najviac reflektovať na už spomínané dominantné prvky a vytvoriť súdržný zážitok pre divákov prostredníctvom motívu a hesla, v ktorom sa celá identita nesie. Po dlhšom skúmaní som sa rozhodol pre motto „Rise-Ascend“, ktoré symbolizuje priebeh šampionátu od počiatkovej fázy, súťaživého a vyrad'ovacieho rebríčka, až po konečný vzostup na titul šampióna. Motto som navrhol tak, aby slúžilo vo viacerých textových mutáciách a zároveň mohlo byť doplnené o dodatočné znenie „Become Legends“, ktoré používam pri semifinálových zápasoch ako nastavenie a vystupňovanie súboja o titul.

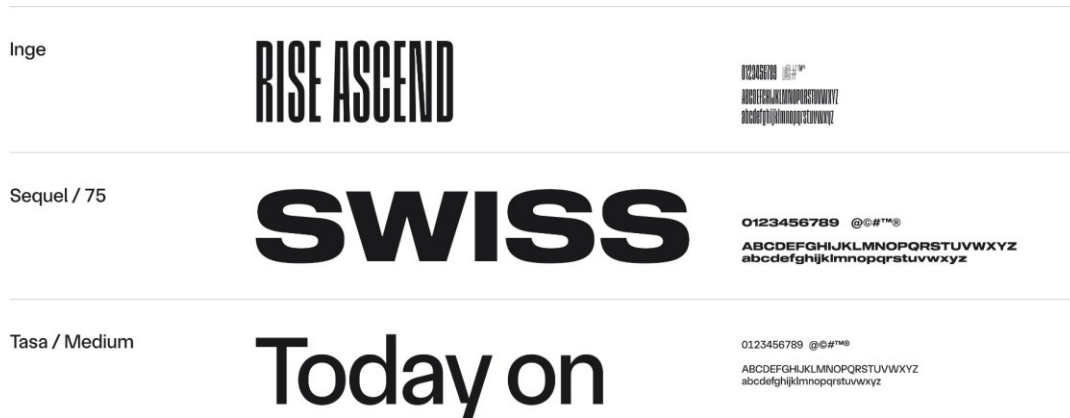
Na tento motív nadväzujem v celej vizuálnej prezentácii šampionátu. Jednotlivé prvky boli detailne vytvorené s cieľom odprezentovať grandiózny zážitok, ktorý môže divák očakávať a nastaviť tým aj nároky na samotných hráčov.



Obrázok 17 – Ukážka využitia motto vo vizuálnej prezentácii

8.3 Typografia

Písmá použité pri tvorbe identity sa skladajú z troch rozličných štýlov. Kondenzované písmo Inge používam ako hlavný claim šampionátu, ktorý je aplikovaný v logotype a motte šampionátu. Taktiež je vhodné pri využití časových údajov, odpočtoch a miestach, kde je nutné šetriť miestom. Primárny titulový text používam rozšírený rez písma Sequel. Figuruje vo všetkých hlavných nadpisoch a vytvára zaujímavý kontrast v kombinácii s doplnkovou typografiou, fotografiami a farebnou škálou. Doplnkovým písmom je moderný štylizovaný sans serif Tasa. Dopĺňuje ostatné vizuálne prvky s rôznym obsahom a dôležitosťou. Jeho štruktúra tieňovania umožňuje čitateľnosť v rôznych veľkostiach a rezoch, čo je užitočné pri veľkej odlišnosti rozmerov obrazoviek a propagačných kanálov.

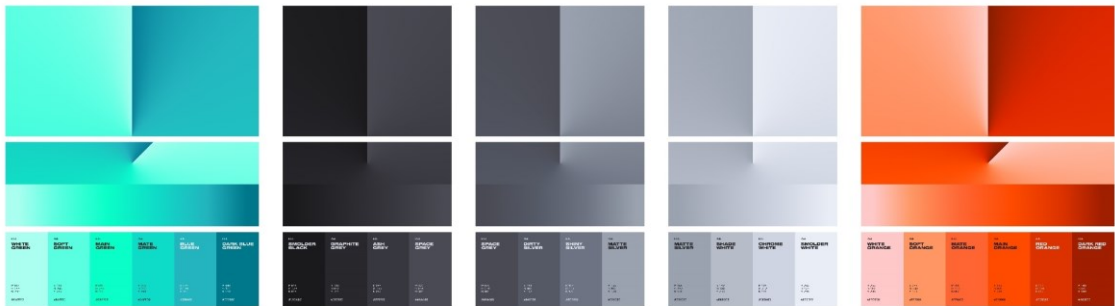


Obrázok 18 – Ukážka zvolených písiem

8.4 Farebná paleta

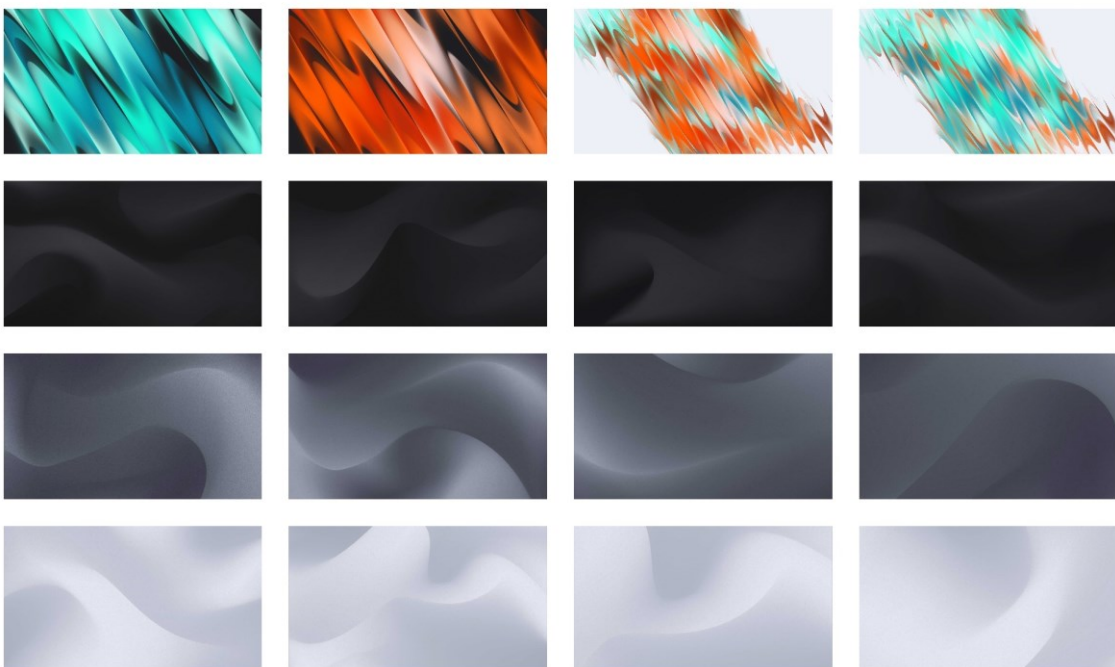
Paleta farieb vychádza z myšlienkového konceptu súťaže. Hodnoty šampionátu som chcel vyjadriť prostredníctvom spájania monochromatických odtieňov šedej cez gradienty. Spoločne majú pôsobiť ako strieborný metalický podklad. Základné hodnoty som mierne upravil do chladnejších tónov a rozdelil som ich do 3 sekcií. Každá sekcia reprezentuje jednu z hlavných etáp turnaja. Biele odtiene reprezentujú prvú etapu Swiss. Šedé tóny zastrešujú druhú vyraďovaciu fázu Knockout. Posledná fáza šampionátu sa nesie v čiernych farbách. Farebnú paletu som doplnil o dve kontrastné farby na odlišenie súťažných tímov na základe toho, ktorú hraciu stranu si vybrali v nadchádzajúcom zápase. Tieto kontrastné farby sú odtiene zelenej a oranžovej. Pri grafických výstupoch používam ich gradientové využitie na

budovanie animačných prvkov a 3D modelov. Prostredníctvom animácie som rozpochoval farebné odtiene a pridal im požadovaný tvar „plameňov“, spolu s metalickým nádychom, čím som pridal ďalší stupeň vizuálnej komunikácie šampionátu.



Obrázok 19 – Základná farebná paleta

Monochromatické odtiene šedej dopĺňam v podobnom duchu. Využívam tu taktiež podobný animačný princíp, avšak s pomalším a odlišným plynutím vlnenia. Následne ich vkladám ako pozadie do rôznych informačných grafík a prechodov tak, aby vytvárali kontrast medzi dynamickými animáciami a statickým obsahom.



Obrázok 20 – Farebné využitie v animačnom prevedení

8.5 Animácie

Pri tvorbe animácií vychádzam z poznatkov získaných z teoretickej časti. Kombinujem synchronizáciu a strih v pohybe, aby som vytvoril plynulé prechody s cieľom dosiahnuť viacero animačných efektov. Snažím sa tak zaujímavo rozlíšiť rôzne segmenty a vyhnúť sa opakovaniu rovnakých pohybov, čo by mohlo spôsobiť stratu záujmu divákov. Preto pri animáciách využívam širokú škálu rôznych prostriedkov, vrátane animácie textu, prvkov, logotypov, farieb a dokonca aj 3D modelov.



Obrázok 21 – Statická ukážka animačného princípu

8.6 Logo

Pôvodné logo šampionátu zobrazuje tajomnú postavu nazývanú „Summoner“, umiestnenú v štíte, ktorý v rukách drží hexagón. Samotné logo pôsobí trefne a výstižne voči obsahu šampionátu. Neznáma postava slúži ako prostriedok, pomocou ktorého sa diváci a hráči môžu cítiť do celkového zážitku. Logo evokuje prvok vyvolávania energie z geometrického tvaru, vyzývajúci talent a snahu, ktorú musia hráči vynaložiť na získanie titulu šampióna.

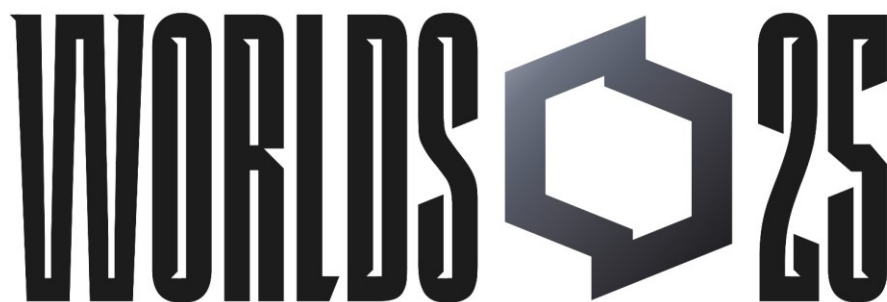
Redesign som realizoval systematickým usporiadaním jednotlivých prvkov a zjednodušením elementov. Symbol vychádza z prvku pôvodného loga ako jednoduchý hexagón. Tento

geometrický tvar vo svete LoL disponuje ako mocný element nazývaný „Hextech“, ktorý v sebe ukrýva nepredstaviteľnú silu. Vyskytuje sa aj vo viacerých animačných upútavkách a pôsobí ako primárny prvok vizuálneho jazyka hry.



Obrázok 22 – Finálny koncept loga a jeho postup

Symbol nadväzuje na tieto prvky a zároveň pridáva nový rozmer. Pôsobí ako cesta alebo prvok prostredníctvom, ktorého sa súťažiaci a diváci môžu vcítiť do grandiózneho priebehu turnaja. Krivky hexagónu som mierne upravil a zabudoval som doň štylizované prvky z pôvodného loga. Cieľom bolo vytvoriť dostatočne silný estetický prvok, ktorý funguje v kombinácii s textom ako logotyp ale dokáže pôsobiť aj ako samostatný symbol.



Obrázok 23 – Logotyp v primárnej forme s rôznymi využitiami

Logo vo vizuálnej identite má viaceré funkcie a využitia. Prvým je samostatné označenie súťaže ako produktu. Druhým je využitie loga v rôznych grafických výstupoch a animačných prechodoch, čo poukazuje na zmysel individuality a vytvára súdržný pocit počas celého turnaja a v súlade so symbolikou definovanou v mottu ročníka. Nakoniec slúži aj ako systémový prvok pre vytváranie piktogramov a pridružených súčastí.

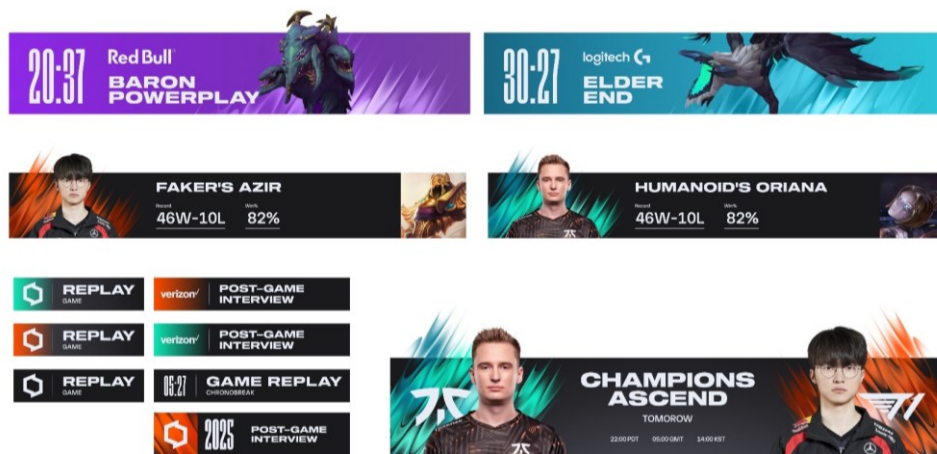


Obrázok 24 – Ukážka logotypu v propagačnej grafike

8.7 Súčasti vizuálnych výstupov

8.7.1 Grafika dolných tretín

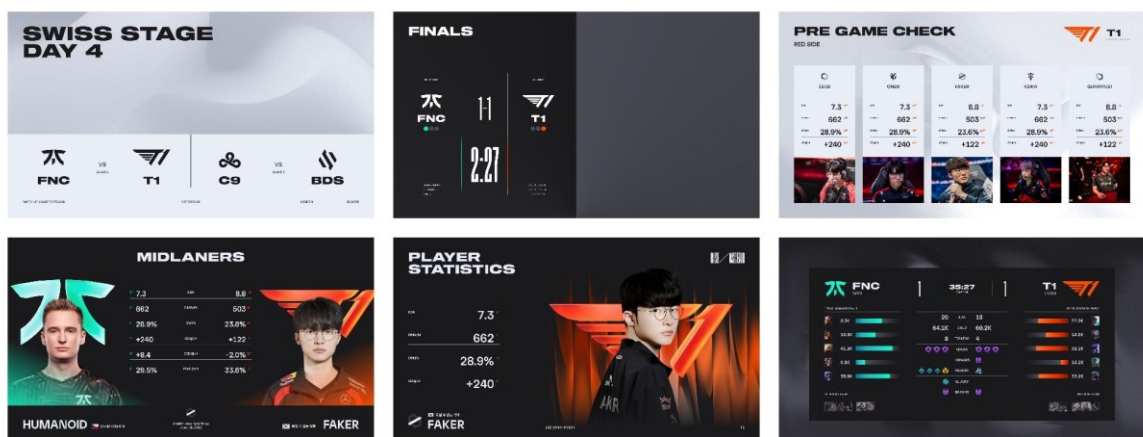
Primárne ide o rýchle a jednoduché sprostredkovanie informácií divákovi. Napríklad: meno osoby na obrazovke, štatistiky hráčov, zmeny segmentu alebo jeho názvu, doplnkovej informácie, komerčnej prestávky, časomier, či značných zmien v priebehu hry. V prezentácií živého vysielania sa tieto elementy vyskytujú často a dôležitým postupom bolo zachovať informatívnu hodnotu v súlade s obsahom. Následne ju rozlišovať podľa dôležitosti a udržiavať ich v rovnakom vizuálnom štýle. Vo väčšine dolných tretín využívam zvolený spôsob animovania. Tvorí to postupné odhaľovanie informácií s rovnakým tempom. V niektorých použitíach však postačuje jednoduché odhaľovanie princípov, keďže sa nejedná o dôležitý informačný prvok, ale skôr o doplňujúcu informáciu.



Obrázok 25 – Krátka zbierka príkladov dolných tretín

8.7.2 Informačná grafika

Podobne ako grafika dolných tretín, aj táto môže nadobúdať rôzne podoby a výhody v závislosti od informačného obsahu. Využívam ju na porovnávanie dvoch protihráčov, tímov, hráčov individuálne, úspešnosti hrdinov, sumarizáciu odohraného zápasu a rozdiely v úspešnosti hráčov počas zápasu. Je to veľká súčasť živého vysielania, slúži na priblíženie úspechov do perspektívy, ktorá je ľahko stráviteľná pre každého diváka. Graficky ju prezentujem v súdržnom vizuálnom štýle spolu s fotografiou alebo logom tímu. Primárna informácia je dostatočne čitateľná vďaka svojej veľkosti a farebným kombináciám, aby bola zrozumiteľná aj pre znevýhodnených divákov. Pri animácii sa snažím udržať správnu dĺžku zobrazenia na obrazovke, aby divákovi zostal dostatok času na spracovanie informácie, ale zároveň aby nezabrala príliš veľa miesta na obrazovke.



Obrázok 26 – Príklady rôznych informačných grafik

8.7.3 Prekrývacia grafika zápasu

Tvorí jednu z hlavných súčastí, na ktorú som sa primárne zameriaval. V posledných štyroch ročníkoch WORLDS sa prekrývacia grafika nezmenila aj napriek úpravám v hernom systéme. Pôsobí zastarane a nesprostredkováva dostatočný objem doplnkových informácií. Navyše nezapadá do vizuálnej identity šampionátov. Z tohto dôvodu som chcel využiť svoje znalosti hry a jej priebehu spôsobom, ktorý by grafiku obohatil a zjednotil.



Obrázok 27 – Herné prostredie živého vysielania z WORLDS 2023

Pripravil som set piktogramov, ktorý zjednocuje prvky v mriežkovom systéme, a bol dostatočne spojitelný s objektom, ktorý štylizuje.



Obrázok 28 – Set piktogramov

V hornej tretine sa nachádzajú informácie o jednotlivých tímoch ich logá a názvy, zápasové skóre a vedenie. Doplnil som ich o dodatočné informácie ako počet získaných výhod a priradil ich jednotlivým tímom. Rozbaľujú sa teda buď do ľavej alebo pravej strany. Dodatočné dôležité momenty sa zobrazujú v stredovej časti herného poľa. Sú občasné a nenarušujú priebeh zápasu.

Spodná tretina sa skladá z reklamy sponzorov a loga šampionátu. V strede sa nachádza tabuľka skóre jednotlivých hráčov, ich smrti a počet zabití, ako aj položky, ktoré si počas hry zakúpili. Po pravej a ľavej strane sa nachádza živý vstup z kamier hráčov.

Celý tento systém som zabalil do zmysluplného a funkčného balíka, za pomoci jednoduchých dynamických informácií tak, aby vytvárali prídavnú hodnotu divákovi a pomáhali mu orientovať sa vo vývoji zápasu.

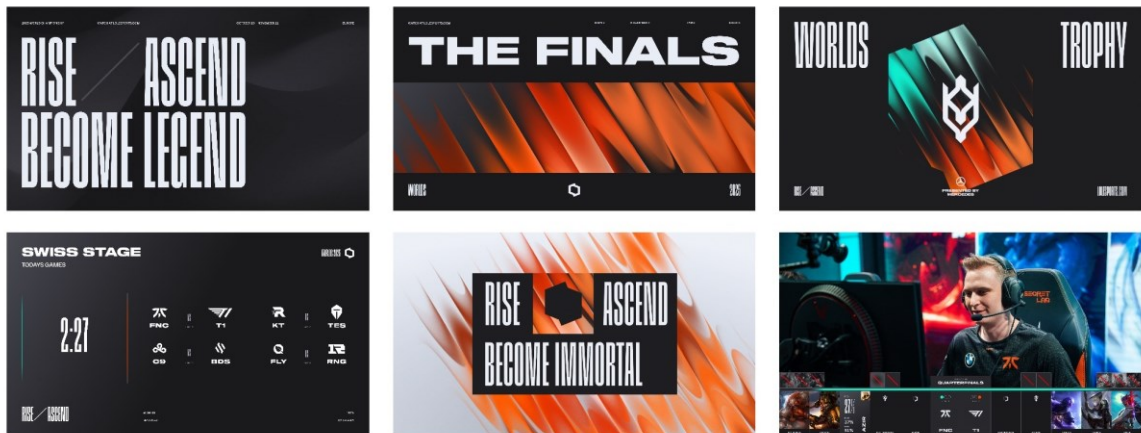


Obrázok 29 – Mnou navrhnuté herné prostredie

8.7.4 Prechody a doplnujúce segmenty

Prechody medzi segmentami som vytvoril vo viacerých spôsoboch. Primárne som chcel dosiahnuť tri rôzne druhy podľa ich využitia v prenose a dôležitosti v strihu do rôznych segmentov. Jeden z druhov pozostáva z rýchleho prechodu za pomoci „plameňov“, ktoré sprevádzajú celý šampionát. Svojou pestrosťou a rýchlym nástupom vytvárajú plynulý prechod medzi obrazovkami alebo ako doplnok ďalšieho druhu prechodu, ktorým je samotný logotyp. Ten sa rozbaľuje a zabaľuje v kvádrovom spôsobe. V poslednom rade využívam symbol loga, ktorý funguje na princípe zhodného strihu a plynulo prechádza do

doplňujúcich segmentov. Doplňujúce segmenty tvoria reklamné pasáže, prestávky medzi zápasmi, videá a grafické upútavky, príbehové línie a mnoho ďalších.



Obrázok 30 – Stručná ukážka rôznych grafických a animačných výstupov v statike

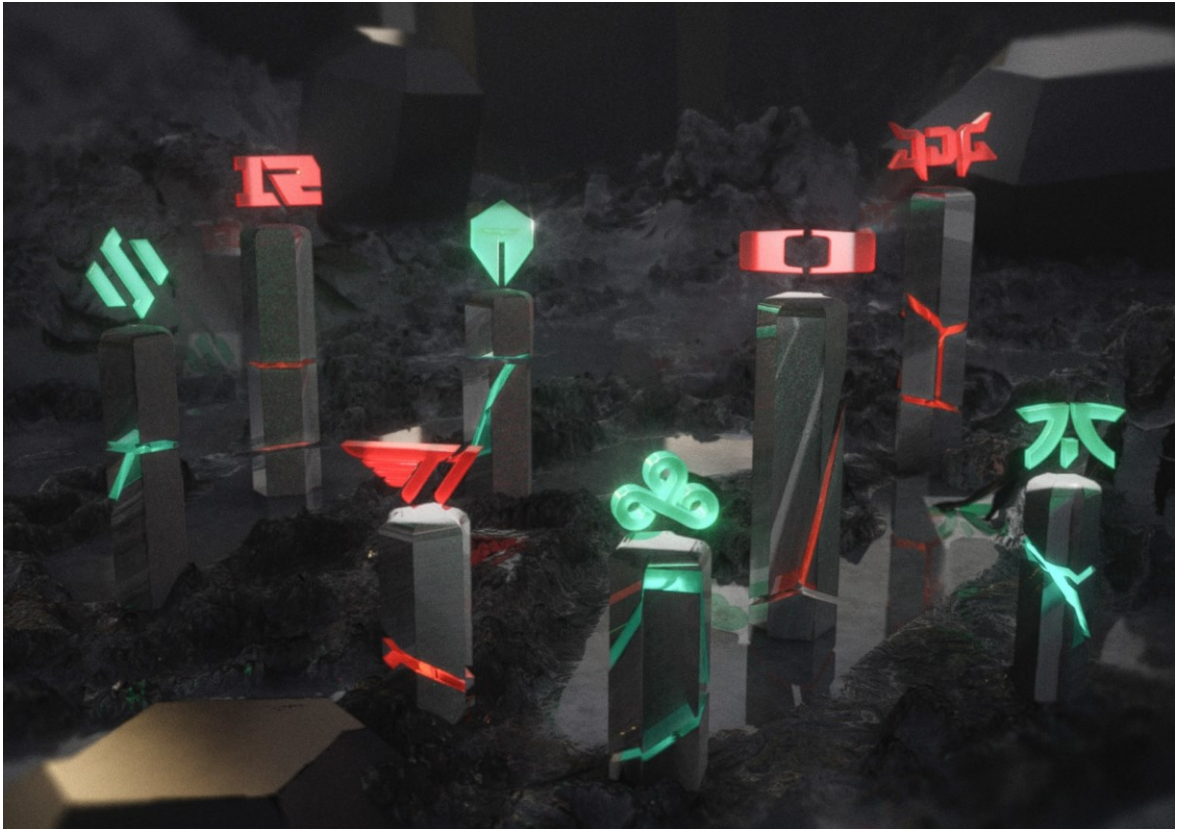
8.7.5 3D modely

Svoje znalosti s 3D grafikou som chcel v tomto projekte zveľadiť a naučiť sa nové techniky a spôsoby. Zároveň som chcel štýlovo nadviazať na moje začiatky vo svete grafického designu. Počiatočné koncepty sa ale drasticky odlišovali a nezapadli do myšlienky niektoré boli časovo náročné na spracovanie a vytvorenie funkčnej animácie.



Obrázok 31 – Konceptuálne návrhy 3D scén

Skúmaním rôznych spôsobov 3D animácií a modelovania sa mi napokon podarilo prepojiť tematiku práce s mojimi začiatkami v tejto oblasti. Vzhľad prostredia reprezentuje viaceré štádia turnaja podobne, ako farebné motívy, a tieto scény reflektujú myšlienku vzostupu. Mojou snahou bolo vytvoriť scénu, v ktorej sa nachádzajú logá tímov umiestnené na pilieroch. Tieto sa snažia sceliť, rásť a dosiahnuť vrchol. Cesta za šampionátom je náročná a nie každý ju ustojí, na čo poukazujú upadnuté piliere roztrúsené po scéne.



Obrázok 32 – Konečný render 3D scény

Vo finálnej fáze šampionátu v scéne prezentujem posledné dva tímy, ktoré sú takmer na vrchole v prítomnosti tých, ktorí tu cestu ustáli, avšak na samotný vrchol dokáže vystúpiť len jeden z nich.

ZÁVĚR

Vizuální identita byla pro mě zkouškou ve všech možných způsobech. Otestoval jsem si svoje hranice vytrvalosti a znalostí v disciplínách, v kterých se projekt pohyboval. Už niekoľko rokov som sa chcel odhodlať vypracovať rozhranie živého vysielania pre niektoré z turnajov LoL. Bakalársky projekt sa javil ako skvelá príležitosť na to, aby som sa o to pokúsil. Rozsah projektu sa počas realizácie rozratal a viackrát som narazil na nedostatky svojich schopností, čo ma nútilo hľadať alternatívne cesty alebo rozširovať svoje vedomosti. Určenie správneho postupu bolo náročné, ako aj hľadanie vylepšovania už existujúcich súčastí a dizajnu nových. Samotná komplexnosť projektu mi priniesla mnoho nových skúseností a vytýčila systematický proces riešenia kľúčových funkcií, ako aj nové techniky v rôznych animačných a grafických programoch, ktoré som využíval v procese. Pre mňa projekt nekončí obhajobou. Proces ma zaujal natoľko, že ho plánujem postupne zveľaďovať a dostať do finálnej podoby.

V rámci teoretickej práce som skúmal históriu a vývoj esportovej scény s cieľom lepšieho pochopenia rôznych využití. Približujem aj rozdelenie samotnej štruktúry a existujúcich šampionátov, ako aj ich vplyv na komerčný svet. Primárne som čerpal z rešerše posledných ročníkov turnajov, ktoré som použil ako vytýčenie štandardu, ktorého som sa snažil vo svojom projekte nasledovať. Prieskum štruktúry živého vysielania mi pomohol pochopiť spôsoby, akými prezentujú rôzne informácie a ich dôležitosť pre neprerušený zážitok diváka. Štúdium animačných techník mi umožnilo dynamicky a zábavne rozpohybovať jednotlivé statické grafiky a vybudovať balík animačného systému.

Cieľom bolo vytvoriť profesionálnu a funkčnú dynamickú identitu, ktorá jasne odkazuje na etablovaný štandard a zároveň posilňuje atmosféru šampionátu prostredníctvom silného a jasného motta spoločne s vytýčenou tematikou. V rámci identity kombinujem 3D a 2D prvky tak, aby sa navzájom dopĺňali, vytvárajúc pevný podklad pre rozhranie živého vysielania, v ktorom využívam rôzne segmenty, infografiky, vizuálne prvky, prekrývacie grafiky, štatistiky a vstupy. Statické a animačné prvky prezentujem vo video výstupe, chronologicky zoradenom podľa skutočného vysielania. Digitálne výstupy dopĺňajú propagačné materiály navrhnuté pre rôzne sociálne platformy a inzerčné printové plochy.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- ELLISON, Joe, © 2023. *A beginner's guide: to League of Legends esports*. Online. Redbull. Dostupné z: <https://www.redbull.com/int-en/league-of-legends-esports-beginners-guide#21-what-are-the-international-events>. [cit. 2024-04-21].
- LOL ESPORTS [@lolesports], 2018. *Behind the Stream - Episode 2: EU Production*. Online, video. 2018-04-27. Dostupné z: YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=5FuvZk8I9BY>. [cit. 2024-05-15].
- DOWLING, Jon, 2022. *Big Type: Graphic Design and Identities with Typographic Emphasis*. Counter-Print. ISBN 978-1838186579.
- Co je to Esport?*, © 2024. Online. Esport.cz. Dostupné z: <https://www.esport.cz/co-je-to-esport>. [cit. 2024-01-08].
- SHAW, Austin, 2019. *Design for Motion: Fundamentals and Techniques of Motion Design*. 2nd ed. Routledge. ISBN 978-1138318649.
- AACHEN, TechLabs, © 2021. *Determining win: percentage from draft phase in a professional League of Legends game*. Online. Medium. Dostupné z: <https://techlabs-aachen.medium.com/determining-win-percentage-from-draft-phase-in-a-professional-league-of-legends-game-59ea4e4d5c55>. [cit. 2024-04-21].
- Esports Chronology*, © 2019. Online. Medium.com. Dostupné z: <https://medium.com/@nicolas.besombes/esports-chronology-896e2a7b2f7e>. [cit. 2024-01-08].
- XNAPY [@Xnapycz], 2022. *HISTORIE LEAGUE OF LEGENDS ÚPLNÝ ZAČÁTEK AŽ SEASON 3*. Online, video. 2022-11-16. Dostupné z: YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=M3KJEtGmbE4>. [cit. 2024-05-15].
- TIERNAN, Jonny, © 2022. *Kinetic typography: the what, why, and how*. Online. Linearity. Dostupné z: <https://www.linearity.io/blog/kinetic-typography/>. [cit. 2024-04-21].
- LOL EPORTS MSI 2022*, © 2022. Online. Behance. Dostupné z: <https://www.behance.net/gallery/145015463/LOL-EPORTS-MSI-2022>. [cit. 2024-04-21].
- RICHARDSON, Jacob, © 2024. *Seamless Storytelling: The Power of Match Cuts in Animation*. Online. School of Motion. Dostupné z: <https://www.schoolofmotion.com/blog/match-cuts>. [cit. 2024-04-21].

RICHARDSON, Jacob, © 2024. *Six Essential Motion Design Transitions*. Online. School of Motion. Dostupné z: <https://www.schoolofmotion.com/blog/six-essential-motion-design-transitions-tutorial>. [cit. 2024-04-21].

Summoning: the Worlds Dragon, © 2017. Online. Nexus: League of Legends. Dostupné z: <https://nexus.leagueoflegends.com/en-us/2017/12/dev-summoning-the-worlds-dragon/>. [cit. 2024-04-21].

COLLIS, William, 2020. *The Book of Esports: The Definitive Guide to Competitive Video Games*. RosettaBooks. ISBN 978-1948122573.

The importance: of pacing in video production, © 2024. Online. Loveridge: digital. Dostupné z: <https://loverridgedigital.com/the-importance-of-pacing-in-video-production/>. [cit. 2024-04-21].

LEE, Julia, © 2017. *The opening ceremony for the 2017: World Championship finals had a live performance and a dragon*. Online. Riftherald. Dostupné z: <https://www.riftherald.com/lol-worlds/2017/11/4/16605868/league-of-legends-worlds-2017-opening-ceremony>. [cit. 2024-04-21].

The Success of StarCraft: in South Korea: A Look into the Country's Gaming Culture, © 2023. Online. Medium.com. Dostupné z: <https://medium.com/@manyeong.lee99/the-success-of-starcraft-in-south-korea-a-look-into-the-countrys-gaming-culture-2e176069d26c>. [cit. 2024-01-08].

STONE, R. Brian a WAHLIN, Leah (ed.), 2018. *The Theory and Practice of Motion Design: Critical Perspectives and Professional Practice*. Routledge. ISBN 978-1138490802.

What are lower thirds: in video broadcasting?, © 2023. Online. Keepthescore. Dostupné z: <https://keepthescore.com/blog/posts/lower-thirds/>. [cit. 2024-04-21].

2023 World Championship: Ruleset vFinal EN, 2023. Online. Riot Games. Dostupné z: https://assets.contentstack.io/v3/assets/bltad9188aa9a70543a/blt9e45826da232267a/652490b584295ea6b6944c76/2023_World_Championship_Ruleset_vFinal_EN.pdf. [cit. 2024-04-21].

SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK

LAN – Local Area Network: prepojené počítačov káblom, bez internetového prepojenia.

RTS – Real Time Strategy: stratégia v reálnom čase

FPS – Fast Pased Shooter: strelačka

FGC – Fighting game community: bojové hry

MOBA – Multiplayer Online Battle Arena: online bojová aréna viacerých hráčov

ADC – Attack Damage Carry: strelec

MMR – Matchmating Rating: hodnota, ktorá určuje úroveň zručností každého hráča.

LOL – League of Legends: herný titul spoločnosti Riot Games

WORLDS – League of Legends World championship: každoročný svetový šampionát

MSI – Mid Season Invitational: ročný medziseónny turnaj

XR – Extended reality: rôzne techniky rozšírenej reality

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obrázok 1 – Segmentovanie esport štruktúry, 2024 (esport.cz).....	11
Obrázok 2 – Intergalactic Spacewar Olympics (printscreen)	13
Obrázok 3 – Herné rozhranie StarCraft (printscreen).....	14
Obrázok 4 – Herné rozhranie Warcraft III (printscreen)	16
Obrázok 5 – Herné rozhranie DOTA (printscreen)	17
Obrázok 6 – Herné rozhranie League of Legends (printscreen).....	18
Obrázok 7 – Fotografia z 2011 League of Legends šampionátu (printscreen).....	21
Obrázok 8 – Fotografia z 2022 League of Legends šampionátu (Ellison, © 2023)	23
Obrázok 9 – Fotografia živého vysielania svetového šampionátu (Aachen, © 2021).....	28
Obrázok 10 – Príklad Youtube bannerov z roku 2013 (printscreen).....	29
Obrázok 11 – Fotografia CGI draka na pódiu WORLDS 2017 (Summoning, © 2017)	31
Obrázok 12 – Krátka vizuálna prezentácia 2022 ročníku (Riot LOL Worlds 2022, © 2022)	33
Obrázok 13 – Krátka vizuálna prezentácia MSI (LOL EPORTS MSI 2022, © 2022)	35
Obrázok 14 – Príklad spodnej tretiny vo vysielaní (LOL EPORTS MSI 2022, © 2022) ...	39
Obrázok 15 – Rozpis postupu Ban/Pick fázy z knihy pravidiel. (2023 World Championship, 2023)	42
Obrázok 16 – Fotografia živého vysielania pozápasovej fázy (printscreen)	43
Obrázok 17 – Ukážka využitia motta vo vizuálnej prezentácii	49
Obrázok 18 – Ukážka zvolených písiem	50
Obrázok 19 – Základná farebná paleta	51
Obrázok 20 – Farebné využitie v animačnom prevedení	51
Obrázok 21 – Statická ukážka animačného princípu	52
Obrázok 22 – Finálny koncept loga a jeho postup.....	53
Obrázok 23 – Logotyp v primárnej forme s rôznymi využitiami	53
Obrázok 24 – Ukážka logotypu v propagačnej grafike	54
Obrázok 25 – Krátka zbierka príkladov dolných tretín	55
Obrázok 26 – Príklady rôznych informačných grafík	55
Obrázok 27 – Herné prostredie živého vysielania z WORLDS 2023	56
Obrázok 28 – Set piktogramov	56
Obrázok 29 – Mnou navrhnuté herné prostredie	57
Obrázok 30 – Stručná ukážka rôznych grafických a animačných výstupov v statike	58
Obrázok 31 – Konceptuálne návrhy 3D scén	58
Obrázok 32 – Konečný render 3D scény	59

