

Vizuální styl esportové akce MSI 2026

Hana Knapová

Bakalářská práce
2025



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací
Ateliér Digitální design

Akademický rok: 2024/2025

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení:	Hana Knapová
Osobní číslo:	K22003
Studijní program:	B0212A310004 Multimédia a design
Specializace:	Digitální design
Forma studia:	Prezenční
Téma práce:	Vizuální styl a online propagace akce

Zásady pro vypracování

- 1) Rešerše inspiračních zdrojů vztahujících se k tématu práce
 - 2) Vlastní analýza poznatků pro následující práci s tématem
 - 3) Variantní návrhy řešení
 - 4) Postup zpracování vybrané varianty řešení
 - 5) Tvorba prezentace zpracovaného řešení:
- Textová a dokumentační část:
- text v rozsahu 20 – 25 normostran (vlastní text Úvod až Závěr) obsahující popis projektu – rešerše a analýza problematiky (+ obrazové přílohy), definice záměru a cíle, popis postupu, popis výsledného řešení; minimální počet relevantních zdrojů 8, z toho minimálně 4 cizojazyčné
 - obrazový obsah dokumentace projektu – skici, nákresy, vizualizace, výsledné řešení v rozsahu 12 stran A4
- Praktický tvůrčí výstup:
- prototyp nebo funkční řešení v měřítku 1:1 (případně jiné dle charakteru projektu a konzultace s vedoucím práce)
 - grafická prezentace v rozsahu minimálně 2,8 m², multimediální prezentace ve formě a rozsahu dle konzultace s vedoucím práce
 - autorská grafická úprava textové / dokumentační části – 1 výtisk

Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná/elektronická**

Seznam doporučené literatury:

COOKE, Andy, [2018]. Graphic Design for Art, Fashion, Film, Architecture, Photography, Product Design and Everything in Between. Prestel. ISBN 9783791383507.

CROOK, Ian a Peter BEARE, [2016]. Motion graphics: principles and practices from the ground up. New York: Fairchild Books. ISBN 9781472569004.

KOČÍČKA, Pavel a BLAŽEK, Filip, [2004]. Praktická typografie. Vyd. 2. Brno: Computer Press. ISBN 80-7226-385-4.

SHAW, Austin, [2015]. Design for motion: motion design techniques & fundamentals. Burlington: Focal Press. ISBN 9781138812093.

WILLIAMS, Richard, [1999]. The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators. Farrar, Straus and Giroux. ISBN 978-08-6547-897-8.

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

Datum zadání bakalářské práce: **1. listopadu 2024**

Termín odevzdání bakalářské práce: **23. května 2025**

L.S.

Mgr. Josef Kocourek, Ph.D.
děkan

MgA. Bohuslav Stránský, Ph.D.
vedoucí ateliéru

Ve Zlíně dne 2. prosince 2024

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním bakalářské práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb., v platném znění bez ohledu na výsledek obhajoby;
- bakalářská práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- jedno vyhotovení bakalářské práce v listinné podobě bude ponecháno Univerzitě Tomáše Bati ve Zlíně k uložení;
- 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 Univerzita Tomáše Bati 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, považují 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(a) samostatně a použitou literaturu jsem řádně citoval(a); v případě publikace výsledků budu uveden(a) jako spoluautor;
- odevzdaná verze bakalářské práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou obsahově totožné.

Ve Zlíně, dne

.....
podpis autora

ABSTRAKT

Tato bakalářská práce se zaměřuje na návrh nového vizuálního stylu pro esportový turnaj MSI 2026. Cílem práce je vytvořit jednotný vizuální jazyk, který koresponduje s charakterem turnaje, jeho hodnotami a atmosférou. Řešení zahrnuje grafické a animační prvky použitelné pro různé platformy – od vysílací grafiky přes event branding až po sociální média. Projekt si klade za cíl propojit moderní designové trendy s požadavky na konzistentní vizuální komunikaci v rámci esportového prostředí. Výsledný vizuální styl by měl nejen posílit identitu turnaje, ale také zlepšit divácký zážitek. Práce také cílí na analýzu významu vizuální identity v esportu, zkoumání designových trendů a srovnání přístupů komunikace u předchozích ročníků MSI. Cílem je identifikovat klíčové prvky, které přispívají k zapamatovatelnosti a použitelnosti vizuálu esportových turnajů.

Klíčová slova: esport, vizuální styl, event branding, motion design

ABSTRACT

This bachelor thesis focuses on the design of a new visual style for MSI 2026 esport tournament. The purpose of the thesis is to create a unified visual language that corresponds with the character of the tournament, its values and atmosphere. The design solution includes graphic and animation elements applicable to a variety of platforms – from broadcast graphics to event branding to social media. The project aims to combine modern design trends with the requirements for consistent visual communication within the esports environment. The resulting visual style should not only reinforce the identity of the tournament, but also enhance the viewer experience. The thesis also aims to analyse the importance of visual identity in esports, exploring design trends and comparing communication approaches in previous years of MSI. The goal is to identify key elements that contribute to the memorability and usability of esport tournament visuals.

Keywords: esport, visual style, event branding, motion design

Chtěla bych poděkovat především svému příteli Ondrovi za neskutečnou oporu, trpělivost a to, že se mnou překonal každé vysokoškolské sesypání. Taky za všechny cenné technické rady, bez kterých by tato práce nebyla z půlky taková, jaká je.

Děkuji svým holkám Gabči a Barči za motivaci, zpětnou vazbu, mentální podporu po celou dobu mého studia, a hlavně za to jaké jsou.

Dík patří i mým rodičům – za to, že mi umožnili studovat to, co mě opravdu baví, a podporovali mě i přesto že dodnes nemají úplně tušení, co to vlastně dělám.

A nakonec děkuji Lolku za to, že mi během psaní připomínalo, jak vypadá prohra – což mě paradoxně motivovalo to konečně vyhrát aspoň tady. GGWP.

“Victors are the sole authors of history. Time to write our chapter.”

– Xayah

OBSAH

ÚVOD.....	11
1 ESPORT.....	12
1.1 HISTORIE ESPORTU	13
2 LEAGUE OF LEGENDS	16
2.1 LEAGUE OF LEGENDS ŠAMPIONÁTY.....	19
3 VIZUÁLNÍ IDENTITA TURNAJŮ A VYSÍLÁNÍ.....	21
3.1 KLÍČOVÉ PRVKY VIZUÁLNÍ IDENTITY ESPORTOVÝCH UDÁLOSTÍ.....	22
4 ANALÝZA VIZUÁLNÍHO STYLU MSI.....	27
4.1 OBDOBÍ 2015–2019	27
4.2 OBDOBÍ 2021–2024	28
4.2.1 MSI 2021 – „Break Out“.....	28
4.2.2 MSI 2022 – „Take Notes“.....	29
4.2.3 MSI 2023 – „Defy“	30
4.2.4 MSI 2024 – „Become the Unknown“	31
5 ANALÝZA VYSÍLÁNÍ.....	33
5.1 VÝVOJ HERNÍHO OVERLAYE	33
5.1.1 MSI 2016.....	33
5.1.2 MSI 2024.....	35
5.1.3 Turnaj First Stand.....	36
6 ÚVOD A KONCEPT ŘEŠENÍ.....	38
7 VIZUÁLNÍ STYL.....	40
7.1 TYPOGRAFIE.....	40
7.2 LOGO.....	41
7.3 GRAFICKÉ MOTIVY	42
7.4 BAREVNOST	46
7.5 ANIMAČNÍ JAZYK	47
8 PRVKY VÝSTUPU.....	48
8.1 STATICKE MATERIÁLY	48
8.2 BROADCAST	49
8.3 FORMAT EXPLAINER.....	51
8.4 MOCKUP VIDEO	53
9 TECHNICKÉ ŘEŠENÍ A NÁSTROJE	54
9.1 PRACOVNÍ PROCES A ORGANIZACE PROJEKTU	54
9.2 TECHNICKÉ LIMITY A TESTOVÁNÍ.....	55
ZÁVĚR	56

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	59
SEZNAM OBRÁZKŮ	62

ÚVOD

V posledních letech se esport stal masivním globálním fenoménem, který přitahuje miliony aktivních hráčů i diváků. Hry jako League of Legends patří mezi nejpobulárnější tituly, ke kterým se pořádají prestižní mezinárodní turnaje. Právě Mid-Season Invitational (MSI) je jednou z nejvýznamnějších akcí v herním roce a narozdíl od mistrovství světa, které si dlouhodobě drží formálnější styl, odvážnější vizuální povaha MSI dává větší prostor pro kreativní interpretaci – právě proto se tento turnaj stal středobodem této práce. Volba tématu vychází z mé osobní motivace – dlouhodobého zájmu o herní kulturu a zároveň odborného zaměření zejména na motion design. Toto prolnutí zájmů pro mě představovalo inspirativní prostor pro návrh vizuálního stylu, který odpovídá energii esportového prostředí i očekáváním její komunity.

Cílem je navrhnout soudržný a atraktivní vizuální styl pro MSI 2026, který bude funkční napříč různými formáty – od grafiky pro živé vysílání, bannery, znělky, až po vizuály pro sociální sítě. Navržená identita má vycházet z charakteru turnaje, jeho hodnot a atmosféry, a zároveň respektovat technologická omezení a produkční požadavky reálného esportového přenosu. Kladu důraz na vytvoření jednotného vizuálního jazyka, který se snadno uplatní ve všech potřebných kanálech a je snadno zapamatovatelný. Výsledné řešení má posílit identitu turnaje a zároveň obohatit divácký zážitek.

Na začátku jsem se věnovala analýze tématu – definovala jsem klíčové pojmy a kontext esportu, zkoumala historii turnaje MSI i dosavadní podobu jeho vizuální komunikace. Součástí bylo také zohlednění současných designových trendů i specifik cílové skupiny. Na základě těchto poznatků jsem navrhla nový koncept vizuální identity, který jsem dále rozpracovala do konkrétních návrhů – například logotypu, grafických motivů a animačních sekvencí – a demonstrovala jejich použití napříč různými výstupy.

Výsledkem je návrh jednotné a funkční vizuální identity MSI 2026, která by mohla být využita v reálné produkci turnaje. Celý projekt tak představuje spojení výzkumu tématu a kreativního přístupu, jehož cílem je vytvořit vizuální styl, který reflektuje jedinečnost herního prostředí i ambice samotného turnaje. Projekt mi umožnil rozvinout nejen odborné dovednosti v oblasti motion designu, ale také schopnost koncepčně a systémově přemýšlet o vizuální komunikaci v rámci takto komplexní události.

1 ESPORT

Esport, zkráceně z anglického „electronic sports“, označuje organizované soutěžní hraní videoher, které v posledních letech získalo obrovskou popularitu po celém světě. Jde o utkání dvou a více jednotlivců či týmů v jakékoliv počítačové hře, na libovolné platformě, podle předem stanovených pravidel, podobně jako v tradičních sportech.¹

Tato disciplína zahrnuje široké spektrum herních titulů a dá se soupeřit prakticky v jakékoliv kooperativní hře – od populárních stříleček (například Counter-Strike: Global Offensive nebo Valorant), her typu MOBA (League of Legends, Dota 2) až po karetní hry (Hearthstone) či sportovní simulátory (FIFA).

Profesionální esportové týmy nebo organizace fungují na podobných principech jako klasické sportovní kluby – hráči mají smlouvy, pravidelný tréninkový režim a často i trenéry nebo analytiky, kteří jim pomáhají s herními strategiemi. Připojení k takovému týmu poskytuje hráčům nejen zázemí a finanční stabilitu, ale také přístup k profesionálnímu vedení a podmínkám. Hráči se poté pod záštitou tohoto týmu účastní soutěží na velkých turnajích, kde se hraje o vysoké finanční odměny a prestižní tituly. Mezi nejznámější turnaje patří například Worlds pro hru League of Legends, nebo The International pro Dota 2, jejichž sledovanost se pohybuje v desítkách milionů diváků.

Hrát se také může na poloprofesionální či amatérské úrovni. To většinou znamená že hráč nemá s organizací plnohodnotnou smlouvu a nedostává pravidelný finanční příjem. Organizace či tým za něj ale často hradí náklady spojené s turnaji, technickým vybavením nebo jiné benefity.²

Divácká základna esportu roste každým rokem a může za to i rostoucí zájem o gaming³ jako takový. Tento nárůst popularity je ale také poháněn dostupností streamovacích⁴ platforem, jako jsou Twitch a YouTube, kde diváci mohou sledovat zápasy živě a komunikovat s ostatními fanoušky v reálném čase. Významnou roli hrají také streameři⁵ a influenceři⁶, kteří zápasy komentují, analyzují a sdílejí své postřehy s fanoušky. Tato přímá návaznost mezi hráči, týmy a komunitou je jedním z klíčových faktorů úspěchu esportu.

¹ Česká asociace esportu, 2025.

² Česká asociace esportu, 2025.

³ Obecný výraz pro hraní her

⁴ Stream – živé vysílání

⁵ Osoba, která vysílá online prostřednictvím živého vysílání

⁶ Osobnost známá na sociálních sítích

Esport se tak rychle stal multimilionovým průmyslem, do kterého investují nejen herní společnosti, ale také globální značky z oblastí technologií, oblečení nebo automobilového průmyslu. Vznikají profesionální ligy, tréninková centra a esportové akademie, které vychovávají nové generace hráčů. Tento dynamický rozvoj ukazuje, že hraní videoher už dávno není jen volnočasovou aktivitou, ale významným fenoménem s pevnou pozicí v moderní společnosti a zábavním průmyslu.

1.1 Historie esportu

Fenomén esportu se může zdát jako novodobá záležitost, ale zárodky prvních videoherních soutěží najdeme už na začátku 70. let minulého století, se kterými jsou spjaty počátky počítačových her. První známý esportový turnaj se konal 19. října 1972 na Stanfordově univerzitě pod názvem „Intergalactic Spacewar Olympics“. Tento turnaj, organizovaný novinářem Stewartem Brandem, byl zaměřen na hru Spacewar, vyvinutou v roce 1962 na MIT. Vítězem se stal doktorand Bruce Baumgart, který jako cenu obdržel roční předplatné časopisu Rolling Stone.⁷

V následujících desetiletích se soutěžní hraní videoher rozvíjelo, avšak nejvýznamnější posun nastal na přelomu tisíciletí v Jižní Koreji. Po vážné finanční krizi v roce 1997 se jihokorejská vláda rozhodla investovat do rozvoje internetové a telekomunikační infrastruktury. To vedlo k vzniku takzvaných „PC bangů“ – veřejných herních center a internetových kaváren, kde se hráči scházeli, pořádali neformální soutěže a sdíleli svou vášeň k videohrám. Popularita těchto center vedla Jihokorejskou vládu – s vidinou potenciálu zcela nového trhu – k založení Korejské esportové asociace (KeSPA), první vládní organizace věnující se regulaci a podpoře esportu. Tímto se Jižní Korea stala předním reprezentantem a centrem esportu a vzorem pro většinu dalších národních regulačních orgánů.⁸

Zásadní roli v dalším etablování esportu sehrály dvě hry – StarCraft a jeho pokračování StarCraft II, od společnosti Blizzard Entertainment, a později také DOTA 2 od Valve Corporation. Zatímco série StarCraft se stala naprostým fenoménem především v Jižní Koreji a stála u zrodu prvních vývojářsky organizovaných profesionálních lig, DOTA 2 si postupně vybudovala silné mezinárodní postavení. Díky široké síti menších komunitních

⁷ *First esports event*, 2025.

⁸ LEROUX-PARRA, *Esports Part 1: What are Esports?*, 2020.

turnajů a rostoucímu zájmu sponzorů se kolem ní vytvořil jeden z největších esportových ekosystémů na světě.⁹

Dota zároveň připravila půdu pro další tituly žánru MOBA, mezi nimiž se nejvýrazněji prosadila hra League of Legends. Ta přichází na scénu ale později, a to v roce 2011. Již dva roky po svém vydání registrujeme první oficiální turnaj, a to světový šampionát zvaný Worlds, který se konal ve Švédském Jönköpingu, jako součást technického a počítačového festivalu DreamHack Summer 2011. Neměl tedy ani vlastní prostor a status, a jako prize pool¹⁰ sloužilo „pouhých“ 100 000 dolarů. I přes tento skromný začátek se zapsal do historie – nejen jako startovní bod dlouholeté tradice světových šampionátů, ale také to byl první a poslední šampionát, kterému dominoval evropský tým.¹¹



Obrázek 1 První světový šampionát hry League of Legends¹²

Spolu s rostoucím úspěchem samotné hry i její profesionální scény esport vzkvétal. Tyto světové šampionáty se staly každoroční tradicí a postupně se k nim přidali další. Pro porovnání – poslední finále Worlds se konalo v Londýnské o2 aréně, s prize poolem 2 225 000 dolarů¹³ a v jeden moment skoro sedmi miliony online diváků, což z něj činí doposud nejpopulárnější esportovou událost na světě¹⁴.

⁹ LEROUX-PARRA, *Esports Part 1: What are Esports?*, 2020.

¹⁰ Celková finanční odměna, která je rozdělena mezi hráče

¹¹ STEWART, *LoL World Champions 2011-2024: Every winner and team*, 2025.

¹² *Worlds Season 1*, 2025.

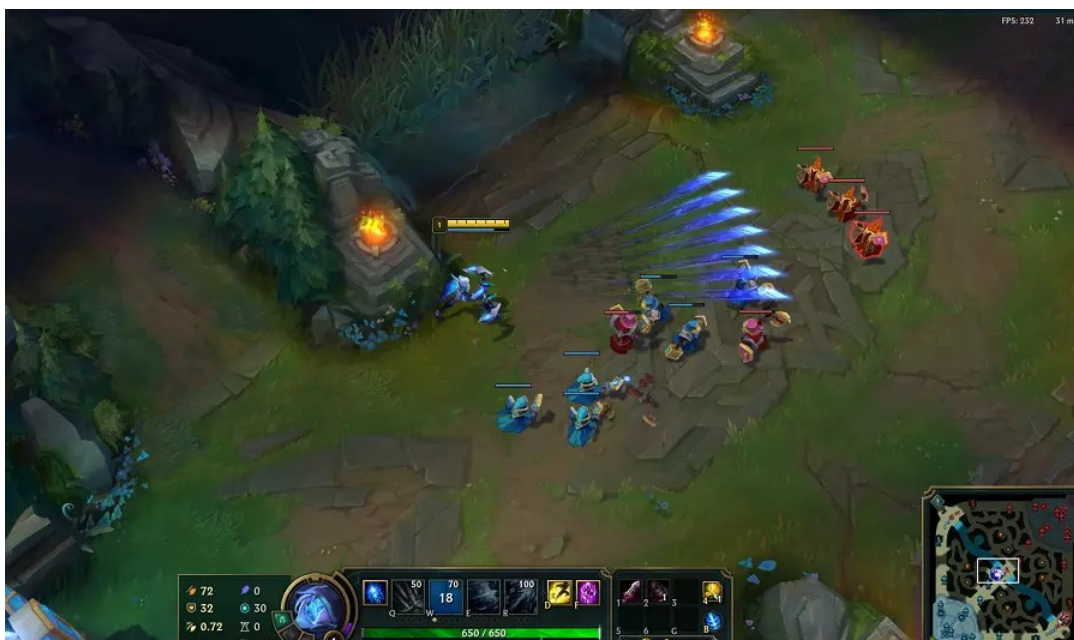
¹³ *2024 World Championship*, 2025.; *2024 World Championship*, 2025.

¹⁴ *The top 10 most-viewed esports events of 2024*, 2025.

Z dnešních čísel je zřejmé, jak rychle a výrazně se herní kultura proměnila. Z původních studentských turnajů v univerzitních učebnách se esport přenesl do vyprodaných arén, s produkčními rozpočty, diváckým zájmem a sponzorským zázemím, které se dají srovnávat s těmi největšími tradičními sporty.

2 LEAGUE OF LEGENDS

League of Legends (zkráceně LoL) je týmová strategická hra žánru MOBA (Multiplayer Online Battle Arena, v překladu bojová aréna pro více hráčů), kterou v roce 2009 vydala americká společnost Riot Games. Základní herní režim je postaven na souboji dvou pětičlenných týmů na fiktivním bojišti zvaném „Vyvolávačův žleb“ v boji o nepřátelskou základnu známou jako „Nexus“. Na výběr mají až ze 170 tzv. „šampionů“ se svými specifickými kouzly či útoky, za které mohou hrát. Hra má rozsáhlý systém předmětů, úrovní a schopností, který hráčům umožňuje přizpůsobit si svého šampiona i během zápasu, který obvykle trvá 30 až 60 minut.¹⁵



Obrázek 2 Screenshot ze hry¹⁶

Herní prostor je rozdělen do tří hlavních linek – horní (top), střední (mid) a dolní (bot) – a do prostoru mezi nimi (jungle), který slouží k získávání dodatečných herních zdrojů a umožňuje strategický pohyb po mapě. Každý hráč na sebe bere specifickou roli v rámci týmu (např. bojovník na blízko, mág, střelec nebo podpůrná postava), čímž vzniká prostor pro komplexní týmovou souhru.

¹⁵ How to play, 2025.

¹⁶ How to Screenshot in League of Legends?, 2024.

Obrázek 3 Mapa Vyvolávačova žlebu¹⁷

Během zápasu hráči sbírají herní měnu (zlatáky), nakupují předměty zlepšující schopnosti jejich postavy a snaží se získat další objektivy – věže, neutrální monstra nebo hlavní cíle mapy jako jsou draci a Baron Nashor. Tyto prvky ovlivňují tempo hry a představují klíčové body zájmu, okolo kterých se točí většina týmových střetů.

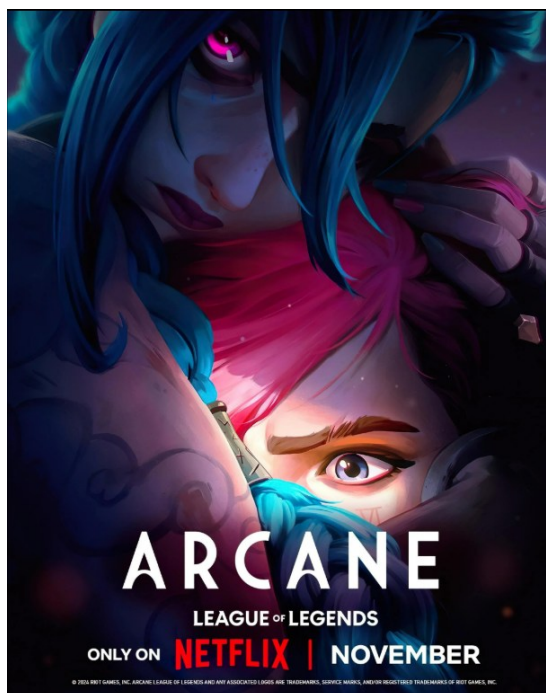
Zápasu předchází draft fáze, ve které si oba týmy střídavě vybírají své šampiony. Tato část je klíčová pro celkovou strategii – týmy nejen volí šampiony, kteří se hodí k jejich hernímu stylu, ale zároveň se snaží soupeři zamezit v přístupu k postavám, které by pro něj mohly být výhodné (tzv. banování). Draft fáze tak představuje důležitý taktický moment, kde se uplatňuje znalost mety (nejefektivnějších strategií daného období) i předvídání soupeřových rozhodnutí. Výběr šampionů často určuje rytmus celého zápasu a může výrazně ovlivnit konečný výsledek.

¹⁷ *League of Legends Map Explained*, 2025.

Obrázek 4 Draft pick obrazovka¹⁸

Z pohledu designu je však podstatné, že League of Legends není jen herní systém – je to rozsáhlý a dlouhodobě budovaný vizuální svět. Každý šampion pochází z jiné frakce či regionu, které mají vlastní estetiku, barvy, tvarosloví i tematiku – od klasického fantasy přes sci-fi až po stylizované městské kultury. Tyto prvky se promítají nejen do samotných postav, ale i do uživatelského rozhraní, animací schopností, prostředí map a také do vizuální identity šampionátů. Riot Games zároveň rozšiřuje svůj narativní svět i mimo herní prostředí, a to prostřednictvím hudebních projektů jako například K/DA nebo animovaného seriálu Arcane, kde se propojují jednotlivé vizuální světy.

¹⁸ What is Draft Pick in League of Legends?, 2022.

Obrázek 5 Plakát k seriálu Arcane¹⁹

2.1 League of Legends šampionáty

Herní rok je strukturován do několika regionálních lig, které zastupují geograficky rozdělené části světa, jako jsou Amerika (LTA), EMEA (LEC), Korea (LCK), Čína (LPL) a Asie/Pacifik (LCP). Každý z těchto regionů pořádá vlastní sezónu složenou ze tří splitů, z nichž nejlepší týmy postupují na mezinárodní turnaje.²⁰

Nejvýznamnějším a nejsledovanějším šampionátem v roce je mistrovství světa (tzv. Worlds), které se koná na podzim a představuje vrchol soutěžního roku. Tento turnaj je známý pro svůj velmi formální, téměř ceremoniální vizuální styl – důraz je kladen na prestiž, triumf a globální význam celé události.

Druhým největším šampionátem je Mid-Season Invitational (MSI), který probíhá zhruba v polovině sezóny a na scénu přichází až v roce 2015. Každoročně se na něm setkávají vítězové jednotlivých regionálních lig, a vytváří tak jedinečnou směsici herních stylů a kultur. Právě tato diverzita a mezi-regionální charakter MSI se často odráží i v jeho vizuálním zpracování, které bývá kontrastně experimentálnější, dynamičtější a hravější než čistý a formální styl Worlds.

¹⁹ Arcane, 2021.

²⁰ League Handbook, 2025.

Turnaje probíhají v několika fázích v průběhu několika dní až týdnů. Formát se každoročně liší – týmy se utkávají podle předem stanoveného systému, který může zahrnovat švýcarský systém nebo jiné jeho varianty. Obecně ale platí, že se týmy postupně vyřazují, až zůstane jediný vítěz. Ten si jako odměnu odnáší – mimo prestiž a titul vítěze – největší finanční podíl z turnaje.

Každý turnaj se vysílá online, převážně na platformách Twitch nebo YouTube. Fanouškovskou základnu tedy tvoří převážně online diváci a fyzický zážitek je v tomto případě až na sekundárním místě.

Oba turnaje bývají každoročně zasazeny do určitého motta či tématu (např. „Make Them Believe“, „Become the Unknown“ nebo „One & Only“), které udává tón nejen celkové atmosféře, ale zejména vizuální a narativní stránce události. Organizátoři kladou důraz na co největší divácký zážitek, a proto je tradičně součástí vysílání i slavnostní zahájení s hudebními vystoupeními, choreografiemi nebo digitálními show. Během zápasů probíhají živé vstupy do komentátorského studia, kde se rozebírají strategie, probíhají rozhovory s hráči i trenéry a ukazují se detailní analýzy pomocí dat a interaktivních nástrojů. Součástí jsou i hráčské profily, záběry ze zákulisí a segmenty věnované příběhům týmů – vše s cílem vytvořit silný emocionální zážitek a přiblížit hráče fanouškům.



Obrázek 6 Světový šampionát 2024²¹

²¹ YOUNG-WOLFF, *League of Legends World Championship 2024 - Finals*, 2024.

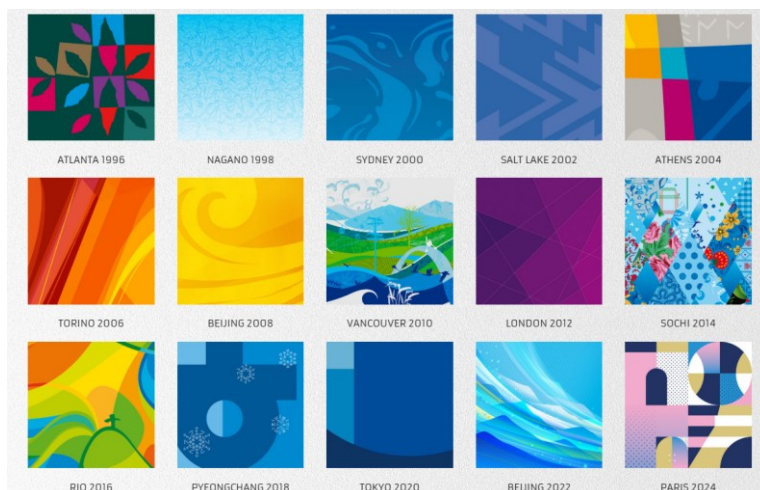
3 VIZUÁLNÍ IDENTITA TURNAJŮ A VYSÍLÁNÍ

Vizuální identita v prostředí esportu prošla během poslední dekády dramatickým vývojem. Od čistě užitého rozhraní a základních informačních panelů až po komplexní, propracované systémy grafické komunikace. Tento posun je úzce spojen s profesionalizací samotné scény, rostoucím zájmem značek a sponzorů, vývojem digitálních technologií i stoupajícími nároky diváků. Zatímco dřívější turnaje si vystačily s několika statickými obrazovkami a jednoduchým logem, dnešní události operují s propracovanými vizuálními systémy, které zahrnují dynamickou motion grafiku, typografické systémy, tematickou barevnost, stylizované animace a scénografii propojenou s audiovizuálním narativem. Esport tak přestal být pouze soutěžní platformou – stal se plnohodnotným kulturním zážitkem, který využívá design jako jeden z hlavních nositelů identity a emocí.

Jedním z nejvýraznějších a současně nejcharakterističtějších rysů LoL esportových turnajů je každoroční proměna jejich vizuální identity. Každý ročník získává nový grafický styl, vlastní téma, unikátní barevnou paletu, typografii i styl animací. Výsledkem je, že vizuální identita není vnímána jako neměnný manuál, ale jako sezónní designový jazyk – živý, aktuální a přizpůsobitelný.

Tento přístup je částečně srovnatelný s dalšími sportovními událostmi, jako jsou například Olympijské hry, které rovněž pro každý ročník navrhují svůj unikátní vizuální jazyk. Každý ročník tak reflektuje místní kulturu, technologický vývoj a estetické tendence dané doby.²² Podobně se vizuální identita mění i u některých filmových festivalů či světových výstav. Rozdíl oproti esportu však spočívá v míře flexibility a experimentu. Zatímco olympijská grafika stále čerpá z tradiční estetiky a musí respektovat vizuální pravidla Mezinárodního olympijského výboru, esportové turnaje se často zcela odpoutávají od minulých ročníků a staví každý vizuál od základů zcela jinak – bez nutnosti zachovávat dlouhodobé rámce.

²² *The Look of the Games*, 2023.



Obrázek 7 Screenshot z webu theolympicdesign.com²³

Na rozdíl od dalších tradičních sportovních lig jako je Premier League, NHL nebo UEFA, které si obvykle udržují stabilní grafickou identitu napříč lety a provádějí spíše drobné úpravy jako evoluční branding, esportové turnaje pracují s plnou vizuální proměnou. Ta je vnímána jako součást očekávání diváků, kteří nejsou pouze pasivními příjemci, ale součástí komunity zvyklé na rychlost, dynamiku, nové sezóny, skin²⁴ a změny prostředí.

Současně s tím ale vzniká potřeba budovat určité vizuální prvky continuity – tedy symboly, motivy nebo stylistické znaky, které se v grafice objevují napříč ročníky a pomáhají udržovat značku turnaje čitelnou a rozpoznatelnou. Může jít o motivy inspirované samotnou hrou, jako jsou barvy základen, hextech²⁵ vzory, ale také o prvky ve vysílání – například pozice ukazatelů skóre, draftového rozhraní nebo časové osy. Tyto grafické struktury často vycházejí z principů základního herního uživatelského rozhraní, které má být intuitivní pro hráče i diváka z jakéhokoli regionu bez ohledu na jazykovou bariéru. Právě tato vizuální srozumitelnost zajišťuje, že i při každoroční proměně tématu zůstává základní orientace zachována a turnaj si udržuje svou identitu napříč roky i kontinenty.

3.1 Klíčové prvky vizuální identity esportových událostí

Každoroční proměna vizuálu přináší nejen estetickou variabilitu, ale zároveň klade vysoké nároky na strukturu a organizaci vizuálních prvků. Aby byl turnaj divácky srozumitelný, emocionálně silný a technicky zvládnutelný napříč desítkami kanálů (od Twitch přenosů až

²³ *The Look of the Games*, 2023.

²⁴ Čistě estetická grafická změna, která mění vzhled postav nebo předmětů ve videohrách.

²⁵ Magická technologie ze světa LoL, vyobrazená většinou jako modrý elektrický náboj

po animované spoty v aréně), musí být vizuální jazyk sestaven z dobře definovaných komponent. Z tohoto důvodu se i v rámci jednoho ročníku buduje identita jako jednotný systém – skládající se z jasně definovaných barev, tvarů, animací, fontů i zvukových stop. Tento systém umožňuje tvůrcům pracovat konzistentně napříč různými médii a zároveň zachovat kreativní svobodu pro adaptace.

Následující prvky představují klíčové stavební kameny identit a vysílání těchto turnajů a ukazují, jak se technická organizace propojuje s estetickým vyjádřením:

Barevné kódování týmů

Barvy týmů hrají jako v jakémkoliv jiném sportu zásadní roli. V základním herním prostředí a vysílání bývají týmy rozděleny na modrý a červený, dle jejich předem dohodnuté strany mapy. V ostatních grafikách nebo dresech hráčů se často využívá vlastní vizuální stylizace každého týmu. Ta se může inspirovat logem týmu, jeho regionální identitou nebo historickou symbolikou.



Obrázek 8 Dres týmu Fnatic na Worlds 2023²⁶

Typografie

Písmo hraje dvojí roli – nese informaci a zároveň vytváří její náladu. Většina turnajů volí výrazné, moderní fonty, často s futuristickými nebo herními prvky. U významných eventů bývá použita vlastní typografie navržená na míru, která posiluje exkluzivitu události a zvyšuje její zapamatovatelnost.

²⁶ OH, *League of Legends World Championship 2023 - Broadcast Portraits*, 2023.

Motion design

Pohyblivá grafika je nedílnou součástí všech esportových identit. Kromě estetiky přispívá k dramaturgii přenosu a rytmu diváckého zážitku. Draft fáze, výherní obrazovky, animace skóre, přechody ve vysílání – všechny tyto prvky jsou animovány tak, aby vedly divákovo oko a dělaly vysílání atraktivnější, srozumitelnější a napínavější.

Scénografie, stage design a trofej

Fyzické prostředí turnaje, jako je vzhled a rozmístění pódia, světla nebo LED obrazovky často reflektují dané téma vizuálu. Arény se stylizují podle hlavní myšlenky ročníku – ať už jde o dystopickou vizi budoucnosti, mýtický les nebo cyberpunkové město. Stage design není pouze kulisou, ale živou součástí celého narativu turnaje. Další přítomnou a hmatatelnou součástí šampionátů jsou vítězné trofeje.



Obrázek 9 Pódium a trofej MSI 2024²⁷

Téma a branding ročníku

Jak už jsem zmínila, každý rok je vizuálně svázán tematicky – např. hesly „Make Them Believe“, nebo „One & Only“. Tyto slogany a vizuální motivy jsou použity v trailerech, grafice, úvodních sekvencích a reklamních předmětech. Turnaj tak získává vlastní příběhový oblouk, který se vizuálně propisuje do všech výstupů.

²⁷ 2024 MSI Brackets Stage Week 2 - Day 5, 2025.

Obrázek 10 Grafika k Worlds 2024²⁸

Reakce na kulturní trendy

Esport obecně čerpá vizuální inspiraci ze současné popkultury – anime²⁹, sci-fi, streetwearu³⁰, digitálního umění nebo memes³¹. Oproti tradičním sportům má také větší svobodu v experimentování a tím vzniká jazyk, který je blízký mladé digitální generaci, jakožto největší fanouškovské základně esportu.

Geografická adaptace

Vizuál bývá často přizpůsoben místu konání. Pokud se turnaj odehrává v Asii, často se v grafice objevují motivy inspirované místní kulturou – písmo, architektura, mytologie. Podobně je to v Evropě nebo Americe. Tím vzniká lokalizovaný vizuální prožitek, který propojuje globální značku s lokálním kontextem.

Slavnostní zahájení

Větší oficiální turnaje mají při svém zahájení velkolepé show. Může jít o živá hudební vystoupení světově známých interpretů a kapel, rozšířenou realitu či vizuální a světelné efekty. Světový šampionát v roce 2024 například otevírala kapela Linkin Park a rok před nimi populární dívčí korejská skupina NewJeans. Tyto ceremoniály jsou důležité, protože vytvářejí silný emocionální zážitek, propojují herní svět s tím reálným a zvyšují prestiž celé akce.

²⁸ *Worlds 2024 Primer*, 2025.

²⁹ Japonská filmová a seriálová animace

³⁰ Neformální oblečení ve stylu, který nosí zejména příslušníci různých městských subkultur mládeže

³¹ Humorný obrázek, video, text apod., který je rychle kopírován a šířen uživateli internetu



Obrázek 11 Zahájení Worlds 2023³²

³² *League of Legends World Championship 2023 - Finals Opening Ceremony, 2023.*

4 ANALÝZA VIZUÁLNÍHO STYLU MSI

Tato kapitola se věnuje vývoji vzhledu MSI – od začátků, kdy vizuál vycházel převážně z herního prostředí, až po současnost, kdy jej reprezentuje experimentální a sebevědomý styl. Následující části představují ohlédnutí za ročníky, které demonstrují posun v grafickém pojetí turnaje i práci s tématy, animací a designovým jazykem.

4.1 Období 2015–2019

Od svého začátku v roce 2015 byly MSI vizuály často založeny na stylizovaném erbovním logu s převahou herních kovových prvků a celkově méně experimentálním, spíše konzervativním pojetím. V některých ročnících se sice objevily dramatické oživující efekty (např. inkoust v roce 2016), ale celkový styl zůstával silně propojený s vizuálním jazykem samotné hry a napříč roky se výrazněji neměnil. Nejvýrazněji se odrážel v animačních trailerech, herním klientovi³³ a takzvaných „format summary“ videích, jejichž účelem je vysvětlit pravidla turnaje. Později se začal objevovat také na analytických obrazovkách a v doprovodných segmentech vysílání, ale do samotného přenosu hry tento vizuál neproniká.



Obrázek 12 Logo MSI 2018³⁴

Je ale důležité zmínit, že už tehdy si však Riot Games vybudovalo pověst studia, které klade mimořádný důraz na animace a vizuální kvalitu. Trailery, cinematiky³⁵ i vizuály šampionátů byly na svou dobu zpracované s vysokou precizností, což v herním prostředí

³³ Domovská stránka hry LoL

³⁴ *MSI 2018: Play-In Draw Show | Mid-Season Invitational (2018)*, 2018.

³⁵ Krátké filmečky, kladoucí důraz na vizuál a kinematografii

působilo jako nadstandard. Tento přístup si rychle získal uznání nejen u hráčů, ale i u širší divácké komunity, a stal se důležitým měřítkem kvality, které dnes fanoušci od Riot produkci automaticky očekávají.



Obrázek 13 Screenshot z traileru na MSI 2019³⁶

4.2 Období 2021–2024

Zlom přišel v době covidové pandemie, kdy bylo MSI 2020 zrušeno a po roční pauze přichází další ročník s kompletně novým přístupem. Turnaj sice proběhl ve znamení přísných covidových opatření (konal se v Reykjavíku, kompletně bez diváků), přesto byly do prezentací investovány výrazné kreativní prostředky – značka MSI tak začala přijímat mnohem odvážnější a surovější vizuální jazyk.

4.2.1 MSI 2021 – „Break Out“

Riot označil vizuál roku 2021 heslem „Break Out“, které odkazovalo na návrat esportu na globální scénu. Na jeho zpracování spolupracovala studia Massive Assembly a ILOVEDUST, které se později podílely i na vizuálech dalších ročníků či dalších esportových šampionátů³⁷. Styl se odklonil od kovového a herního vzhledu předchozích let a místo toho představil zcela nový, ostrý, graficky surový vizuál s grunge nádechem. Dominantní barvou byla sytá zelená v kombinaci s černou, doplněná výraznou typografií a ručně působícími kreslenými efekty. Klíčovým prvkem byly šikmé řezy, neklidná kompozice a výrazné vrstvení prvků, které vytvářely napětí a pohyb. Vizuál působil

³⁶ Bojuf | *Mid-Season Invitational 2019*, 2019.

³⁷ MSI 2021 | *League of Legends — Design and Animation*, 2022.

neuhlazeně, jako kdyby byl narychlo slepen – přesně v duchu návratu z izolace. Právě zde Riot poprvé ukázal, kam se bude vizuální styl MSI v následujících letech ubírat – směrem k výraznému, odlišnému a experimentálnímu pojetí.



Obrázek 14 Ukázka MSI 2021³⁸

4.2.2 MSI 2022 – „Take Notes“

Rok 2022 nesl motto „Take Notes“. Oficiální popis tvrdí, že téma je sebevědomou výzvou k akci, která zdůrazňuje epické pohyby a originální styl největších profesionálů MSI. Pokračuje v budování MSI jako odvážnějšího a drsnějšího bitevního pole LoL Esports.³⁹

Vizuální styl tomu odpovídal – grafika měla městský, až street-art charakter. Použitá typografie vycházela z moderního geometrického fontu Brik, který byl ale dále deformován – prohnutím, zkosením, roztrháním a rozpixelizováním tak, aby připomínal graffiti nebo ruční nápisy⁴⁰. Podklad doplňovaly drsné, roztrhané textury a výrazné linie, evokující poznámky z bloku. Barevná paleta byla opět velmi kontrastní, užívající barvy tepelných map (neonově žlutá, oranžová a zelená v kombinaci s černou), což dalo vizuálu úderný a energický náboj. Díky modernímu fontu s grunge efekty a ostrým vizuálním prvkům působil MSI 2022 odvážně, dobře zapamatovatelně a oslovoval publikum „mladším“ stylem s pouliční energií.

³⁸ *League of Legends | MSI 2021 — Music Video & BREAK OUT*, 2021.

³⁹ *MSI 2022 Primer*, 2022.

⁴⁰ DANIEL, *MSI 2022: Take Notes*, 2022.

Obrázek 17 Mangou inspirovaný motiv⁴⁵

4.2.4 MSI 2024 – „Become the Unknown“

Nejnovější a moji oblíbenou identitu pro MSI 2024 v Číně navrhlo Studio Dumbbar/DEPT. „Become the Unknown“, jako hlavní téma ročníku definovalo jeho celkový vizuální charakter. Riot Games chtělo, aby vizuální jazyk působil tajemně a nebezpečně – a právě tento postoj se stal středem celé vizuální koncepce. Základem grafického rámce byla výrazná, expresivní typografie a barevná paleta postavená primárně na černé a sytě červené. Součástí vizuálního jazyka byly také motivy, které studio nazvalo Journey Data (futuristické textury inspirované UI) a také Empyrean Shapes (grafické ikony inspirované samotnou hrou). Klíčovým animačním prvkem se stal „The Aberration“ – vizuální interpretace „neznámého“. Tento motiv se ve vizuálu projevuje jako organická, proměnlivá forma, která se může podle potřeby měnit – být pomalá a znepokojivá, dynamicky reaktivní, nebo naopak rytmická. The Aberration vytváří jednotící prvek napříč různými výstupy a podtrhuje tajuplný charakter letošního tématu.⁴⁶

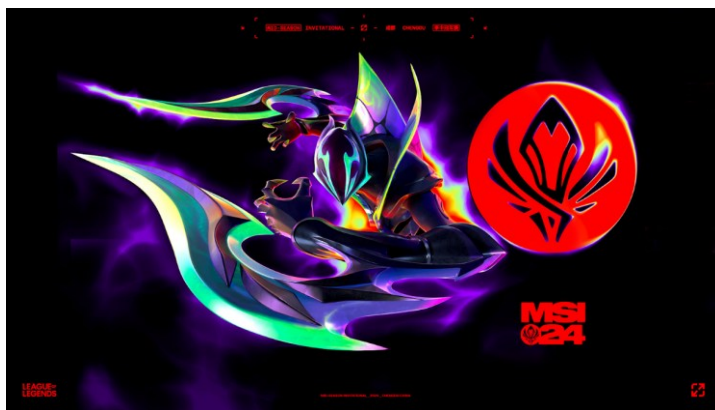
Obrázek 18 Ukázka MSI 2024⁴⁷

⁴⁵ Drops Information for MSI 2023, 2023.

⁴⁶ MSI 24 — *Expansive*, electrifying identity and motion for the global esports phenomenon.

⁴⁷ MSI 24 — *Expansive*, electrifying identity and motion for the global esports phenomenon.

Novinkou v rámci vizuálního stylu MSI bylo také poprvé plnohodnotné zapojení 3D modelu šampiona přímo do turnajové identity – konkrétně šlo o postavu Nocturna. Tento model byl nejen stylizován podle estetiky vizuálu, ale také animován a zasazen do kampaně, čímž vizuál získal další dynamickou vrstvu a hlubší propojení s herním světem.



Obrázek 19 Užití šampiona Nocturne⁴⁸

Jak Studio Dumbar uvádí na svých stránkách, tato vizuální identita musela být navržena tak, aby obstála v komplexním prostředí velké produkce. Jelikož s ní pracovalo více nezávislých týmů a dodavatelů v různých fázích příprav i samotného průběhu turnaje, bylo nutné vytvořit jednotný a robustní designový balíček, který zahrnoval rozsáhlou sadu šablon a výstupů pro animace, sociální sítě, tištěné materiály, eventovou grafiku a další formáty. Tím bylo zajištěno, že nová identita zůstává konzistentní napříč všemi platformami.⁴⁹

⁴⁸ MSI 24 — *Expansive*, electrifying identity and motion for the global esports phenomenon.

⁴⁹ MSI 24 — *Expansive*, electrifying identity and motion for the global esports phenomenon.

5 ANALÝZA VYSÍLÁNÍ

Během živého vysílání esportových turnajů je pro diváka zásadní rychlá orientace. Grafický vizuál musí proto respektovat princip „forma následuje funkci“ – tedy že estetika nesmí být samoúčelná, ale musí podporovat přehlednost a srozumitelnost. Platí to především pro tzv. herní overlay – grafickou vrstvu zobrazovanou přímo během zápasu, která divákům poskytuje klíčové informace o aktuálním dění (fáze pick & ban, skóre, zničené věže, rozdíl ve zlatě, čas, minimapa, předměty hráčů apod.). Přehlednost tohoto overlaye je naprosto zásadní a všechny informace musí být divákovi zprostředkovány rychle, bez úsilí a nesmějí být schované za složitými prvky, nevhodnou barevností nebo špatně čitelným textem.

Správně zpracovaný overlay nejen usnadňuje vnímání, ale zároveň posiluje emocionální zapojení fanoušků. Dobře navržený overlay tak dokáže diváka nejen informovat, ale také vtáhnout do děje. Klíčová je přitom volba typografie a ikon – jasná, dobře čitelná písma a srozumitelné ikony s vysokým kontrastem vůči pozadí zajišťují, že i složité statistiky nebo proměnlivé herní údaje lze vnímat intuitivně. Rozvržení informací do logických skupin (například ve sloupcích podle týmů) a využití barevného odlišení pomáhají divákům rychle pochopit, co se právě děje, a komu dané údaje patří.

Důležitou roli hraje také přístupnost. Barvy a vizuální symboly by měly být zvoleny tak, aby byly srozumitelné, správně velké a barevné i pro diváky se sluchovým nebo zrakovým postižením, a overlay by měl být čitelný na různých platformách a obrazovkách. Moderní design tak musí být nejen estetický a zapamatovatelný, ale především funkční a přehledný pro co nejširší publikum. Každý grafický prvek by měl mít jasný účel – informovat a orientovat, ne odvádět pozornost.

5.1 Vývoj herního overlaye

Pro účely této kapitoly jsem zvolila porovnání dvou ročníků turnaje Mid-Season Invitational, konkrétně MSI 2016 a MSI 2024.

5.1.1 MSI 2016

Layout draft fáze byl zpracován ve stylu výrazně připomínajícím uživatelské rozhraní samotné hry League of Legends. Políčka týmu byly rozmístěny po stranách obrazovky, zatímco ve středu se promítaly záběry hráčů. Grafika byla relativně jednoduchá – bez doplňujících informací jako jsou pick/ban statistiky nebo ikonky rolí. Nadměrné grafické

bloky s názvy týmů zabíraly velkou část obrazovky a působily staticky. Animace byly základní, bez výraznější návaznosti na vizuální téma ročníku.

Stejně tak výhradně z grafických prvků samotné hry vyházel i herní overlay. Použité materiály (metalické rámy, hextech textura) odpovídaly již tradičnímu vizuálu hry a neunesly žádné výrazné znaky konkrétního šampionátu. Informační struktura v té době byla jednodušší, což reflektovalo nižší počet sledovaných herních prvků (např. méně draků). Horní panel zobrazoval skóre a objektivní cíle, boční části patřily hráčům (šampioni a jejich kouzla) a dole se nacházely zakoupené předměty a kamery spolu s mapou. Neexistovala žádná forma analytických obrazovek nebo statistik – maximem byl klasický replay⁵⁰.



Obrázek 20 Draft fáze MSI 2016⁵¹



Obrázek 21 Herní overlay MSI 2016⁵²

⁵⁰ Opětovné přehrání

⁵¹ CLG vs SK Telecom T1 | Game 1 Grand Finals LoL MSI 2016 | CLG vs SKT G1 MSI 1080p, 2016.

⁵² CLG vs SK Telecom T1 | Game 1 Grand Finals LoL MSI 2016 | CLG vs SKT G1 MSI 1080p, 2016.

5.1.2 MSI 2024

Draft v roce 2024 působí výrazně moderněji a čistěji. Rozložení týmů bylo přesunuto do spodní části obrazovky, což uvolnilo prostor pro přirozenější kompozici ve vrchní části obrazovky. Overlay se vyznačuje minimalistickým designem s důrazem na přehlednost, vizuální balanc a pohyb. Grafika nejenže reflektuje aktuální vizuální styl šampionátu, ale je rovněž podpořena plynulými animacemi, které divákovi usnadňují orientaci. Přechody a zvýraznění vybraných šampionů působí dynamicky a přitom nerušivě.

V samotném rozložení informačních prvků ve hře nedošlo v roce 2024 k zásadním změnám – základní struktura zůstává podobná jako v předchozích ročnících. Přibyly však nové datové vrstvy, které reagují na vývoj samotné hry. Nejvýraznější proměna se odehrála na úrovni vizuálního jazyka. MSI 2024 je konečná fáze vývoje ve svém vlastním, autonomním designu – minimalistickým, nerušivým a zároveň s nádechem řešení daného ročníku. Grafika tak působí soudržněji, kultivovaněji a klade důraz na čitelnost a přehlednost, aniž by slevila z vizuální kvality.



Obrázek 22 Draft fáze MSI 2024⁵³

⁵³ GEN vs BLG | Grand Finals | MSI 2024, 2024.

Obrázek 23 Herní overlay MSI 2024⁵⁴

5.1.3 Turnaj First Stand

Zajímavým experimentem v této oblasti je nový layout použitý během turnaje First Stand, který Riot Games uvedl jako zcela nový esportový produkt v roce 2025. V tomto případě bylo tradiční rozvržení výrazně změněno – horní lišta byla přesunuta do levého horního rohu, zatímco ostatní informace byly sloučeny do spodního panelu, to však mělo za následek potlačení velikosti hráčských kamer. Došlo tedy k vyčištění bočních částí obrazovky a ke zvětšení prostoru pro samotné herní dění, což se ale u diváků nesetkalo s pozitivní odezvou. Kritika se týkala zejména přetížení spodního panelu, absence některých důležitých údajů a zmenšení hráčských kamer, které podle fanoušků ztížilo sledování emocí a reakcí hráčů. Tomuto řešení také nepomáhá, že každých pár minut měnilo svoji pozici.

Přestože šlo o vizuálně atraktivní pokus, pravděpodobně inspirovaný tradičními sportovními přenosy, funkčně se zatím neosvědčil – zůstává otázkou, zda Riot Games přistoupí k jeho přepracování na základě zpětné vazby, nebo jej ponechá jako nový standard.

⁵⁴ GEN vs BLG | Grand Finals | MSI 2024, 2024.



Obrázek 24 Herní overlay First Stand

6 ÚVOD A KONCEPT ŘEŠENÍ

Moje řešení se zaměřuje na návrh vizuálního stylu pro esportový turnaj Mid-Season Invitational 2026 (MSI). Jak jsem již zmínila, zatímco logo a základní identita MSI zůstávají stabilní, každý ročník turnaje dostává unikátní vizuální styl. Tento styl se propisuje napříč médii, od živého vysílání až po komunikaci na sociálních sítích. V rámci této práce je cílem navrhnout takový vizuální jazyk, který odpovídá charakteru mezinárodního turnaje a bude funkční v různých formátech, vizuálně výrazný a zároveň symbolicky silný. Výsledný návrh zahrnuje různé typy výstupů, od broadcastových prvků přes propagační grafiku až po animovaný explainer a ukázkou fiktivního vysílání.

Pro tento ročník jsem se rozhodla pro motto „Forge Your Legacy“. Poukazuje na formování odkazu, individuální růst a touhy po nesmazatelné stopě v historii. Zvolila jsem interpretaci, která pracuje s krystalem jako metaforou šampiona. Stejně jako se surový kámen musí dlouhodobě a precizně opracovávat, aby vznikl vzácný diamant, i hráč se musí „vybrousit“ sérií výkonů, rozhodnutí a vytrvalostí na cestě k vrcholu. Krystal v tomto vizuálním jazyce symbolizuje cestu, proces i výsledek – tvrdost, odolnost a zároveň krásu, která vzniká tlakem. Zároveň krystal odráží a reflektuje momenty a sílu šampionátu. Jeho struktura v sobě zrcadlí historii, napětí, dramatickosti i emoce. Práce se světlem, lomem a vrstvením vytváří vizuální hloubku a nabízí široký prostor pro stylizaci v animaci i statickém designu.

V rámci návrhu jsem turnaj zasadila do české lokace, a to konkrétně do Prahy. Tento výběr má jak symbolický, tak osobní rozměr. Na symbolické rovině je Česká republika spojena s pojmem český křišťál – tradiční, precizní a vysoce ceněný materiál, který se zpracovává s podobnou péčí, jako hráč buduje své místo v esportové historii. Silná historická identita města a jeho architektura pak přirozeně korespondují s tématem „legacy“ – tedy odkazu, který přetrvává. Zároveň je volba Prahy osobní preferencí. Myšlenka, že by se esportový turnaj takového formátu konal právě v mé rodné zemi, pro mě nese silný emocionální význam.



Obrázek 25 Motto turnaje⁵⁵

⁵⁵ Zdroj vlastní

7 VIZUÁLNÍ STYL

Tato část práce představuje základní stavební kameny mého řešení – od typografie přes grafické motivy až po barevnost a animační jazyk. Ukazuje, jak lze zvolený koncept přenést do různých výstupů a zároveň udržet konzistenci i vizuální sílu napříč celým turnajem.

7.1 Typografie

Typografie hraje v esportovém vizuálním stylu klíčovou roli – nese informaci, tvoří atmosféru a výrazně se podílí na charakteru celé vizuální identity. V případě MSI 2026 bylo cílem vytvořit typografický systém, který bude působit současně, sebevědomě a bude schopen fungovat jak v titulcích a nadpisech, tak i v menších či doprovodných textech.

Hlavním a vizuálně silným fontem je THUNDER, který slouží jako dominantní nadpisové písmo a je zároveň použito i v logotypu. Jde o moderní grotesk s robustními proporcemi a hranatými detaily, které dodávají písmu pevnost a vizuální razanci. Font se ideálně uplatňuje ve větších velikostech – v názvech segmentů, klíčových titulcích a informačních nadpisech, kde jeho výraznost dobře funguje v kombinaci s animací a barevnými plochami.

Doplňkovým písmem je Space Grotesk, který slouží k menším textovým informacím a doprovodné typografii. Jedná se o moderní bezpatkové písmo, které je geometrické, svěží a velmi dobře čitelné. Významnou výhodou tohoto fontu je jeho široká škála řezů, díky čemuž lze pracovat s hierarchií textu velmi pružně a zároveň zachovat konzistentní vizuální jazyk napříč různými výstupy. Využití více řezů zároveň umožňuje navrhovat systém, který může být funkční ve statických i pohyblivých formátech bez nutnosti sáhnout po dalším písmu.

Společně tvoří tyto dva fonty základní typografickou strukturu celého vizuálního stylu – THUNDER přináší sílu a charakter, zatímco Space Grotesk zajišťuje čitelnost a variabilitu.

Obrázek 26 Vybraná typografie⁵⁶

7.2 Logo

Základem vizuální identity MSI je kulatý znak se symbolem turnaje, který zůstává neměnný napříč ročníky. Tento znak funguje jako stálá značka a ikonický symbol celé akce – je okamžitě rozpoznatelný a tvoří vizuální kotvu, vůči které se ostatní části loga musí vždy přizpůsobit. I když k MSI neexistuje oficiální logomanuál, v posledních letech se vizuální zpracování loga ustálilo do formy opakující se struktury: kombinace kulatého znaku, názvu turnaje (MSI), konkrétního ročníku a případně motta daného ročníku. Tyto prvky jsou sestavovány do jednoduchého, ale flexibilního gridového systému, který umožňuje jak vertikální, tak horizontální uspořádání.

V souladu s tímto přístupem jsem se rozhodla zachovat podobnou logiku. Zvolené písmo THUNDER svým boxovitým charakterem přirozeně podporuje geometrickou skladbu loga, které díky tomu působí kompaktně, pevně a snadno aplikovatelně. Logo tak může existovat ve více variantách – od samotného znaku, přes kombinaci MSI + znak + 2026, až po plnou verzi včetně motta. Tyto komponenty lze volně kombinovat podle potřeby daného formátu, bez narušení vizuální jednoty.

V některých výstupech pracuji také s jemným vrženým stínem, který vychází ze samotného znaku a opticky ho odděluje od pozadí. Tento efekt má především estetickou funkci, která pomáhá vystavit znak do popředí a podpořit jeho roli jako centrálního prvku celé identity.

⁵⁶ Zdroj vlastní

Obrázek 27 Verze loga⁵⁷

7.3 Grafické motivy

Zásadním krokem v návrhu bylo nalezení ústředního vizuálního motivu, který by nejen esteticky obstál, ale zároveň nesl významovou vrstvu odpovídající mottu turnaje „Forge Your Legacy“. Slovo „forge“ má v angličtině více významů – první asociace je s kovářstvím a ohněm. Tento motiv je sice zajímavý, ale v mém případě zcela ztrácí pointu, jelikož nepřináší žádné vizuální oddělení od základního herního stylu, a tím se ztrácí charakter MSI jako samostatné, stylově nezávislé události.

Druhý význam – „formování“ nebo „opracování“ – mi přišel mnohem vhodnější. Hledala jsem proto způsob, jak tento význam graficky zhmotnit. V prvních návrzích jsem pracovala s abstraktními tvary v Adobe Ilustrátoru formujícími se do jednoho bodu. Už zde se začaly utvářet základy budoucí barevné palety a kompozice. Věděla jsem ale, že chci spíše pracovat v prostoru, protože 3D umožňuje větší variabilitu v práci a výsledek bude mnohem zajímavější díky možnostem programu. Proto jsem přešla do Blenderu, kde jsem experimentovala s řadou abstraktních forem a materiálových studií. Jako nejvhodnější řešení se nakonec ukázal krystal – jednoduchý objekt, který ale působí zajímavě a také naprosto zapadá do vybraného tématu.

⁵⁷ Zdroj vlastní

Obrázek 28 Abstraktní kompozice v Illustratoru⁵⁸Obrázek 29 První verze krystalu⁵⁹

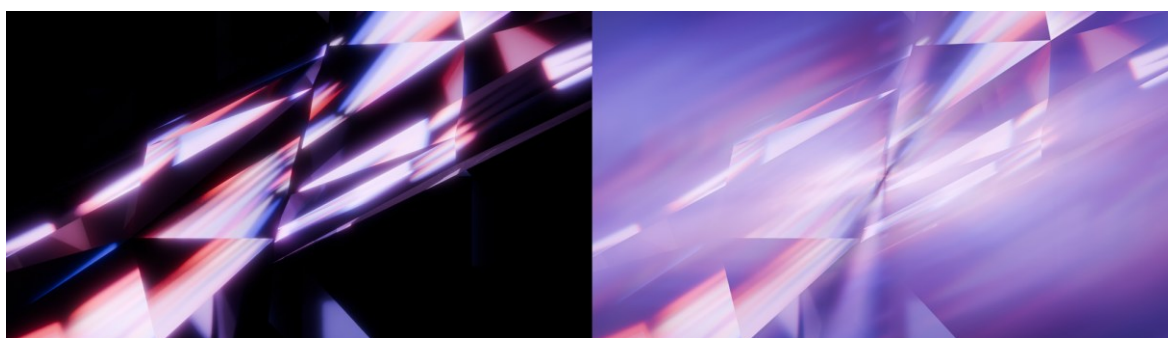
Krystal byl vytvořen jako low poly⁶⁰ 3D model, což jeho tvaru dodává jednoduchost, lomené plochy a ostřejší světelné hrany. Zvoleným materiálem je sklo – právě kvůli možnosti pracovat s lomem světla a optickými efekty, které díky tomu vznikají. Model je nasvícený zezadu tak, aby se světlo přirozeně lámalo uvnitř objektu a jeho hrany rozkládaly paprsky do konkrétních barevných odlesků – převážně ve fialových, růžových, modrých, bílých a lehce červených tónech. Tento efekt není přidán uměle v postprodukci, ale vzniká

⁵⁸ Zdroj vlastní

⁵⁹ Zdroj vlastní

⁶⁰ 3D model s malým počtem mnohoúhelníků

jako reálný výsledek nastavení materiálu, světla a kamery. V pozdější fázi jsem začala využívat i Blender Compositor, kde lze finální obraz ještě dále stylizovat – zvýraznit světelné záblesky, jemně rozpít barevné hrany a dodat renderům⁶¹ specifickou atmosféru. Tento krok měl zásadní vliv na to, jak krystal ve výsledku působí – vypadá organičtěji, světlo se v něm láme dynamičtěji a celkový obraz je bohatší a živější. Teprve poté jsem se začala vracet ke kompozici směřující do středu obrazovky, čímž vznikly první náhledy, testovací animace a základní stavební kámen celé vizuální identity. Práce s lomem světla je v tomto případě velmi přirozená a flexibilní – protože se světlo láme v každém úhlu jinak, každý pohled na krystal nabízí jiný barevný i prostorový zážitek.



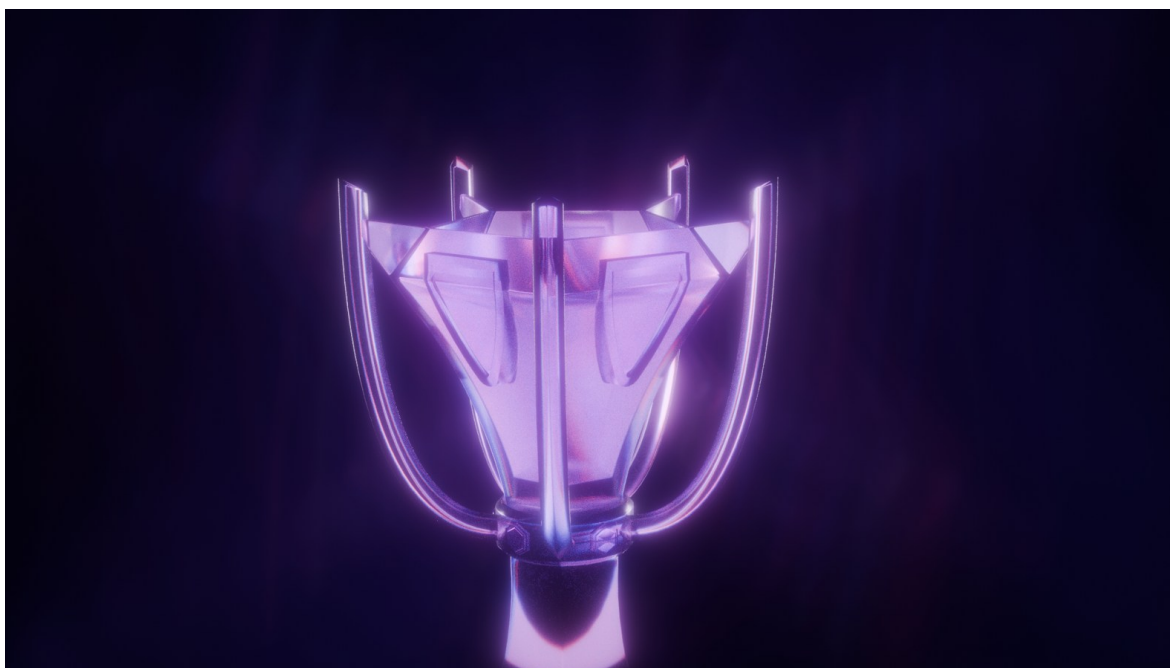
Obrázek 30 Porovnání výstupu s Blender Compositorem⁶²

Výrazným rozšířením motivu se staly další 3D scény, které jsem navrhla jako vizuální tahouny, především pro promo materiály. Jde například o modelovanou trofej vytvořenou ve stejném krystalickém materiálu s využitím na plakátech, sociálních sítích nebo promo videích. Dalším příkladem je 3D model arény, inspirovaný reálným rozvržením esportových stadionů – tato scéna slouží nejen jako komponent vizuálního stylu, ale v rámci této práce i jako mockup⁶³ náhled pro možné využití LED obrazovek v reálném prostoru.

⁶¹ Proces převodu 3D scény na 2D obraz

⁶² Zdroj vlastní

⁶³ Maketa, model

Obrázek 31 3D model arény⁶⁴Obrázek 32 3D model trofeje⁶⁵

Vedle těchto prostorových prvků jsem ale potřebovala i vizuálně jednodušší doplňky pro práci především ve vysílání, které nebudou rušivé, ale jen ho zajímavě doplní. Variace krystalu se proto objevuje i ve 2D podobě – jako textury, výřezy nebo stylizované pozadí. Většina komponentů je včetně textů stylizovaných do ostrých, geometrických či lamaných

⁶⁴ Zdroj vlastní

⁶⁵ Zdroj vlastní

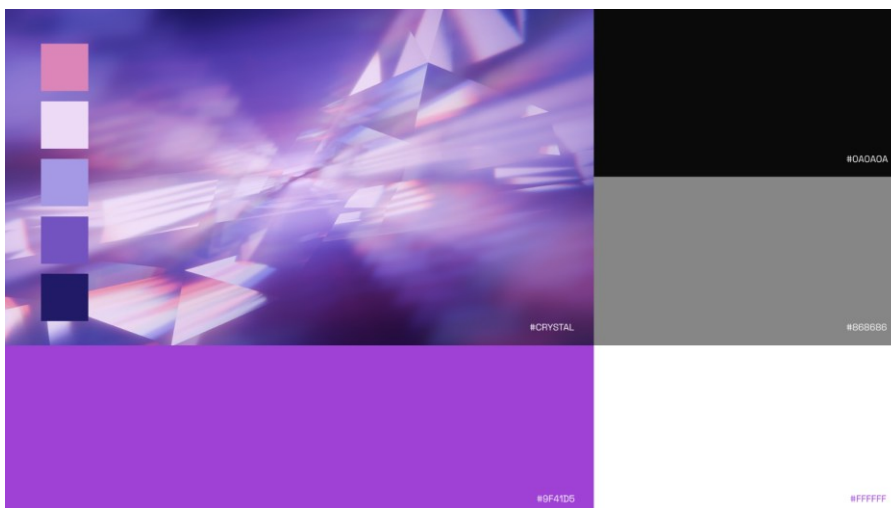
tvarů, aby korespondovaly s motivem lomeného světla a jejich funkce je především v doplnění motivu tam, kde se celé 3D kompozice nehodí. Též na pozadí pracuji s dalšími prvky, jako jsou tenké linky, fotografie a videa minulých ročníků a již zmíněná typografie.

7.4 Barevnost

Barevná paleta je postavena na kontrastu temného pozadí a zářivých odlesků krystalu. Základ tvoří černá barva, která poskytuje neutrální a vizuálně klidný podklad pro světelné efekty a barevné akcenty. V tmavém prostředí tak mohou plně vyniknout optické jevy vznikající v krystalové struktuře, které se pohybují v odstínech fialové, růžové, modré, bílé a místy i s lehkým červeným akcentem.

Ve výstupech, kde není krystalová textura praktická nebo technicky vhodná, je použita náhradní plná barva – sytě fialová, která symbolizuje krystalickou strukturu a zachovává atmosféru celého systému. Tato barva je použita například u textů nebo v jednoduchých vizuálních panelech, kde není prostor pro komplexní textury.

Doplňkovou barvou je bílá, která zajišťuje vysoký kontrast a čitelnost textů na tmavém pozadí. Využívá se nejen u hlavních nadpisů a infografiky, ale také u drobných typografických prvků ve vysílání. Na opačném spektru stojí šedá, která slouží k vytvoření jemných, nevýrazných struktur, jež neodvádějí pozornost od hlavních prvků, ale pomáhají jen dotvářet celou kompozici. Svoji roli zde hraje i práce s průhledností a vrstvením poloprůhledných elementů skla či světla, které vytváří nové barevné přechody a zajímavé vizuální vztahy.

Obrázek 33 Barevná paleta⁶⁶

7.5 Animační jazyk

Animace je dalším fundamentálním prvkem celého vizuálního stylu a v mnoha případech tvoří podstatnou část výsledného dojmu. Motion design přetváří statický design v dynamickou vizuální řeč, která odpovídá moderním požadavkům na přenos tohoto rázu. V rámci mého návrhu funguje animace jako most mezi 3D prvky, grafickými komponentami a typografií.

Zvolená rychlost animace odpovídá tempu esportového prostředí – nepracuji zde s pomalým rozpíjením nebo táhlými přechody, ale naopak s ostřejšími střihy, přesnými trajektoriemi a rytmiizací odpovídající hudbě.

Dalším z hlavních principů, na kterých animace stojí, je práce s nasměrováním pozornosti. Animační přechody nejsou použity samoučelně – vždy vedou divákovo oko k důležité informaci, vytvářejí důraz na nově přicházející obsah nebo pomáhají členit prostor mezi jednotlivými segmenty přenosu. Například u vysílací grafiky dochází k animacím jmenovek nebo analytických tabulek tak, aby se informace objevovaly čitelně, logicky a vizuálně konzistentně se zbytkem systému.

Ve všech animačních výstupech uplatňuji také kinetickou typografii – text, který se pohybuje v rytmu hudby nebo reaguje na změnu informace. Tento přístup umožňuje vytvořit animace, které jsou nejen vizuálně poutavé, ale i informačně přehledné.

⁶⁶ Zdroj vlastní

8 PRVKY VÝSTUPU

Cílem této kapitoly je ukázat konkrétní aplikace navržených prvků a demonstrovat, jak fungují v praxi.

8.1 Statické materiály

Statické vizuály tvoří základní vrstvu komunikace celého turnaje. Při navrhování jsem je chápala jako výchozí bod, ze kterého později vznikaly další výstupy – animace, vysílací grafika i ukázkové prezentace. Nešlo mi jen o finální výstupy, ale o konstrukční prvky celého systému, které musí fungovat jak samostatně ve statické podobě, tak být připravené pro následnou animaci nebo rozšíření.

Vytvářela jsem především bannery, plakáty, příspěvky pro sociální sítě, oznámení zápasů a jejich výsledků, náhledové obrázky a případně i další materiály, které lze využít jak v online prostředí, tak například v aréně pro fyzickou přítomnost značky na místě konání. Všechny tyto návrhy vycházely z jednotného stylu – kombinovala jsem 3D render s typografií, fotkami a dalšími vizuálními komponenty. Pracovala jsem převážně ve Figmě, která mi umožnila efektivní organizaci a snadné sestavování většího množství formátů v jednom prostředí.

Specifickou skupinou pro mě byly příspěvky pro sociální sítě, které jsem navrhovala s ohledem na rychlou čitelnost, jasnou informaci, a především přizpůsobení se specifické komunitě. Věnovala jsem pozornost tomu, aby byly srozumitelné i ve velmi malém měřítku a dobře fungovaly například na mobilních obrazovkách – zejména v prostředí Instagramu.

Statické materiály tak pro mě byly nejen základem celého systému, ale i způsobem, jak si ověřit funkčnost jednotlivých prvků. Umožnily mi otestovat čitelnost, barevnost i kompoziční principy, které jsem později přenesla do animovaných a interaktivních částí vizuální identity.

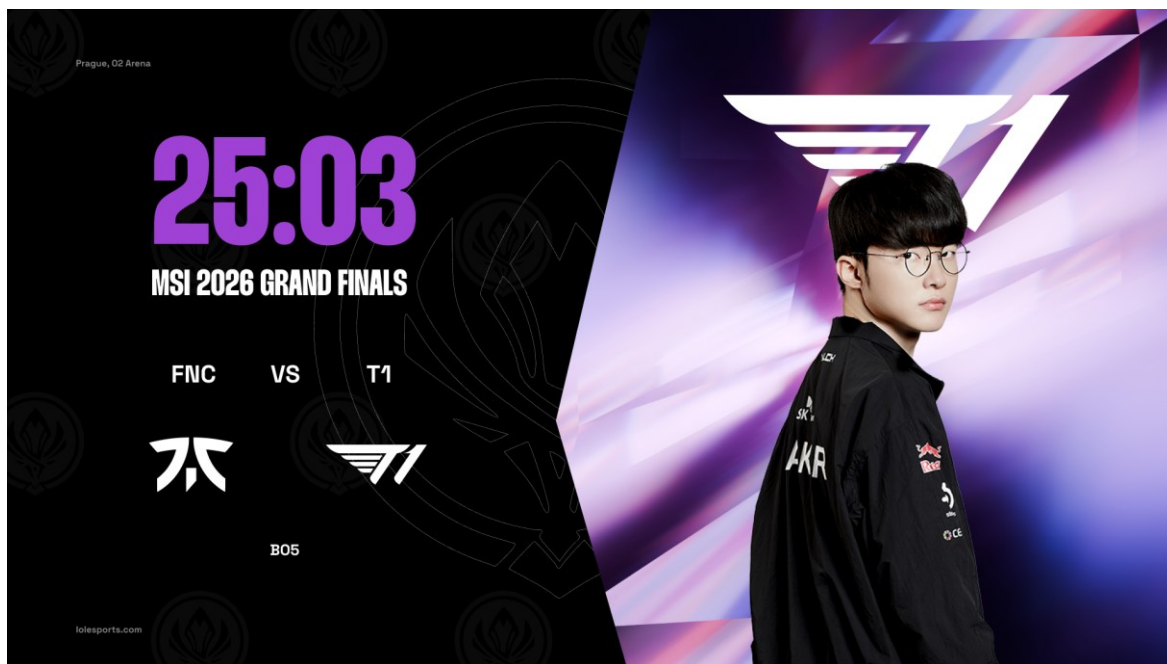
Obrázek 34 Banner⁶⁷

8.2 Broadcast

Součástí návrhu je také sada prvků pro živé vysílání, které slouží k přehledné prezentaci informací v průběhu celého zápasového dne a zároveň zachovávají jednotný vizuální styl, který diváka provází napříč všemi segmenty. V esportovém prostředí je tento typ grafiky zcela zásadní – musí být nejen vizuálně atraktivní, ale především funkční, přehledný a dobře čitelný i ve velmi dynamických podmínkách. Při tvorbě jsem se zaměřila na klíčové komponenty, které se v přenosech objevují nejčastěji.

Před samotným začátkem každého vysílání je vidět pouze úvodní odpočet, do kterého jsem zároveň integrovala prostor pro prezentaci sponzorů. Tento prvek slouží jako vstupní vizuál každého živého vysílání – vytváří napětí a zároveň poskytuje partnerům prostor pro viditelnou, ale kultivovanou prezentaci.

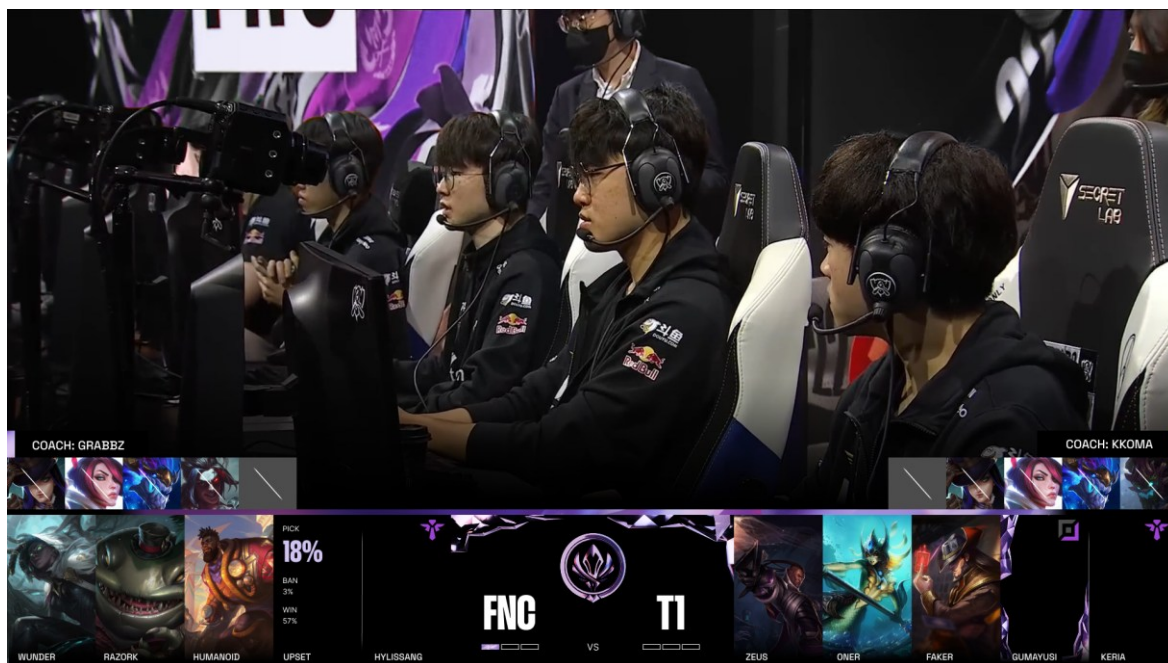
⁶⁷ Zdroj vlastní

Obrázek 35 Ukázka odpočtu s hráčem⁶⁸

Dalším prvkem je sada titulků pro rozhovory a komentátorské segmenty (tzv. lower thirds), do kterých patří například jmenovky pro hosty i moderátory, popisky, upozornění na různé situace či názvy segmentů. Pro zachování jednotného vzhledu a snadnou manipulaci pro každou příležitost je základ těchto titulků rozvržený do gridového layoutu, složeného z černých a krystalově otexturovaných obdélníků, které se dají skládat za či pod sebe. Pro ozvláštnění může geometrický základ rozbít rámeček z 3D krystalu.

Obrázek 36 Lower thirds titulky⁶⁹⁶⁸ Zdroj vlastní⁶⁹ Zdroj vlastní

Podobný princip jsem uplatnila i do grafiky pro draft fázi, která vizuálně doprovází výběr šampionů před samotným začátkem hry. Na samotnou hru pak navazuje jen lehce upravený herní grafický overlay, do kterého vstupují analytické obrazovky nebo statistiky. V rámci zachování přehledného informačního systému se všechny tyto herní grafiky drží už diváky dobře známé struktury a dochází u nich jen k drobným estetickým úpravám.



Obrázek 37 Ukázka draft fáze⁷⁰

Důležitou roli hrála také animace – jemný pohyb podporuje čitelnost a rytmus přenosu, a zároveň pomáhá efektivně oddělovat jednotlivé sekvence. Animační přechody mezi fázemi vysílání, plynulé zobrazení dat a navádění oka diváka byly od začátku součástí vizuálního konceptu.

8.3 Format explainer

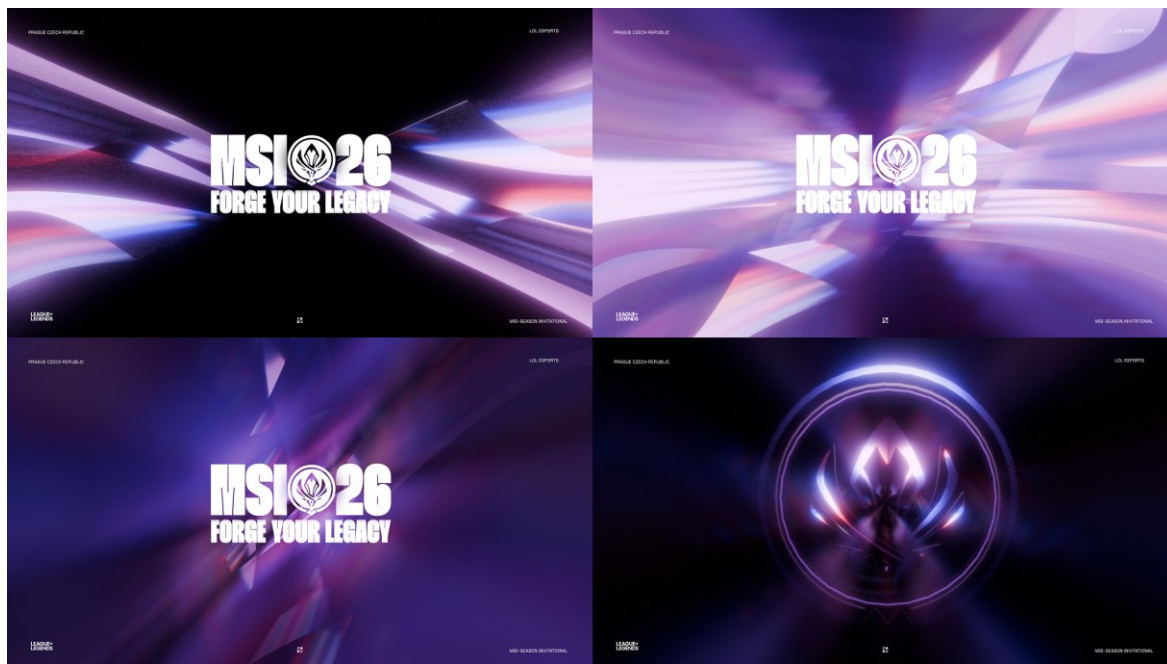
Dalším stěžejním výstupem je tzv. „format explainer“ – krátké animované vysvětlovací video, které divákům přehledně a atraktivním způsobem představuje podobu turnaje, jeho systém, zúčastněné regiony a další dodatečné informace. V rámci skutečného projektu nejde o zásadní obsahový prvek, avšak z hlediska prezentace vizuálního stylu má velký význam. Právě zde lze nejlépe předvést atmosféru, pohyb, grafické prvky, animaci i střih v jednotném celku. Představuje kompaktní formu, ve které je možné ukázat vizuální styl v plné síle.

⁷⁰ Zdroj vlastní

Práce na videu začala tvorbou scénáře, který jsem sestavila na základě rozboru předešlých ročníků a s pomocí AI asistenta (ChatGPT), díky čemuž se mi podařilo vytvořit text, který přesně odpovídá mým požadavkům – obsahuje jak místo konání v Praze, tak úpravu motta a informační strukturu specifickou pro můj návrh. Tento scénář jsem následně převedla do hlasové stopy prostřednictvím nástroje Eleven Labs, kde jsem vytvořila vlastní popis stylu hlasu: profesionální, odhodlaný, epický, emotivní a nadšený. Výsledný voiceover tak odpovídá emocionálnímu ladění šampionátu. V rámci školní práce byl pro mě takto generovaný hlas dostačující, ale radši bych příště volila opravdovou hlasovou nahrávku.

Následně jsem zvolila hudební podklad, který svým graduujícím rytmem podporuje energickou a stupňující se atmosféru. Celá animace poté vznikla na základě tohoto zvukového rámce, který určil tempo, rytmus a náladu.

Explainer kombinuje kinetickou typografii, infografiku, animace krystalu a stylizovaná loga jednotlivých regionů. Typografie je v pohybu synchronizována s hlasovým doprovodem i hudbou, a vytváří tak plynulý tok informací. Vizuálně se zde střídají sekvence s konkrétními daty (např. rozdělení týmů, pavouk turnaje) a vizuálně zajímavými scénami, které pomáhají vytvářet atmosféru a emocionální propojení s celkovým motivem. Doplněný je také o záběry a zajímavé momenty z minulých ročníků.



Obrázek 38 Snímky z úvodní znělky videa⁷¹

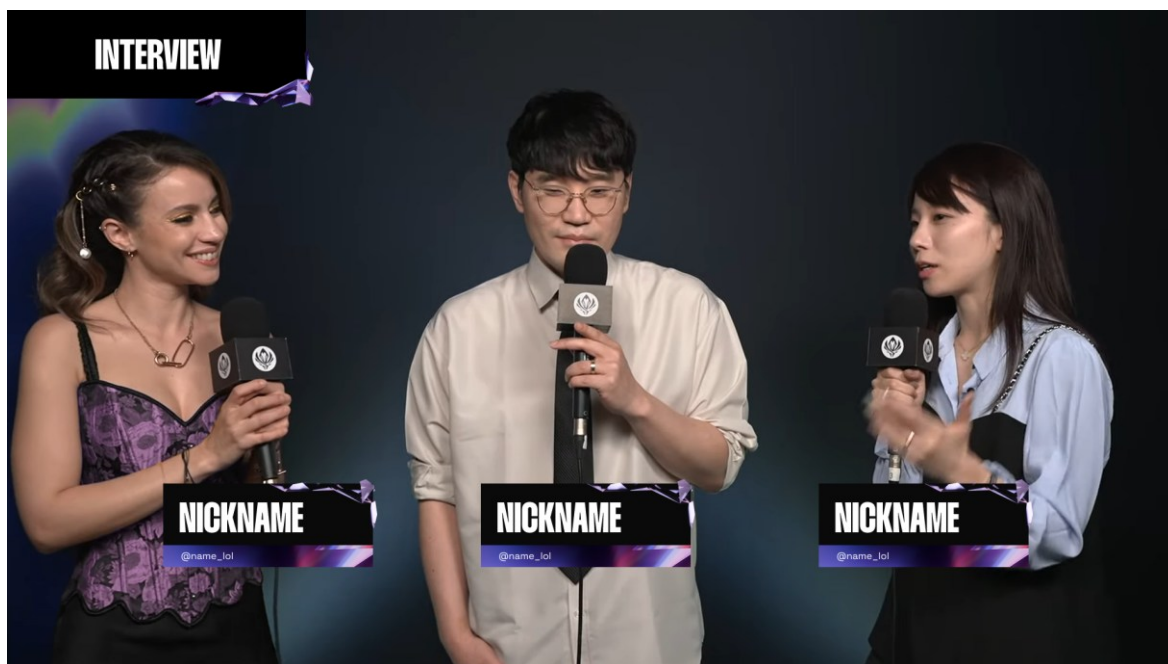
⁷¹ Zdroj vlastní

8.4 Mockup video

Závěrem projektu je mockup⁷² video – sestříhaná simulace skutečného vysílání, ve které se propojují všechny vizuální a animační prvky vytvořené v rámci projektu. Toto video ukazuje, jak by navržený koncept mohl vypadat v praxi.

Při tvorbě videa jsem vycházela z výstupů, které jsem během práce připravila – od úvodního odpočtu, přes titulky pro segmenty, informační grafiky a draft fázi, až po různé ukázky herního overlaye. Obrazovky jsem poskládala tak, aby působily jako reálný sestřih průběhu turnaje – od otevření streamu až po výsledek zápasu. Animace byly sladěny s hudebním podkladem, tentokrát bez voiceoveru, aby vynikla práce s pohybem, načasováním a vizuální rytмикou.

Jedná se o plnohodnotnou video prezentaci, která poskytuje ucelený pohled na praktické využití všech vytvořených prvků. Vizuálně tak uzavírá celý návrhový proces a reprezentuje finální podobu navrženého vizuálního stylu pro MSI 2026.



Obrázek 39 Ukázka použití v rozhovoru⁷³

⁷² Maketa, model

⁷³ Zdroj vlastní

9 TECHNICKÉ ŘEŠENÍ A NÁSTROJE

V této závěrečné části popisuji zvolený pracovní postup, technologie a nástroje, se kterými jsem během projektu pracovala – od prvních konceptů po finální vzhled projektu.

9.1 Pracovní proces a organizace projektu

Na začátku bylo klíčové si stanovit jasné téma projektu a důvody, proč se mu chci věnovat. League of Legends sleduji už několik let a esportová scéna mě dlouhodobě fascinuje, zejména díky tomu, s jakou vizuální silou a kreativitou Riot Games turnaje zpracovává. Projekt mi tedy byl nejen blízký po osobní stránce, ale současně mi umožnil propojit toto téma s oblastí motion designu, kterému jsem se chtěla ve své bakalářské práci věnovat.

Díky tomu, že struktura a formát turnaje MSI jsou již dané a není nutné vymýšlet samotný obsah, mohla jsem se plně soustředit na návrh vizuálního stylu a kreativní zpracování. První fáze zahrnovala průzkum existujících vizuálních stylů, ačkoliv jsem už byla s výstupy Riot Games velmi dobře obeznámena. Zaměřila jsem se tedy především na inspiraci v rámci konkurenčních esportových produkcí a velkých sportovních událostí, jako je Valorant Champions Tour nebo Olympijské hry.

Zároveň jsem si vytvořila výčet klíčových prvků, které budu potřebovat pro výstupy – od motta přes bannery až po vysílací grafiku. Myšlenkovou mapu a strukturu celého projektu jsem tvořila v nástroji FigJam, kde jsem rovněž řešila první návrhy tematiky a motivů. Vzniklo klíčové motto „Forge Your Legacy“, k němuž jsem hledala vhodný vizuální ekvivalent.

Na začátku praktické realizace vznikl první statický výstup – kombinace krystalového pozadí a loga. Tento prvek jsem následně animovala v Blenderu jako znělku. Z renderů poté vznikaly další výstupy, jako jsou bannery nebo podklady pro sociální sítě. Pro tvorbu statických výstupů jsem pracovala především ve Figmě, která mi oproti Adobe Illustratoru umožnila lepší organizaci rozsáhlého počtu pláten (např. u bannerů) a přístup k projektu na více zařízeních současně.

V další fázi jsem se přesunula k animaci format explaineru v Adobe After Effects, kde jsem testovala chování již vytvořených statických prvků v pohybu a celkový motion styl. Po dokončení explaineru jsem pokračovala návrhem vysílací grafiky, opět ve Figmě, a její následnou animací v After Effects. Zde probíhala i finální postprodukce 3D scén – barevné korekce, úpravy světla a ladění výsledné estetiky.

Celkově jsem používala následující nástroje:

FigJam – pro plánování, mapování nápadů a organizaci struktury projektu

Figma – pro návrh statických výstupů a kompozici grafických prvků

Blender – pro tvorbu a animaci 3D scén a krystalu

Adobe After Effects – pro animace, střih, motion design a postprodukcí

Adobe Photoshop – pro drobné úpravy fotografií a textur

Adobe Illustrator – doplňkově při práci s vektorovými prvky

9.2 Technické limity a testování

Export 3D animací v Blenderu byl překvapivě časově efektivní zejména díky použití low poly modelu a úsporného nasvícení. Práce s materiálem skla měla však své úskalí – krystal reagoval na světlo rozdílně v závislosti na úhlu záběru. Tato vlastnost byla ve většině případů vizuálně zajímavá, ale v některých případech byla příliš barevně odlišná a rušivá ve vztahu k ostatním výstupům. Bylo tedy ojediněle nutné ručně doladit světelné podmínky, aby odstíny zůstaly konzistentní napříč celým systémem.

Další technická výzva souvisela s použitím záznamových materiálů z předchozích ročníků MSI. Z důvodu právní ochrany a absence veřejně dostupných čistých záběrů bylo obtížné získat materiály bez původní grafiky nebo herního rozhraní. I přes žádost podanou přímo na mediální centrum Riot Games, nebylo možné tyto čisté záběry získat a bylo tedy nutné použít archivní materiály a vizuálně nežádoucí prvky pečlivě maskovat či ořezávat.

Testování výstupů probíhalo průběžně ve spolupráci s cílovou skupinou – komunitou League of Legends. Na základě zpětné vazby od hráčů a diváků, kteří se v prostředí esportu pohybují, jsem průběžně materiály upravovala, aby výsledky co nejlépe odpovídaly očekáváním diváků z této scény. Největší úpravy se odehrály v oblasti herního overlaye, který pro mě představoval nejnáročnější část projektu – zpočátku jsem přesně nevěděla, jak k němu přistoupit, a často jsem sklouzávala k příliš uměleckému pojetí na úkor přehlednosti. Právě díky zpětné vazbě od testujících uživatelů jsem si uvědomila potřebu hledat rovnováhu mezi výrazným vizuálním stylem a praktickým komfortem pro diváka, a podle toho výstup dále ladila.

ZÁVĚR

Finální vizuální styl dle mého názoru naplňuje očekávání kladená na turnaj MSI. Vizuál je osobitý, má za sebou pevně definovaný koncept a je především použitelný ve všech potřebných formátech esportové produkce. Představuje jednotný a přehledný systém, který by mohl sloužit jako základ reálné turnajové identity, která funguje jak po estetické, tak po obsahové stránce. Návrh zároveň nabízí potenciál pro další rozšíření a variabilní využití, což potvrzuje jeho flexibilitu.

Tento projekt mi pomohl lépe pochopit, jak náročné je vytvořit fungující vizuální styl pro takto komplexní událost – obzvlášť, když je celá příprava v rukou jednotlivce. Ačkoliv se mi podařilo vizuál zpracovat do mnoha hlavních výstupů, stále zůstávají části, které jsem z časových důvodů nemohla pokrýt, ale stálo by za to je dále rozvíjet. Také jsem si uvědomila, jak důležité je promýšlet nejen estetiku, ale i funkčnost a návaznosti mezi jednotlivými výstupy, aby navržený vizuál bylo možné bez větších technických zásahů převést do reálné produkce, případně upravit pro jiný turnaj či esportovou značku.

Další prostor pro rozšíření projektu představuje například propracování dalších scénářů vysílání nebo zaměření se na originální zvukovou stránku, která by vizuál dále podpořila. Další výzvou by bylo převést vizuální styl do skutečného provozu – tedy technicky připravit jednotlivé komponenty tak, aby je bylo možné rovnou implementovat do broadcastového softwaru.

Projekt mi přinesl nejen nové technické dovednosti, ale především hlubší vhled do komplexity práce designéra u akcí tohoto měřítka. V rámci práce jsem mohla propojit své zájmy – motion design, 3D grafiku i lásku k videohram – a vytvořit něco, co mě osobně naplňuje a zároveň by mohlo být použitelné i v reálném prostředí. Přestože šlo o rozsáhlý a náročný proces, práce pro mě zůstala motivující i ve finálních fázích a potvrdila jsem si, že toto téma mě skutečně baví a že má smysl se jím dále zabývat.

Během projektu jsem se naučila lépe strukturovat složité celky, kombinovat různé softwary v rámci jednoho workflow a plánovat projekt od prvního nápadu až po ladění finálních detailů. Získala jsem reálný vhled do procesu, který je za tvorbou takového vizuálu, a naučila se lépe plánovat a vyhodnocovat, co je z produkčního hlediska realistické zvládnout jako jedinec.

V neposlední řadě pro mě byl přínosný i kontakt s komunitou, která mi poskytovala zpětnou vazbu a pomáhala mi dívat se na práci očima cílové skupiny a přemýšlet o výstupech jako o reálném produktu určeném pro diváky.

Tento projekt mě v mnoha ohledech posunul dál a utvrdil mě v tom, že se chci i nadále věnovat především motion designu v oblasti kultury.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

2024 MSI Brackets Stage Week 2 - Day 5. Online. In: Flickr. 2025. Dostupné z: <https://www.flickr.com/photos/lolesports/53740737324/in/album-72177720317092231>.

[cit. 2025-05-19].

2024 World Championship. Online. Liquipedia. 2025. Dostupné z: https://liquipedia.net/leagueoflegends/World_Championship/2024. [cit. 2025-05-19].

ABDUZEEDO. *MSI 2021 | League of Legends — Design and Animation*. Online. Abduzeedo. 2022, April 17, 2022. Dostupné z: <https://abduzeedo.com/msi-2021-league-legends-design-and-animation>. [cit. 2025-05-19].

Arcane. Online. In: IMDb. 2021. Dostupné z: https://www.imdb.com/title/tt11126994/mediaviewer/rm1038512129/?ref_=tt_ov_i. [cit. 2025-05-19].

Bojui | Mid-Season Invitational 2019 [@League of Legends]. Online. 2019. Dostupné z: YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=JihHmGAEN-c>. [cit. 2025-05-23].

CLG vs SK Telecom T1 | Game 1 Grand Finals LoL MSI 2016 | CLG vs SKT G1 MSI 1080p [@EpicSkillshot - LoL VOD Library]. Online. 2016. Dostupné z: YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=OP9lfvrbqlY&t=1202s>. [cit. 2025-05-23].

Česká asociace esportu. Online. 2025. Dostupné z: <https://www.esport.cz/co-je-to-esport>. [cit. 2025-05-19].

DANIEL, McQueen. *MSI 2022: Take Notes*. Online. In: Fonts in use. 2022, May 20, 2022. Dostupné z: <https://fontsinuse.com/uses/47055/msi-2022-take-notes>. [cit. 2025-05-19].

Drops Information for MSI 2023. Online. In: LoL Esports. 2023, April 19, 2023. Dostupné z: <https://lolesports.com/en-GB/news/drops-information-for-msi-2023>. [cit. 2025-05-19].

GEN vs BLG | Grand Finals | MSI 2024 [@LoL Esports]. Online. 2024. Dostupné z: YouTube, https://www.youtube.com/watch?v=H-_HxaG954w&t=22492s. [cit. 2025-05-23].

GUINNESS WORLD RECORDS. *First esports event*. Online. Guinness World Records. 2025. Dostupné z: <https://www.guinnessworldrecords.com/world-records/648331-first-esports-event>. [cit. 2025-05-20].

How to Screenshot in League of Legends? Online. In: Daztech. 2024. Dostupné z: <https://daztech.co/how-to-screenshot-in-league-of-legends-easy-guide/>. [cit. 2025-05-19].

In-Stadium Co-streaming to Join MSI 2023. Online. In: LoL Esports. 2023, May 12, 2023. Dostupné z: <https://lolesports.com/en-GB/news/in-stadium-co-streaming-to-join-msi-2023>. [cit. 2025-05-19].

INTERNATIONAL OLYMPIC COMMITTEE. *The Look of the Games*. Online. The Olympic Design. 2023. Dostupné z: <https://www.theolympicdesign.com/olympic-games/the-look-of-the-games/>. [cit. 2025-05-19].

League of Legends | MSI 2021 — Music Video & BREAK OUT [@Massive Assembly]. Online. 2021. Dostupné z: Behance, <https://www.behance.net/gallery/123793403/League-of-Legends-MSI-2021-Music-Video-BREAK-OUT>. [cit. 2025-05-23].

League of Legends Map Explained. Online. In: Esports.net. 2025. Dostupné z: <https://www.esports.net/news/lol/league-of-legends-map-explained/>. [cit. 2025-05-19].

League of Legends World Championship 2023 - Finals Opening Ceremony. Online. In: Flickr. 2023, November 19, 2023. Dostupné z: <https://www.flickr.com/photos/lolesports/53340477537/in/album-72177720312790548/>. [cit. 2025-05-19].

LEROUX-PARRA, Marc. *Esports Part 1: What are Esports?* Online. In: Harvard International Review. 2020, April 24, 2020. Dostupné z: <https://hir.harvard.edu/esports-part-1-what-are-esports/>. [cit. 2025-05-20].

MSI 2018: Play-In Draw Show | Mid-Season Invitational (2018) [@LoL Esports]. Online. 2018. Dostupné z: YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=KRmhQAonEDk>. [cit. 2025-05-23].

MSI 2023 Primer. Online. In: LoL Esports. 2023, April 24, 2023. Dostupné z: <https://lolesports.com/en-GB/news/msi-2023-primer>. [cit. 2025-05-23].

OH, Christina. *League of Legends World Championship 2023 - Broadcast Portraits*. Online. In: Flickr. 2023, October 26, 2023. Dostupné z: <https://www.flickr.com/photos/lolesports/53286673148/in/photostream/>. [cit. 2025-05-19].

RIOT GAMES. *How to play*. Online. League of Legends. 2025. Dostupné z: <https://www.leagueoflegends.com/en-us/how-to-play/>. [cit. 2025-05-19].

RIOT GAMES. *League Handbook*. Online. LoL Esports. 2025. Dostupné z: <https://lolesports.com/en-US/season/113470241010388072/handbook>. [cit. 2025-05-19].

RIOT GAMES. *MSI 2022 Primer*. Online. In: LoL Esports. 2022, May 4, 2022. Dostupné z: <https://lolesports.com/en-GB/news/msi-2022-primer>. [cit. 2025-05-19].

STEWART, Jack. *LoL World Champions 2011-2024: Every winner and team*. Online. In: REDBULL. Redbull. 2025, November 3, 2024. Dostupné z: <https://www.redbull.com/int-en/league-of-legends-history-of-worlds>. [cit. 2025-05-20].

STUDIO DUMBAR / DEPT. *MSI 24 — Expansive, electrifying identity and motion for the global esports phenomenon*. Online. Studio Dumbar. Dostupné z: <https://studiodumbar.com/work/msi-24>. [cit. 2025-05-19].

The top 10 most-viewed esports events of 2024. Online. Esport Insider. 2025. Dostupné z: <https://esportsinsider.com/2024/12/most-viewed-esports-events-2024>. [cit. 2025-05-19].

What is Draft Pick in League of Legends? [@procompsgg]. Online. In: ProCompsHub. 2022, July 18, 2022. Dostupné z: <https://hub.procomps.gg/2022/07/what-is-draft-pick-in-league-of-legends/>. [cit. 2025-05-19].

Worlds 2024 Primer. Online. In: LoL Esports. 2025. Dostupné z: <https://lolesports.com/en-US/news/worlds-2024-primer>. [cit. 2025-05-19].

Worlds Season 1. Online. In: Leaguepedia. 2025. Dostupné z: https://lol.fandom.com/wiki/Season_1_World_Championship. [cit. 2025-05-19].

YOUNG-WOLFF, Colin. *League of Legends World Championship 2024 - Finals*. Online. In: Flickr. 2024, November 2, 2024. Dostupné z: <https://www.flickr.com/photos/lolesports/54112498680/in/album-72177720321655570>. [cit. 2025-05-19].

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obrázek 1 První světový šampionát hry League of Legends.....	14
Obrázek 2 Screenshot ze hry.....	16
Obrázek 3 Mapa Vyvolávačova žlebu	17
Obrázek 4 Draft pick obrazovka	18
Obrázek 5 Plakát k seriálu Arcane	19
Obrázek 6 Světový šampionát 2024.....	20
Obrázek 7 Screenshot z webu theolympicdesign.com.....	22
Obrázek 8 Dres týmu Fnatic na Worlds 2023	23
Obrázek 9 Pódium a trofej MSI 2024	24
Obrázek 10 Grafika k Worlds 2024	25
Obrázek 11 Zahájení Worlds 2023	26
Obrázek 12 Logo MSI 2018.....	27
Obrázek 13 Screenshot z traileru na MSI 2019	28
Obrázek 14 Ukázka MSI 2021	29
Obrázek 15 Ukázka MSI 2022.....	30
Obrázek 16 Ukázka MSI 2023	30
Obrázek 17 Mangou inspirovaný motiv.....	31
Obrázek 18 Ukázka MSI 2024.....	31
Obrázek 19 Užití šampiona Nocturne	32
Obrázek 20 Draft fáze MSI 2016	34
Obrázek 21 Herní overlay MSI 2016	34
Obrázek 22 Draft fáze MSI 2024	35
Obrázek 23 Herní overlay MSI 2024	36
Obrázek 24 Herní overlay First Stand.....	37
Obrázek 25 Motto turnaje	39
Obrázek 26 Vybraná typografie	41
Obrázek 27 Verze loga.....	42
Obrázek 28 Abstraktní kompozice v Illustratoru	43
Obrázek 29 První verze krystalu	43
Obrázek 30 Porovnání výstupu s Blender Compositorem	44
Obrázek 31 3D model arény	45
Obrázek 32 3D model trofeje.....	45
Obrázek 33 Barevná paleta	47
Obrázek 34 Banner.....	49

Obrázek 35 Ukázka odpočtu s hráčem	50
Obrázek 36 Lower thirds titulky	50
Obrázek 37 Ukázka draft fáze	51
Obrázek 38 Snímky z úvodní znělky videa	52
Obrázek 39 Ukázka použití v rozhovoru	53