



ten square_games

BRANDBOOK

lipiec 2020

Wprowadzenie

Niniejszy dokument opisuje podstawowe zasady stosowania znaku firmy **Ten Square Games** oraz prezentuje wytyczne do projektowania podstawowych materiałów firmowych. Brandbook zawiera także wiele wskazówek jak rozwijać system i jak zachować spójność w projektowaniu wszelkiego rodzaju materiałów graficznych dla kampanii. Księga znaków jest przydatna w budowaniu komunikacji na wszystkich polach styku z marką oraz pomocą w pracy firm zewnętrznych, wykonujących wszelkiego rodzaju projekty kreatywne i marketingowe, w których zastosowany zostanie znak kampanii.

Oprócz podstawowych zasad używania znaku firmowego oraz elementów identyfikacji, brandbook zawiera również informacje jak stosować elementy kampanii employee branding oraz w jaki sposób łączyć ją z identyfikacją wizualną marki.



Wstęp

Ten Square Games

Od 2011 r. produkujemy gry, które pokochali gracze na całym świecie. Specjalizujemy się w grach free-to-play, a nasz flagowy tytuł Fishing Clash znajduje się w światowej czołówce symulatorów 3D. Pozostałe produkty z naszego portfolio to gry łowieckie, hobbystyczne, a także symulatory latania. Chcemy dostarczać pasjonatom rozrywki online realistyczne wrażenia na ich urządzeniach mobilnych, dlatego stale ulepszymy swoje produkty i rozszerzamy ofertę.

Jest to możliwe dzięki ponad 500 ekspertom, którzy pracują w naszych studiach we Wrocławiu, Warszawie, Berlinie, Bukareszcie i Weronie.



Spis treści

1.0 ELEMENTY BAZOWE

str. 03 • Logotyp

str. 04 • Konstrukcja sygnetu

str. 05 • Pole ochronne logotypu

str. 06 • Wartość minimalna

str. 07 • Warianty kolorystyczne

str. 08 • Zasady stosowania logotypu

str. 10 • Typografia

str. 11 • Kolorystyka

1.0

ELEMENTY BAZOWE

Elementy bazowe

1.1 Logotyp

Logotyp Ten Square Games zbudowany jest z dwóch elementów: kwadratowego sygnetu (który może być wykorzystywany również w formie pojedynczej) oraz graficznego zapisu nazwy firmy.

Ponieważ jest wiele materiałów o różnej powierzchni graficznej do zagospodarowania, dopuszcza się dwie wersje prezentacji logotypu: standardową oraz poziomą. Obie wersje są poprawne i można stosować je zamienne na materiałach.

Logotyp - wersja standardowa



ten square_games

Logotyp - wersja pozioma



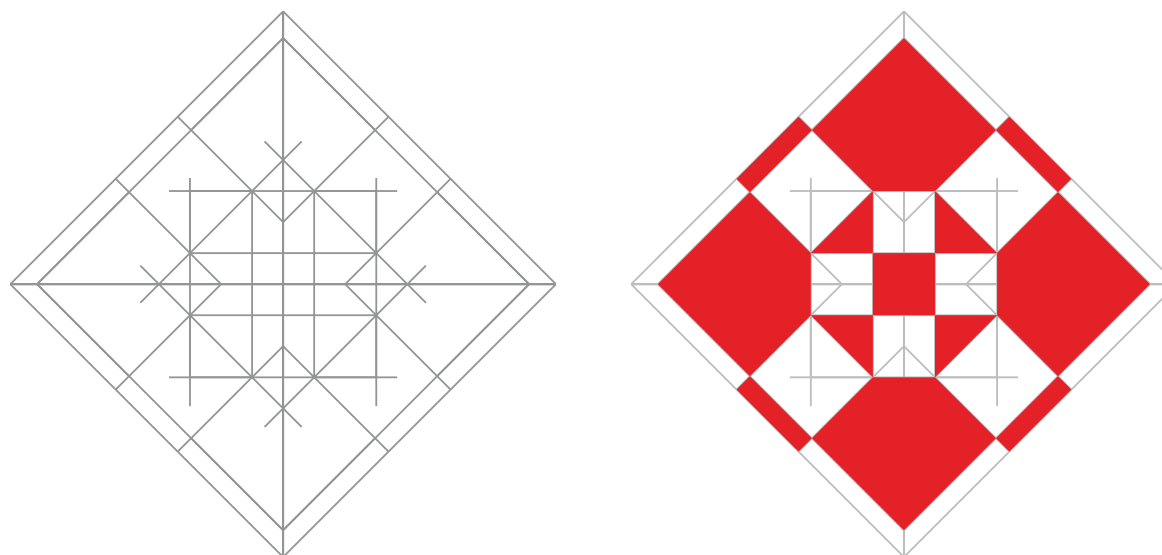
ten square_games

Elementy bazowe

1.2 Konstrukcja sygnetu

Etymologia znaku: Sygnet Ten Square Games złożony jest z 10 kwadratów i symbolizuje pierwszą siedzibę firmy - zlokalizowaną w pokoju o takiej kubaturze. Elementy nachodzą na siebie tworząc kwadratowy sygnet. Prostota kształtu znaku ma na celu ułatwić zapamiętanie logotypu.

Siatka

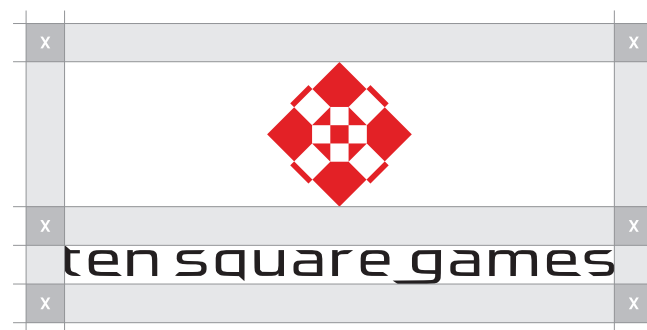


Elementy bazowe

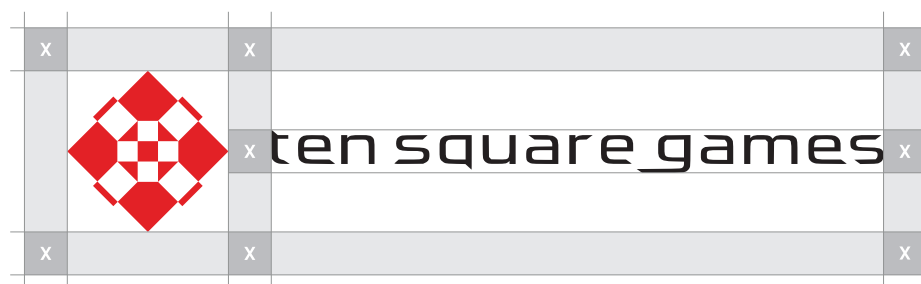
1.3 Pole ochronne logotypu

Wielkość pola ochronnego logotypu wyznacza kwadrat o wysokości nazwy „ten square games” w znaku. Pole ochronne dotyczy zarówno wersji standardowej, wersji poziomej jak i samego sygnetu.

Logotyp - wersja standardowa



Logotyp - wersja pozioma



Elementy bazowe

1.4 Wartość minimalna

Wartość minimalna wynosi 20 mm szerokości w wersji standardowej i 25 mm w wersji poziomej. Poniżej tej wielkości elementy znaku są zbyt drobne i tracą czytelność pozbawiając znak funkcji.

Logotyp - wersja standardowa



Logotyp - wersja pozioma



Elementy bazowe

1.5 Warianty kolorystyczne

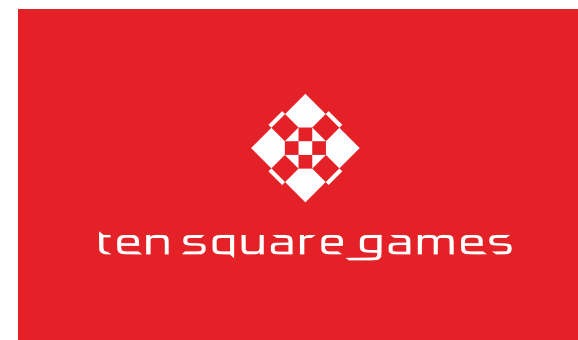
Przewiduje się cztery warianty kolorystyczne dla logotypu Ten Square Games. Wersja czarna pełni również funkcję wersji monochromatycznej.

Dopuszczalne jest prezentowanie znaku na innym tle niż obok wymienione, jednakże należy przestrzegać zasady omówione w następnej sekcji.

Logotyp - wersja standardowa



Logotyp - wersja standardowa w kontrze



Logotyp - monochromatyczna



Logotyp - monochromatyczna w kontrze



Elementy bazowe

1.6 Zasady stosowania logotypu

Znak graficzny jest podstawowym elementem identyfikacji wizualnej. Aby zachować logikę i konsekwencję należy przestrzegać wszystkich założeń i wytycznych dotyczących stosowania logotypu.

Wszelkie modyfikacje znaku, które nie uwzględnia ten dokument są zabronione. W szczególności należy nie zmieniać koloru logotypu ani nie stosować na nim żadnych efektów i gradientów. Niedopuszczalne jest również usuwanie lub dodawanie nowych elementów do logotypu.

Prezentacja znaku graficznego musi być czytelna, stąd bardzo ważne jest dobieranie odpowiedniego tła pod niego.

✗ Zniekształcanie logotypu



✗ Zmiana koloru w logotypie



✗ Zmiana kroju pisma w logotypie



✗ Zmiana proporcji znaków w logotypie



✗ Dodawanie obrysu do logotypu



✗ Dodawanie, odejmowanie lub przesuwanie elementów logotypu



Elementy bazowe

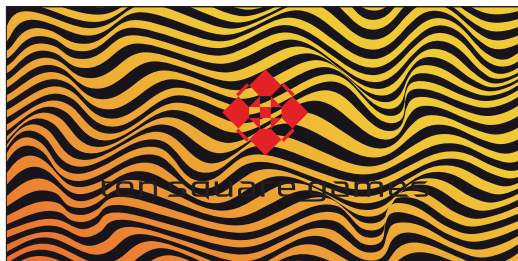
1.6 Zasady stosowania logotypu

Znak graficzny jest podstawowym elementem identyfikacji wizualnej. Aby zachować logikę i konsekwencję należy przestrzegać wszystkich założeń i wytycznych dotyczących stosowania logotypu.

Wszelkie modyfikacje znaku, które nie uwzględnia ten dokument są zabronione. W szczególności należy nie zmieniać koloru logotypu ani nie stosować na nim żadnych efektów i gradientów. Niedopuszczalne jest również usuwanie lub dodawanie nowych elementów do logotypu.

Prezentacja znaku graficznego musi być czytelna, stąd bardzo ważne jest dobieranie odpowiedniego tła pod niego.

✗ Umieszczanie pod logotyp elementów, które zakłócają jego czytelność



✗ Umieszczanie pod logotyp zbyt jasnej powierzchni



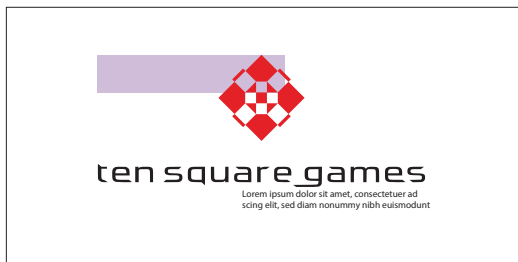
✗ Umieszczanie pod logotyp zbyt ciemnej powierzchni



✗ Stosowanie przeźroczystości na logotypie



✗ Naruszanie pola ochronnego logotypu



✗ Stosowanie cienia lub innych efektów na logotypie



Elementy bazowe

1.7 Typografia

Komunikacja Ten Square Games opiera się na trzech krojach pisma: Bungee, Exo Black oraz Exo Regular.

Font Bungee - traktujemy jako krój główny, stosowany do tytułów, nagłówek, haseł, treści wyróżnionych. Teksty powinny być duże, rzucające się w oko. **Zalecany kerning -50 pkt w przypadku tego kroju.**

Exo Regular to krój pisma często uzupełniający Bungee w treściach, które są mniej istotne, poniżej głównego hasła. Kolejny font uzupełniający to Exo Black. Może być wykorzystywany w tekście jako wyróżnik.

Wszystkie trzy kroje pisma dopuszczalne są na jednej grafice (patrz sekcja *Materiały do druku digitalowe* str. 23).

Zabrania się stosowania innych fontów niż wymienione. Jedynym wyjątkiem są materiały, w których jest duża ilość tekstu (np. wewnętrzny newsletter) - w takim przypadku dopuszcza się wykorzystanie innego fontu pod warunkiem, że będzie również wykorzystany przynajmniej jeden z wymienionych krojów pisma.

Główny krój pisma - Bungee

BUNGEE
AABBCCDDEEFFGGHHIIJJKKLLMMNNOOPPQQRR
RSSTTUUVVWWXXYYZZ1234567890*?&#@!£¥\$

Uzupełniający krój pisma - Exo Black

EXO BLACK
AaBbCcDdEeFfGgHhIiJjKkLlMmNnOoPpQqR
rSsTtUuVvWwXxYyZz1234567890*?&#@!£¥\$

Uzupełniający krój pisma - Exo Regular

EXO REGULAR
AaBbCcDdEeFfGgHhIiJjKkLlMmNnOoPpQqR
rSsTtUuVvWwXxYyZz1234567890*?&#@!£¥\$

Elementy bazowe

1.8 Kolorystyka

Komunikacja Ten Square Games opiera się na czterech kolorach: czerwonym, białym, szarym, czarnym. Kolor czarny używany jest wyłącznie do napisów i elementów dodatkowych. Unikamy stosowania dużych wypełnień w tym kolorze oraz wykorzystywania go jako tła. Cały ciężar komunikacji wizualnej jest przeniesiony na kolory biały, szary i czerwony, które to stanowią oś i motyw przewodni w projektowaniu. Odbiór komunikacji powinien być jasny, lekki, pozytywny.

W późniejszych sekcjach zostaną pokazane różne wariacje w wykorzystaniu tych kolorów.

Kolor 1



PANTONE 186 C
CMYK 5, 99, 98, 1
RGB 219, 15, 23
WEB #db0f17

Kolor 2



PANTONE Process Black C
CMYK 0, 0, 0, 100
RGB 0, 0, 0
WEB #000000

Kolor 3



BIEL
CMYK 0, 0, 0, 0
RGB 255, 255, 255
WEB #ffffff

Kolor 4



PANTONE Cool Gray 2 C
CMYK 22, 16, 17, 1
RGB 208, 207, 207
WEB #d0d0d0



ten square_games