



Księga znaku

**LOGO USAGE GUIDELINE**

**LET'S PLAY!**

# LOGO

Podstawowa wersja znaku.



## LOGO USAGE GUIDELINE



Księga znaku

LET'S PLAY!

# LOGO

Znak w kontrze.

LOGO USAGE GUIDELINE



Księga znaku

LET'S PLAY!

# LOGO

Alternatywne wersje znaku.

**GROUND** **GAME**

 **GROUND** **GAME**

Księga znaku

## LOGO USAGE GUIDELINE



**GROUND**  
**GAME**

LET'S PLAY!

# LOGO

Alternatywne wersje znaku w kontrze.

LOGO USAGE GUIDELINE

**GROUND** **GAME**



**GROUND**  
**GAME**

# LOGO

Pole ochronne znaku.

## LOGO USAGE GUIDELINE



1A

1A = wysokość litery G

Pole ochronne znaku to przestrzeń określająca odległość minimalną między znakiem, a innym istotnymi elementami graficznymi projektu, jak również do krawędzi powierzchni na której znajduje się symbol. Ma to na celu zapewnić odpowiednią czytelność znaku marki.



1B

1B = szerokość połowy sygnetu

Pole ochronne znaku to przestrzeń określająca odległość minimalną między znakiem, a innym istotnymi elementami graficznymi projektu, jak również do krawędzi powierzchni na której znajduje się symbol. Ma to na celu zapewnić odpowiednią czytelność znaku marki.