



PLAYZONE

A person with long dark hair is seen from behind, working on a large, illuminated architectural model of a building complex. The model is lit from within, showing various rooms and structures. The person is wearing a dark long-sleeved shirt. To the left of the model is a laptop, and to the right is a tablet. The background is dark and out of focus.

GRAFICKÝ MANUÁL



GRAFICKÝ MANUÁL : OBSAH

LOGO

ZÁKLADNÍ VERZE	5
OCHRANÁ ZÓNA	6
ZJEDNODUŠENÁ VERZE	7
OCHRANÁ ZÓNA	9
INVERZNÍ VERZE	10
UKÁZKY POUŽITÍ	11
MINIMÁLNÍ POUŽITÍ	12
ZAKÁZANÉ POUŽITÍ	13

BARVY

BARVY.....	15
------------	----

PÍSMO

HLAVNÍ.....	17
SEKUNDÁRNÍ	18

DVOJTEČKY

DVOJTEČKY	20
-----------------	----

DALŠÍ LOGA

KONSTUKCE	22
-----------------	----



LOGO

Tahle strana manuálu ukazuje primární verzi loga PLAY ZONE, jejíž použití by mělo vždy být zváženo přednostně.



Tahle strana manuálu ukazuje primární verzi loga PLAY ZONE, jejíž použití by mělo vždy být zváženo přednostně.

Zde je vyobrazena ochranná zóna. Kterou zastupuje písmeno „O“.



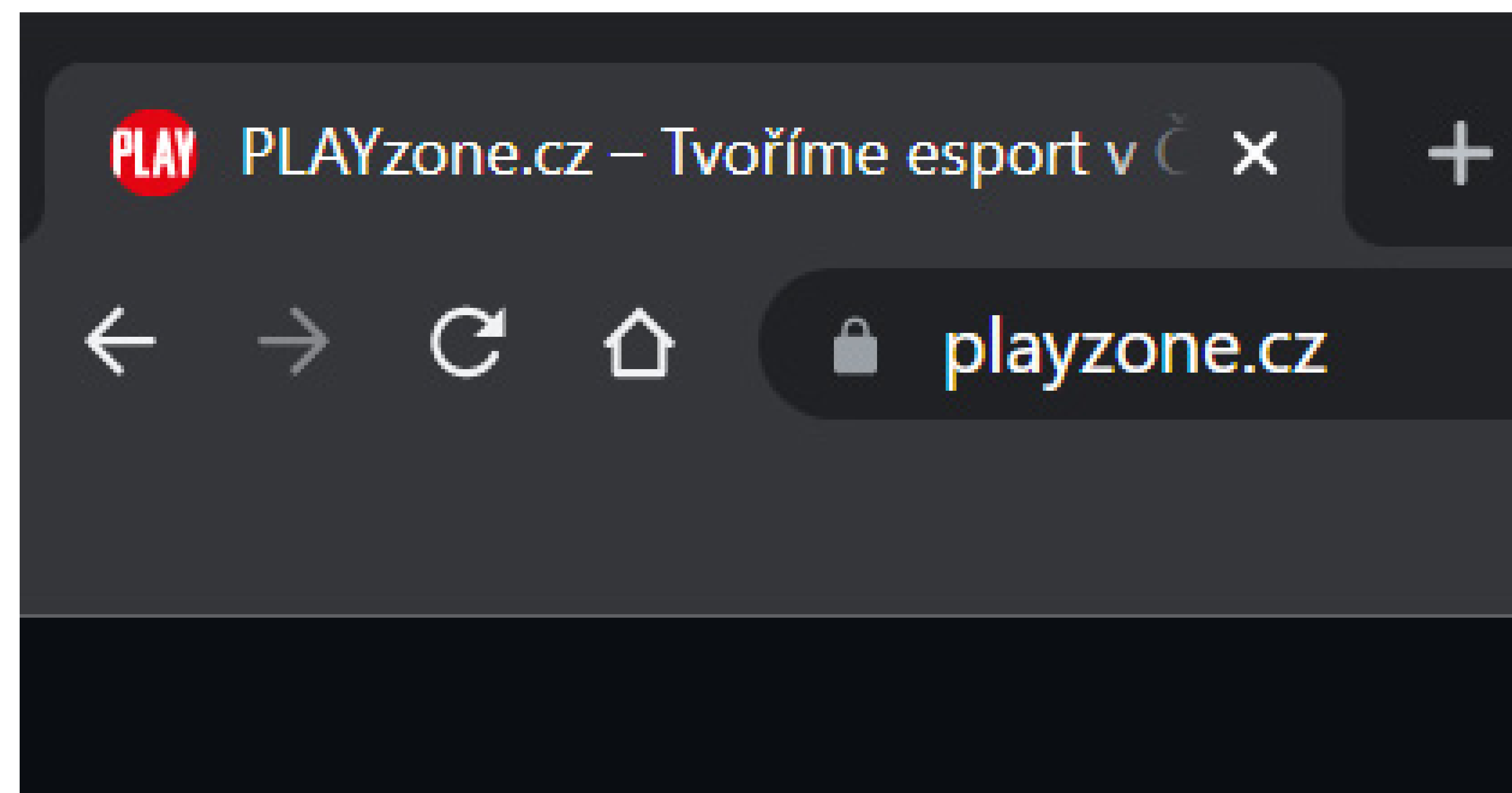
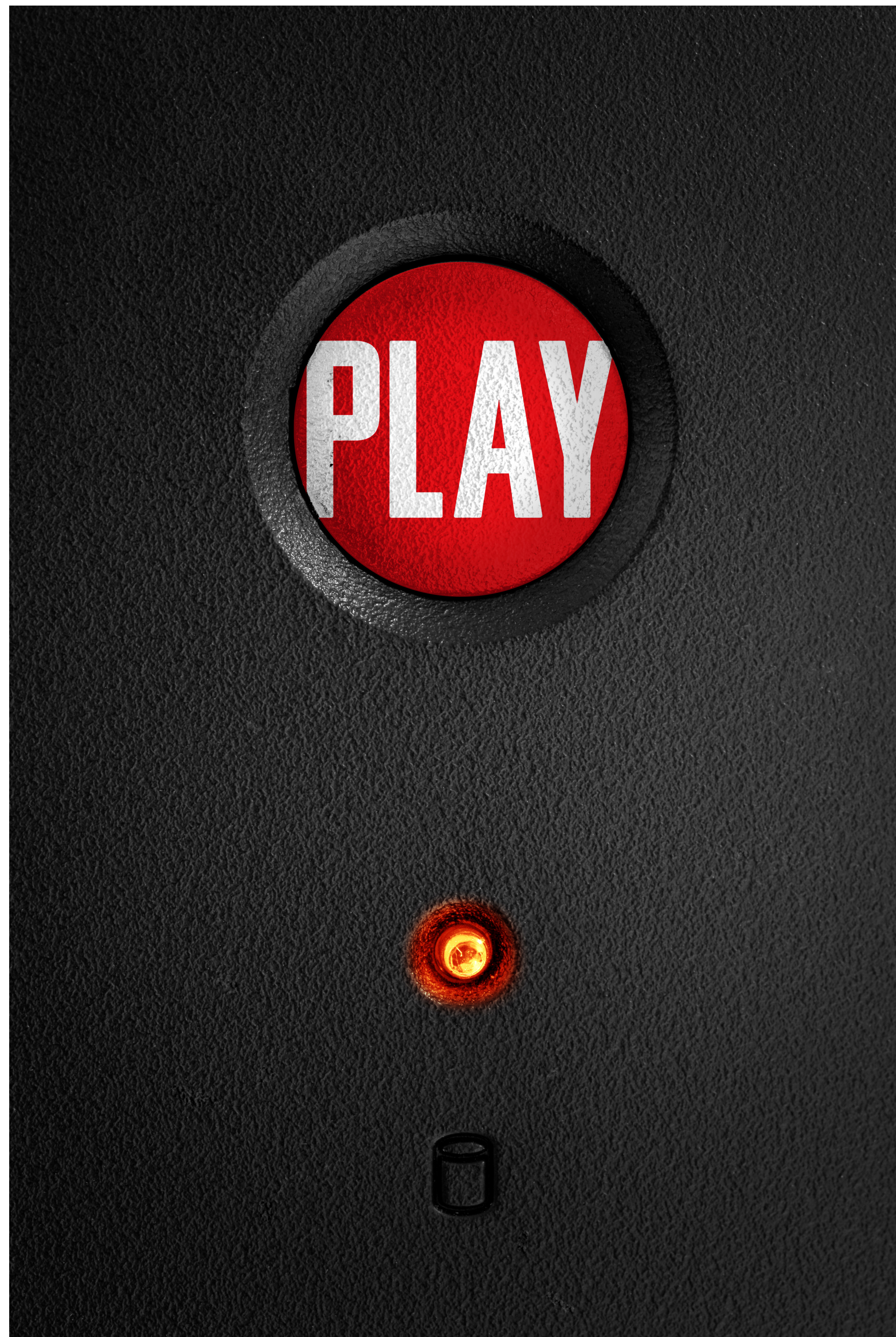
Tahle strana manuálu ukazuje zjednodušenou verzi loga PLAY ZONE. Jeho použití by mělo nastat v případě, že primární verze není vhodná.

Ideální použití je například FAV icon na webu. Nebo jako ikonka na Instagramu, Facebooku. Jako branding specifického předmětu, kde je vizuálně lepší použít kruhové logo - například spouštění tlačítko počítače atp.



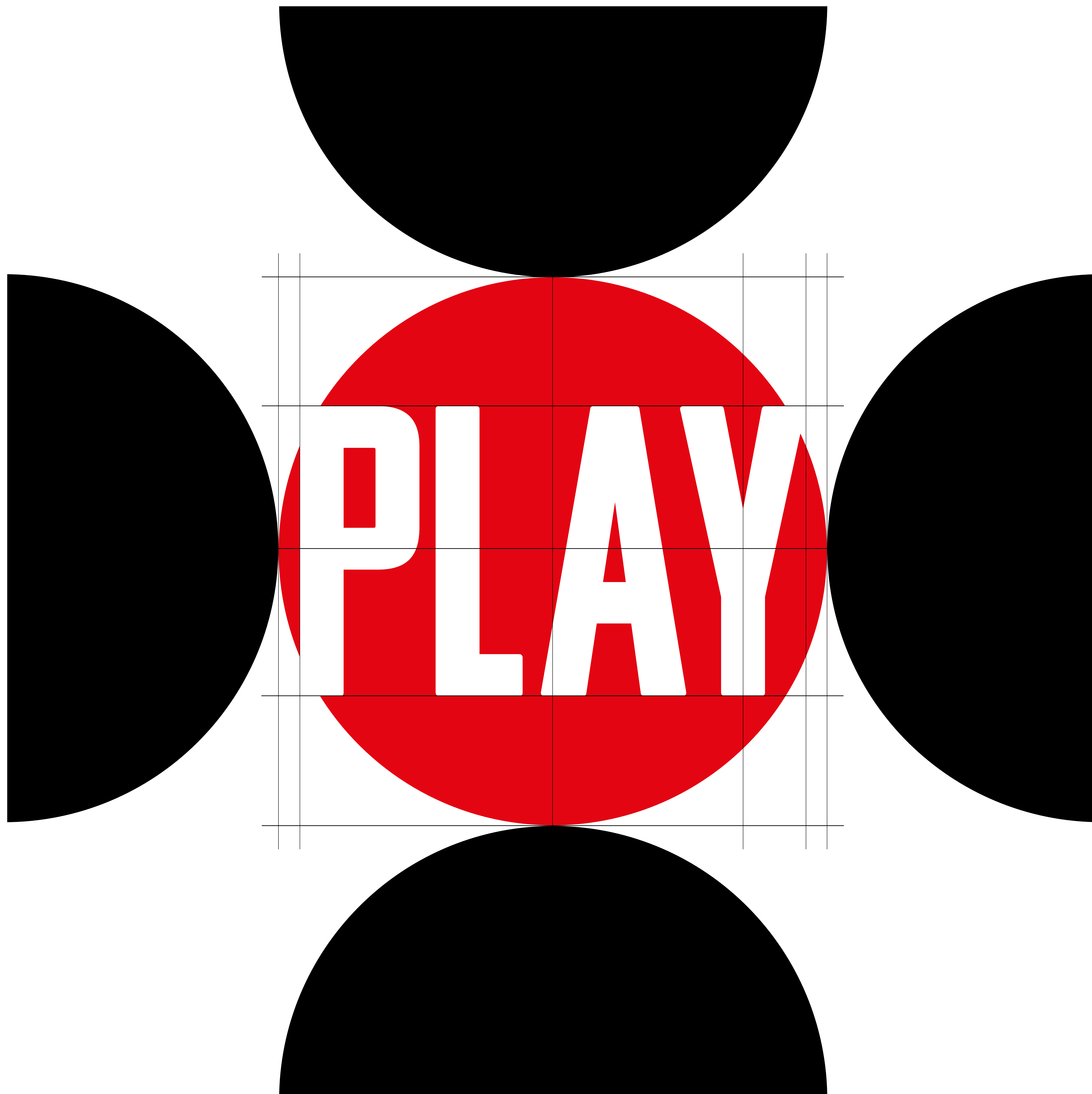
GRAFICKÝ MANUÁL : LOGO

ZJEDNODUŠENÁ VERZE



GRAFICKÝ MANUÁL : LOGO

ZJEDNODUŠENÁ VERZE **OCHRANÁ ZÓNA**



Tahle strana manuálu ukazuje zjednodušenou verzi loga PLAY ZONE. Její použití by mělo nastat v případě, že primární verze není vhodná.

Ochráná zóna je specifikovaná polovinou velikosti buttonu „PLAY“. Ze všech stran. Samozřejmě se jedná o ideální situaci. Zjednodušená verze už od své podstaty řeší problémy brandingu kde celé logo není k použití - může tak nastat situace kdy bude nutné tuhle safe zónu porušit nebo si ji přizpůsobit.

K takovým případům je třeba přistupovat individuálně a s citem. Také záleží na kontextu. Pokud je samotné logo umístěno například na tlačítku, které beze zbytku vyplňuje, ale okolní plocha je stejné barvy (např. strana 8 manuálu) není to problém.



Tahle strana manuálu ukazuje invertované verze loga PLAY ZONE.

Použití těchto variant by si mělo vyžádat pozadí na kterých se logo bude vyskytovat. V zásadě lze říci že logo lze použít jak na tmavém, tak na světlém pozadí - a to včetně fotek.

Ty však nesmí být svým charakterem rušivé, a vždy je třeba hledat umístění tak, aby bylo logo (včetně ochranné zóny) umístěno na co nejednotnější podkladové ploše.

GRAFICKÝ MANUÁL : LOGO

UKÁZKY POUŽITÍ



Zde je názorná ukázka toho jak logo PLAY ZONE umístit v rámci fotky.

Vždy volíme plochu s jednolitou barevností.

Lhostejno jestli tmavou, nebo světlou.

Podle toho pak zvolíme barvu loga (základní nebo inverzní).





125px



Tahle strana manuálu definuje použití loga PLAY ZONE ve zmenšených podobách.

Obecně lze říct že logo PLAY ZONE je dobře viditelné a čitelné i v menších velikostech. Nicméně existují jen dvě pravidla:

1 - Velikost loga je vždy věcí citu a je nutné mít vždy na paměti, že nejen velikost loga samotného, ale hlavně okolního prázdného prostoru určuje jeho impakt a dobrou viditelnost - méně je více.

2 - Od velikosti cca 125px už je nutné používat zjednodušené logo (pouze symbol PLAY).

GRAFICKÝ MANUÁL : LOGO

ZAKÁZANÉ POUŽITÍ

Tahle strana manuálu ukazuje špatné příklady užití loga PLAY ZONE.

V logu se nesmí měnit barvy. Deformovat ho. Natáčet ho. Zvětšovat jeho části, nebo měnit jejich barevnost.





BARVY

Tahle strana manuálu ukazuje barevné varianty logotypu a zároveň určuje barevný kód celé značky.



RED

R : 227	C : 0
G : 5	M : 100
B : 18	Y : 98
	K : 0



BLACK

R : 0	C : 91
G : 0	M : 79
B : 0	Y : 62
	K : 97



PÍSMO

FONT : KOMU

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

ĚŠČŘŽÝÁÍÉ1234567890

POUŽITÍ

LOGOTYP : NÁZVY : RUBRIKY

NADPISY : TÝMY : HRY : ZVÝRAZNĚNÍ

Primární font je použit v logu a slouží jako hlavní prvek celého grafického systému. Funguje dobře jako velký nadpis, headline, název kategorie, hry, nebo rubriky.

Není však vhodný pro použití v delším formátu - jako souvislý text. Není dobře čitelný. Pro toto použití slouží sekundární font.

FONT: **URW DIN COND regular**

abcdefghijklmnopqrstuvxyz
ěščřžýáíé

Alternativní font se používá v případě že je třeba napsat delší část textu. Například článek, nebo text který má víc než 10 slov a nemá charakter nadpisu, rubriky atp.

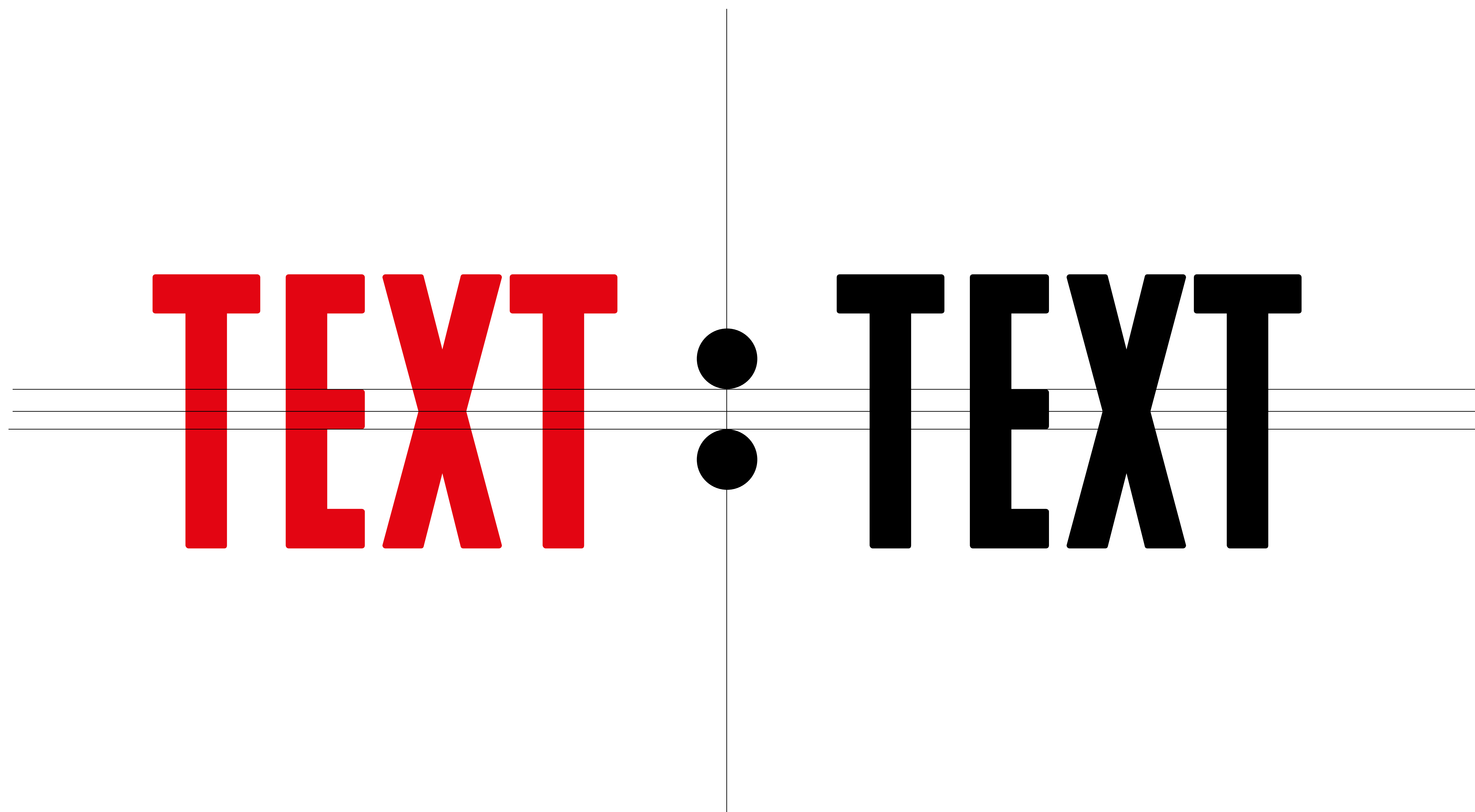
Prostě všude tam, kde je text delší a má obsah který se nedá vyjádřit několika slovy.

FONT: **URW DIN COND BOLD**

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
ěščřžýáíé1234567890



DVOJTEČKY



Jedna z věcí kterou je celý systém a manuál značky PLAY ZONE unikátní je systém „dvojteček“ které se využívají jako zásadní vizuální symbol. Nakládá se s ním stejně jako například s pomlčkou nebo když je potřeba něco extra zvýraznit nebo oddělit.

Dvojtečky se nevyužívají ty které jsou ve fotnu KOMA, ale je nutné dodržet systém kulatých teček a jejich umístění na střed.

Velikost teček není dána a je na citu grafika který bude s manuálem dál pracovat. Pozice teček by měla být na úrovni pozice vnitřní čárky písmene „E“.

A samozřejmě jako v celém manuálu, i zde platí zlaté pravidlo citu. A to jak v jejich použití tak i v četnosti jejich využití.



DALŠÍ LOGA

PLAYZONE: ARENA

PLAYZONE: CHALLENGE

PLAYZONE: SHOP

PLAYZONE: AGENCY

Stejným systémem pak probíhá i konstrukce dalších log.

Ty vycházejí ze spojení základní varianty loga PLAY ZONE, dvojtečky, a názvu nově přidruženého loga.

Barevnost log by měla vycházet z manuálu (to znamená využití ČERVENÉ, ČERNÉ a BÍLÉ barvy).
Je lhostejno jestli se logo bude používat v inverzní variantě.
Nicméně měla by se dodržet jeho dvojbarevnost (aby bylo zajištěno dobré oddělení od PLAY ZONE).



PLAY ZONE 2022