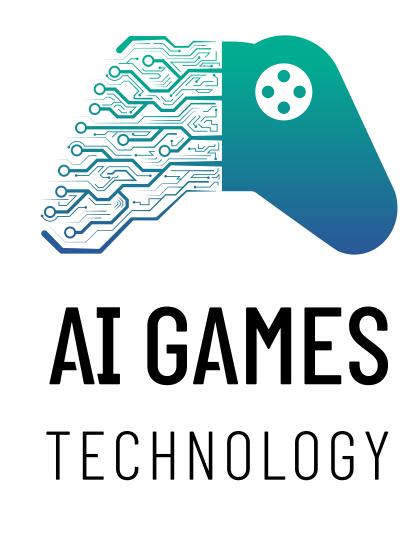
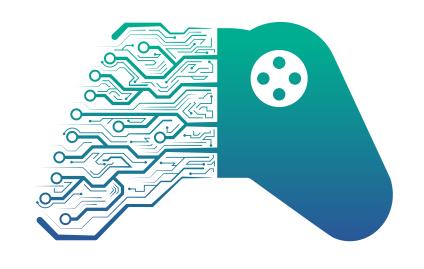


#### 1. LOG0

Logo przedstawia kontroler do gry, którego prawa połowa ukazuje popularny, dobrze znany odbiorcy kształt, kojarzący się z rozrywką, lewa połowa swym kształtem nawiązuje do technologii/sztucznej inteligencji/Big Data, które są przedmiotami działania firmy Al Games Technology. W ten sposób, logo łączy te dwa obszary zainteresowań, ukazując korelację między nimi.







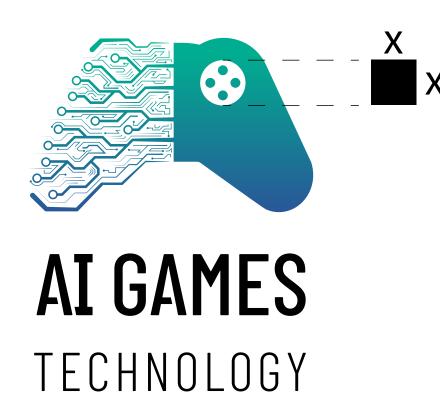
Logo podstawowe

Logo wersja pozioma

Sygnet

## 2. UŻYCIE LOGO

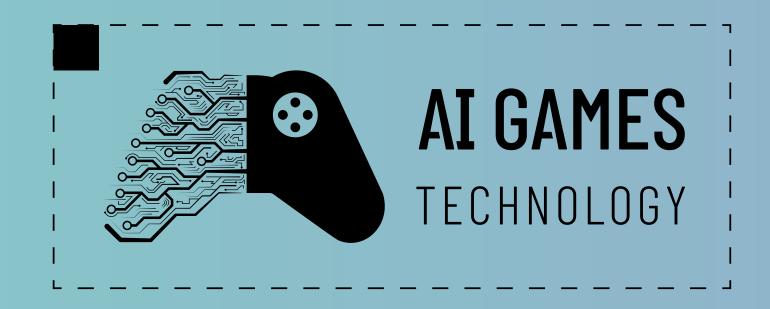
#### **Obszar ochronny**



Kwadrat o boku długości "x" jako wyznacznik obszaru ochronnego

W odległości mniejszej niż "x" od każdej krawędzi logo nie może znajdować się inny znak/grafika.





## 2. UZYCIE LOGO

#### Skalowanie

Dopuszczalne jest wyłącznie skalowanie proporcjonalne.

Przykłady poprawnego skalowania









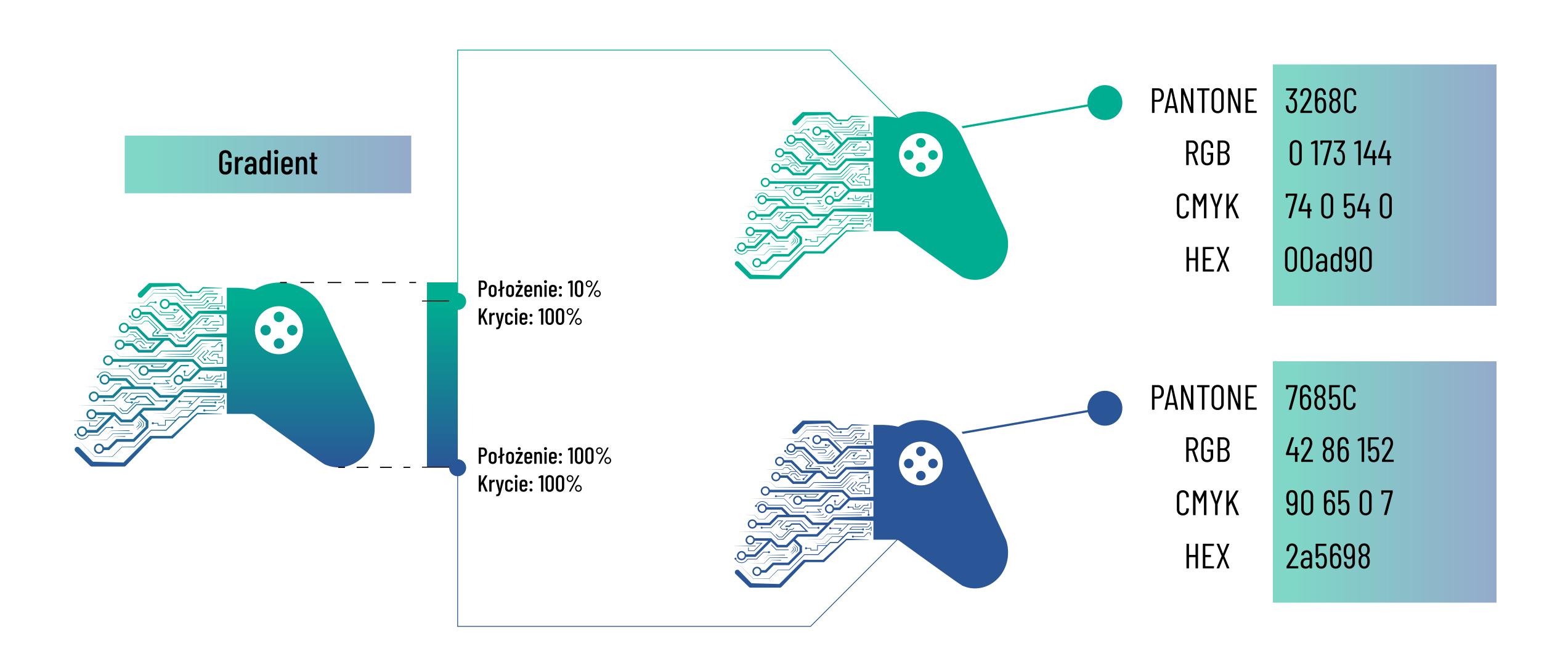
Przykłady niepoprawnego skalowania







#### 3. KOLORYSTYKA



### 4. TYPOGRAFIA

Czcionką, która powinna być używana we wszelkich elementach identyfikacji wizualnej firmy Al Games Technology, jest rodzina Barlow Condensed, głównie Barlow Condensed Light oraz Barlow Condensed Regular.

#### Barlow Condensed Light

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zx 1234 /()&!@\$

#### Barlow Condensed Regular

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zx 1234 /()&!@\$

### MINIMALNY ROZMIAR

Z powodu złożonego charakteru logo, którego lewa część zawiera wiele drobnych elementów, powinno się wyznaczyć granicę czytelności logo w druku.

Sugerowana granica czytelności logo

minimum 13 mm



# SUGEROWANE UŻYCIE LOGO W MEDIACH SPOŁECZNOŚCIOWYCH

Zaleca się aby stosując logo jako zdjęcie profilowe, a więc wpisując je w okrąg lub kwadrat, zachowywać odstęp od krawędzi, co poprawi czytelność całości.

