

Styleguide: Stärker mit Games 2

1. Wortmarke Stärker mit Games 2

Das Logo sollte freistehen und niemals von anderen Elementen überlagert werden. Nach Möglichkeit sollte es auf weißem bzw. hellem Hintergrund stehen.

1. Logo-Varianten



2. Schriften

PRINT & WEB

Helvetica ist unsere Haus-Font In abgewandelt Form wird diese auch im Logo verwendet und erhöht so den Wiedererkennungswert und stärkt die Marke.

Helvetica

ÄÜÖABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZab-
cdefghijklmnopqrstuvwxyz1234567890'?"'!"(%)
[#] {@} /& \<-+÷×=>®©\$€£¥¢:;,.*

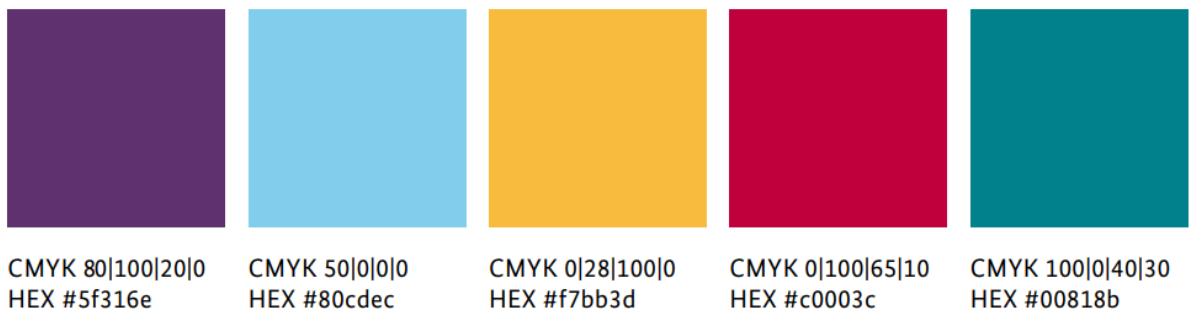
FREE-FONT ALTERNATIVE (GOOGLE-FONT)

Heebo

ÄÜÖABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ-
WXYZabcdefghijklmnopqrstuvwxyz-
zäüöÂÊÔâêô1234567890'?"'!"(%) [#] {@} /& \<-
+÷×=>®©\$€£¥¢:;,.*

<https://fonts.google.com/specimen/Heebo?selection.family=Heebo>

3. Farbwelten



4. Absender-Logos

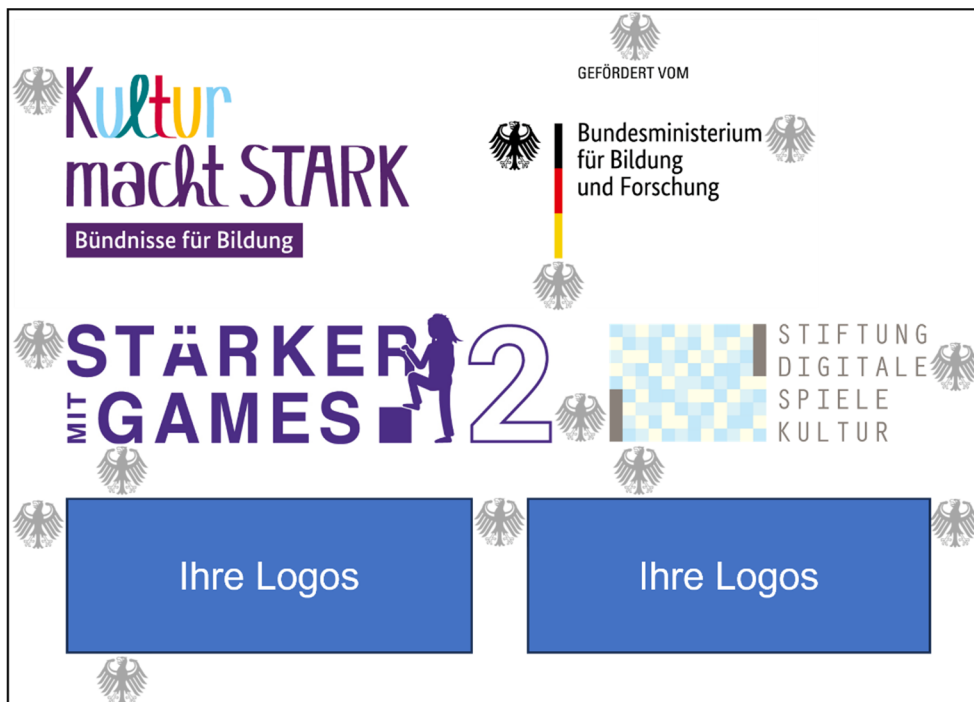
Die Absendermarke besteht aus der „Kultur macht stark“-Wortmarke, dem Logo des Bundesministeriums für Bildung und Forschung, der Wortbildmarke „Stärker mit Games 2“ und dem Logo der Stiftung Digitale Spielekultur gGmbH. Dabei gilt immer die folgende Anordnung der Logos von links nach rechts: Kultur macht stark, BMBF, Stärker mit Games 2, Stiftung Digitale Spielekultur, Logos der Bündnispartner. Die Absendermarke gibt es in zwei unterschiedlichen Versionen und kann je nach Wunsch eingesetzt werden. Die Absendermarke ist verbindlich zu verwenden bei allen Veröffentlichungen im Zusammenhang mit dem Programm „Kultur macht stark. Bündnisse für Bildung“ bzw. Stärker mit Games 2.

Mindestgröße der Absendermarke: 52 mm

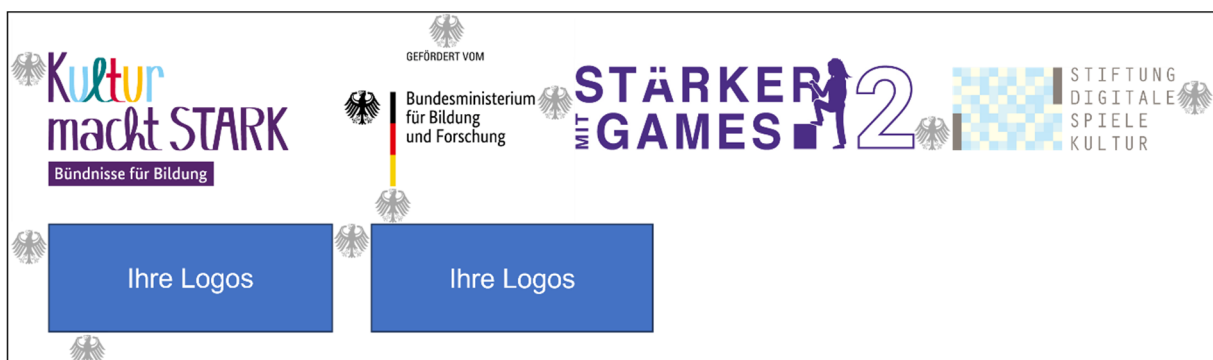
(Die Absendermarken können auch als Schwarz-Weiß-Varianten eingesetzt werden:)

Die Absendermarke steht **immer auf weißem Hintergrund**, dabei ist mindestens die unten abgebildete Schutzzone einzuhalten. Faustregel für die Schutzzone um die jeweiligen Logos ist ein Bundesadler Abstand.

Beispiel 1: Absendermarke



Beispiel 2: Absendermarke



5. Kontakt

Bei Fragen zu den Guidelines und rund um „Stärker mit Games 2“
kontaktieren sie bitte:

Malina Riedl / Niels Boehnke

Programmleiter*in Initiative „Stärker mit Games 2“ („Kultur macht stark“)

Stiftung Digitale Spielkultur gGmbH | Marburger Straße 2 | 10789 Berlin |

Germany T +49 30 236 258 941 8

E kontakt@staerkermitgames.de