



MARKA KİMLİĞİ KILAVUZU

Logo, renk ve kullanım standartları

Bu belge, Pike Entertainment markasının her ortamda tutarlı görünmesi için uyulması gereken kuralları tanımlar. Tasarım, pazarlama ve iş ortaklarımız için bağlayıcı referanstır.

Tarih

Eylül 2026

Kapsam

Kurumsal marka

Sahibi

Pike Entertainment

Bu kılavuzda ne var?

Kılavuz üç bölümden oluşur: markanın **ne olduğu**, görsel varlıkların **nasıl kullanılacağı** ve bunların **nerede uygulanacağı**.

01	Marka özü ve konumlandırma	03
02	Sektör analizi ve referans aldığımız yaklaşımlar	04
03	Logo: yapı ve varyantlar	05
04	Koruma alanı ve minimum boyutlar	06
05	Logo yanlış kullanımları	07
06	Renk paleti	08
07	Kontrast kuralları ve erişilebilirlik	09
08	Tipografi	10
09	Logo nerede, hangi konumda durur	11
10	Dijital uygulamalar	12
11	Dosya envanteri ve hangi dosya ne zaman	13
12	Hızlı referans	14

Kim olduğumuz

Pike Entertainment, İstanbul merkezli bağımsız bir oyun geliştirme stüdyosudur. Mobil platformlar için oyun tasarlar, geliştirir ve yayınlar; üretim sürecinin tamamını stüdyo bünyesinde yürütür.

Konumlandırma

Kendi fikirlerini üreten, oynanış odaklı bağımsız bir geliştirme stüdyosu. Faaliyet alanı yalnızca kendi oyunlarının üretimi ve yayınıdır.

Hedef kitle

Oyuncular, potansiyel ekip arkadaşları, platform iş ortakları ve yatırımcılar. Marka bu dört gruba aynı anda ciddiyet vermeli.

Marka kişiliği

Görsel dilimiz dört sıfatla özetlenir. Her tasarım kararı bu dördüne uymalıdır.

Sakin

Bağırmaz. Neon ve abartılı efekt kullanmaz.

Geometrik

Altıgen modül, net kenarlar, hizalı yerleşim.

Dürüst

Olmayan başarıyı iddia etmez. Az ama gerçek.

Dayanıklı

Moda akımlara göre değişmez, uzun ömürlü.

Neyi, kimden öğrendik?

Kimliğimizi kurarken oyun stüdyolarının ve girişim kuluçka merkezlerinin marka sistemlerini inceledik. Aşağıda hangi yaklaşımın neden benimsendiği açıklanmıştır.

KAYNAK YAKLAŞIM	GÖZLEM	BİZİM UYGULAMAMIZ
Büyük mobil oyun stüdyoları Supercell, Peak, Dream Games ölçeğinde	Kurumsal marka sade ve geri planda durur; öne çıkan şey oyunlardır. Stüdyo logosu tek renk, tek amblem.	Kurumsal kimlik sakın tutuldu. Ürün markaları kendi görsel dillerini taşır, stüdyo paletine zorlanmaz.
Kurumsal oyun markaları Riot, Ubisoft ölçeğinde	Amblem + kelime işareti kilidi katı biçimde korunur. Koyu zemin varsayılan sunum ortamıdır.	Yatay kilit standart kabul edildi; koyu zemin varsayılan, açık zemin istisna.
Bağımsız stüdyolar Devolver, Annapurna ölçeğinde	Karakter tutarlılıktan gelir; az sayıda güçlü öge her yerde aynı biçimde tekrarlanır.	Tek amblem, tek vurgu rengi, iki yazı tipi. Öge sayısı bilerek düşük tutuldu.
Kuluçka ve hızlandırıcılar Y Combinator, Techstars ölçeğinde	Tek vurgu rengi ve harf temelli amblem; her ortamda birebir aynı kullanım. Koruma alanı kuralları nettir.	Koruma alanı amblem yüksekliğine bağlandı (bkz. sayfa 06). Vurgu rengi tek: kobalt mavisi.

Ortak paydadan çıkardığımız beş kural

- **Tek amblem.** Ortama göre değişen alternatif amblemler yoktur. Altıgen «P» her yerde aynıdır.
- **Tek vurgu rengi.** Çok renkli gradyanlar terk edildi; marka tek maviyle tanınır.
- **Amblem tek başına yaşayabilmeli.** Uygulama ikonu, sosyal medya avatarı ve favicon kelime işareti olmadan çalışır.
- **Kilit bozulmaz.** Amblem ile kelime işareti arasındaki mesafe ve hizalama asla elle değiştirilmez.
- **Koruma alanı orantısaldır.** Sabit piksel değil, amblem yüksekliğinin kesri olarak tanımlanır; her ölçekte çalışır.

Neden bu belge var?

Marka değeri tekrardan doğar. Aynı logo, aynı renk ve aynı yerleşim yeterince çok tekrar ettiğinde tanınırlık oluşur. Bu kılavuzun tek amacı o tekrarı korumaktır — yaratıcılığı kısıtlamak değil, tanınırlığı biriktirmek.

Logo yapısı ve varyantlar

Logo iki bileşenden oluşur: **amblem** (altıgen modüllerden kurulu «P») ve **kelime işareti** (PIKE / ENTERTAINMENT). Bu ikisinin birlikte kullanımına **kilit** denir.



Ana logo (yatay kilit) — varsayılan kullanım. Web başlığı, sunum kapakları, imza alanları ve iş ortağı belgelerinde bu kullanılır.



Amblem
Kare alanlar, ikon, avatar



Açık zemin
Baskı, beyaz sayfa



Monokrom
Tek renk baskı, gravür

Varyant seçim kuralı

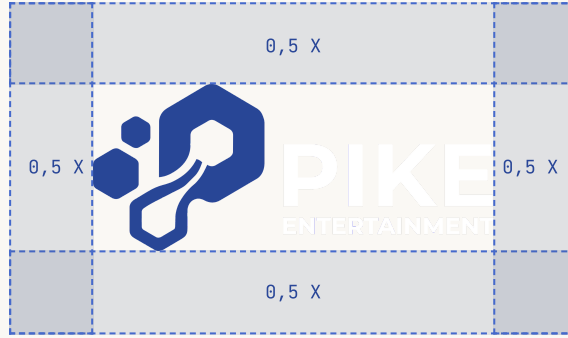
DURUM	KULLANILACAK VARYANT
Genişlik amblem yüksekliğinin 3 katından fazla	Yatay kilit (ana logo)
Kare veya kareye yakın alan	Amblem tek başına
24 px altı dijital ölçek	Amblem — kelime işareti okunmaz
Tek renk baskı, faks, gravür, damga	Monokrom
Fotoğraf veya desenli zemin	Amblem + koyu örtü katmanı (bkz. sayfa 07)

Koruma alanı ve minimum boyut

Logonun çevresinde daima boş bir tampon bırakılır. Bu alana hiçbir metin, görsel, çizgi veya sayfa kenarı giremez.

Ölçü birimi: X

X = amblemin yüksekliği. Koruma alanı her yönde 0,5 X'tir. Ölçü orantısız olduğu için logo hangi boyutta kullanılırsa kullanılsın kural aynı kalır.



Kesikli çizgiyle işaretli alan boş kalmalıdır.

Minimum boyutlar

Bu değerlerin altına inildiğinde logo okunmaz hâle gelir. Alan darsa kilit yerine amblem kullanılır.

VARYANT	DİJİTAL (EN)	BASKI (EN)	NOT
Yatay kilit	120 px	30 mm	Altında kelime işareti dağılır
Amblem	24 px	8 mm	Favicon için 32 px önerilir
Uygulama ikonu	512 px	—	Mağaza gereksinimi

Sık yapılan hata

Sayfa kenarına veya bir kutunun köşesine logoyu yapıştırmak. Kenar boşluğu koruma alanının yerine geçmez; koruma alanı kenar boşluğuna ek olarak bırakılır.

Logoya yapılmayacaklar

Aşağıdakilerin hiçbirisi kabul edilemez. Logo dosyası her zaman olduğu gibi, orantısı korunarak kullanılır.



Yatay/dikey esnetme



Döndürme



Renk değiştirme



Marka dışı zemin



Gölge / parlama efekti



Meşgul / desenli zemin



Saydamlık düşürme



Çerçeve içine alma



Kelime işaretini yeniden dizme

Değiştirilemeyecek olanlar

Amblem ile kelime işareti arasındaki mesafe, harf aralıkları, amblemin iç geometrisi ve renk değerleri sabittir. Yeni bir kullanım ihtiyacı doğduğunda logo üzerinde oynanmaz — bu kılavuzun sahibine başvurulur.

Renk paleti

Marka üç çekirdek renkten oluşur. Tüm arayüz tonları bu üçünden türetilir; palet dışarıdan renk eklenmez.

Değerler logo dosyalarından ölçülmüştür — logo ile kılavuz arasında renk farkı yoktur.



Grafit

HEX	#201F24
RGB	32 · 31 · 36
CMYK	11·14·0·86
Rol	Zemin



Kobalt Mavisi

HEX	#2A4798
RGB	42 · 71 · 152
CMYK	72·53·0·40
Rol	Amblem / vurgu



Beyaz

HEX	#FFFFFF
RGB	255 · 255 · 255
CMYK	0·0·0·0
Rol	Tipografi

Mavi ton merdiveni

Kobalt mavisi tek başına arayüz kurmaya yetmez. Aşağıdaki tonlar ondan türetilmiştir ve her birinin belirli bir görevi vardır.

900	700	500	400	300	200
-----	-----	-----	-----	-----	-----

TON	HEX	NEREDE KULLANILIR
blue-900	#16254E	Derin vurgu zeminleri, gradyan sonu
blue-700	#203674	Buton gradyanının koyu ucu
blue-500	#2A4798	Marka mavisi — amblem, buton dolgusu, büyük alanlar
blue-400	#4569CC	Kenarlıklar, ikon çizgileri, büyük başlık vurgusu
blue-300	#6885D5	Bağlantılar ve küçük metinde marka rengi
blue-200	#879EDE	Koyu zeminde en açık vurgu, hover durumu

Yüzey tonları

bg-deep	#151417	bg	#201F24	surface	#29282D	surface-2	#2E2D32
---------	---------	----	---------	---------	---------	-----------	---------

Kontrast kuralları

Aşağıdaki oranlar WCAG 2.1 yöntemiyle ölçülmüştür. Bu tablo tavsiye değil, uyulması zorunlu bir tekniktir.

En kritik kural

Kobalt mavisi (#2A4798) koyu zeminde metin olarak kullanılamaz. Grafit üzerinde yalnızca 1,91:1 kontrast verir ve WCAG'ın hiçbir eşiğini geçmez. Metin, bağlantı ve ince ikonlarda blue-300 (#6885D5) kullanılır.

RENK ÇİFTİ	ORAN	SONUÇ	KULLANIM
Beyaz / Grafit	16,37:1	AAA	Tüm gövde metni
blue-200 / Grafit	6,22:1	AA	Hover, açık vurgu
blue-300 / Grafit	4,60:1	AA	Bağlantı, küçük metin
Beyaz / Kobalt mavisi	8,56:1	AAA	Buton üzeri yazı
blue-400 / Grafit	3,23:1	Sınırlı	Yalnızca 24 px+ başlık, kenarlık, ikon
Kobalt mavisi / Grafit	1,91:1	Geçmiyor	Metinde kullanılmaz — yalnızca dolgu

Uygulamada ne demek?

Doğru

Gövde metni beyazın yumuşatılmış tonunda.

Bağlantı blue-300 tonunda — okunur.

Buton

Yanlış

Gövde metni marka mavisinde — zor okunuyor.

Bağlantı da aynı tonda — ayırt edilemiyor.

Buton

Neden önemli?

Düşük kontrast yalnızca görme güçlüğü olan kullanıcıları etkilemez; güneş altındaki telefon ekranında ve ucuz panellerde herkes için okunmaz hâle gelir. Ayrıca dijital mağazaların erişilebilirlik denetimlerinde sorun çıkarabilir.

Tipografi

İki yazı tipi kullanılır. Üçüncü bir yazı tipi eklenmez.

Outfit — Başlık

Aa Bb Çç

Geometrik yapısı logonun kelime işaretiyle aynı karakterde. Başlıklar, butonlar, etiketler ve navigasyonda kullanılır. Ağırlıklar: 500 / 600 / 700.

Inter — Gövde

Aa Bb Çç

Ekranda uzun metin için tasarlandı; küçük boyutlarda okunaklılığı yüksek. Paragraflar, form etiketleri ve yasal metinlerde kullanılır. Ağırlıklar: 400 / 500 / 600.

Hiyerarşi

Outfit 700 • 40–74 px
satır 1.1 • aralık
-.015em

Sayfa başlığı (H1)

Outfit 700 • 31–50 px

Bölüm başlığı (H2)

Outfit 600 • 18–22 px

Kart başlığı (H3)

Outfit 600 • 12 px
aralık .2em • BÜYÜK

ÜST ETİKET

Inter 400 • 16 px
satır 1.65

Gövde metni — uzun paragraflar bu ölçüde dizilir.

Inter 400 • 13 px

Yardımcı metin, dipnot, form açıklaması

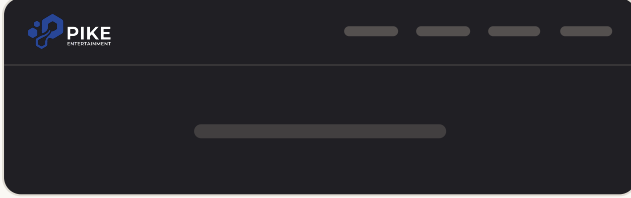
Tipografi kuralları

- Başlıklarda **negatif harf aralığı** (–0.015em) kullanılır; gövde metninde aralık değiştirilmez.
- Gövde metni satır uzunluğu **62–78 karakteri** geçmez.
- Büyük harf yalnızca üst etiketlerde ve kısa butonlarda; **cümle veya paragraf tamamı büyük harf yazılmaz**.
- Türkçe karakterler (ı, İ, ğ, ş, ç, ö, ü) her iki yazı tipinde de eksiksiz desteklenir; ikame font kullanılmaz.
- Yazı tipi bulunamazsa sıralama: sistem yazı tipi (San Francisco / Segoe UI / Roboto). Times New Roman gibi tırnaklı fontlara düşülmez.

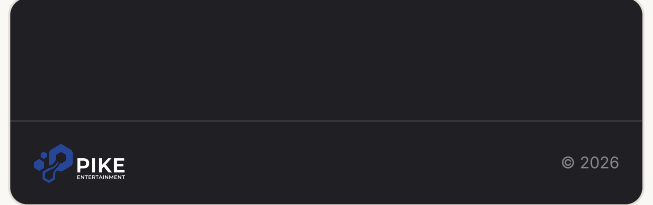
Logo nerede, hangi konumda durur?

Konum rastgele seçilmez. Aşağıdaki yerleşimler standarttır ve her üründe aynı biçimde tekrarlanır.

Web sitesi



Üst başlık — sol üst. Yükseklik 40 px, sayfa kaydırılınca 34 px. Daima ana sayfaya bağlantı verir.



Alt bilgi — sol. Yükseklik 42 px. Yanında kısa tanım cümlesi ve sosyal medya bağlantıları yer alır.

Kare alanlar



Sosyal avatar
Koyu zemin, amblem ortalı



Uygulama ikonu
Köşe yarıçapı %23



Mavi zemin
Amblem beyaz



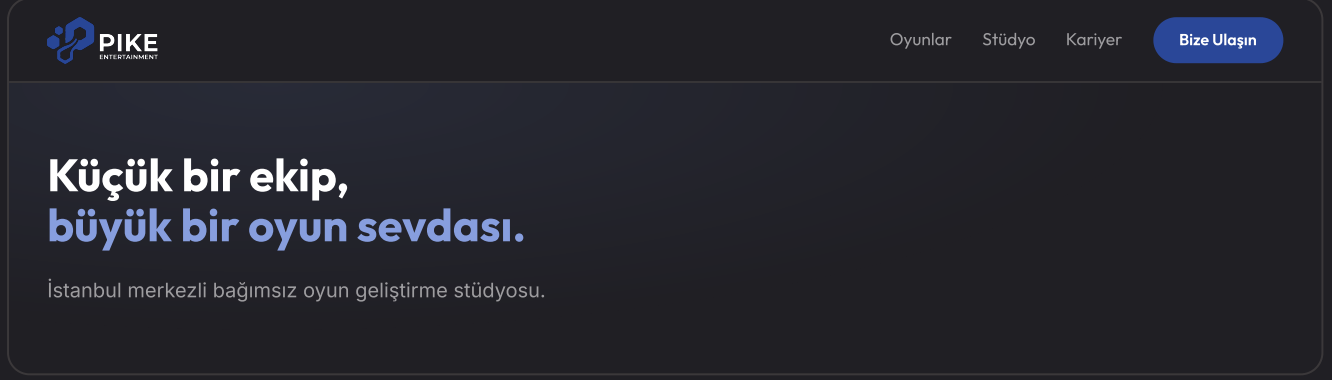
Açık zemin
Amblem kobalt mavisi

Konumlandırma tablosu

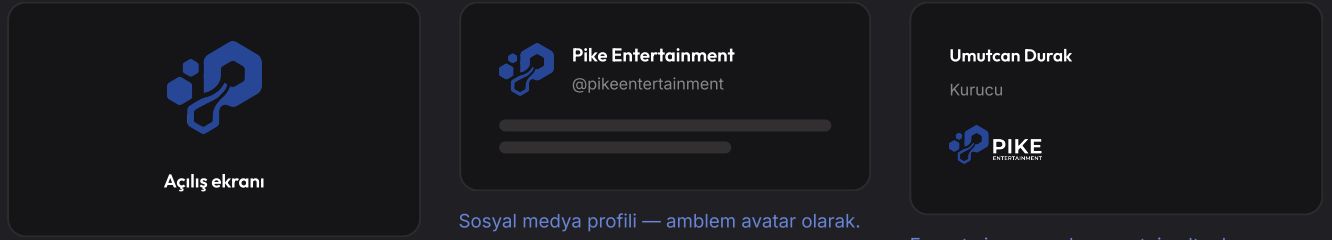
ORTAM	KONUM	VARYANT	BOYUT
Web üst başlık	Sol üst	Yatay kilit	40 px yükseklik
Web alt bilgi	Sol	Yatay kilit	42 px yükseklik
Favicon	—	Amblem	32 × 32 px
Sosyal medya avatari	Ortalı	Amblem	400 × 400 px
Paylaşım görseli (OG)	Sol alt	Yatay kilit	1200 × 630 px
Sunum kapağı	Sol üst veya ortalı	Yatay kilit	Slayt eninin %18'i
Sunum iç slayt	Sağ alt	Amblem	Slayt eninin %4'ü
Oyun açılış ekranı	Ortalı	Yatay kilit	Ekran eninin %40'ı
Kartvizit ön yüz	Sol üst	Yatay kilit	30 mm en
E-posta imzası	Metnin altında	Yatay kilit	120 px en

Dijital uygulamalar

Markanın koyu zeminde nasıl görüldüğüne dair örnekler. Varsayılan sunum ortamımız budur.



Web sitesi üst bölümü. Logo sol üstte, vurgu rengi yalnızca başlığın ikinci satırında ve butonda kullanılıyor.



Oyun açılışında amblem ortalı, sabit zemin.

E-posta imzası — logo metnin altında.

Marka mimarisi

Ürün markaları kurumsal kimlikten bağımsızdır; kendi görsel dillerini taşır ve stüdyo paletine zorlanmaz. Kurumsal logo ürün içinde yalnızca açılış ekranında ve mağaza sayfasındaki geliştirici alanında görünür.

Dosya envanteri

Doğru dosyayı seçmek, logoyu doğru kullanmanın yarısıdır. Aşağıdaki tablo hangi dosyanın nerede kullanılacağını belirler.

DOSYA	BİÇİM	KULLANIM ALANI
amblem.svg	SVG · vektör	Amblem ana kaynağı — her ölçekte baskı, kesim, ikon
logo.svg	SVG · vektör	Yatay kilit vektör kaynağı — <i>yazı dönüştürülmemiş, aşağıdaki nota bakın</i>
logo.png	PNG · saydam · 2569 px	Yatay kilit, koyu zemin — web, sunum, imza
logo-acik.png	PNG · saydam · 2569 px	Yatay kilit, açık zeminli baskı ve belgeler
logo-mono.png	PNG · tek renk · 2569 px	Gravür, damga, tek renk baskı
mark.png	PNG · saydam · 1363 px	Avatar, uygulama ikonu
favicon.ico	ICO · 16–256 px	Tarayıcı sekmesi ve yer imi ikonu

Dosyalara nereden ulaşılır?

Tüm logo dosyaları ve bu kılavuzun güncel sürümü marka kiti sayfasındadır:

pikeentertainment.com/marka

Dosyalar tek tek ya da tek pakette (pike-logo-paketi.zip) indirilebilir. Logoyu e-posta ekinden, sunumdan veya ekran görüntüsünden almayın — daima bu sayfadaki kaynak dosyayı kullanın.

logo.svg içindeki yazı henüz eğriye dönüştürülmedi

Logo.svg dosyasındaki PIKE ve ENTERTAINMENT kelimeleri canlı metin olarak duruyor ve **Montserrat Bold** fontuna bağlı. Bu font kurulu olmayan bir bilgisayarda dosya açıldığında yazı yedek bir fontla çizilir ve logo bozuk görünür. Bu yüzden kilidin vektör hâli gerektiğinde dosyayı Illustrator'da açıp **Yazı > Eğriye Dönüştür** (Type > Create Outlines) uygulanarak yeniden dışa aktarılmalıdır.

amblem.svg bu sorundan etkilenmez: içinde hiç yazı yoktur, yalnızca eğri vardır. Ölçekten bağımsız her işte **güvenle kullanılabilecek vektör kaynak budur**.

JPEG kullanmayın

JPEG saydamlık desteklemez ve keskin kenarlarda sıkıştırma artefaktı üretir. Logo hiçbir koşulda JPEG olarak kaydedilmez. Ekran görüntüsünden kopyalanan logo da kullanılmaz — daima kaynak dosyadan alınır.

Tek sayfalık özet

Kılavuzun tamamını okuyacak vakti olmayanlar için. Bu sayfayı yazdırıp masaya asabilirsiniz.

Her zaman

- Kaynak dosyadan kullan, ekran görüntüsünden değil
- Çevresinde 0,5 X boşluk bırak
- Orantıyı koru (Shift tuşuyla ölçekle)
- Koyu zemin varsayılan, açık zemin istisna
- Metinde blue-300, dolguda blue-500 kullan

Asla

- Esnetme, döndürme, eğme
- Rengini değiştirme, gradyan ekleme
- Gölge, parlama, kontur ekleme
- Desenli veya fotoğraflı zemine koyma
- Marka mavisini küçük metinde kullanma



#201F24
Zemin



#2A4798
Amblem



#FFFFFF
Metin



#6885D5
Bağlantı

Sorularınız için

Bu kılavuzda cevabı olmayan bir kullanım ihtiyacı doğarsa, logo üzerinde kendi başınıza değişiklik yapmayın. info@pikeentertainment.com adresinden bize yazın — doğru varyantı birlikte belirleyelim.