



# Guidelines

**Логотип**

стр. **03**

**Фон**

стр. **16**

**Шрифты**

стр. **26**

**Логоблок**

стр. **32**

**Элементы стиля**

стр. **41**

**Кнопки**

стр. **47**

**Форматы**

стр. **67**

# Logotype

M U L L E N L O W E



## Техническое описание

Основной логотип состоит из трех частей:

- Названия бренда, набранное белым шрифтом
- Темно-серой подложки
- Основного знака - оранжевой окружности





Логотип быстро считывается благодаря охранному полю. В данное пространство не должны попадать посторонние элементы.

### **Техническое описание**

Минимальная ширина охранного поля равна радиусу знака в логотипе.



### Минимальная высота

Минимальный размер логотипа по высоте равен **20px**. для стандартного разрешения экрана.

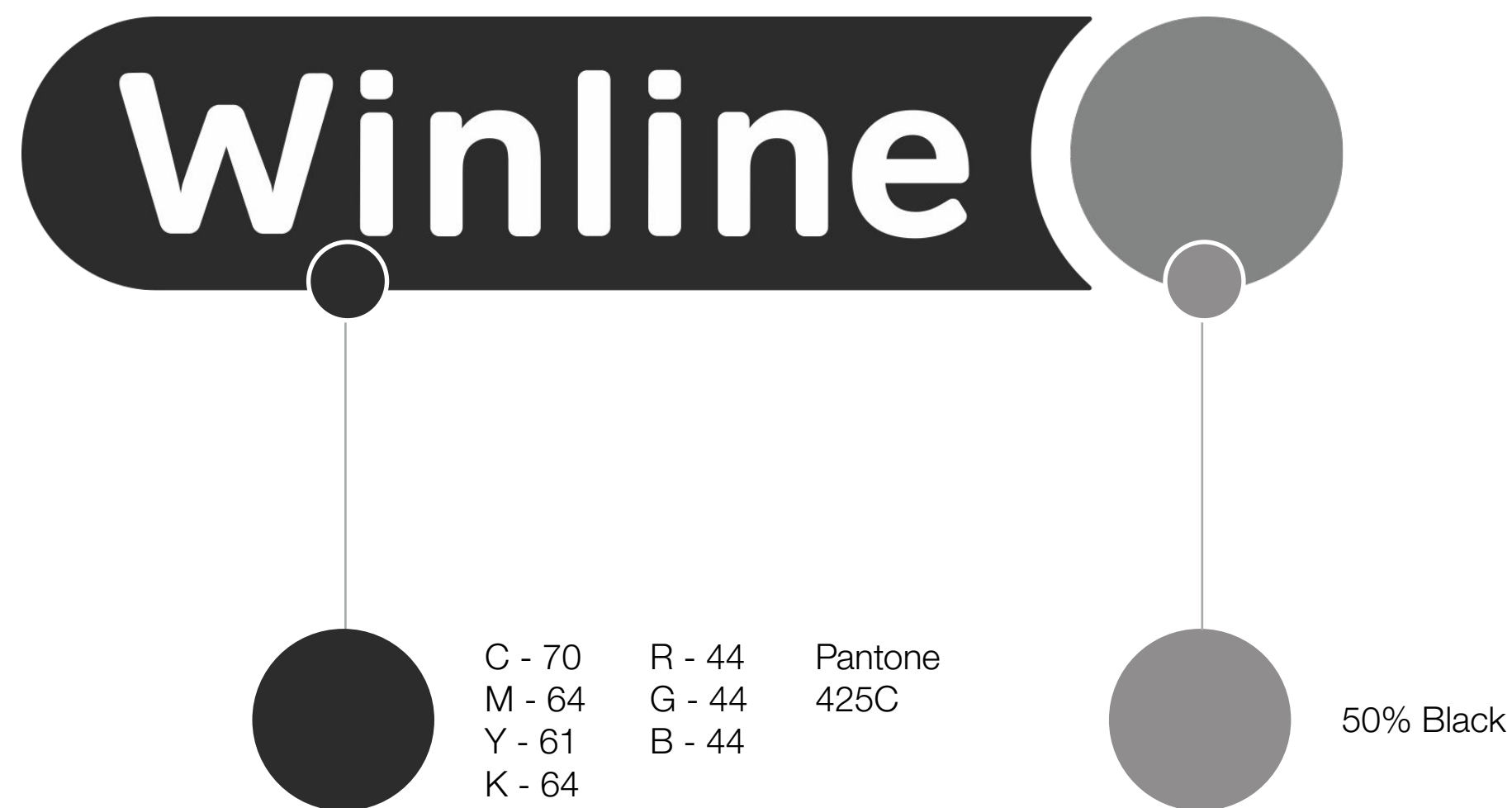


C - 70	R - 44	Pantone
M - 64	G - 44	425C
Y - 61	B - 44	
K - 64		



C - 0	R - 255	Pantone
M - 61	G - 106	1585C
Y - 97	B - 19	
K - 0		

Базовая версия - плоский двухцветный логотип используется тогда, когда технологически невозможно отобразить дополнительную графику (засветы, тени).



Одноцветная версия используется в случае, если невозможно отобразить цветной вариант. Например, в периодической печати или офисной документации.

Также может использоваться при нанесении методами тиснения и эмбоссирования.

Знак легко воспроизвести на металле или 3D-принтере.



Одноцветная версия используется в случае, если невозможно отобразить цветной вариант. Например, в периодической печати или офисной документации.

Также может использоваться при нанесении методами тиснения и эмбоссирования.

Знак легко воспроизвести на металле или 3D-принтере.



## Как нельзя использовать плоский вариант логотипа



Запрещено произвольно  
перекрашивать логотип



Запрещено менять пропорции



Запрещено менять порядок  
элементов



Запрещено менять оригинальный  
шрифт и использовать кириллицу



Запрещено любое использование  
эффектов - тени, свечение,  
выпуклости и т.д.



Запрещено использовать наклон

## Корректные варианты логотипа

Логотип видоизменяется в зависимости от канала коммуникации и маркетинговых активностей бренда.



### Плоский логотип

Используется в печатной продукции, на сайте и в некоторых digital медиа-форматах.



### Скевоморфный логотип

Используется в digital медиа-форматах.



### Скевоморфный логотип

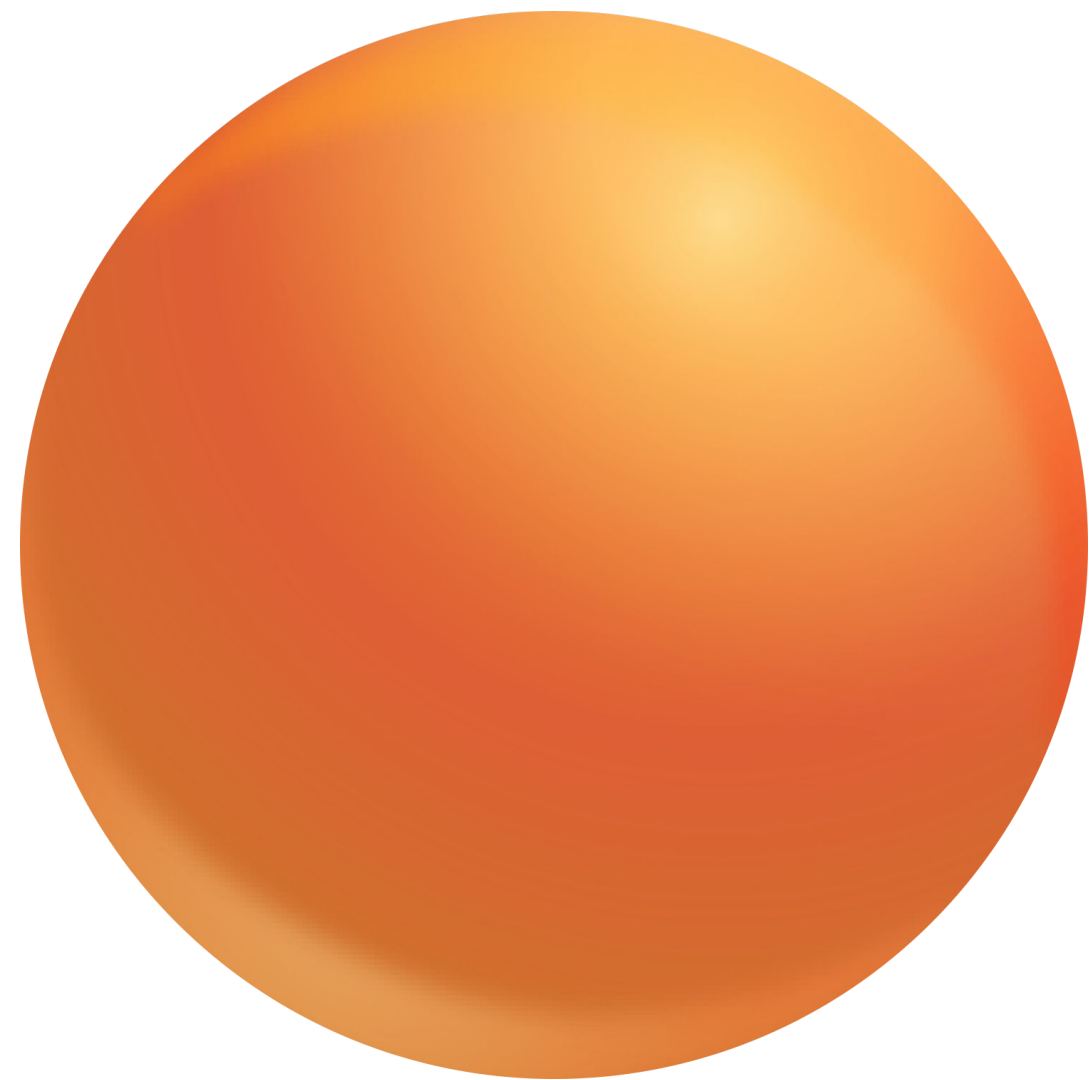
Используется в digital медиа-форматах. Например, в рекламной кампании «Легальный букмекер».



### Объемный 3D логотип

Используется в видео и некоторых digital медиа-форматах.





## Идентификатор бренда

Оранжевая сфера - отдельный графический элемент брендинга, который может использоваться только в контексте логотипа.



## Унифицированный ЛОГОТИП

В унифицированном варианте происходит смешение плоской и сквоморфной стилистики.

- Данный логотип имеет ряд преимуществ:
- Легко масштабируется
- Подходит для всех каналов коммуникации
- Быстро считывается
- Легко трансформируется под задачи



## Плоский двухцветный ЛОГОТИП



### Логотип используется:

- В печати на маленьких форматах
- При печати на материале, на котором невозможно корректно отобразить графику
- В digital форматах, где контентная область меньше чем 200 px.

## Скевоморфный ЛОГОТИП



### Логотип используется

- В полноцветной печати
- В видео графике
- Digital, когда контентная область больше чем 200 px.

# Background



Двухцветный и скевоморфный вариант логотипа используется на белом фоне без каких-либо дополнительных графических элементов.



При использовании логотипа на темном фоне, когда цвет плашки плохо считывается, добавляется белая обводка.



### Толщина обводки

Толщина обводки равна толщине линий типографических знаков в логотипе



### Толщина обводки

Чтобы левая часть логотипа не «перевешивала», расстояние между ней и идентификатором увеличено





## Размещение логотипа на фоне

Белая обводка добавляется при использовании логотипа на неоднородном фоне, когда цвет плашки плохо различим.



## Использования логотипа на неоднородном статичном фоне

Логотип, размещенный на неоднородном фоне, не должен попадать в область, где будет плохо считываться из-за:



Количества графических объектов вокруг  
(замусоренность)



Резкого цветового перехода (засветы), где часть логотипа  
будет «перевешивать» другую



Графических элементов, перекрывающих его





## Растровая текстура карбона

Является фирменным фоновым изображением бренда, использующимся в digital-коммуникациях.

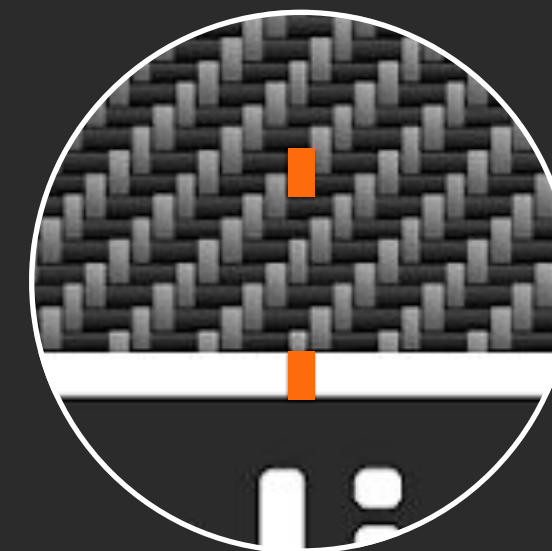




## Как использовать

Фирменная текстура должна использоваться во всех digital коммуникациях:

- При размещении логотипа на текстуре карбона к нему добавляется обводка
- Высота «стежка» карбона должна совпадать с размером обводки логотипа







## Векторная текстура карбона

Упрощенная текстура карбона, состоящая из прямых линий, используется в печатной продукции.

Толщина светлой и темной линии карбона должна равняться толщине обводки логотипа.

C - 67	R - 59	Hex
M - 64	G - 56	#3B3839
Y - 60	B - 57	
K - 53		

C - 0	R - 35	Hex
M - 0	G - 31	#231F20
Y - 0	B - 32	
K - 100		





## Векторная текстура карбона

Упрощенная текстура карбона, состоящая из прямых линий, используется в печатной продукции.

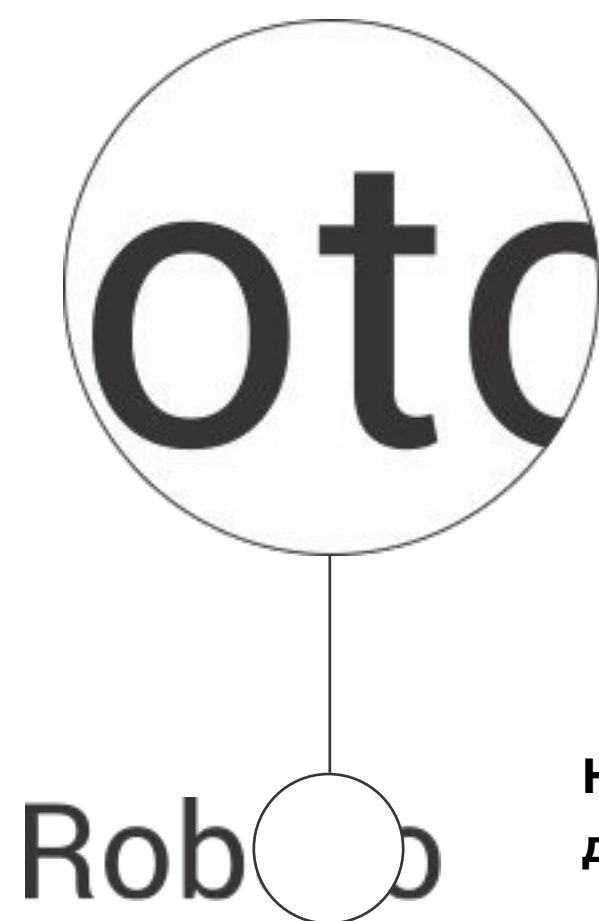
Толщина светлой и темной линии карбона должна равняться толщине обводки логотипа.

C - 65	R - 85	Hex
M - 56	G - 87	#555759
Y - 53	B - 89	
K - 29		

C - 70	R - 44	Hex
M - 64	G - 44	#2c2c2c
Y - 61	B - 44	
K - 64		

# Fonts



**Наборный шрифт  
для digital media**

Roboto представляет собой  
шрифтовую гарнитура без  
засечек

аА

## Roboto

Наша цель – стать синонимом высшей степени надежности и качества обслуживания на всемирном рынке букмекерских компаний.

Мы хотим, чтобы именно Winline у любого игрока в мире ассоциировался с букмекером, который платит всегда и без вариантов.

Основной шрифт для набора текстовых блоков  
и верстки технической информации: **Roboto**

Начертание: **Regular**

АБВГДЕЖЗИКЛМНОПРСТУФХЦЧШЩЪЫЬЭЮЯ

абвгдежзиклмнопрстуфхцчшщъыьэюя

1234567890



**Наборный шрифт  
для digital media**

Roboto представляет собой  
шрифтовую гарнитура без  
засечек

**aA**

## Roboto

**Наша цель – стать синонимом высшей степени надежности и качества обслуживания на всемирном рынке букмекерских компаний.**

**Мы хотим, чтобы именно Winline у любого игрока в мире ассоциировался с букмекером, который платит всегда и без вариантов.**

Основной шрифт для набора текстовых блоков  
и верстки технической информации: **Roboto**

Начертание: **Bold**

**АБВГДЕЖЗИКЛМНОПРСТУФХЦЧШЩЪЫЬЭЮЯ**

**абвгдежзиклмнопрстуфхцчшщъыьэюя**

**1234567890**





**Шрифт для заголовков  
в печатных материалах**

PF Din Text Comp Pro - рубленый шрифт использующий для заголовков. Преобладают прямые линии и острые углы

аА

*PF DIN TEXT COMP PRO*

*НАША ЦЕЛЬ – СТАТЬ СИНОНИМОМ ВЫСШЕЙ СТЕПЕНИ НАДЕЖНОСТИ И КАЧЕСТВА ОБСЛУЖИВАНИЯ НА ВСЕМИРНОМ РЫНКЕ БУКМЕКЕРСКИХ КОМПАНИЙ.*

*МЫ ХОТИМ, ЧТОБЫ ИМЕННО WINLINE У ЛЮБОГО ИГРОКА В МИРЕ АССОЦИИРОВАЛСЯ С БУКМЕКЕРОМ, КОТОРЫЙ ПЛАТИТ ВСЕГДА И БЕЗ ВАРИАНТОВ.*

Акцидентный шрифт для набора заголовков и сообщений в рекламной коммуникации: **PF Din Text Comp Pro**

Начертания: **Bold Italic**

**АБВГДЕЖЗИКЛМНОПРСТУФХЦЧШЩЪЫЬЭЮЯ**

**абвгдежзиклмнопрстуфхцчшщъыьэюя**

**1234567890**



**Дополнительный шрифт для печатных материалов**

PF Din Text Comp Pro - рубленый шрифт использующий для заголовков. Преобладают прямые линии и острые углы

аА

PF DIN TEXT COMP PRO

НАША ЦЕЛЬ – СТАТЬ СИНОНИМОМ ВЫСШЕЙ СТЕПЕНИ НАДЕЖНОСТИ И КАЧЕСТВА ОБСЛУЖИВАНИЯ НА ВСЕМИРНОМ РЫНКЕ БУКМЕКЕРСКИХ КОМПАНИЙ.

МЫ ХОТИМ, ЧТОБЫ ИМЕННО WINLINE У ЛЮБОГО ИГРОКА В МИРЕ АССОЦИИРОВАЛСЯ С БУКМЕКЕРОМ, КОТОРЫЙ ПЛАТИТ ВСЕГДА И БЕЗ ВАРИАНТОВ.

Акцидентный шрифт для набора заголовков и сообщений в рекламной коммуникации: **PF Din Text Comp Pro**

Начертания: **Bold**

АБВГДЕЖЗИКЛМНОПРСТУФХЦЧШЩЪЫЬЭЮЯ

абвгдежзиклмнопрстуфхцчшщъыьэюя

1234567890

# ЗАПЛАТИТ. БЕЗ ВАРИАНТОВ

## ЛЕГАЛЬНЫЙ БУКМЕКЕР

Наша цель – стать синонимом высшей степени надежности и качества обслуживания на всемирном рынке букмекерских компаний.

Мы хотим, чтобы именно Winline у любого игрока в мире ассоциировался с **букмекером, который платит всегда и без вариантов.**

## PF Din Text Comp Pro

Bold Italic

Шрифт для заголовков

## PF Din Text Comp Pro

Bold

Шрифт для подзаголовков и коэффициентов

## Roboto Regular

Наборный шрифт для digital media

## Roboto Bold

Наборный шрифт для выделения значимой информации в тексте

# Logoblock





***ЗАПЛАТИТ.  
БЕЗ ВАРИАНТОВ***



***ЗАПЛАТИТ.  
БЕЗ ВАРИАНТОВ***





LOGO BLOCK



GUIDELINES

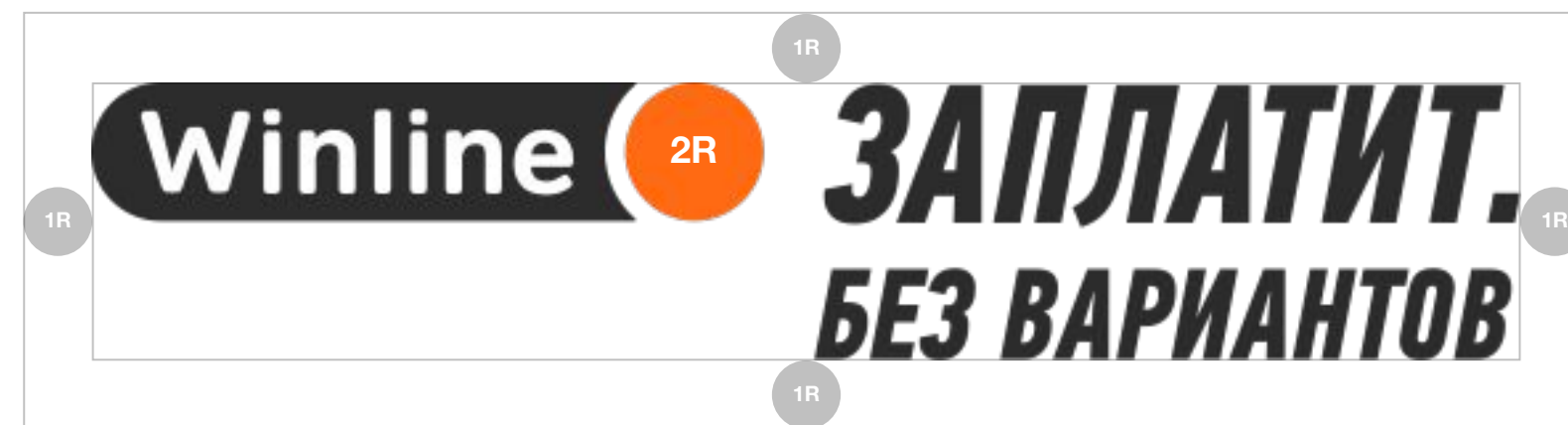


**Winline**  **ЗАПЛАТИТ. БЕЗ ВАРИАНТОВ**

**Winline**  **ЗАПЛАТИТ. БЕЗ ВАРИАНТОВ**









# Buttons

## Ранее используемые кнопки



Используются в digital media коммуникациях в форматах баннеров, брендингов и др. материалов.

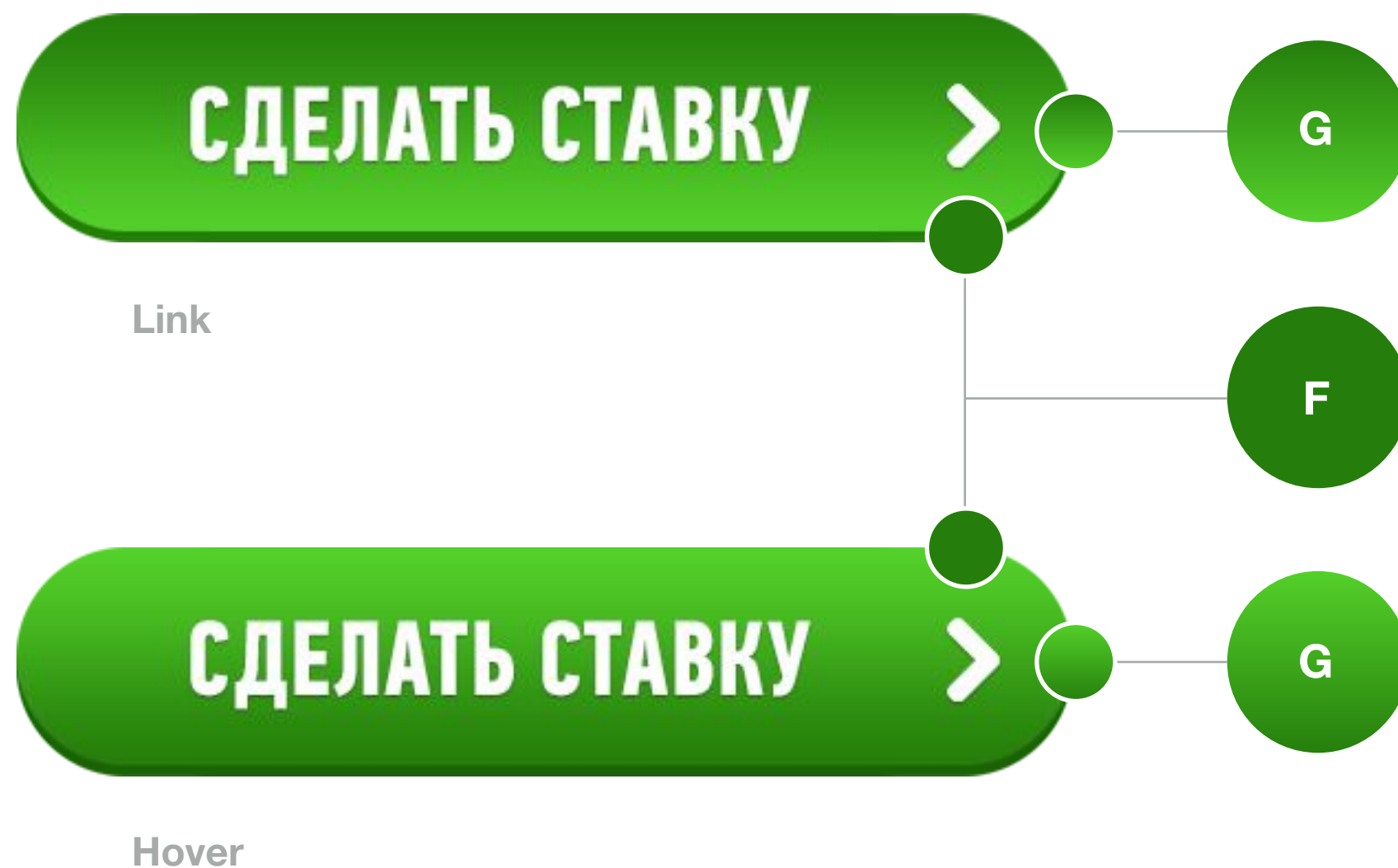


Используются в digital media коммуникациях в форматах баннеров на сайте Winline.



## Обновленная форма КНОПКИ

Основой для обновленной формы кнопки, которая будет использоваться во всех форматах digital-коммуникации, является плашка логотипа, закругленная с обеих сторон.



Link

Hover

**Gradient**

**Green**

Hex #257e0a

R - 37  
G - 126  
B - 10

**Light green**

Hex #54d02a

R - 84  
G - 208  
B - 42

**Flat**

**Green**

Hex #257e0a

R - 37  
G - 126  
B - 10



Link

**Green**

Hex #54d02a

R - 84

G - 208

B - 42



Hover

**Dark green**

Hex #257e0a

R - 37

G - 126

B - 10

## Использование графических элементов в digital







# Style elements



## Коэффициенты

Основой для форм отображения коэффициентов является логотип.





К плашкам с коэффициентами добавляется обводка толщиной в половину толщины обводки логотипа.



При размещении коэффициентов на маленькой рабочей области (меньше 200px), обводка не используется, а плашки должны быть отличного от фона цвета.



## Коэффициенты

Для выделения наиболее значимого коэффициента в печати, используется закругленная с обеих сторон оранжевая плашка.



## Коэффициенты

В digital-коммуникациях значимый коэффициент определяется формой плашки.

В состоянии «хOVER» плашка окрашивается в цвет градиента знака логотипа.





## Коэффициенты

Выделение значимого коэффициента цветом в состоянии «ховера» на небольших форматах.

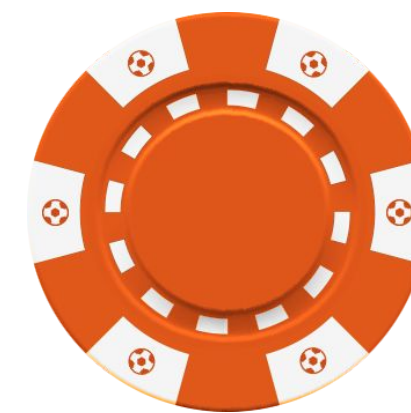
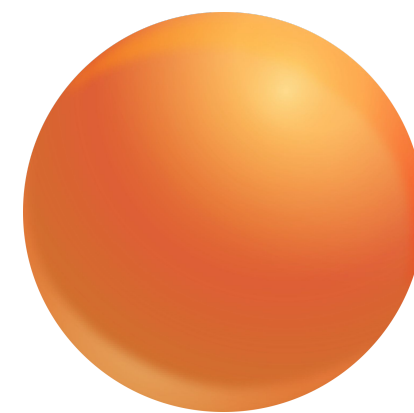
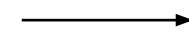
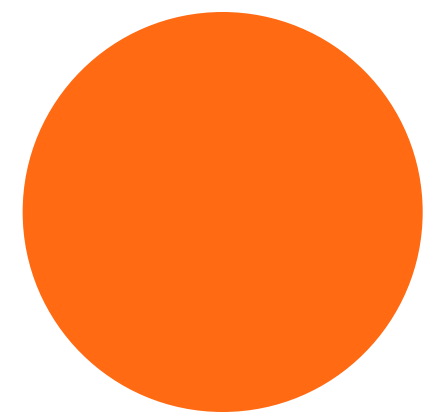
## Использование графических элементов в digital



960x90px

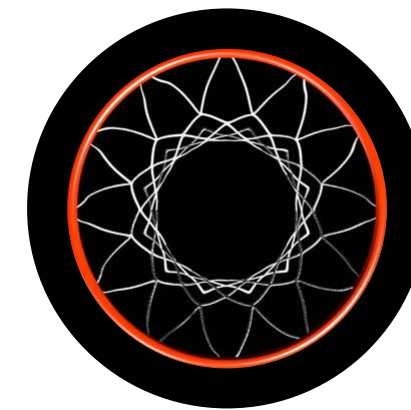


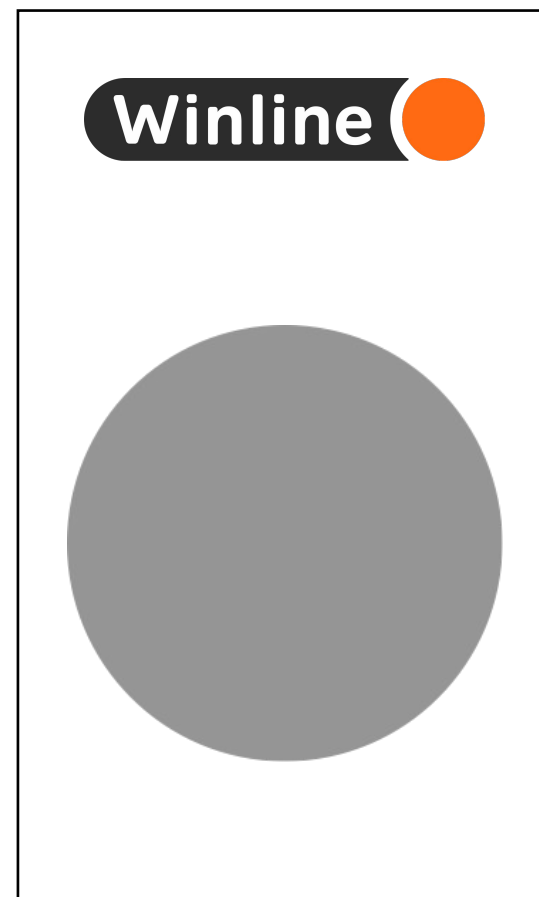
960x50px



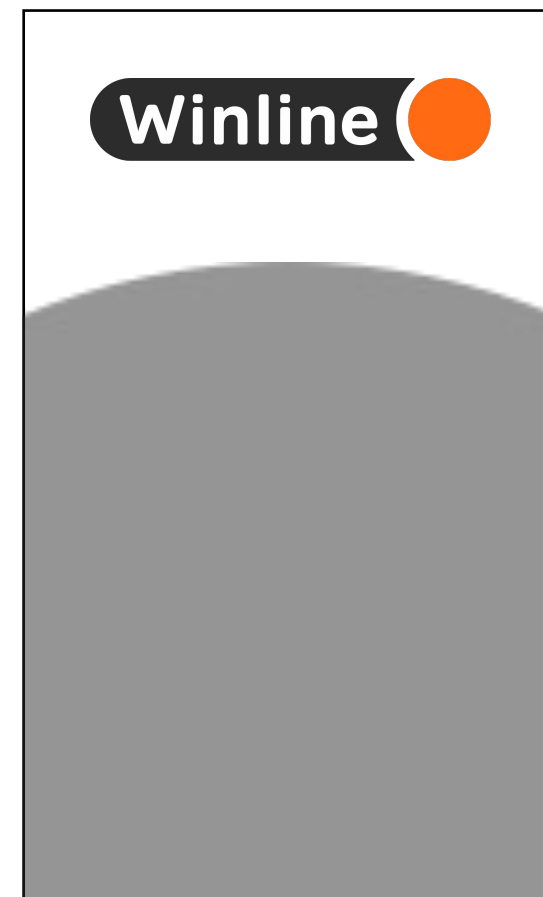
## Дополнительные элементы

Форма основного элемента логотипа может трансформироваться в тематические объекты (мячи, фишки, разметка поля и т.д.)





Акцент



Секции

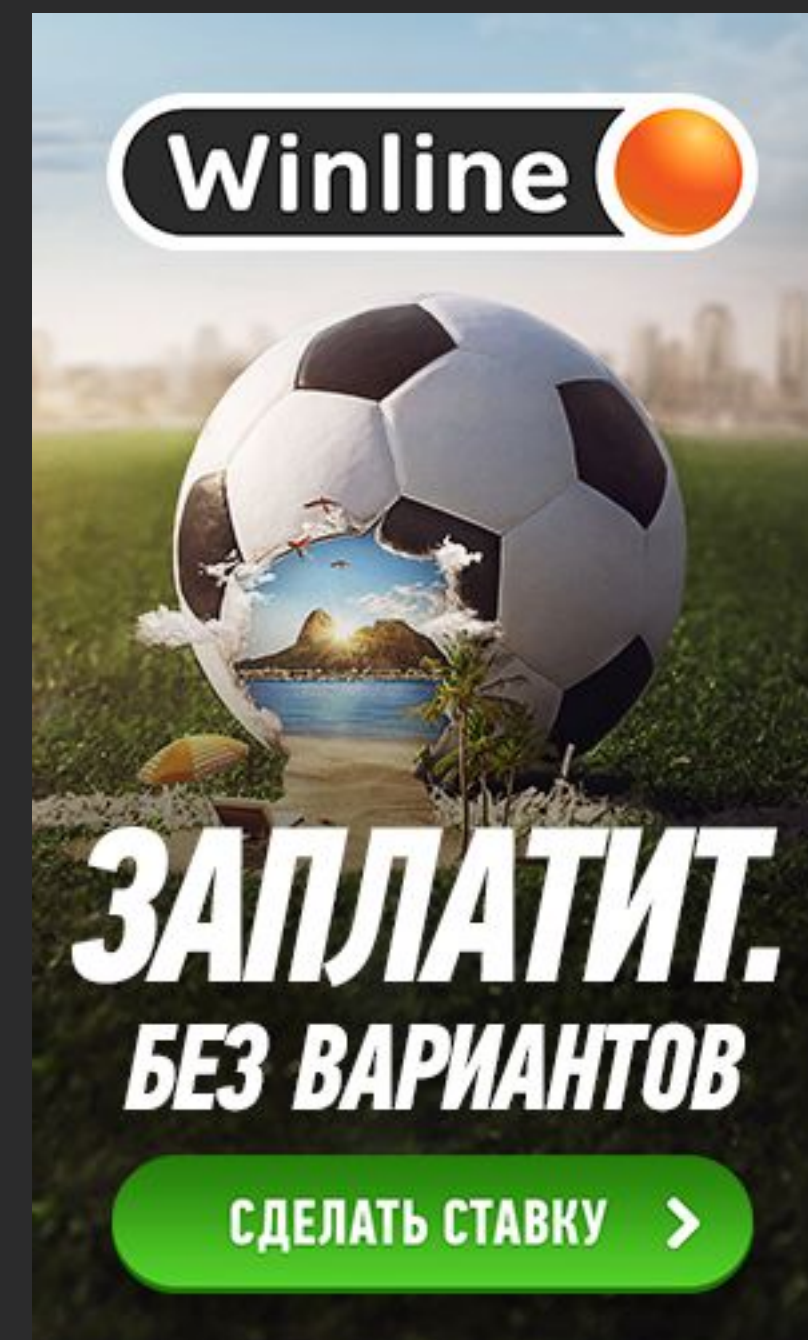
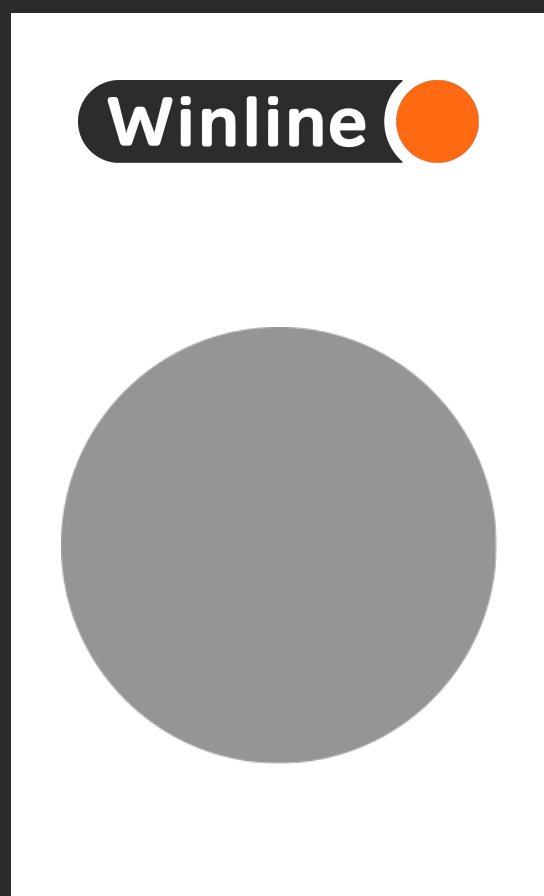


Декорации

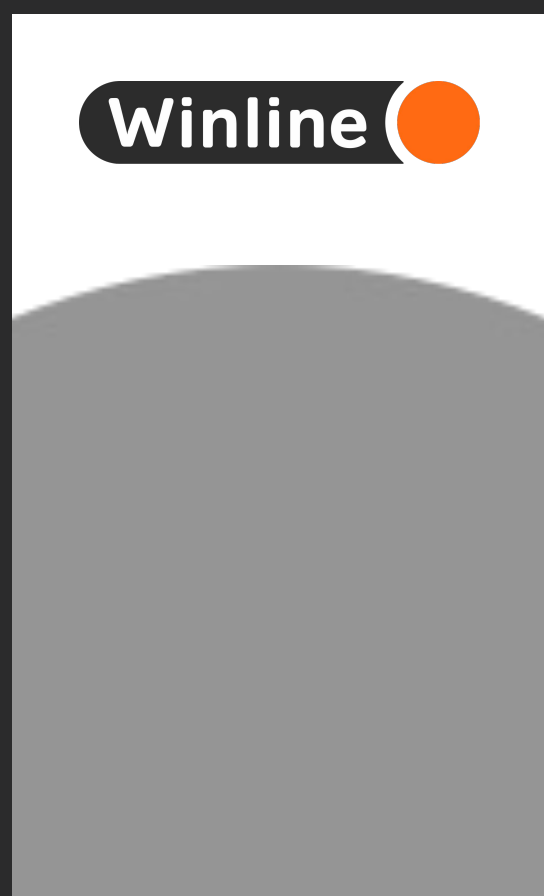
## Как использовать

- Использование окружности в дизайне в качестве акцентирующего элемента
- Использование окружности (круглого элемента) в качестве секционного элемента
- Использование окружности в качестве декоративного элемента











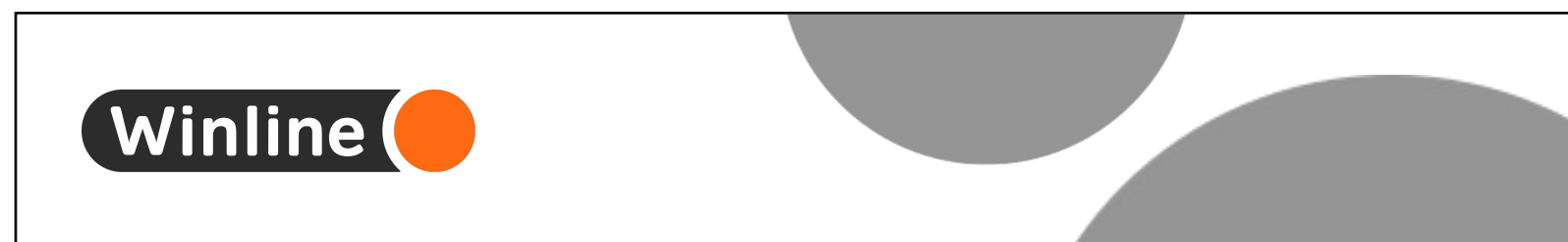




Акцент



Секции



Декорации

## Как использовать

- Использование окружности в дизайне в качестве акцентирующего элемента
- Использование окружности (круглого элемента) в качестве секционного элемента
- Использование окружности в качестве декоративного элемента





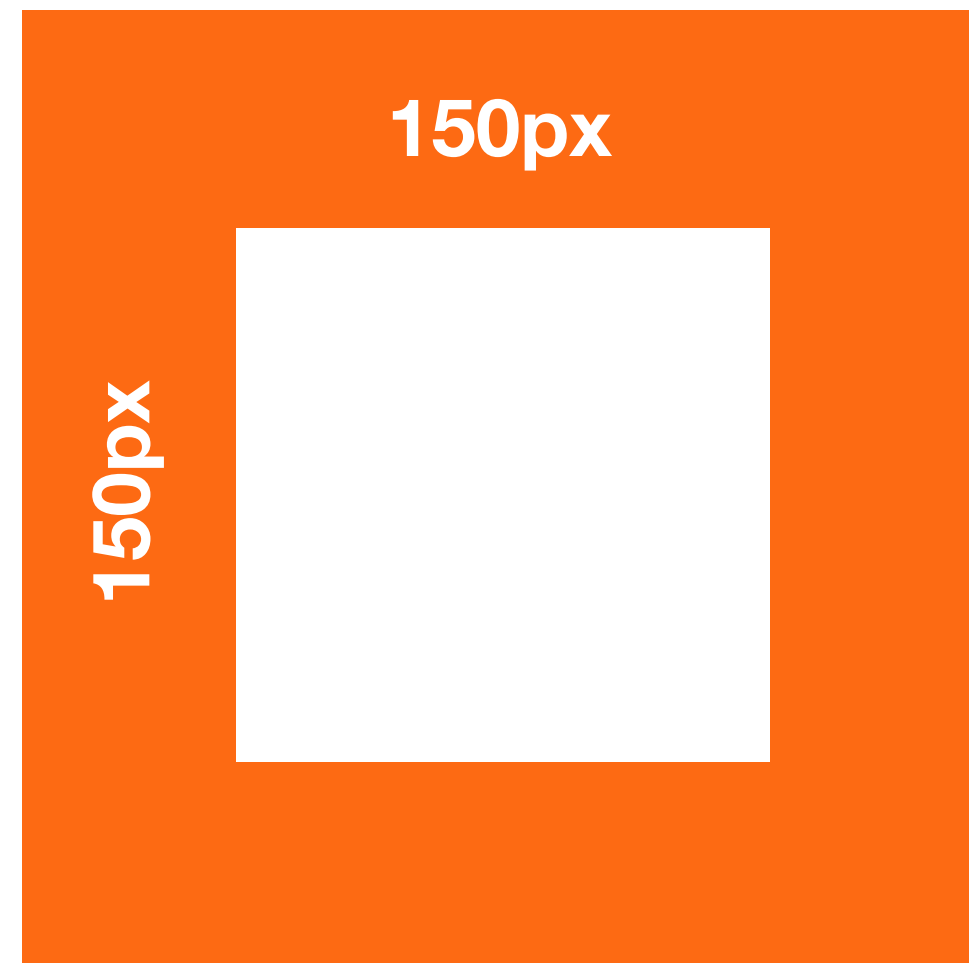
Winline 





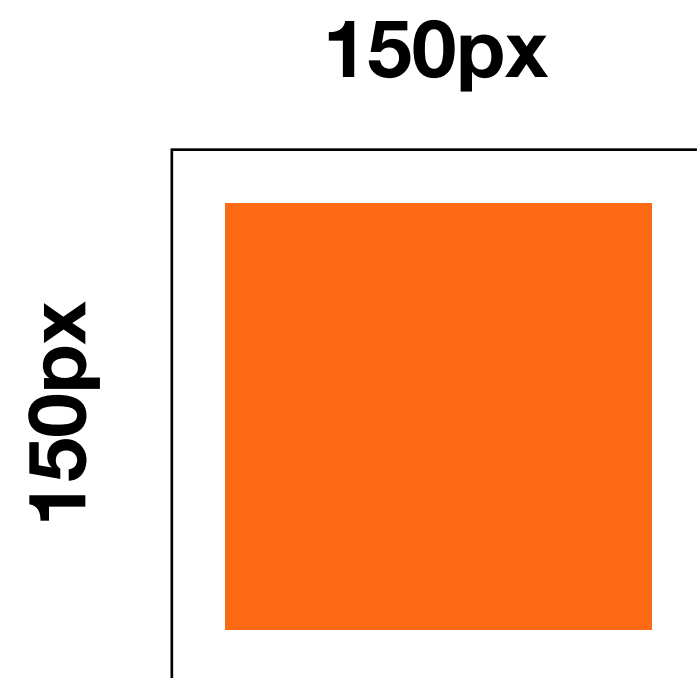
# Formats





### Используемая графика

В форматах, где контентная область больше 150px по ширине и высоте, используется скевоморфный логотип. По графике ограничений нет.



### Используемая графика

В форматах, где контентная область меньше 150px по ширине или высоте, в целях облегчения считывания рекламного сообщения, необходимо использовать плоский логотип и 2D элементы - плашки, иконки и т.д.