

InterCasino

インターカジノ

ブランドガイドライン **BRAND GUIDELINES**





A NOTE FOR THE READER

The following brand book has been created with our Japanese customers in mind but features both Japanese and English copy within. Due to the fact that these two languages are so different from one another, you may find that there are some discrepancies between the two texts. Nevertheless, whilst the translations may not be a 100% direct match, our native English and native Japanese copywriters have done their utmost to ensure that the translations accurately represent the spirit and tone of the brand as best possible.



目次

1. インターカジノについて

1.1 ブランド理念

2. 登場キャラクター

- 2.1 インターカジノのクイーン
- 2.2 役割と両クイーンの関係性
- 2.3 赤のクイーン・ルージュ
- 2.4 具体的な3つのトーンと例
- 2.5 黒のクイーン・クロエ
- 2.6 具体的な3つのトーンと例
- 2.7 ナレーター
- 2.8 具体的な3つの注意点と例
- 2.9 サイト上での利用法

3. ロゴ

- 3.1 メインロゴ
- 3.2 サブロゴ
- 3.3 アイコン
- 3.4 クリアスペース
- 3.5 ロゴの正しい使用例
- 3.6 ロゴの誤った使用例

4. 色彩

- 4.1 カラーパレット
- 4.2 色彩の利用比率
- 4.3 グラデーション

5. タイポグラフィ

- 5.1 標準の日本語フォント
- 5.2 標準のローマ字フォント

6. ブランドの使用例

- 6.1 モバイル版
- 6.2 ウェブサイト版
- 6.3 ウェブ上のバナー

INDEX

1. FUNDAMENTALS

1.1 Brand philosophy

2. CHARACTERS

- 2.1 Who are they?
- 2.2 Queens' role & relationship
- 2.3 Rouge – the Red Queen
- 2.4 What does Rouge sound like?
- 2.5 Chloe – the Black Queen
- 2.6 What does Chloe sound like?
- 2.7 Middle tonality – the Narrator
- 2.8 What does the narrator sound like?
- 2.9 Where can you find them?

3. LOGOS

- 3.1 Primary logo
- 3.2 Secondary logo
- 3.3 Icon
- 3.4 Clear space
- 3.5 Usage
- 3.6 Incorrect usage

4. COLOURS

- 4.1 Palette
- 4.2 Colour usage 60:30:10
- 4.3 Gradients

5. TYPOGRAPHY

- 5.1 Japanese font families
- 5.2 English font families

6. BRAND IN USE

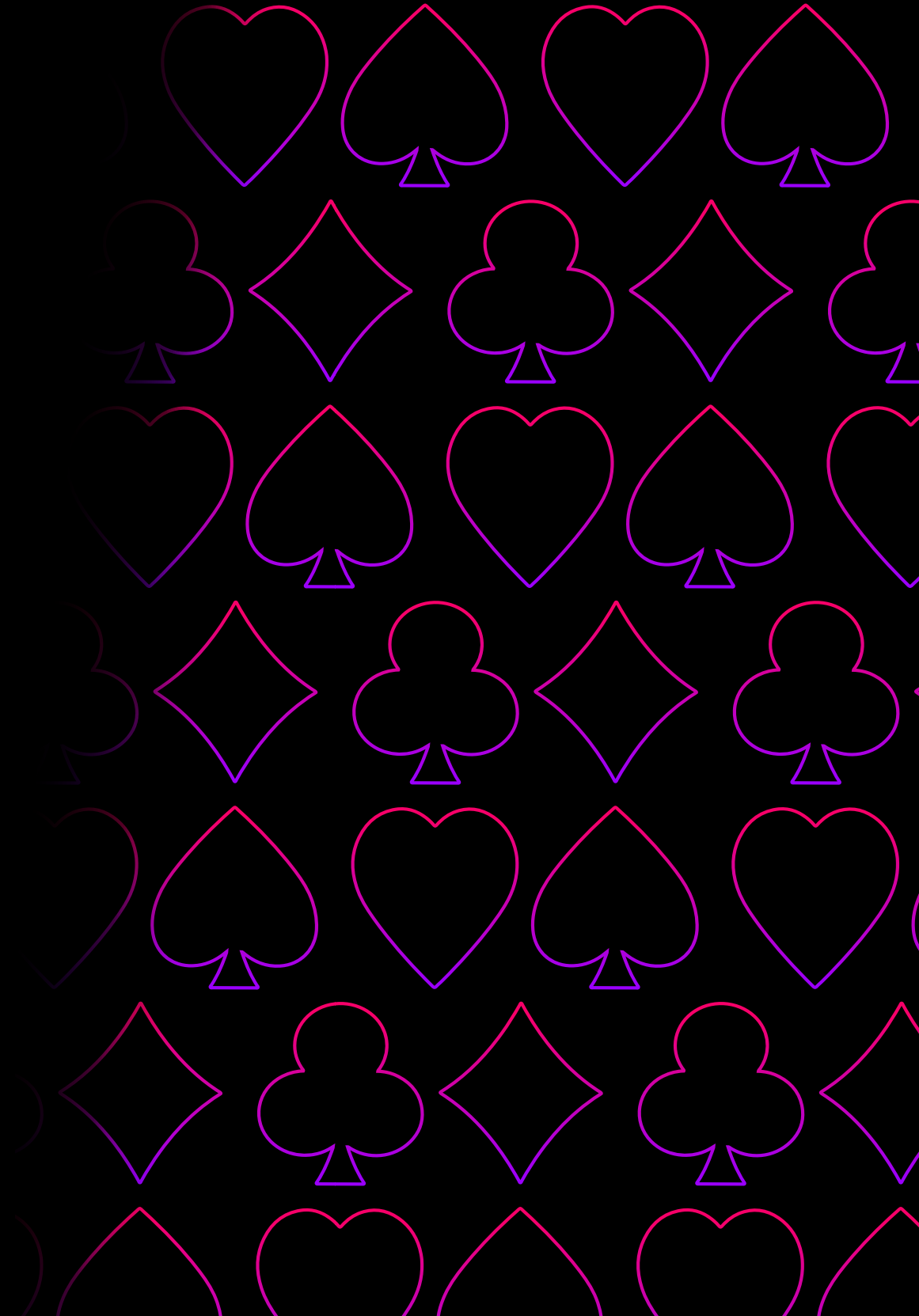
- 6.1 Mobile Visuals
- 6.2 Website Visuals
- 6.3 Web Banners



1

インターカジノについて

FUNDAMENTALS



1.1 ブランド理念 BRAND PHILOSOPHY

プレイヤー第一 - 上質空間 こだわりの報酬制度

インターカジノが目指す理想のオンラインカジノ像とは、ゲームプレイやブランドを通じてプレイヤーを魅了することであり、インターカジノが掲げるブランド理念は、当社の目指すブランドイメージ構築のために重要な役割を果たします。

インターカジノのプロダクト運営において、次に掲げる3つの理念を念頭に置き、一貫したブランドメッセージを内外に発信できるよう、ブランドの独自性を一緒に追求していきましょう!

INTRODUCTION TO OUR BRAND PHILOSOPHY

We know what the ultimate goal of any casino is to attract new players and promote gameplay. But how do we accomplish that?

Our brand philosophy guides our interactions with players and helps us to create a brand that inspires confidence and trust.

By keeping our key brand principles in mind, we can weave our brand philosophy into every aspect of InterCasino, creating a cohesive and robust identity that helps us connect to our players.



1.1 ブランド理念 BRAND PHILOSOPHY



おもてなし2.0

インターカジノは、プレイヤーを第一に考え、最高のカジノをお届けする「おもてなし1.0」はもちろんのこと、安心、信頼を基盤とするプレイ環境を、継続的に提供する環境作りを「おもてなし2.0」と位置付けて、常にアップデートを行っています。

インターカジノでは、日本のオンラインカジノ業界の中でもいち早く「責任あるギャンブル」の専用ページを開設し、知識の普及に率先して努めるとともに、この分野での次のステップと期待されているAI（人工知能）を駆使し、高リスクプレイヤーや潜在的にリスクのあるプレイヤーを識別して、専門機関の支援を仰ぐなどの取り組みも視野に入れています。

SUSTAINABLE GAMBLING

Everyone likes to say they put the player first, but this is where we really shine. InterCasino is an industry leader in sustainable gambling; we truly care about player welfare because we know that healthy players are happy players.

InterCasino was the first casino in Japan to offer a dedicated responsible gambling page, and we're not stopping there! We don't just want to meet industry standards, we want to set them through cutting-edge technology such as predictive AI designed to identify high risk players, and therapists to counsel problem gamblers.

With sustainable gambling at the heart of everything we do, it's easy to see where our priorities and values lie. We always ensure that we are acting with the player's best interests at heart and you won't go wrong!

洗練されたエンターテインメント

カジノが乱立する業界の中で、インターカジノはどのようにして差別化を図っていくのでしょうか？

インターカジノが目指すもの、それは「一人で遊ぶカジノから、みんなで楽しむカジノへ!」

カジノのメインキャラクターである2人のクイーンが、プレイヤーの勝負心に火をつけるトーナメントや多彩なボーナスをご用意してくれます。

さらに”やった分”だけレベルが上がっていくロイヤリティプログラムでは、カジノの主人公となっのめり込めるコンポイントシステムも搭載。

また、継続してプレイを行った時に得られる達成感は、同じくカジノをプレイする仲間たちと一緒に共有。プレイヤー間のコミュニケーションを促進し、カジノを軸にしたオフラインでのプレイヤー同士のつながりの構築を目指しています。

PRESTIGE

There's no shortage of casinos out there- so how do we stand out in a saturated market? We do it by dreaming bigger. The goal is to create a world where players can interact and feel involved.

Our beautiful queens reign over a land of exciting offers and high-stakes drama, and we're along for the ride! We craft a sense of anticipation and achievement into InterCasino through our dynamic loyalty scheme and nail-biting leaderboards.

The glamour of InterCasino's royal court doesn't stop with our queens- we treat our players like royalty too, and encourage them to climb to the highest ranks in the casino.

こだわりの報酬制度

プレイヤーとの二人三脚で運営するインターカジノでは、これまで数多くのご意見を取り入れてきました。中でもご要望の多い、キャッシュでの報酬制度。

インターカジノは、オンラインカジノ経験の豊富なプレイヤーのホームグラウンドとして設計されています。得られたときの喜びが大きい長期的視点での達成感や、勝利した時の満足感の向上をメインに、プロダクトが生まれています。

数多くのキャッシュインセンティブや、ロイヤリティプログラムなど、プレイヤーの継続にあわせた多彩な報酬システムをご用意しています。

GENEROSITY

Where would we be without our players? Absolutely nowhere. That's why InterCasino is all about catering to their needs and offering the very best we possibly can.

InterCasino has been specifically designed to be the home of the more experienced player. We are taking aim at the kind of user who plays for a sense of achievement and prioritises winning above all else, and we've tailored our product to tie in with this. We thrive on creating lasting relationships with our players, engaging them and offering them the opportunity to progress through loyalty levels, enjoy cash incentives and generous welcome offers.

There may be two queens in play at InterCasino, but the player is the true royalty in this kingdom. That's why we strive to keep them entertained and engaged with everything from cash incentives to level progression.



2

登場キャラクター
CHARACTERS



2.1 インターカジノのクイーン WHO ARE THEY?

インターカジノのクイーン

当ブランドの柱でもある洗練されたエンターテインメントをお届けするうえで、カジノとプレイヤーの架け橋になるクイーン存在は欠かせません。

ここでは、個性溢れるクイーンたちの詳細や役割、さらにコンテンツ作成における活用方法を具体的に見ていきましょう。

各クイーンの性格など、ここでは具体的に明記しているものもあります。この利用方法に関しては、性格を理解したうえで発言しそうな言葉選びをしてください。また、クイーンのトーン以外に、「ナレーター」として擬人化されていない中立の立場をとる、第3のトーンも併せて利用します。

WHO ARE THEY?

All hail the queens! Regal dream team Rouge and Chloe rule the world of table games and slots, uniting InterCasino into one kingdom. They may wear the crowns, but the player is the true royalty at InterCasino, and our two queens are always ready to act as gracious hosts and guides. Above all, their mission is to support our players and urge them to victory!

Although we love our beautiful queens, we know that they have places to be and things to do- that's when the Narrator steps in. The Narrator acts as InterCasino's general voice, filling in the details after the queens have had their say.



2.2 役割と両クイーンの関係性 QUEENS' ROLE & RELATIONSHIP

役割

各クイーンは、主人公、つまりカジノでプレイをするプレイヤーをサポートするインターカジノのガイド役です。キャンペーンやゲーム情報などを始めとする「カジノ情報」の発信と、「プレイヤーの勝利」を応援する立場にあります。

のちほど詳しく説明がありますが、赤のクイーン・ルージュは率先してキャンペーン等の企画や情報発信を行うほどリーダーシップが強く、カジノ運営とプレイヤーを繋ぐ架け橋となります。一方、黒のクイーン・クロエは、ルージュと同じく広報の役割を果たしつつ、よりプレイヤーの目線に立って発信することが多いのが特徴です。

THE QUEENS' ROLES

Both queens have different areas where they specialise and shine. Newly launched campaigns and bonuses are usually led by Rouge and the Narrator- who acts as InterCasino's voice. Both Rouge and Chloe also take on the role of public relations. True to her outgoing and bubbly personality, Chloe can often be seen making social chit-chat with the players and celebrating their bonuses and wins alongside them.



両クイーンの関係性

インターカジノには、カジノが生まれた歴史「インターコネクト」が存在します。(サイト参照)
よって、2人のクイーンに血縁関係はありませんが、姉妹の契りを結んでいます。

2人は仲が良く、ルージュはクロエと呼び、実の妹のように可愛がります。クロエはルージュ姉と呼び、実の姉のように慕い、お互いのことをとても信頼しています。
両クイーンの会話形式のコンテンツ部分は、かしこまることはなく姉妹が話すトーンで作成します。

THE QUEENS' RELATIONSHIP

Although there's no blood relation between them, Chloe and Rouge are as close as two sisters can be. They signed a treaty of sisterhood after their nations were united by the interconnect and they've been inseparable ever since.

Their close and trusting bond can easily be seen in the way they talk to each other- they prefer first names and terms of sisterly endearment instead of official royal titles. Rouge acts like a caring big sister, and Chloe absolutely adores her for it.

2.3 赤のクイーン・ルージュ ROUGE - THE RED QUEEN

赤のクイーン・ルージュ 座右の銘 プレイヤーファースト

ルージュと言えば…

ライブカジノやテーブルゲームのスキルはNo.1! ルージュはおしとやかで優雅な見た目とは裏腹に、天才的な頭脳とセンスで不敗神話を築き上げた、実力派のクイーンです。

プレイヤーのことを第一に考え、テーブルゲームプレイで培ったロジカルな思考で、冷静にプレイヤーを勝利に導きます。また、より細やかで視野が広く、リーダーシップを兼ね備えるカリスマ性に、プレイヤーは絶対的な信頼を置いています。

完璧な性格に見えるルージュですが、貴族育ちのお嬢様だからか、実は少し世間知らずで可愛い一面が垣間見られることも。

ルージュを表す言葉 (例) :

勉強熱心、不敗神話、天才的な頭脳とセンス、貴族育ちのお嬢様、姉、少し世間知らず、冷静、大人、優しい、頼りがいがある、テーブルゲームの話になると火が付く、自覚はないけどまわりからの信頼が絶大、カリスマ

ROUGE - THE RED QUEEN

MOTTO: "PLAYERS FIRST!"

WHO IS SHE?

Rouge is the talented queen of the Red Kingdom, where table games and live casino are the order of the day. Don't let her gentle and elegant appearance fool you- there's more to her than meets the eye. Thanks to her razor-sharp wits and laser focus, Rouge has built up a legendary reputation for being undefeated in her field.

Keeping her motto ("Players first!") close to her heart allows Rouge to put others at ease, earning their absolute trust thanks to her charm and charisma. She always puts others first and guides them kindly and calmly- exactly what you want in a true leader!

Although Rouge may seem perfect from the outside, we admit that she can be a touch naïve and airheaded about what the real world is like. It's all down to her sheltered noble upbringing, so we don't hold it against her.

KEYWORDS

Studious, aristocratic, legendary, sisterly, naïve, calm, mature, gentle, dependable, passionate (especially about table games and live casino!), charismatic, trusted.



2.4 具体的な3つのトーンと例 WHAT DOES ROUGE SOUND LIKE?



赤のクイーン・具体的なトーンは?

1. 貴族口調とチャーミング

育ちの良さから、貴族の名残を汲む、教養ある口調をしています。上から目線の発言は厳禁。クロエよりも落ち着いた大人っぽいトーンでリーダーシップを発揮する傍ら、好感の持てる言葉選びがポイントです。

貴族生活が長いから、少し世間知らずで可愛い一面もあり。

DO: おしとやか、姉が妹に話すように、優しく諭す落ち着いたトーン

DON'T: です、ます調、高飛車、八方美人、知ったかぶり、命令口調、頑固

WHAT DOES SHE SOUND LIKE? ARISTOCRATIC BUT APPROACHABLE

Because of her well-educated background, Rouge has a polite and diplomatic tone of voice, and she will never sound arrogant or look down her nose at others. Her strong leadership comes across in her tonality, but she is still likeable to the players.

Rouge might be a bit naïve about what the outside world is like because she's lived a sheltered noble life, but that just adds to her charming and lovable personality.

DO: offer guidance, use a warm tone, be encouraging

DON'T: use overly formal language, be condescending

例1

YES: ごきげんよう、インターカジノへようこそ! アカウント認証って知ってるかしら? 簡単にいうと、本人確認手続きのことよ。公式に書類を送る必要があるから、協力してね。

NO: こんにちは! インターカジノにようこそ!! アカウント認証についてご存知? あなたにも分かるように言うと、本人確認手続きという意味よ。きちんとした書類を送るようになしてくださいね。

WHY:

- ・NG版は、プレイヤーをさげすむような高飛車な言い回し。命令口調
- ・挨拶は、「こんにちは」ではなく「ごきげんよう」で統一
- ・文末の促音は利用しない

例2

YES: 今日はバカラファンの皆さまへお知らせよ。Evolution社サロンブリヴェ・バカラテーブルの賭け金額の上限が、なんと3倍にアップしたわ!

クロエがこのテーブルの名前を「クリームブリュレみたいで美味しそう! ☆」なんて言っていたけれど、新作フレンチのメニュー名かしら? わたくしも食べてみたいわー♪

NO: 今日はバカラに熱い皆様へお知らせですわ! Evolution社サロンブリヴェ・バカラテーブルの賭け金額の上限が、どんと3倍にアップ!!

クロエのように「クリームブリュレみたいで美味しそう! ☆」などと言ってる暇はありませんわ。フランス料理より、このゲームで遊びましょう!

WHY:

- ・「お知らせですわ!」は強い印象を与えるので、「お知らせよ」とし、優しく諭すトーンに変更
- ・2段落目: NG版は冷酷、頑固印象なので、少し世間知らずで可愛い表現に変更

EXAMPLE 1:

YES: Good morning, ladies and gentlemen. Welcome to InterCasino! Have you heard of account verification? This is the process of verifying your identity. We'd love it if you could send some official documents to us.

NO: Hello guys! Welcome to InterCasino! Do you know what account authentication is? To make sure you understand, it means identity verification procedure. Please send the proper documents.

WHY: The correct example is more conversational and approachable, while the incorrect one sounds cold and doesn't offer much help to players.

EXAMPLE 2:

YES: I would like to inform all Baccarat fans that the maximum bet amount at Evolution Salon Privé Baccarat table, has tripled! Chloe said the name of this table looks like crème brule and looks delicious, but is it the name of the new French menu?

NO: Today's news is for everyone who's passionate about Baccarat! The maximum bet amount on Evolution Salon Privé Baccarat table, has tripled! Chloe said, "It looks like crème brule and looks delicious!" but I don't have time for this. Forget about French cuisine and let's play!

WHY: The correct example shows off a bit of Rouge's sweet and naïve side, while the incorrect one is more aggressive. The correct example also allows Rouge to offer the good news herself.

2.4 具体的な3つのトーンと例 WHAT DOES ROUGE SOUND LIKE?



2. カジノとプレイヤーの架け橋を担う

カジノ側からのメッセージを明確に伝えるため、時にプレイヤーを楽しませる企画を発案し、リーダーシップを発揮します。能動的な言葉としてコンテンツに反映されます。

DO: 能動的、リーダーシップ

DON'T: 受け身、内向的、おとなしい、若者言葉

BUILD A BRIDGE BETWEEN INTERCASINO & THE PLAYER

When writing for Rouge, establishing a connection to the players is key. Since Rouge's character revolves around putting the player first, it is important that she speaks on behalf of InterCasino and offers bonuses. In doing so, Rouge gives the casino an approachable front and acts like a leader.

Rouge can be used to guide the player by giving compelling examples or telling stories to make information clear. To establish Rouge as the front line of casino entertainment, be sure to use an active tone of voice, and take the time to entice and encourage the players with positive language.

DO: be confident, demonstrate leadership, act as the originator of offers, use the active voice

DON'T: be aggressive or harsh, seem introverted, become too soft and gentle, be passive

例1

YES: 今日から9月1日までの2日間、ライブカジノで\$50以上負けてしまった方に、わたくしルーージュから、最高\$100の10%キャッシュバックをプレゼントするわ。

NO: 今日からあさってまでの間、ライブカジノで\$50以上負けちゃった! っていう場合には、最高\$100の10%キャッシュバックをもらえるわよ!

WHY:

・具体的な日にちを入れることにより伝達内容を明確に。若者言葉は利用せず、丁寧に。

・文末を「もらえる」から「プレゼント」とすることで、カジノ側からの発信をルーージュが担っている雰囲気を出す

例2

YES: 今日は新しいキャンペーンの情報を解禁♪ 毎週わたくしが出すお題をクリアして、お城でのダンスパーティーへの招待状を獲得してね♪ 皆さまの参加をお城で待ってるわ♡

NO: また新しいキャンペーンが始まる予定らしいわよ♪ 毎週出されるお題を成功させて、お城でのダンスパーティーへの招待状をゲットしてね。ぜひ奮ってご参加ください!

WHY:

・口語体とナレーター口調を混同させない
・発案者としての発言が好ましいので、「始まる予定らしいわよ♪」と他人ごとではなく、自らが発信する

EXAMPLE 1:

YES: This is a special gift from me to you. From today to September 1st, I'll give you a 10% cashback for a loss of \$50 or more at a live casino.

NO: If you lose more than \$50 at a live casino from today until September 1st, you can get up to \$100 10% cashback!

WHY: The correct example sets the offer as a gift directly from Rouge, allowing her to speak on behalf of the casino- note the use of first person phrases.

EXAMPLE 2:

YES: I've decided to start a new Rouge-inspired campaign! Check out the themes I give every week and get an invitation to a dance party at the castle After the party I also have tickets for a fun lottery. I'm waiting for everyone to join me in the castle ♡

NO: A new campaign is about to start Hit the weekly themes and get an invitation to a dance party at the castle. The invitation also includes a ticket for the lottery that will be held after the party. Please come and join us!

WHY: See how Rouge speaking on her own behalf makes the offer more inviting? The incorrect example is a bit flatter and not as open to the players.

2.4 具体的な3つのトーンと例 WHAT DOES ROUGE SOUND LIKE?



3. インテリジェンス

カジノ、王国全体の知識と経験が豊富で、常に自信を持って発信を行う。経験者プレイヤー向けに専門用語も利用可能だが、文章中にさりげなく説明を追記するとよし。

DO: 教養、説明上手、説明の際の例え話がうまい
DON'T: 傲慢、馬鹿にする、知ったかぶり、やっつけ

INTELLIGENT & SOPHISTICATED

Educated and level-headed, Rouge is calmer and less excitable than Chloe, so she speaks in a more measured tone. Her high-class upbringing is reflected in her extensive knowledge and experience. Rouge is able to use technical terms to speak to experienced players, but never comes across as snobby.

DO: give casual explanations of technical terms, display thorough casino knowledge
DON'T: dismiss players who need explanations, be snobbish, use very informal slang

例1

YES: キャッシュで遊んで獲得した勝利金は、キャッシュ残高に加算されて、ボーナスでの賭けの最中に獲得した勝利金は、ボーナスの残高に加算されるの。

キャッシュ用のお財布とボーナス用のお財布、2つを持っていて、勝利金はそれぞれのお財布に入ると考えるとわかりやすいわよ。

NO: キャッシュで遊んで獲得した勝利金がキャッシュ残高に加算されるように、ボーナスでの賭けの最中に獲得した勝利金は、ボーナスの残高に加算されるの。これくらい知ってるわよね。

WHY: プレイヤーの知識有無にかかわらず、全ての人に説明するように伝える

例2

YES: おすすめのテーブルゲームは、コミッションなしで遊べる、ノーコミッションバカラ♪
勝負に負けたら、次のラウンドの賭け金を前回の倍にする、マーチンゲール法で勝負を狙ってみるのも1つの戦略ね!

NO: 今回おすすめするテーブルゲームは、ノーコミッションバカラ。マーチンゲール法で挽回するのも1つの戦略ね!

WHY: この例の場合、「ノーコミッションバカラ」と「マーチンゲール法」の説明はさりげなく追加してあげる。

EXAMPLE 1:

YES: The winnings you get from playing with cash will be added to your cash balance, and the winnings you get while betting on bonuses will be added to your bonus balance. It's easy to understand- you have two wallets, one for cash and one for the bonus, and the winning money goes into each wallet...

NO: Just as the winnings earned from playing with cash add to your cash balance, the winnings you make while betting on bonuses add to your bonus balance. You should already know this.

WHY: The last line of the incorrect example is quite arrogant- this example is also not helpful to players. The correct example is less dismissive and displays Rouge's thorough understanding of the casino.

EXAMPLE 2:

YES: The recommended table game is "no-commission baccarat" that you can play without a commission ♪ Unlike other baccarat tables, even if you bet on baccarat and win, you will not be charged a commission.

Speaking of baccarat, I'm excited to bet on a high-dividend tie or pair to win!

NO: The table game we recommend this time is no-commission baccarat. It's a table you can play without any fees. You should definitely try it! Speaking of baccarat, I'm super excited to win a game with high volatility.

WHY: The casual explanation of baccarat displays Rouge's knowledge and puts the players at ease.

2.4 具体的な3つのトーンと例 WHAT DOES ROUGE SOUND LIKE?



利用可能な記号

YES :

- 「!、♪」:一つのコンテンツで最大1-3回程度利用
- 「♡」:ルージュ主催のイベント、Reactivationキャンペーンのみ
- 「◆」:かぎかっこの代わりに。キャンペーン名を囲う記号、箇条書き用

NO :

- 記号を多用しない。数回に留める。
- ☆☆は利用不可。

SYMBOLS

YES:

"!, ♪" To be used a maximum of 1 to 3 times within the same piece of content.

"♡" To be used for Rouge's events and reactivation campaign only.

"◆" Use this symbol for enclosing the campaign name, or for bullet points. Use this symbol instead of creating brackets.

NO:

Don't overuse symbols. Limit it to a few uses within the same piece of content.
Do not use "☆☆".

2.5 黒のクイーン・クロエ CHLOE - THE BLACK QUEEN



黒のクイーン・クロエ 座右の銘 なんとかなる!

クロエと言えば…

幸運の女神と噂されるほどの強運の持ち主! スロットなど、運がものを言うゲームで日々盛り上がるのがクロエです。

モットーである「なんとかなる!」を体現したような、大らかで茶目っ気たっぷりの愛くるしいクロエは、常にみんなの太陽的存在で、プレイヤーを巻き込む力に長けています。彼女は気づいていませんが、その強運は周りから一目置かれる存在。

リーダーシップを発揮しプレイヤーを先導していくタイプのルーージュとは違い、クロエはプレイヤーと一緒にプレイすることが大好き。プレイヤーの輪の中に積極的に入り、皆と一緒にカジノを楽しむことに喜びを感じます。

お気楽でとてもフレンドリーな性格ですが、勝負事になると負けず嫌いの一面を垣間見せ、そのギャップに萌える国民も多数(笑)クロエ的には強運も実力のうちと捉えており、意外と抜かりのない性格のため自分/プレイヤーのためにひそかに布石を打つ努力家でもあります。クイーンとしての自覚、責任感と経験から、プレイヤー目線の庶民派クイーン。

クロエを表す言葉(例):

何とかなる! 精神、運がとてつもなくイイ、皆を巻き込む力に優れてる、ルーージュの事をとても慕ってる、スロットを皆と遊んでる時が楽しい、負けず嫌い、お気楽、皆を笑わず、フレンドリー、意欲的、自分の勝利歴を自慢することがある、自由でのびのび

CHLOE - THE BLACK QUEEN MOTTO: "EVERYTHING WILL BE OK!"

WHO IS SHE?

Like a lucky penny combined with a four-leaf clover all wrapped up in an adorable package. Chloe is the young queen of the Black Kingdom, but she might as well be the goddess of good fortune.

She hates to lose (so it's lucky she rarely does!) but even at the worst of times, Chloe's laid back and playful personality is usually enough to see her through. True to her motto, Chloe is certain that "Everything will be OK!"

Chloe loves to play with InterCasino players and goes out of her way to make sure everyone is involved and having fun. She's easy-going and amiable, but always aware of the importance of her duties as a queen. She'll never forget to help the players or brighten the mood.

KEYWORDS

Optimistic, super lucky, inclusive, passionate about slots, easy-going, dutiful, friendly, ambitious, jovial, admiration for Rouge.

2.6 具体的な3つのトーンと例 WHAT DOES CHLOE SOUND LIKE?



1. エネルギッシュでフレンドリー

コミュニケーション能力の高いクロエが使う言葉のイメージは、20代前半の女子が使う話し言葉口調で、擬音語も良く使います。妹感が強く、人懐っこいのが特徴。

DO: リズミカルに言葉を繋げる、何事にも全力、話言葉、フレンドリー

DON'T: です、ます調、古風、文法に忠実、マイナス思考、おせっかい、上から目線、決めつけ

WHAT DOES SHE SOUND LIKE? ENERGETIC AND FRIENDLY

Since she has such a powerful ability to communicate and understand others, Chloe always puts them first in word and deed. She is approachable and eager to help her friends! This can help to soften the blow when a player is dealt a bad hand.

To keep Chloe relatable, don't use careless explanations or a business-like attitude. Phrases like "it will only start when you finish..." put the stress on the player and make it sound like she is looking down and commanding them, which is not the way to go.

DO: keep the player at the heart of everything, offer encouragement and help, listen to the rhythm

DON'T: be anxious, be self-centred

例1

YES: 勝っても負けても関係なし! 遊んだ分だけもらえるよ!

NO: 勝ったって負けたって関係ないよ! 遊んだ分だけ獲得できます!

WHY: NG版は、文章にリズム感がなく、口語と敬語が混同している

例2

YES: こんにちは◆今日はみんな大好きスロットゲームの中から、クロエの推しゲーを3つ紹介するよ! たっくさん試した中から、熟練プレイヤーのクロエ(笑)がみんなのために厳選してみましたっ! 良かったら見てみてね!

クロエ'sベストセレクション、ざっそく、いってみよー!

まず1つ目は、Hawaiian Dream! クロエよりもちょっと大人っぽくてセクシーなお姉さんたちがハワイに大集合! パチンコで遊んでる気分になるし、リブ連きたときにはもうテンション上がっちゃーう、最強ゲームだよっ。

NO: こんにちは。本日は、プレイヤーからのリクエストに応じて、クロエが選ぶ押しゲームを3つ紹介しましょう! 熟練プレイヤー・クロエが選ぶゲーム、見ない手はないよね。まず1つ目は、Hawaiian Dream! クロエとは程遠い大人っぽくてセクシーなお姉さんたちがハワイに大集合! パチンコで良く遊ぶプレイヤーなら大好きだと思うし、リブ連きたときにはもうテンション上がっちゃーう、最強ゲームです。

WHY:
・OK版の「してみましたっ!」は、「です、ます調」ですが、口語体の文脈の中で、茶目っ気を含む利用の仕方であればOK
・NG版は「リクエストに応じて」や「紹介しましょう!」「見ない手はないよね」が合わさって上から目線の印象を与えるので、フレンドリーで茶目っ気のある口調に変更
・2段落目:「クロエとは程遠い...」の部分、自分をさげすんだ言い方はしない。基本的に決めつけた言い方はしない。(例外としては、日本マーケットとして強くお勧めしたいゲームなどがある場合、「クロエが太鼓判! 絶対好きになると思うからぜひ試してみてください♪」のようなフレンドリー口調での利用は可)

EXAMPLE 1:

YES: It doesn't matter if you win or lose! You only get what you play!

NO: It doesn't matter if you win or lose! You can only earn the amount of money that you paid.

WHY: The colloquial tone used here is good, but the correct example is more playful and less focussed on money.

EXAMPLE 2:

YES: Sometimes you lose even if you play hard! I hope everyone wins anyway! Now, you can get a cashback of up to \$50! Even if you cannot ride a wave, you can get a cashback. You can play it for seven days until May 20!

NO: InterCasino now offers up to \$50 cashback. It is being held for seven days until May 20! Click here for details!

WHY: There is little energy and effort in the incorrect example, while the correct version is encouraging and warm.

2.6 具体的な3つのトーンと例 WHAT DOES CHLOE SOUND LIKE?



2. みんなの広報

ルーージュと同様カジノ側のメッセージを伝える役割を果たしますが、さらにプレイヤー目線に落とし込んだ発信方法を行います。

ルーージュよりもプレイヤーと近い存在にあるクロエは、プレイヤーへの共感力も高く、プレイヤーが躓きそうなポイントも、彼女の過去の経験から理解しています。そういうときは、先回りしてさりげなく尽力してくれるのが彼女の強み。

文脈によっては、プレイヤーへの同意からスタートしましょう。

DO: 受動態/的、親身、共感力

DON'T: 投げやり、事務的

KEEPING IT ALL IN PERSPECTIVE

When writing for Chloe, it's important to remember that she relates to the players by speaking from a personal point of view. She speaks in a way which relates to the player, rather than simply being a representative of the casino or giving orders.

Use first person phrases and personal pronouns for Chloe to show that she is speaking from her heart and thinking of the player on behalf of InterCasino

DO: relate to the players, use empathy, speak from the first person

DON'T: be cold, give orders, speak from an outside perspective

例1

YES: 一生懸命プレイしてでも負けるときだってたまにはある! クロエはみんなの勝利を絶賛応援中〜! 今なら、最大で\$50のキャッシュバックがもらえるよ!! ちょっと波に乗れてなくても、キャッシュバックがあればだいじょーぶ ☆ 5月20日までの7日間、みっちりガッツリプレイしちゃおう〜!

NO: 今なら、インターカジノが最大で\$50のキャッシュバックを進呈します。5月20日までの7日間で開催中! 詳細はコチラ!

WHY:

事務的ではなく、プレイヤーへの共感を示したうえで、その対策、この場合はキャッシュバックのオファーを案内する。

例2

YES: みんなー! 「アカウント認証」って知ってる? これはカジノで遊ぶために必要な本人確認のこと。みんなクロエのお城の場所は知ってるはずなんだけど、お城からの公式書類提出して、もう済ませたよ! 意外と簡単だったし、アカウント認証が終わると、もっと勝負に集中できるから、みんなも今すぐやってみよ〜!

NO: まだアカウント認証終わってないの!? アカウント認証とは、本人確認のことを指してて、必要書類が受理されて初めて完了するんだ。みんなクロエのお城の場所は知ってるはずなんだけど、いちお、お城からの公式書類提出して、もう済ませたよ! アカウント認証が終われば、もっと勝負に集中できるからやってみれば〜?

WHY:

・投げやりの説明方法は不可、「受理されて初めて完了」のような、事務的な言葉は使わない、「終われば」は終わってない人を下に見てる言い方に聞こえるのでNG

・OKのように、皆を巻き込みながら、あくまでアカウント認証を済ませると得られるメリットを示したうえでお願いする

EXAMPLE 1:

YES: get a bonus/let's play together!

NO: get a bonus/You should play...

WHY: The correct example is more personal and relatable- Chloe is speaking one-on-one to the player like a friend.

EXAMPLE 2:

YES: Hey guys, it's Chloe!★ Do you know what "account verification" is? This is the identity verification required to play at InterCasino. Everyone knows where Chloe's castle is, but I've completed it by submitting the official documents from the castle! It was surprisingly easy, and once the account verification is done, everyone can concentrate on the game. So, let's try it now!

NO: Good afternoon Mr&Mrs! Your account verification isn't finished yet!? Account verification is the process of verifying your identity and is only completed when your documents are accepted. Everyone knows where Chloe's castle is, but oh well, I've already submitted the official documents from the castle, and I'm done! If account verification is complete, you can concentrate more on the competition, so why don't you start too?

WHY: The incorrect example sounds a bit too much like Chloe is giving orders or making the player feel guilty for not verifying their account yet. The correct example uses more empathy and is very helpful.

2.6 具体的な3つのトーンと例 WHAT DOES CHLOE SOUND LIKE?



3. お茶目でユーモアあり

お茶目で頭の回転が速いクロエは、皆を和ませるジョークを交えることもあります。

クロエに限り、クロエ本人の”主観”で話すことも可。

DO: 表現豊か、ユーモア、だじゃれ、可愛い自慢

DON'T: 真面目、他人を批判するジョーク、皮肉、傲慢、ナルシスト、決めつけ

PLAYFUL AND FUN

Cheerful and free-spirited Chloe is always ready for a joke and would never put anyone down. She has an optimistic nature that allows her to put a positive spin on absolutely everything without being dismissive or misleading about gambling.

A playful, lovable and sweet character through and through, Chloe is a friend to all. Since this young ruler is in her early 20s, items written from her point of view should have a friendly and personal tone.

DO: be jovial, use a positive outlook, put people at ease

DON'T: make jokes about sensitive topics, trivialise gambling, act like a brat

例1

YES: キャッシュで遊んで獲得した勝利金は、キャッシュのお財布に加算されるよ! 大切なお財布は無くさないように気を付けよーね! なんちゃってw

NO: キャッシュで遊んで獲得した勝利金は、キャッシュの残高に加算されます。

WHY:

単調な表現でなく、ユーモアを交えて表現をより豊かに。

例2

YES: スロットファンみんなにクロエがぜ〜ったいオススメしたい、最新ゲームを紹介するね!

今月リリースされたばかりのHappy Pandaは、機能の充実度がハンパなくて、ファンの心をグッと掴むハスの花スキャッターが↑↑

あたしがプレイしたときは、ジャックポットがいきなり出てきてコーヒーこぼしちゃったから、心の準備だけはしっかりね!

NO: スロットファンみんなに、私がお勧めする最新ゲームを紹介するね!

今月リリースされたばかりのHappy Pandaは、機能が非常に充実しており、ファンの心を虜にするハスの花スキャッターが魅力的。

突如現れるジャックポットに要注意!

WHY:

- ・一人称「クロエまたはあたし」私とは言わない。
- ・NG版はナレーターのトーンに近いので、クロエで同じ文章を表現するときは、クロエの主観や感想として作成可。

EXAMPLE 1:

YES: The winnings you earn from playing with cash will be added to your cash wallet! Be careful not to lose your valuable wallet! I'm just joking!

NO: Winnings earned by playing with cash will be added to your cash balance.

WHY: The correct example uses a light joke at the right moment, the incorrect example is more matter of fact and doesn't show Chloe's personality.

EXAMPLE 2:

YES: I would like to introduce the latest game to all slot fans! Just released this month, this game called "Happy Panda" is a lotus flower scatter that has a lot of features and catches fans' hearts ↑↑ When I played, I won a jackpot and spilt my coffee, so be prepared!

NO: Let's introduce all the slot fans to the latest games I recommend! The game called "Happy Panda", just released this month, is packed with exciting features- but be careful of the jackpot that suddenly appears!

WHY: The correct example is more playful and offers a personal touch, the incorrect is more distant.

2.6 具体的な3つのトーンと例 WHAT DOES CHLOE SOUND LIKE?

利用可能な記号

YES :

「!、♪」→利用可能

「♠、♣、☆」→クロエが利用されるコンテンツのみ。多用はせず一つのコンテンツで最大1~2回程度利用可

「♠」→かざかこの代わり。キャンペーン名を囲う記号、箇条書き用

NO :

記号を多用しない。数回に留める。

★は使わない。

語尾が「。」で終える文章を2回連続させない

「!」は一回(NG:!!)。

SYMBOLS

YES:

"!, ♪" can be used.

"♠, ♣, ☆" Only for content that uses Chloe. These can be used once or twice with one piece of content without overuse.

"♠" Use this symbol for enclosing the campaign name, or for bullet points. Use this symbol instead of creating brackets.

NO:

Don't overuse symbols. Keep it to just a few times per piece of content.

Do not continue a sentence ending with "." (a period) twice.

"!!" (Exclamation points) can only be used once (No "!!!")



2.7 ナレーター - MIDDLE TONALITY - THE NARRATOR

ナレーター

ナレーターとは?

ルージュ、クロエを多用せず、クイーンからの発信の「プレミアム」感を保つために、クイーンのトーンがサイト上の全コンテンツに反映されることはありません。

基本コンテンツや具体的な説明は、「インターカジノ」として中立な立場を保つ、ナレーターが行います。

このナレーターは、クイーンのように擬人化されてはおらず、「です、ます調」のような丁寧語を利用して、クイーンの発言の補足や、詳しいキャンペーンの説明などの一般コンテンツを担当します。

また、直接クイーンに言及することはありませんが、クイーン2人をサポートし、伝達事項を正確にそして明瞭に伝えることが重要です。

「ナレーター」という言葉自体は、クイーンとの差別化を図るために利用している社内用語であり、プレイヤーに伝えることはありません。

MIDDLE TONALITY - THE NARRATOR

WHO IS THE NARRATOR?

When it's not appropriate for either Rouge or Chloe to speak, it's time for the narrator to step in. The Narrator represents InterCasino's brand voice, walking the line between the two strong elements of fantasy and enchantment offered by the Queens. We know that sometimes we need to dial it back to keep it from becoming a little bit exhausting, and that's where this tonality fits in.

The Narrator is there to give in-depth information once the queens have had their say. Although there should be a distinct tone of voice for the Narrator, he should not be presented in the same way as the queens. The Narrator is a guiding voice who should not be personified or referred to directly. The name "The Narrator" is a concept for internal use only and should not become player-facing, or it will undermine the idea of toning down the fantastical element.

Much like the narrator in any book or film, our InterCasino Narrator understands all about the setting and its characters but does not directly influence them.



2.8 具体的な3つの注意点と例 WHAT DOES THE NARRATOR SOUND LIKE?

1. 丁寧で一般的なトーン

擬人化されたトーンではなく、本や映画のナレーターのようなイメージで、あくまで第三者の立場です。

DO: です、ます調

DON'T: 口語

WHAT DOES THE NARRATOR SOUND LIKE?

CLEAN

In order to tone down the fantasy element we get from the Queens, the Narrator should be crisp and get to the point. This doesn't mean that we should make the Narrator bland or boring- we still need to grab the player's attention after all.

DO: be direct, use compelling and interesting language

DON'T: be too colloquial, fall flat

例1

YES: インターカジノは、初心者の方でもとっても簡単にお楽しみいただけるカジノです!

NO: インターカジノは、初心者プレイヤーさんでも超簡単にプレイができるよ!

WHY:

口語は利用せず、です・ます調を利用する

EXAMPLE:

YES: A new game has just arrived at the royal court in InterCasino. Are you ready to give it a try?

NO: Welcome ladies and gentlemen to the amazing kingdom of InterCasino, where a new game has just been added to the royal treasure by queens Rouge and Chloe.

WHY: The incorrect example gets a little bit too lost in its own storytelling and takes a long time to get to the point. The correct one still keeps a hint of the fantasy and excitement but gets down to business.

2.8 具体的な3つの注意点と例 WHAT DOES THE NARRATOR SOUND LIKE?

2. 伝達事項は明確に

主な役割は、各コンテンツ内容を、正しく正確に、誤解を与えないように伝達することです。誤解を与えない言葉選びを念頭に置き、クイーン同様に、プレイヤー視点での言葉選びを心がけましょう。

また、コンテンツ作成内容によっては、プレイヤーが求めている情報を的確に見極めることも重要です。

DO: わかりやすい、記事の目的を明確に、正確性、プレイヤーとの信頼性を育む、きめ細かさ、役に立つ、シンプル

DON'T: 曖昧、誤解を与える、2度読みしないと理解できない複雑なコンテンツ、記事全体で何を伝えたいのか不明

INDEPENDENT

We could say that the Narrator is detached, separate or isolated, but there's too much negativity there. The Narrator operates independently from what's going on, adding insight and information without sharing a bias or getting too caught up.

DO: give unbiased and accurate information, give clear instructions, foster player trust

DON'T: use a dull or disinterested tone, divert from the main point of the text

例1

YES: 初回入金プレイヤー限定! 5月20日夕方5時までに入金すると、\$50の追加キャッシュを獲得していただけます! さらに、同時にクレジットも貯めることができますのでとってもお得♪

NO: 初回入金を5月20日夜5時までに入金すると、\$50の追加キャッシュと同時に、キャッシュアップで貯まるクレジットも進呈されます。お見逃しなく!

WHY:

・NG版は、1文に4つのポイント(初回入金者限定、\$50追加キャッシュ、キャンペーン期間、クレジットが貯まる)を同時に入れているため、伝達事項が曖昧で、より複雑な文章になっている

・夕方5時にすることで、正確に17:00であることを認識させる。

EXAMPLE:

YES: Queen Rouge and Queen Chloe have announced an exciting new cashback offer available to all InterCasino players.

NO: Oh my word, there's a new cashback offer from our beautiful queens! I think it's their best idea yet.

WHY: The incorrect example uses a personal voice and gives opinions. The correct example is offering the same information without getting wrapped up.

2.8 具体的な3つの注意点と例 WHAT DOES THE NARRATOR SOUND LIKE?

3. 抑揚をつける

利用頻度の高いナレーターのコンテンツは、読み手を飽きさせることのないよう、抑揚をつけて作成しましょう。

体言止めや記号を活用し、記事全体にリズム感や活気を持たせること、さらに記事の構成自体にも抑揚をつけて、読み手の注意を引くようなコンテンツ作成が求められます。

DO: 抑揚をつける、リズム感、活気、セールスポイントを絞る

DON'T: 単調、ぶっきらぼう、真面目、読み終わった時点で何も頭に入っていない構成、情報過多

PROFESSIONAL

This tonality is the most representative of InterCasino as a whole, so we want it to embody the qualities you'd like to see in a casino: responsibility, transparency, expertise, and reliability. You can always trust the Narrator to put our best foot forward.

DO: use best practices, portray reliability and expertise, promote responsible behaviours

DON'T: mislead the player, be ambiguous, misrepresent bonuses or offers

例1

YES: Tester様、こんにちは!
インターカジノ・プレイヤー様に大好評の《XXキャンペーン》が、6月1日(月)夜8時まで絶賛延長中!

今なら、毎週変わる対象のゲームで遊ぶと、いつもと同じ賭け金額なのに普段より多くのクレジットを獲得していただけます♪

NO: Tester様、こんにちは。
インターカジノ・プレイヤー様に大好評の《XXキャンペーン》が、6月1日(月)夜8時まで絶賛延長中。

今なら、毎週変わる対象のゲームで遊べば、いつもと変わらず同じ賭け金額で普段より多いクレジットを獲得していただけます。

WHY:

・「こんにちは」「絶賛延長中」の後に使う記号を、句読点から「!マーク」に変更することで、文章全体を活性化させる。

・「毎週変わる対象のゲームで遊べば、」を、「遊ぶと」に変えて、全プレイヤーへ配慮し公平性を保つ。

・NG版の「いつもと変わらず・・・」の文章について、要点を絞れておらず1度読んでも頭に入らないので、シンプルな言葉に変更する

例外:

利用規約やプライバシーや責任あるゲーミングなどのコンテンツは、抑揚は付けず一般的な丁寧語での作成を行います

EXAMPLE:

YES: Good morning, Mr/Ms ○○. We are extending one of the most popular InterCasino campaigns, "Betting as it is! Credit increase campaign" until 8pm on Monday 1st June! You will get more credits than usual even if you play the promotional games that change every week. You could also get more credits than usual even with the same bet amount.

NO: Hello Mr/Ms ○○♪ The popular campaign "Betting as it is! Credit increase campaign" is now extended until Monday, June 1st, 8:00 pm! Don't miss this! You can get more credits than usual even with the same bet amount ★

WHY: The incorrect example is too informal and unprofessional.

EXCEPTION:

There are still times when even the Narrator isn't the right tone of voice to use. For sections dealing with delicate areas it is important to use a completely neutral and formal tonality without any use of character. These areas include: terms and conditions, responsible gambling, gaming policy, privacy policy and cookie policy.

2.8 具体的な3つの注意点と例 WHAT DOES THE NARRATOR SOUND LIKE?

利用可能な記号

YES :

「! ?」: 利用可

「♪」: 利用可ですが多用はしない。1記事に最大2個、メールは1つが目安

「◆、♠」→かぎかっこの代わり。キャンペーン名を囲う記号、箇条書き用など。

「《》」→利用可能。キャンペーン名を囲う記号やメールの件名など。

NO :

「★、☆、♥、♣」利用不可

SYMBOLS

YES:

"! , ?" can be used.

"♪" Can be used but is not overused. Up to 2 per article, For email, one is enough.

"♠, ◆" Instead of brackets use this, a symbol forenclosing the campaign name, for bullet points

"《》" are available in the news page or subject line in the mailer

NO:

"★, ☆, ♥, ♣" should not be used.

👑 2.9 サイト上での利用法 WHERE CAN YOU FIND THEM?

サイト上での利用法

WHERE CAN YOU FIND THEM?



ルージュ・クロエ共通

利用規約やプライバシーポリシー等のライセンス関連以外のオンサイトバナー、各ページに挿入する会話形式のサマリー部分で両クイーンまたはどちらか一方を使用

ルージュ

ライブカジノ、テーブルゲームのみ(キャンペーンバナーやオススメゲームのメーラー含む)

クロエ

ビデオスロットやスリング等、ライブカジノ、テーブルゲーム以外のゲーム (キャンペーンバナーやオススメゲームのメーラー含む)

ナレーター

オンサイトコンテンツのBody (説明)部分、一部メーラー

CHLOE AND ROUGE?

All conversations except for responsible gambling, terms and conditions, privacy policy, cookie policy, security pages. Use both queens together or either one on her own on to add a conversational summary part on each page.

ROUGE:

Promotions, conversations at the top of the site, game recommendations for live casino and table games.

CHLOE:

Promotions, conversations at the top of the site, slot game recommendations.

NARRATOR:

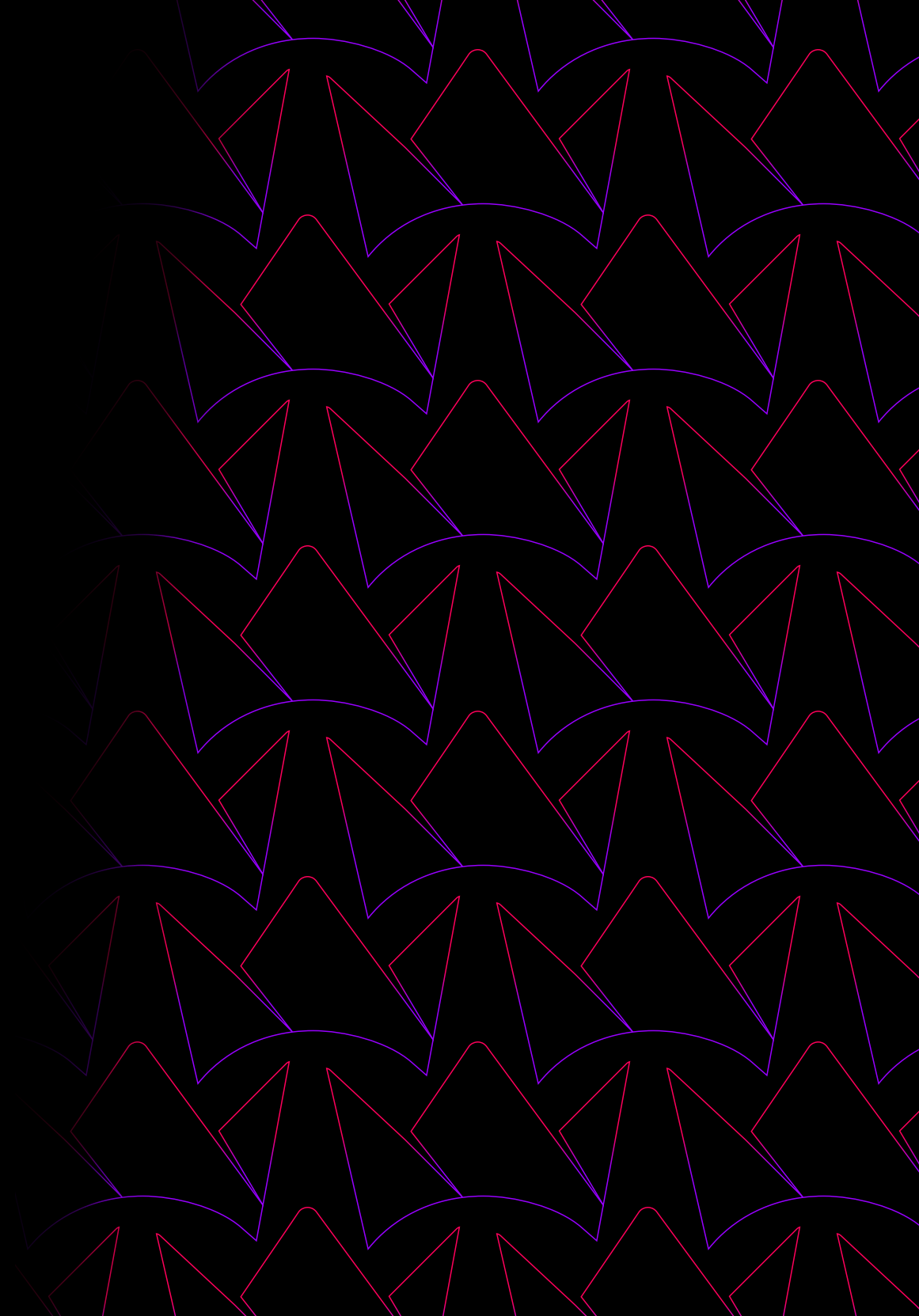
Body content for site pages and emails.



3

ロゴ

LOGOS



3.1 メインロゴ PRIMARY LOGO

メインロゴ

インターカジノのメインロゴは、「クラウン」と「ワードマーク」の2つから構成されており、3.4で説明する構図と寸法を基準として利用します。クラウンまたはワードマークのいずれかのみでの利用はできません。

なお、メインロゴの素材は、ブランドの素材セットにある既存のロゴを使用するようにしましょう。また、素材を加工することはできません。

PRIMARY LOGO

The primary logo lockup of the crown along with the wordmark is the preferred usage. They should always appear in this size relationship. The wordmark "InterCasino" on its own should not be used without the crown.

Always use the logo files provided in the brand pack and do not try to recreate them.



3.2 サブロゴ SECONDARY LOGO

サブロゴ

サブロゴは、作成物のサイズにより、横に十分なスペースが確保できない場合に利用します。

なお、モバイルサイトやプロダクトの宣伝など、インターカジノが明確に明示している場合を除き、インターカジノのロゴの代替としてこのロゴを利用することはできません。

なお、サブロゴの素材は、ブランドの素材セットにある既存のロゴを使用するようにしましょう。また、素材を加工することはできません。

SECONDARY LOGO

The secondary logo lockup should be used when horizontal space isn't available. The crown should not be used on its own to represent InterCasino unless the InterCasino brand is clearly being supported. Examples of this exception include the InterCasino mobile website and merchandise.

Always use the logo files provided in the brand pack and do not try to recreate them.



3.3 アイコン ICON

アイコン

アイコンロゴは、横のスペースが100ピクセル未満、または縦のスペースが24ピクセル未満の小さなスペースで利用します。

アイコンロゴの効果的な使用例としては、細部まで映るデザイン、アプリのアイコンやブラウザのタブ部分のファビコンなどのアイコンがあります。

なお、アイコンロゴの素材は、ブランドの素材セットにある既存のロゴを使用するようにしましょう。また、加工することはできません。

ICON

The icon logo is to be used in small areas where the horizontal space is less than 100 pixels or the vertical space is less than 24 pixels.

Some examples of effective and correct use of this icon include detailed patterns, app icons, browser tab favicons, etc.

Always use the logo files provided in the logo pack and do not try to recreate them.



3.4 クリアスペース CLEAR SPACE

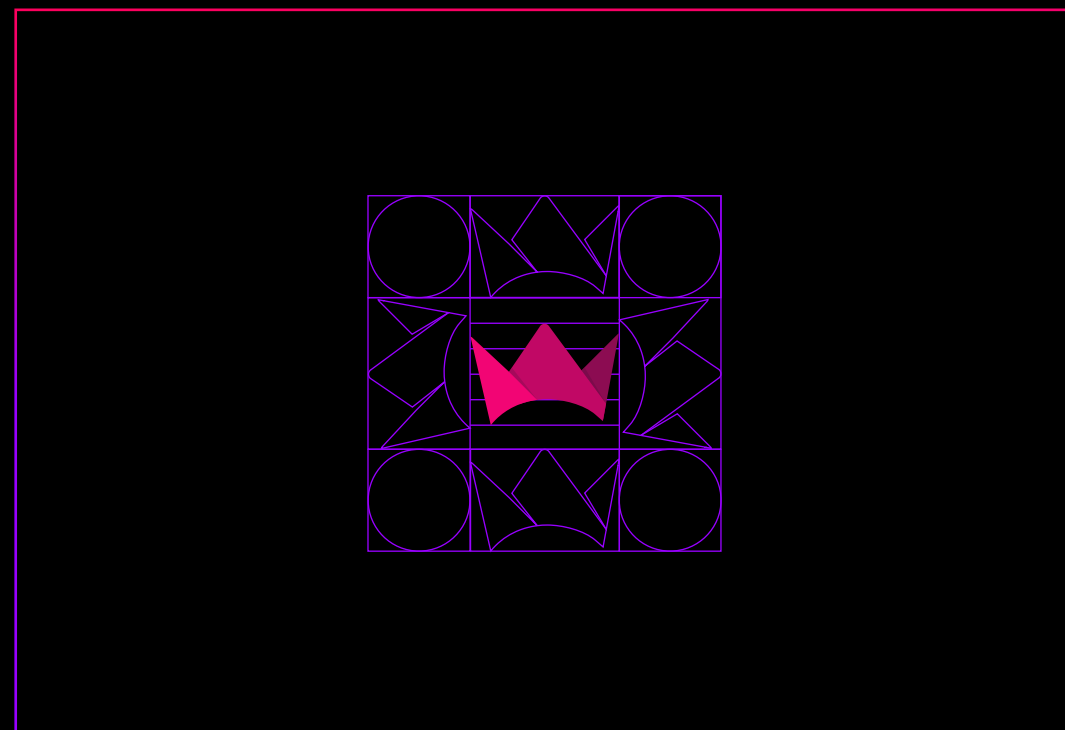
クリアスペース

インターカジノの各ロゴは、利用される箇所に問わず、ロゴの前後左右に余白を設けてロゴ自体を強調しています。

右記の図にもあるように、各ロゴの余白には、最低限クラウンと同じ高さのクリアスペース、またはロゴ全体の高さの40%分の余白を設けることを標準とします。

CLEAR SPACE

We respect the logo by giving it some space on all sides. The minimum clear space should be equivalent to the height of the crown or use 40% of the height of the entire logo as a guide.



3.5 ロゴの正しい使用例 USAGE

ロゴの正しい使用例

各ロゴは、中間色、コントラストが不十分な場合、または柄の多い背景が使用される場合、ロゴの可読性が弱まります。このような場合には、白または黒に反転したロゴを使用しましょう。

なお、メインロゴと白/黒に反転したロゴの素材には違いがあるため、メインロゴを編集するのではなく、ブランドの素材セットにある既存の素材を使用するようにしましょう。

USAGE

Logos get lost in midtones, in areas with insufficient contrast, or backgrounds with lots of detail. In such cases please use the reversed black or white logos.

There is a difference between our primary logo and the reversed logos, so please use the provided logo files in the brand kit and do not try to reverse our primary logo.

白黒に反転した素材のクラウンには、
メインロゴにはない切れ込みがあります。

**NOTE THE DETAILS ON THE CROWN ICON
FOR THE REVERSED LOGO**



3.6 ロゴの誤った使用例 INCORRECT USAGE

ロゴの誤った使用例

ロゴは、色、比率、デザインの変更、単語やアートワークの削除などの変更を加えずに、オリジナル素材のまま使用する必要があります。

また、ロゴは、アニメーションやモーフィングの使用や、その他遠近感を歪めたり、デザイン自体のフレーム等を追加/変更することはできません。

INCORRECT USAGE

The logo must be used as provided with no changes, including but not limited to changes in colour, proportion, or design, or removal of any words or artwork. The logo may not be animated, morphed, or otherwise distorted in perspective or appearance.



ロゴの各パーツのサイズや位置関係を変更しないようにしましょう。

Don't change the size or position relationship of the logo's elements.

ロゴ内の配色は変更せずに利用しましょう。また、シャドウ、グロー効果およびグラデーションの利用もできません。

Don't alter the colour specifications within the logo. Don't add effects like shadows, glows or gradients.

ロゴのアスペクト比(縦横比)は固定します。

Don't compress the logo's aspect ratio in any way or form.

他社のロゴ、名前、またはアイコンの一部として表示することはできません。似たようなものも避けましょう。

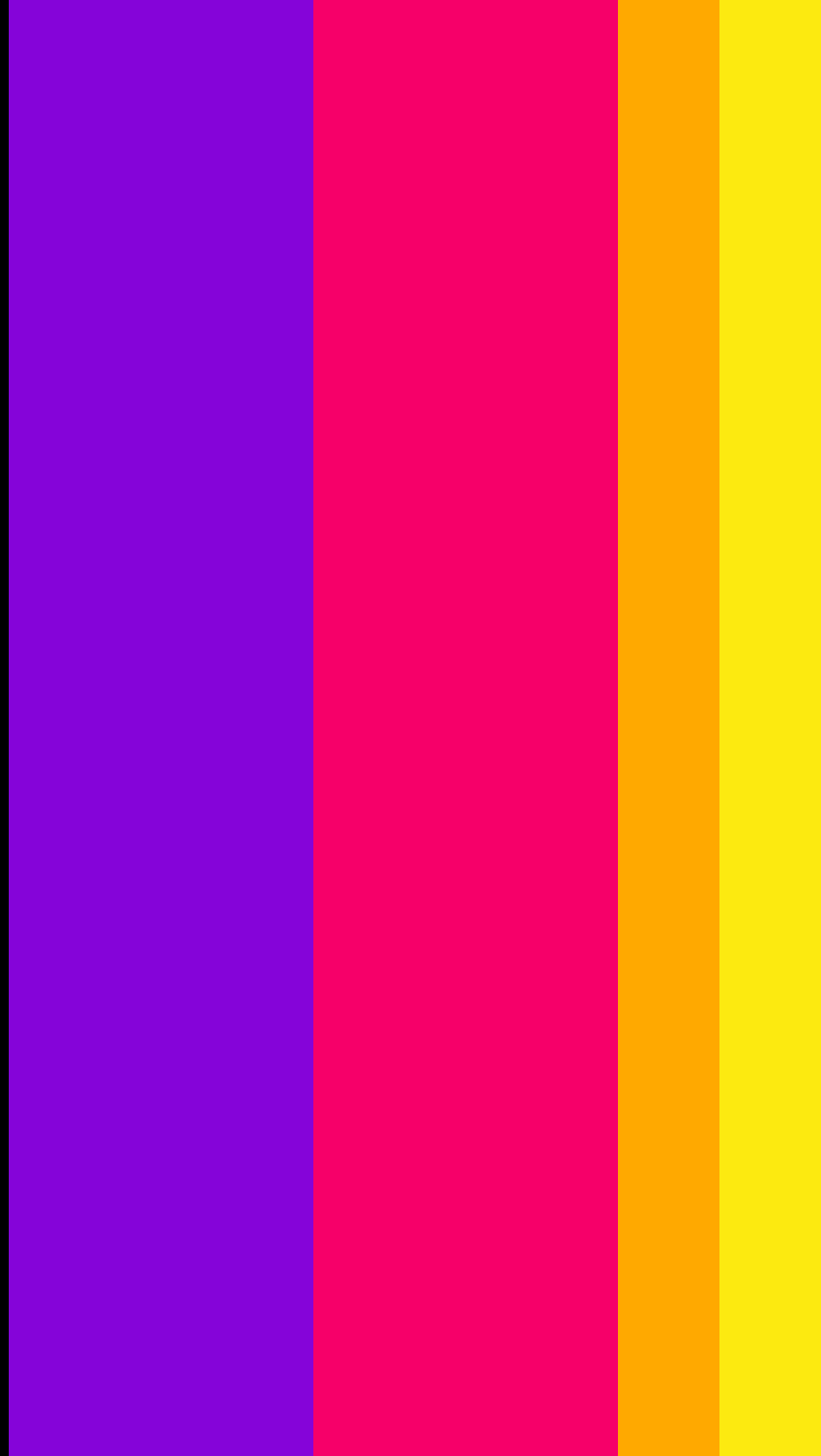
The logo must never appear in any way as being a part of or in close proximity to another company's logo, name, or icon.

枠線や記号の追加、および他社との共同ブランドロゴの作成はできません。

The logo and symbols must not be modified in any way. It must never be contained within a box, circle or any other shape, and may not be used to create a co-branded logo.



色彩
COLOURS



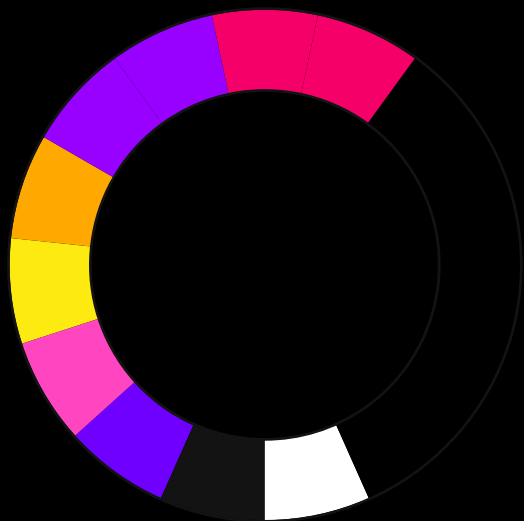
4.1 カラーパレット PALETTE

カラーパレット

インターカジノのブランド・カラーパレットは、下記の色相環にあるように、様々な色相から構成されています。

PALETTE

Our brand palette consists of various hues — these are the colours we feel best represent InterCasino.



ベースカラー

PRIMARY



HEX #000000
RGB 0 0 0
CMYK 100 / 100 100 / 100

メインカラー

SECONDARY



HEX #F60069
RGB 246 0 105
CMYK 0 / 96 27 / 0



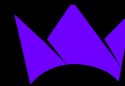
HEX #9800FF
RGB 152 0 255
CMYK 74 80 0 0

アクセントカラー

ACCENTS



HEX #FF46C0
RGB 255 70 192
CMYK 14 76 0 0



HEX #6F00FF
RGB 111 0 255
CMYK 82 79 0 0



HEX #FFA900
RGB 255 169 0
CMYK 0 40 93 0



HEX #FCEA10
RGB 252 234 16
CMYK 5 0 90 0



HEX #131313
RGB 19 19 19
CMYK 78 69 61 87



HEX #FFFFFF
RGB 255 255 255
CMYK 0 0 0 0

4.2 色彩の利用比率 COLOUR USAGE 60:30:10

色彩の利用比率

カラーパレットを使用してデザインを進めるにあたり、すべてのビジュアルワークは次のガイドに準拠する必要があります。これらは、インターカジノとして一貫した仕上がりを維持するために重要です。

まずは、デザインの全体像の設計からスタートしましょう。例えば、サイトバナーデザインの場合、サイトのUIと背景を形成する原色をそのまま取り入れることで、原色の使用基準である60%を満たすことができます。

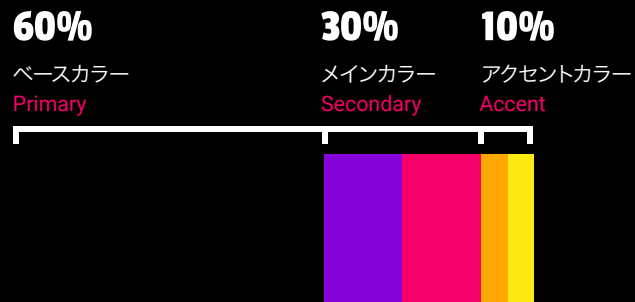
なお、外部のグラフィック作成の場合には、この色彩の利用比率を明確にするため、原色をバックドロップとして設定せず、グラフィック自体に多く組み込むと良いでしょう。

COLOUR USAGE: 60-30-10

All visual work should adhere to the following guide when it comes to harnessing our colour palette. This ensures all work carried out feels like InterCasino.

All work should be designed with its context in mind. For example, a website banner would be framed by the primary colour that forms the website UI and background - fulfilling much of the 60% requirement.

In contrast, an external graphic would not be set against this backdrop and would require much more of the primary colour incorporated into the graphic itself to ensure our colour scheme is conveyed.



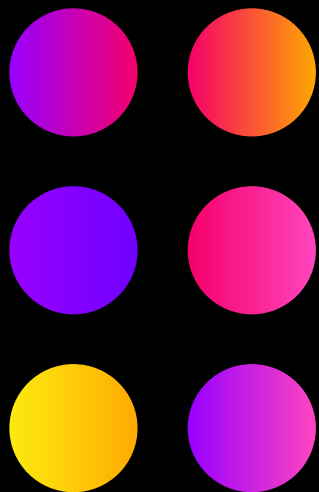
4.3 グラデーション GRADIENTS

グラデーション

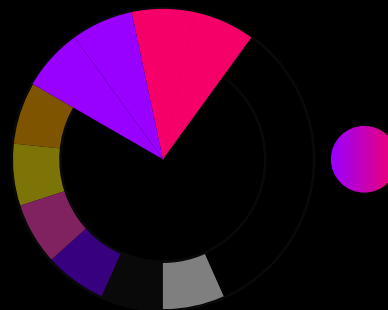
本ページで明記している色彩は、インターカジノで利用可能なグラデーションです。各グラデーションは、それぞれ意図するメッセージ内容によって使い分けを行いましょ

GRADIENTS

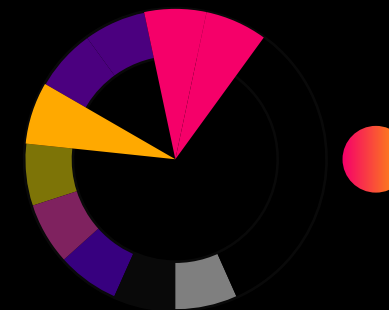
This is the correct usage of our gradients. Each gradient should be used according to the message we are trying to convey.



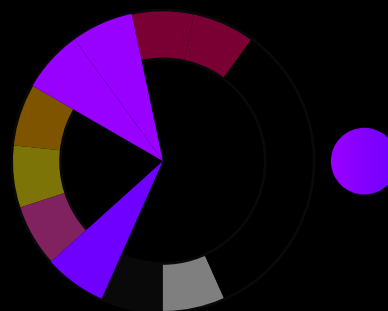
ハーモニー (色彩調和) HARMONY



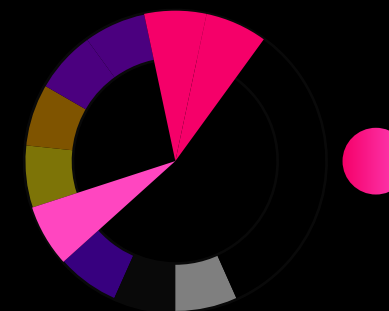
インパクト (印象) IMPACT



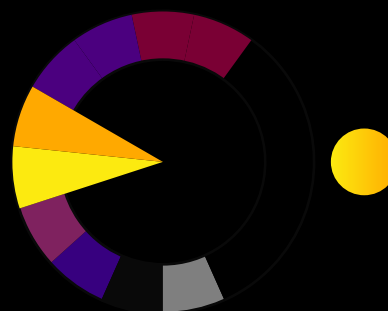
ディスクリート (控えめ) DISCREET



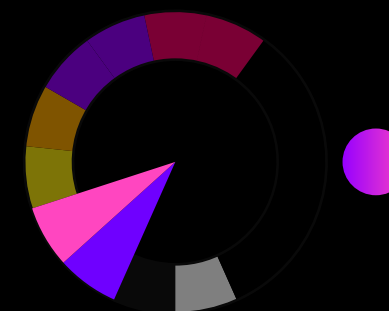
ボールド (際立つ) BOLD



ブライト (明度) BRIGHT



リヴェール (明瞭性) REVEAL





5

タイポグラフィ
TYPOGRAPHY



5.1 標準の日本語フォント JAPANESE FONT FAMILIES

標準の日本語フォント

紙媒体またはウェブサイト上でテキストを使用するときは、可読性を考慮することを念頭に置きましょう。なお、利用するフォントは、ブランドの素材セットにある既存のスタイルを使用してください。

JAPANESE FONT FAMILIES

When using text, whether on a front cover or within a website, it is hugely important to consider clarity and legibility.

Always use the font files provided in the brand kit.



ヘッダー (バナー)

HEADINGS

けいふおんと
Keifonto

あいうえおかきくけこさしすせそたちつて
となにぬねのはひふへほまみむめもやゆ
よらりるれろわをん
01234567890

ボディー (本文)

BODY

ヒラギノ角ゴ Pro W3
Hiragino Kaku Gothic Pro W3

あいうえおかきくけこさしすせそたちつてと
なにぬねのはひふへほまみむめもやゆよらり
るれろわをん
01234567890

5.2 標準のローマ字フォント ENGLISH FONT FAMILIES

標準のローマ字フォント

日本語の標準フォントと同様に、紙媒体またはウェブサイト上でテキストを使用するときは、可読性を考慮することを念頭に置きましょう。

なお、利用するフォントは、ブランドの素材セットにある既存のスタイルを使用してください。

ENGLISH FONT FAMILIES

When using text, whether on a front cover or within a website, it is hugely important to consider clarity and legibility.

Always use the font files provided in the brand kit.

A large graphic showing the letters 'A' and 'a' in a bold, outlined font style. The 'A' is uppercase and the 'a' is lowercase, both rendered in a thick, hollow outline.

ヘッダー (バナー)

HEADINGS

Passion One

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

01234567890

ボディー (本文)

BODY

Roboto

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

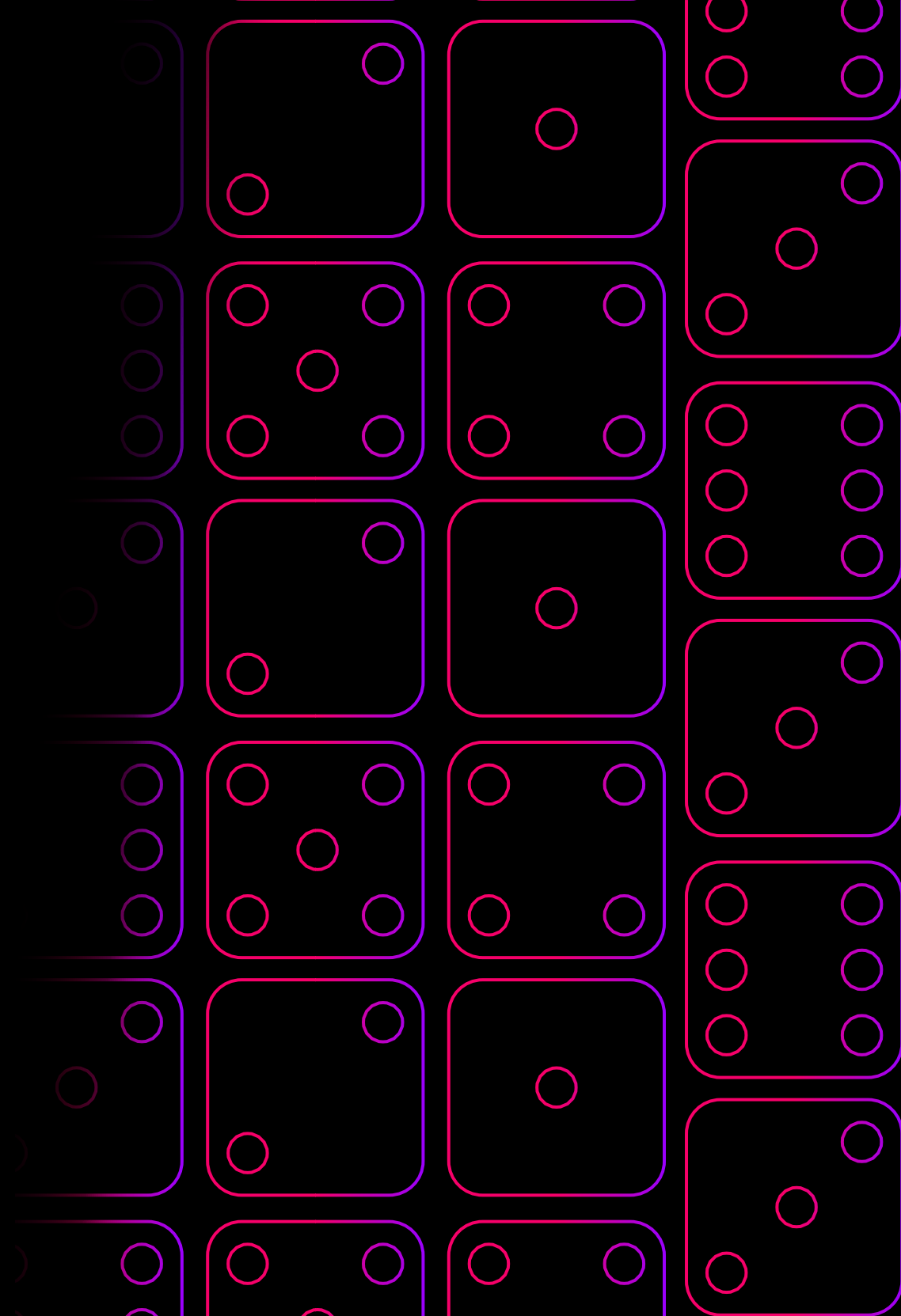
01234567890



6

ブランドの使用例

BRAND IN USE



6.1 モバイル版 MOBILE VISUALS



6.2 ウェブサイト版 WEBSITE VISUALS

The screenshot shows the InterCasino website interface. At the top, there are navigation links for 'カジノ' (Casino) and 'キャンペーン' (Campaigns), the 'InterCasino' logo, and buttons for 'ログイン' (Login) and '今すぐ登録!' (Sign up now!). Below the navigation, there are more category links: 'カジノ', 'ライブカジノ', 'デイリージャックポット', 'スリンゴ', and 'トーナメント'. A utility link 'パスワードをお忘れですか?' (Forgot your password?) is also present.

The main banner features two anime-style characters: a purple-haired girl on the left and a blonde girl on the right. The banner text reads: '抽選券を 購入するだけ!' (Just buy lottery tickets!), '\$1000ボーナスが毎月当たる!' (\$1000 bonus every month!), and 'インターショップ抽選会' (InterShop Lottery). A button below the banner says '今すぐショッピング' (Shop now).

Below the banner is a grid of game recommendations. The header for this section is 'お気に入りのゲームを見つける' (Find your favorite games). A search bar is located at the top right of the grid. The grid contains 12 game tiles, each with a game icon, name, and a price range.

Game Name	Price Range
Baccarat Lobby (Paris)	€0.20 - €15,000
Roulette Lobby (Paris)	€0.20 - €10,000
Live Blackjack Lobby (Paris)	€0.50 - €10,000
Hawaiian Dream	
Battle Dwarf	
Starburst	
Honey Rush	
Wolf Gold	
Mustang Gold	
Sweet Bonanza	
John Hunter and the Scarab Queen	
Drago - Jewels of Fortune	

6.2 ウェブサイト版 WEBSITE VISUALS

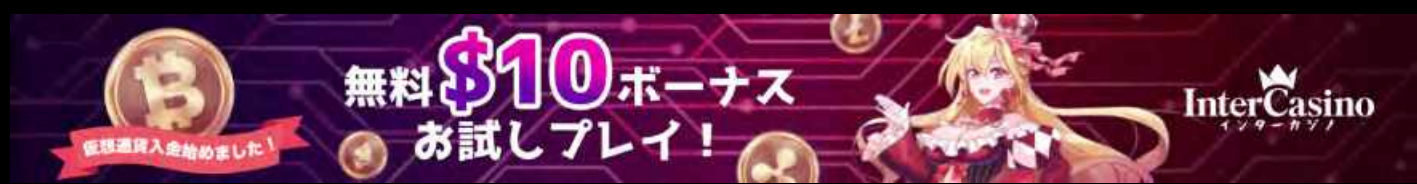
The screenshot shows the InterCasino website interface. At the top, there are navigation links for 'カジノ' (Casino) and 'キャンペーン' (Campaigns), the 'InterCasino' logo, and buttons for 'ログイン' (Login) and '今すぐ登録!' (Sign up now!). Below the navigation, there are links for 'カジノ', 'ライブカジノ', 'デイリージャックポット', 'スリンゴ', and 'トーナメント', along with a password recovery link.

The main banner features two anime-style characters. On the left, a blonde character in a red and white dress says '負けでも勝つでも関係なし!' (Win or lose, it doesn't matter!). In the center, a large '\$500' is displayed with the text '新規プレイヤー特典' (New player bonus), '総額 \$500 ウェルカムキャッシュ' (Total \$500 Welcome Cash), and '勝利保証' (Winning guarantee). On the right, a purple character says '遊んだ分だけもらえるよ!' (You can get what you play!). A '詳しく読む' (Read more) button is also present.

Below the banner is a section titled 'お気に入りのゲームを見つける' (Find your favorite games). It includes a search bar and a grid of game thumbnails with their names and betting ranges:

Game Name	Betting Range
Baccarat Lobby (Paris)	€0.20 - €15,000
Roulette Lobby (Paris)	€0.20 - €10,000
Live Blackjack Lobby (Paris)	€0.50 - €10,000
Hawaiian Dream	
Battle Dwarf	
Starburst	
Honey Rush	
Wolf Gold	
Mustang Gold	
Sweet Bonanza	
John Hunter and the Scorpion Queen	
Drago - Jewels of Fortune	

6.3 ウェブ上のバナー WEB BANNERS





InterCasino
インターカジノ