



MECHANICS

TOWER  DEFENSE

MANUAL DO LOGO

A MARCA

A marca do jogo Mechanines foi construída a partir dos conceitos e valores do jogo e sua gameplay afim de transmitir sua essência em formato visual.

Portanto, é de extrema importância seguir as diretrizes apontadas neste manual para manter a consistência das aplicações gráficas da marca.

Ao lado vemos a versão principal / primária / preferencial do logotipo, que deve ser usada sempre com prioridade. Ela funciona melhor em fundos brancos, tons neutros ou pretos.



VARIAÇÕES

O logo também pode ser aplicado de formas variadas que ajudam a preservar o visual e essência da marca independente do contexto em que é aplicado.

O uso de aplicações em cores diferentes, por exemplo, permite explorar o lado caótico e divertido do gameplay do jogo.

As versões monocromáticas também podem ser variadas com os tons de branco e preto próprios da paleta da marca, para que fiquem correspondentes à identidade visual.



Versão com Outline

Deve ser usada para fundos mais complexos.



Monocromática POSITIVA

Para quando se é necessário a impressão ou reprodução limitada.



Monocromática NEGATIVA

Para usos limitados de reprodução ou fundos demasiado escuros.



Versão com Transparência

Flexível na aplicação em diversos fundos, podendo variar entre as cores da paleta.



VERSÃO SECUNDÁRIA

A versão secundária deve ser aplicada quando não for possível aplicar o logo em seu formato preferencial.

Ela tem como características a simplificação do logo, desprovido de sua tagline, e o formato mais horizontal, assim permitindo maior flexibilidade na redução e aplicação em espaços pequenos ou de difícil leitura.

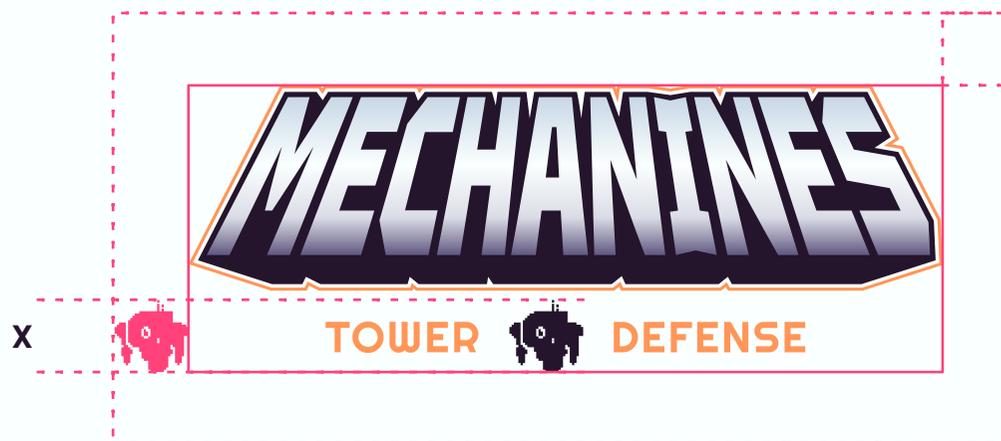
Assim como a versão principal, ela também pode ser aplicada nas mesmas formas de variação do logo.



ÁREA DE RESPIRO / REDUÇÃO MÁXIMA

A área de respiro é o espaço que protege a marca dos demais elementos. Ele deve ser sempre respeitado na hora de aplicar o logo para garantir sua legibilidade e impacto visual, evitando que perca seu destaque ou seja mal-interpretado.

É também necessário ter cuidado ao reduzir o logo, pois deve-se respeitar sua redução máxima para que ele possa ser legível / interpretável mesmo em tamanhos pequenos.



25mm
(295px)

APLICAÇÕES EM FUNDOS EM FUNDOS

Aqui temos alguns exemplos de aplicações em fundos externos à identidade visual da marca.

Deve-se sempre levar em conta o contraste entre logotipo e fundo, sua legibilidade, e especificações de produção na hora de criar as combinações.



USOS INCORRETOS

Como toda marca, é de grande importância ter o cuidado necessário para manter a consistência de seu visual na hora de replicá-la.

Aoqui vemos alguns exemplos de como NÃO aplicar a marca ou modificá-la para aplicação.



NÃO redimensionar

Deve-se sempre manter as proporções originais do logo.



NÃO trocar as cores

É preciso seguir a paleta de cores estabelecida para a marca.



NÃO girar

O logo deve sempre estar na horizontal em ângulo reto.



NÃO alterar os elementos

Os elementos do logo devem sempre seguir de acordo com suas variações.



NÃO trocar a fonte

A tipografia do logo deve seguir a paleta tipográfica da marca e nunca ser alterada.



NÃO aplicar efeitos de distorção

A marca não deve ser sujeita à distorções de diferentes tipos.



NÃO adicionar elementos

Apenas os elementos originais de cada variação devem compor o logo.

PALETA DE CORES

O visual da marca é composto em grande parte pela escolha de cores, selecionadas para transmitir a essência do jogo.

A paleta de Mechanines apresenta uma combinação vibrante para variações coloridas, e um gradiente metálico feito a partir de tons de cinzas, cores inspiradas pelos personagens e modelos do jogo.

Estas mesmas cores podem ser utilizadas em fundos, e no caso de necessitar de tons mais leves, podem ter a opacidade reduzida à 30 % para obter tons secundários.

R255 G150 B88 CO M51 V71 K0 #FF9658	R197 G213 B228 C20 M10 V4 K0 #C5D5E4	GRADIENTE
R255 G66 B122 CO M88 V27 K0 #FF427A	R148 G143 B184 C44 M43 V9 K0 #948FB8	R250 G255 B255 CO M0 V0 K0 #FAFFFF
R118 G214 B255 C45 M0 V0 K0 #76D6FF	R91 G82 B125 C72 M73 V27 K10 #5B527D	R36 G21 B44 C77 M84 V51 K67 #24152C

PALETA TIPOGRÁFICA

Assim como a paleta de cores, a paleta tipográfica é selecionada para representar a essência da marca a partir do texto.

Para o logo foi selecionada a fonte **Tektur Bold**, e para a tagline foi selecionada a fonte **Righteous**, ambas em caixa alta.

TEKTUR BOLD

Tipografia Logo

RIGHTEOUS

Tipografia Auxiliar

SHANN

TOWER DEFENSE

