

**BØNX**

**BRAND GUIDELINES**

## BONX BRAND GUIDELINES CONTENTS

- 1 OUR VISON
- 2 OUR MISSION
- 3 OUR PRINCIPALS
- 4 ELEMENTS OF STYLE
- 5 LOGO USAGE
- 6 KEY VISUAL
- 7 PHOTOGRAPHY SAMPLES



# 1

## OUR VISION

**The world is  
our playground.**

世界は僕らの遊び場だ。



## 世界は 僕らの遊び場だ。

The world is  
our playground.

遊び心は神様が与えてくれた最高の贈り物だ。

遊び心があれば、海も山も川も、板切れ一枚で最高の遊び場に変えられる。

遊び心があれば、仕事だって楽しめるし、そもそも仕事と遊びなんて分ける必要もない。

要するに目の前のフィールドをどっただけ楽しみ尽くすかってこと。

それは主体的で創造的な世界との関わり方。

誰に何と思われようが関係なく、自分の信じる豊かさを真剣に追求する生き方。

だから僕らにとって遊びってというのは楽しいけど楽じゃない。

つまんない常識や固定観念と、ときには戦っていかなくゃいけない。

けど、人生を通して自分なりの豊かさを追求できることは幸せなことだ。

そして何より、それを通じてできる仲間はかけがえのない宝物だ。

そんな風に生きる仲間たちが増えたら、世界はきっと今より豊かな場所になる。

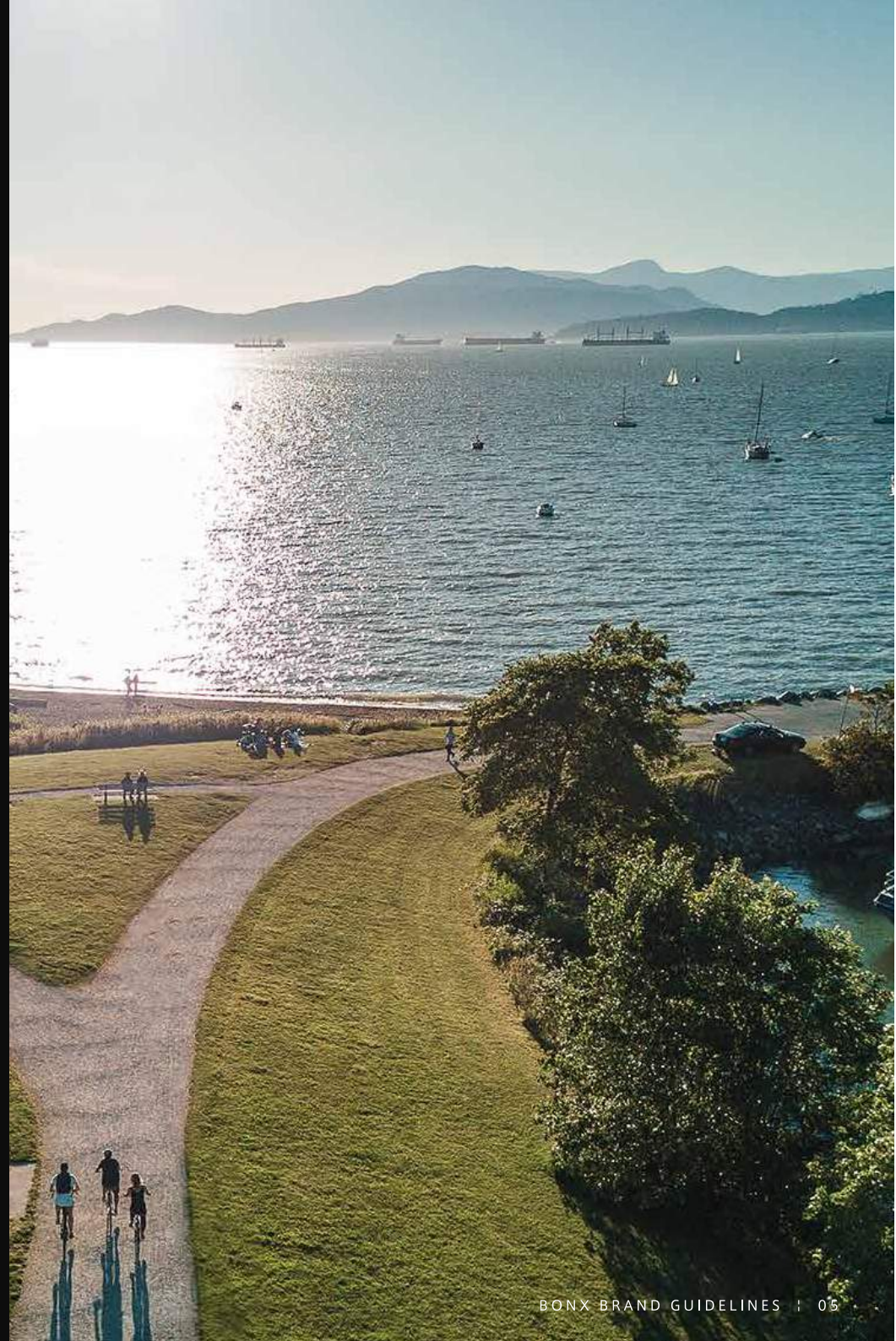
だからもっともっと全力で遊んでいこう。

BONX はそれを全力でサポートする。

# 2 OUR MISSION

**We create the future  
of communication  
through the power of IoT.**

IoT の力で  
コミュニケーションの未来を創る。





# IoT の力で コミュニケーションの未来を創る。

**We create the future of communication  
through the power of IoT.**

BONX は創業者宮坂の「スノーボード中に仲間と話したい」という純粋なニーズから生まれ、音声による「常時接続」という新しいコミュニケーションを通じて、スノーボードの楽しみ方を大きくアップデートした。

その可能性はスノーボードに留まらない。僕らが追求しているコミュニケーションが実現すれば、いつどこでどんなアクティビティをしていても、情報を共有し、意見をぶつけ合い、安全を確認し、感情を、感動を共有できるようなる。

これは僕たちの現場での動き方を進化させる未来のコミュニケーションだ。

これは壮大なチャレンジではあるけど、僕たちのモチベーションは原点から変わらない。目の前のフィールドを仲間ともっと自由に楽しんで、もっとすごいことを成し遂げたい。それを色んなフィールドで実現する仲間を増やしたい。

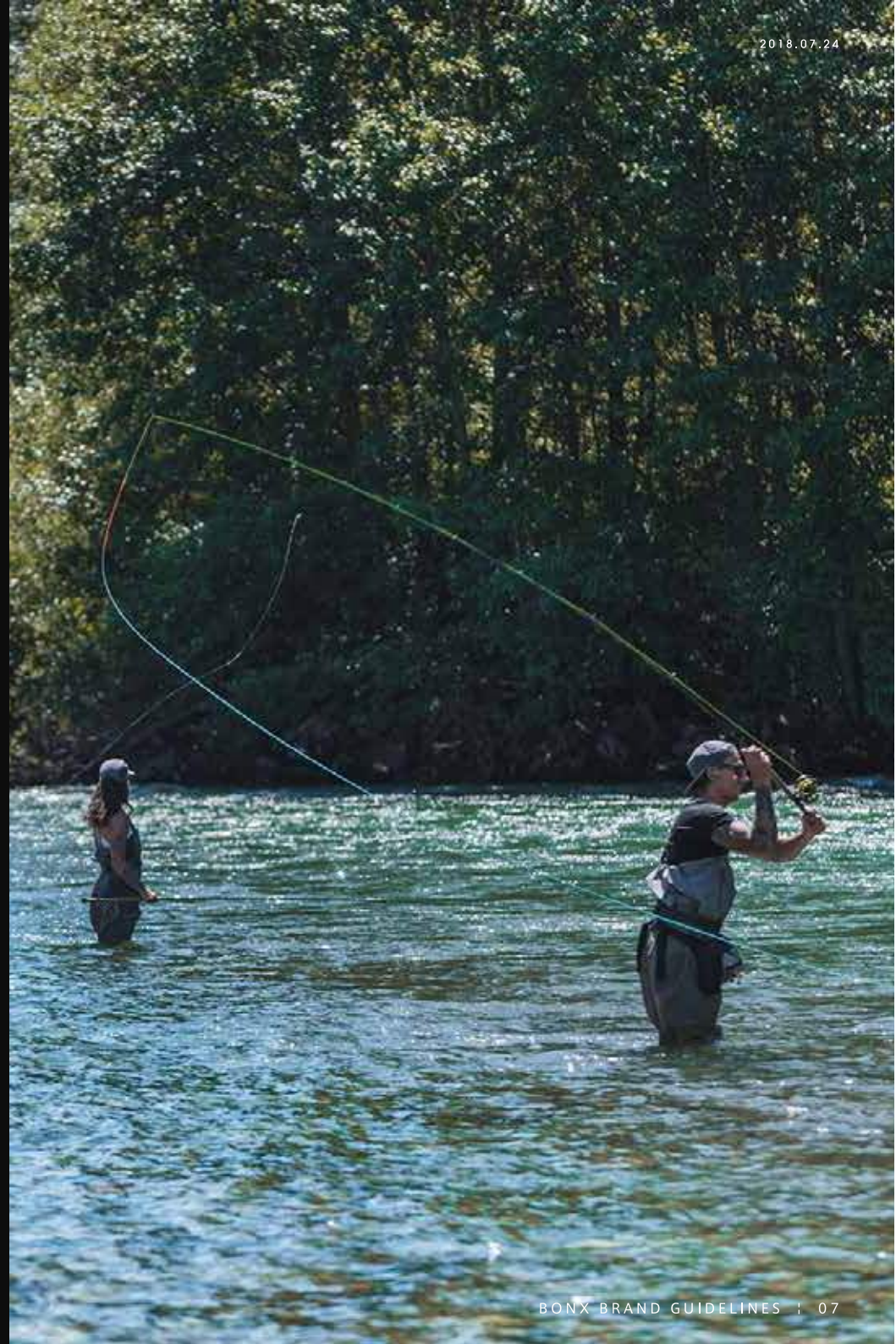
現場で動き回るクルーが一糸乱れぬチームワークで動いたら、最高

のステージになるだろう。たとえ姿が見えなくても仲間の存在を感じていれば、もう一歩先まで足を伸ばせる。その情報があったなら、あのときに違う判断ができたのに！ ...

BONX が作り出すコミュニケーションがあれば、世界との関わり方がもっと Active で Creative で、Collaborative なものになる。僕らはそんな革命的なコミュニケーションを生み出せる時代に生きている。インターネットがもたらした「情報革命」は人と世界の関わり方を永久に変えてしまった。しかし、画面が見れない、ネットがつながらないシーンはその恩恵を受けられないでいた。

その状況が変わりつつある。インターネットはどこでも繋がるようになり、音声関連技術や AI 技術も実用レベルまで落ちて来て、そういった処理が可能な小型コンピューターが搭載されたデバイスを様々な形で身につけるのも普通になってきた。そういったテクノロジーを自在に操って、世界を遊び場に変えてしまうような新しいコミュニケーションを生み出す。それが BONX のミッションだ。

# 3 OUR PRINCIPALS







**FUN**



**COMMUNITY**



**FREESTYLE**



**ADVENTURE**



**EXHILARATION**



**JAPANESE TECH**





# 4 ELEMENTS OF STYLE



**BLACK TYPE**

BASIC COMPOSITION

MARK + LOGOTYPE



**BØNX**

BASIC COMPOSITION

MARK + LOGOTYPE



WHITE TYPE

BASIC COMPOSITION

MARK + LOGOTYPE



**BONX**

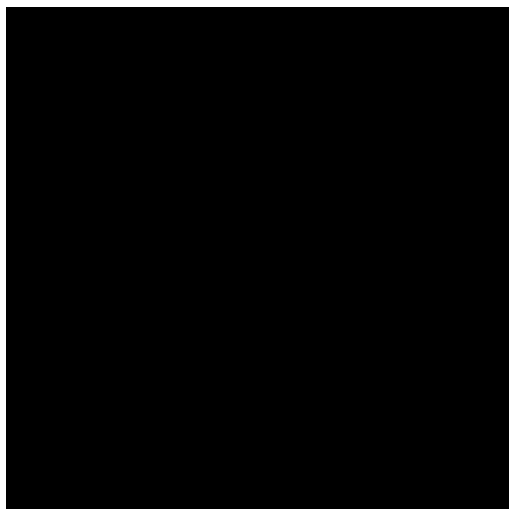
BASIC COMPOSITION

MARK + LOGOTYPE





## COLOR REGULATION



---

**BLACK**

プロセス 4c      K 100%

特色                PANTONE BLACK / DIC 582

RGB                R 0% / G 0% / B 0%

---



	<u>HEADER</u>	<u>BODY</u>
<u>PRINT</u>	<b>(ENG) ITC Avant Garde Gothic Pro Demi</b> <b>(JPN) Axis Std B or H</b>	Axis Std
<u>WEB</u>	<b>(ENG) POPPINS Semibold or Extrabold</b> <b>(JPN) Noto Sans CJK Bold or Black</b>	Noto Sans CJK



ITC Avant Garde Gothic Pro Demi

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

(&\$1234567890,.:;""' -%/!?)





RECOMMEND TYPEFACE (JPN)

PRINT

AXIS Std UL

あいうえおかきくけこアイウエオカキクケコ

AXIS Std EL

あいうえおかきくけこアイウエオカキクケコ

AXIS Std L

あいうえおかきくけこアイウエオカキクケコ

AXIS Std R

あいうえおかきくけこアイウエオカキクケコ

AXIS Std M

あいうえおかきくけこアイウエオカキクケコ

AXIS Std B

あいうえおかきくけこアイウエオカキクケコ

AXIS Std H

あいうえおかきくけこアイウエオカキクケコ



## RECOMMEND TYPEFACE (ENG)

## WEB

POPPINS Thin

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 (&\$1234567890,.;:'"-%/!?)

*abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 (&\$1234567890,.;:'"-%/!?)*

POPPINS Light

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 (&\$1234567890,.;:'"-%/!?)

*abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 (&\$1234567890,.;:'"-%/!?)*

POPPINS Regular

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 (&\$1234567890,.;:'"-%/!?)

*abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 (&\$1234567890,.;:'"-%/!?)*

POPPINS Medium

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 (&\$1234567890,.;:'"-%/!?)

*abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 (&\$1234567890,.;:'"-%/!?)*

POPPINS Semibold

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 (&\$1234567890,.;:'"-%/!?)

*abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 (&\$1234567890,.;:'"-%/!?)*

POPPINS extrabold

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 (&\$1234567890,.;:'"-%/!?)

*abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 (&\$1234567890,.;:'"-%/!?)*



RECOMMEND TYPEFACE (JPN)	WEB
--------------------------	-----

### Noto Sans CJK JP Thin

あいうえおかきくけこアイウエオカキクケコ

### Noto Sans CJK JP Light

あいうえおかきくけこアイウエオカキクケコ

### Noto Sans CJK JP DemiLight

あいうえおかきくけこアイウエオカキクケコ

### Noto Sans CJK JP Regular

あいうえおかきくけこアイウエオカキクケコ

### Noto Sans CJK JP Medium

あいうえおかきくけこアイウエオカキクケコ

### Noto Sans CJK JP Bold

あいうえおかきくけこアイウエオカキクケコ

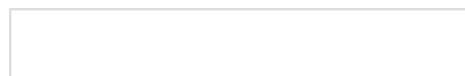
### Noto Sans CJK JP Black

あいうえおかきくけこアイウエオカキクケコ





## BRAND COLOR PALETTE



### WHITE

プロセス 4c C 0% / M 0% / Y 0% / K 0%  
 RGB R 255% / G 255% / B 255%



### BLACK

プロセス 4c C 0% / M 0% / Y 0% / K 100%  
 RGB R 0% / G 0% / B 0%



### GREEN

プロセス 4c C 40% / M 0% / Y 80% / K 0%  
 RGB R 170% / G 207% / B 82%



### PINK

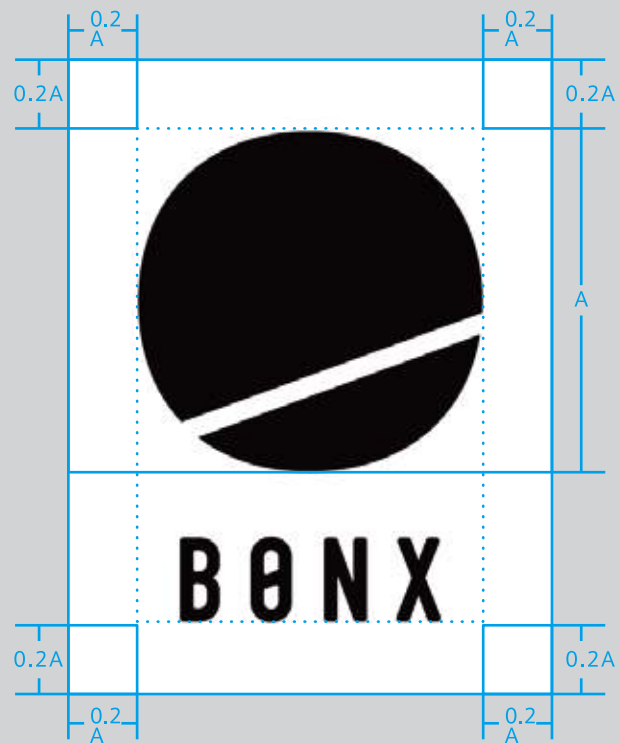
プロセス 4c C 0% / M 85% / Y 30% / K 0%  
 RGB R 232% / G 69% / B 114%



# 5 LOGO USAGE



## ISOLATION



視認性を確保するため、他の表示要素との間に十分な間隔を設けてください。上記基準は、最小の間隔を表示したものです・※A は任意の数値です。



MINIMUM SIZE



## COLOR SYSTEM CHART



背景色の濃度変化におけるロゴタイプの適応範囲を示しています。このチャートを参考に適切と思われる表現をしてください。

また、このチャートに表示した以外の背景色の場合も、各色相や明度、濃度に合わせた適切な表現方法で使用してください。



## PROHIBITED EXAMPLES



規定外の色を使用しないでください。

BONX



位置関係を変えないでください。  
個別に使用しないでください。



バランスを変えないでください。



インパクトの強い図形を近くに置かないでください。



BONX

別の書体に置き換えないでください。



BONX

変形しないでください。



BONX VOL.02

他の要素と同一にする使用はしないでください。



B O N X

文字間を変えないでください。



BONX

回転させないでください。





# 6 KEY VISUAL



## CONCEPT

遊びを遊び尽くせ。

このキャッチコピーを象徴するような、

大自然を舞台に仲間とスポーツを楽しむ様を表現したいです。

BONX のもつ「距離無制限」と「楽しさ」

という要素を伝えるために、

距離を最大限に見せられる遠近感のある構図で、

楽しげな人物の表情を撮影してください。



## KV COMPOSITION

## 1 空

空は構図の半分以上空けてください。  
なるべく雲の印象は薄くしたいです。

## 2 人物

大きく見える人物は一人。(A)  
遠目に小さくもう一人見えていてもいいが、いなくても良い。(B)  
メインの人物 A はあくまで一人で、至近距離には配置しないでください。  
余裕を持って足元（車輪）まで入れてください。

## 3 表情

FUN の要素を感じる表情が見えるようにしたい。

## 4 遠近感

壮大な風景の中で、遠近感を出して「距離無制限」ということを表現したい。  
奥行きや広がりを感じさせる、抜けのある構図にしてください。

## 5 情景

海・山・平野等、広がりのある自然の中であること。  
(閉鎖的な空間や、人工的すぎるシチュエーション以外)

## 6 吹き出し

コミュニケーションを表現する場合、  
規定に従って吹き出しを挿入してください。



# 1 空

## GOOD

雲が少ない空



雲がない空



## BAD

雲が多すぎる空



曇り空





## 2 / 3 人物・表情

### GOOD

行動のふとした瞬間  
を切り取った自然な表情



すこしふざけているような  
表情



楽しそうに会話している様  
(あくまで一人)



### BAD

表情が見えない横顔  
右耳が見えない



プロダクトが隠れすぎている



## 4 / 5 遠近感・情景

### GOOD

切れていても、  
果てしなくまっすぐな道を  
想起させる



少し斜めに振っても可。  
(正面からの構図は  
必ずおさえて欲しいです。)

### BAD

道の続きが見えない



広がり表現できない  
横・斜め・俯瞰構図



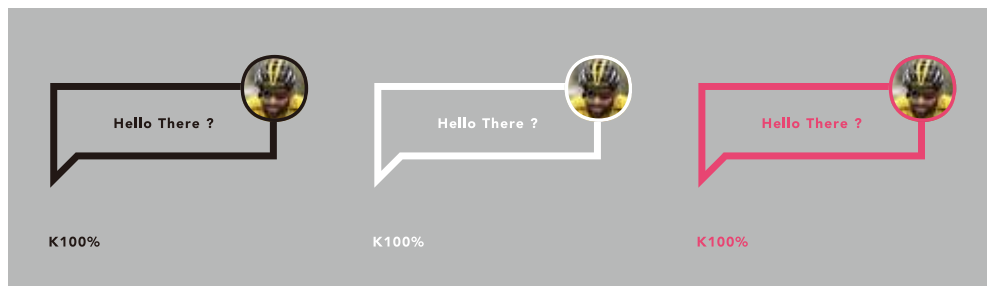


## 6 吹き出し

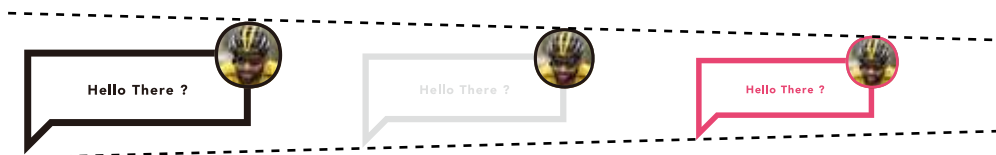
## LAYOUT

中心線を基準に、向きを変えてください。

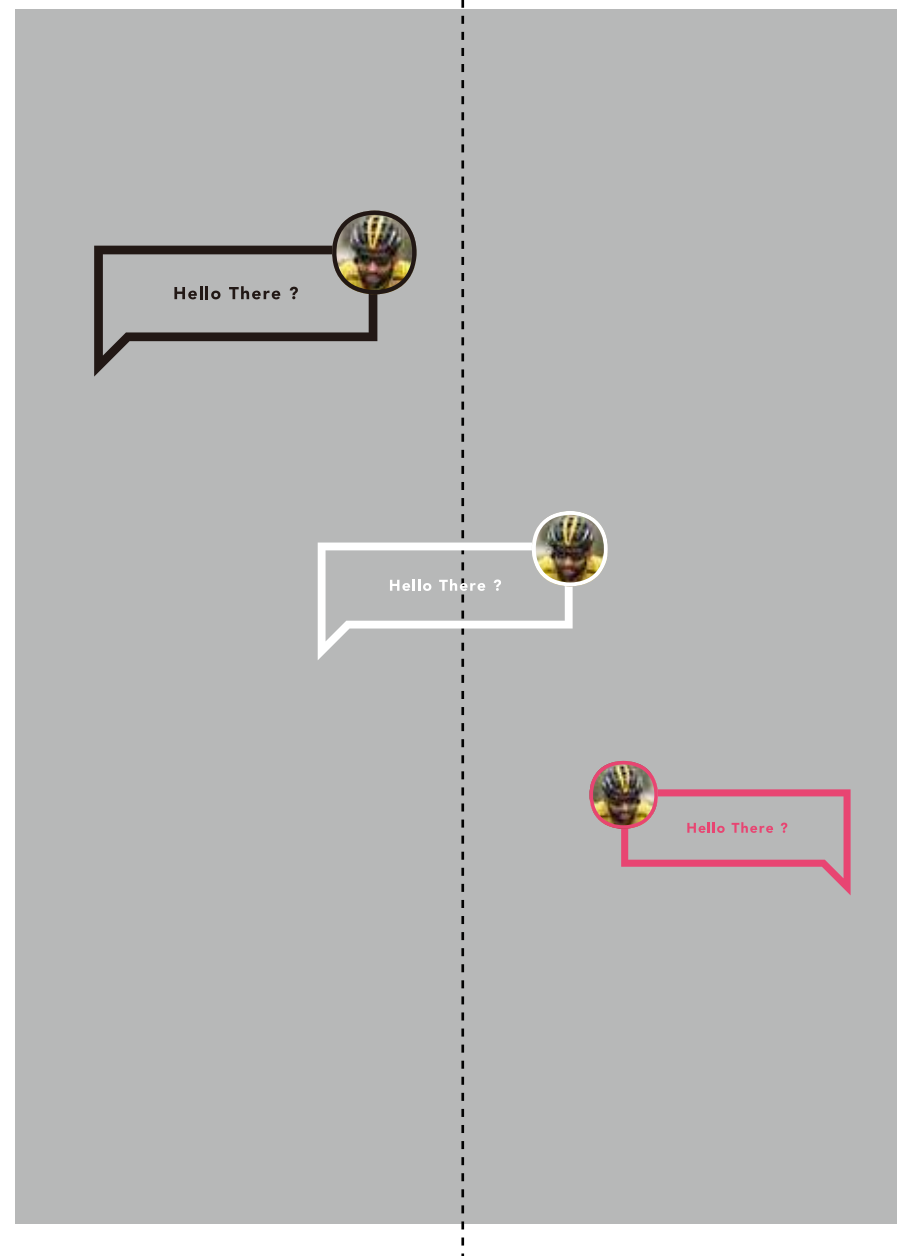
色は最大3色です。



距離感に合わせて大きさ（線幅含め）を同率拡大縮小してください。



中心線

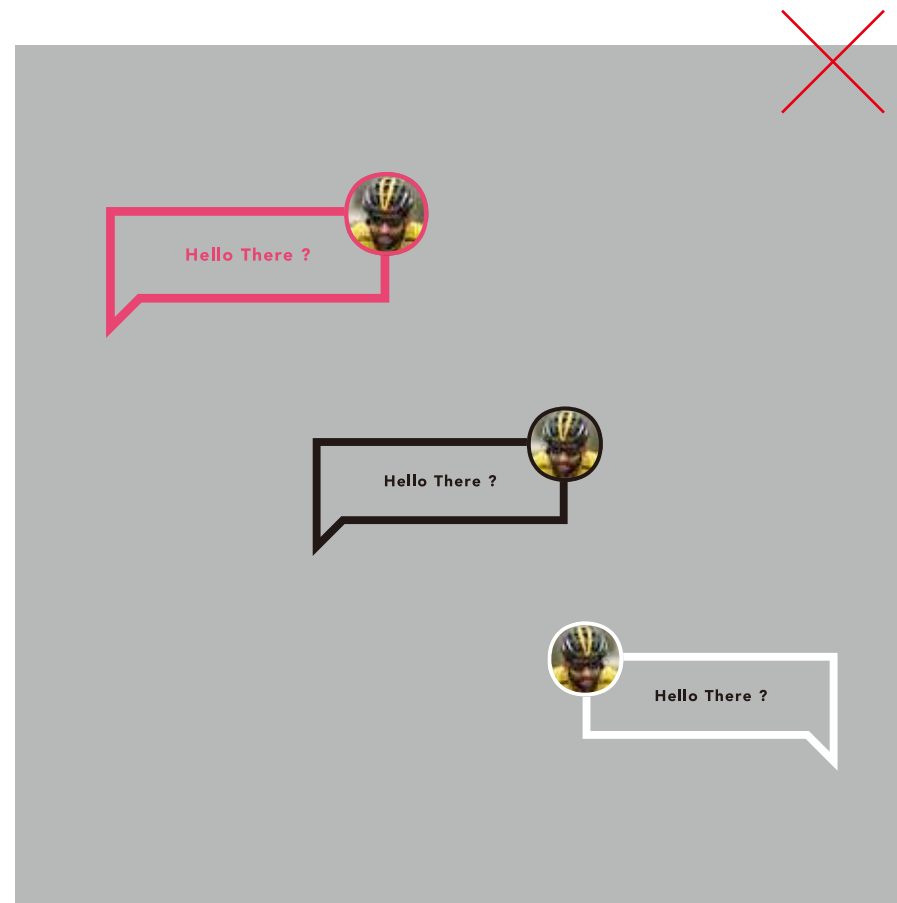
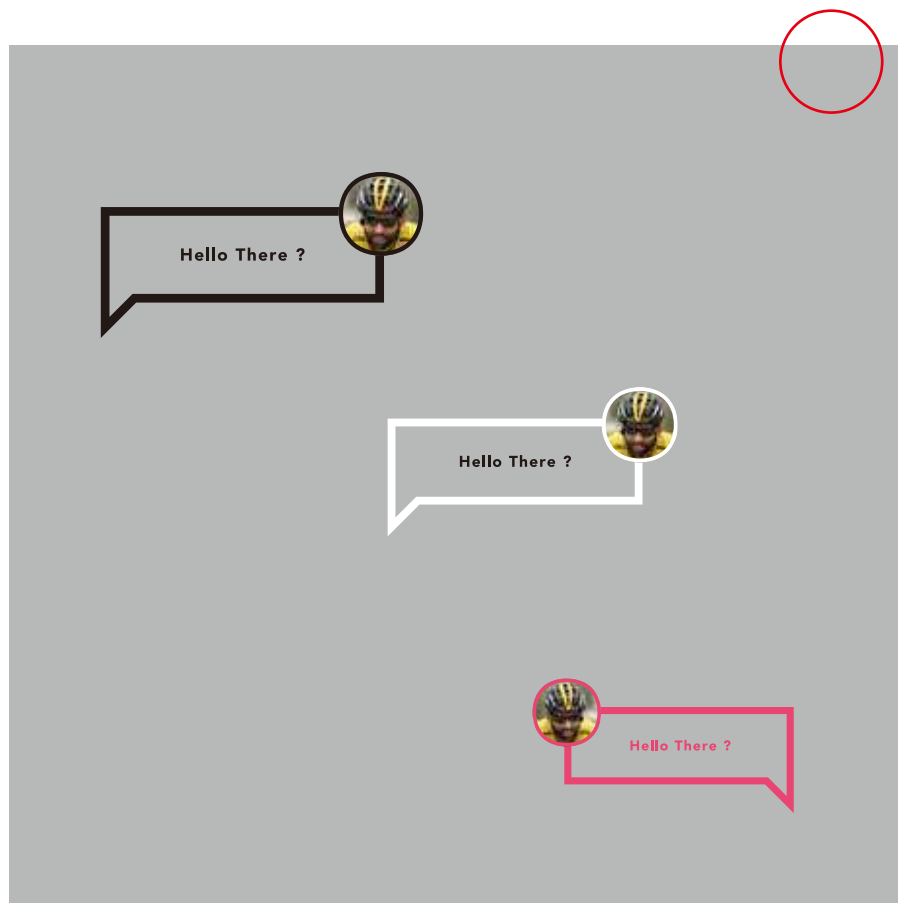


## 6 吹き出し

## LAYOUT

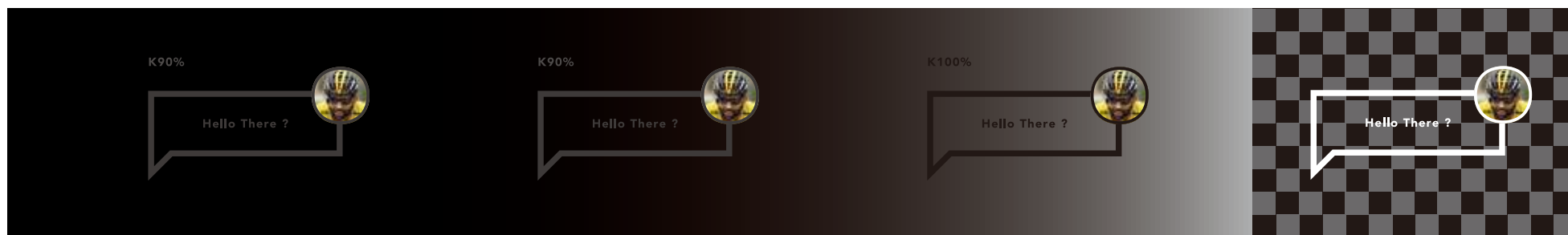
一番目には黒 or 白を持ってきてください。

黒 / 白は背景色とのバランスで決めてください。



## 6 吹き出し

COLOR



背景が黒と溶け込みすぎる場合は  
黒吹き出しは K90% まで調整可能です。

それでも可読性は損なう場合は  
白吹き出しで対応してください。



背景が白と溶け込みすぎる場合は  
白吹き出しは K15% まで調整可能です。

それでも可読性は損なう場合は  
黒吹き出しで対応してください。

## 6 吹き出し

### SIZE

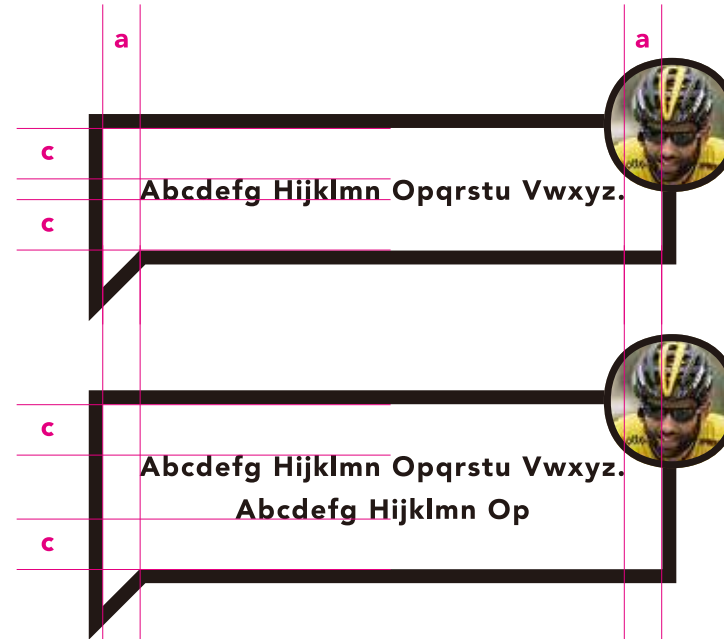
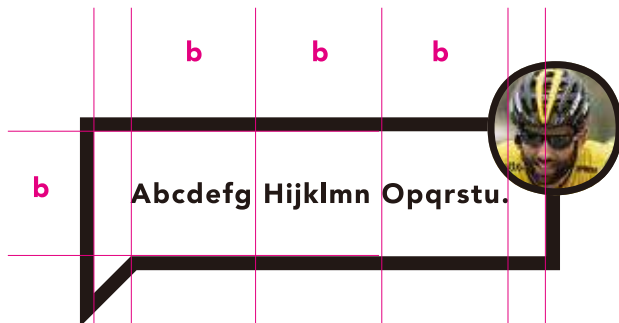
#### 左右のマージン

左右のマージンの限度は a を限度にしてください。

文字数は最大 2 行で収めてください。

#### 吹き出し幅

最小  $b \times 3$



最大  $b \times 5$



# 7 PHOTOGRAPHY SAMPLE



## PHOTO SPECTRUM



**SNOW**



**BIKE**



**FISHING**



**OTHER**

仲間とのコミュニケーション感  
装着している様  
自然の中で遊んでいる様  
躍動感

これらをキーワードにシーンごとに収めてください。









PHOTO SPECTRUM

BIKE

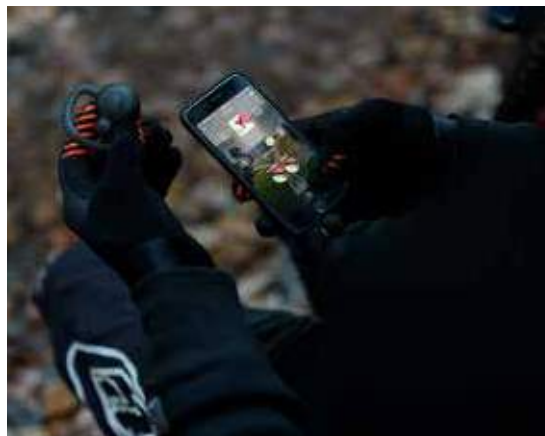








PHOTO SPECTRUM

OTHER

