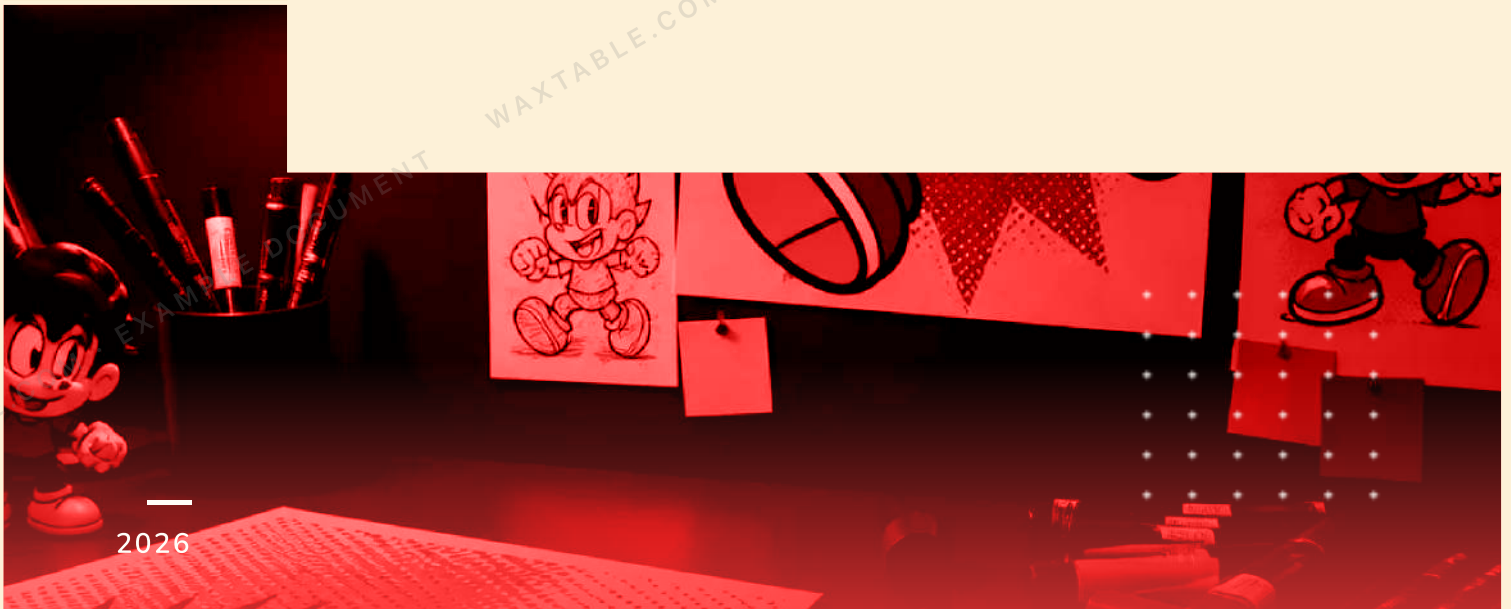


بيان نطاق العمل

2026



01

نظرة عامة والأهداف

مشروع مدته اثنا عشر أسبوعاً لتصميم نظام شخصية التميمة الجديدة الخاصة بـ Fizzbomb Soda Co. ورسومات فن اللعبة لإعادة إطلاق نكهاتها الأربع.

الخلفية والأهداف

يضيف إطلاق Fizzbomb Soda Co. لموسم الخريف أربع نكهات جديدة إلى الرفوف، لكن تصاميم اللعب الحالية لا تشترك سوى في الشعار، دون شخصية أو نظام بصري متسق يربط النكهات، في فئة تمتلك فيها العلامات البارزة على الرفوف وجهاً مميزاً. أظهرت الاختبارات الداخلية أن اللعب المسطحة التي تحمل الشعار فقط تتجاوز نظراً في أقل من ثانية.

تقترح Inkburst Studio التزاماً لمدة اثني عشر أسبوعاً لتصميم شخصية تميمة مملوكة، باسم عمل مبدئي Bomber، بأربعة أزياء مختلفة حسب النكهة، ومجموعة كاملة من الرسوم الفنية للعب، ومجموعة ملفات مُصنَّفة بطبقات وجاهزة للتحريك بحيث تكون الشخصية جاهزة لأعمال إعلانية لاحقاً. توضح الأقسام التالية المنهجية والنطاق والجدول الزمني والاستثمار.

المخرجات

تصميم الشخصيات

01

تصميم شخصية التميمة (BOMBER)

الشخصية الأساسية للتميمة، طُوِّرت عبر جلسات مفاهيمية مكثفة وتم إنهاؤها بالتعاون مع فريق العلامة التجارية لدى Fizzbomb.

تصميم الشخصيات

02

تصاميم أزياء لأربع نكهات مختلفة

معالجة زي مميزة لكل من النكهات الأربع المطروحة، مبنية على الشخصية الأساسية نفسها.

الرسوم التوضيحية

03

مجموعة رسومات فن اللعبة (4 وحدات تخزين)