

Tema: AI + PČELE = ČAROLIJA DIZAJNA LIKOVA

1. Uloge pčela = klase likova u igri

Prave pčele imaju različite zadatke u košnici. Što kad bi one bile **likovi u igri**?

Uloga pčele	Ideja za klasu u igri	Ime tvog lika	Moć / sposobnost
<i>Kraljica</i>	Vođa / podrška saveznicima		
<i>Radnica</i>	Graditelj / rješavač zagonetki		
<i>Tragačica</i>	Istraživač / izviđač		
<i>Stražar</i>	Branitelj / borac		
<i>Mrijest</i>	Tehnička podrška / pojačanje		

Odaberi jednu i opiši je:

Kako izgleda? Koji je njen poseban napad?

2. Izazov miješanja: Pčela kao hibrid!

Zamisli svoju pčelu **spojenu s nečim drugim**:
Robotom, životinjom, biljkom ili voćem!

Primjeri:

- Tigar-pčela
- Kaktus-pčela
- Cyber-pčela

Moja hibridna pčela: _____

Posebne moći: _____

Neprijatelj: _____

Saveznik: _____

Nacrtaj je ili pomoću AI-a generiraj sliku!

Tema: AI + PČELE = ČAROLIJA DIZAJNA LIKOVA

3. Osmisli planet pčelara

Kako bi izgledao planet kojim vladaju oprašivači?

Zamisli gradove u obliku cvjetova, leteće taksije na nektar, ili tehnologiju koja radi na pelud!

Nacrti ili opiši:

- Kako izgledaju gradovi?
- Tko tamo živi?
- Koji su zadaci ili opasnosti?

Bonus: Koristi AI da napraviš “Kartu planeta oprašivača.”

4. Izradi razinu igre zasnovanu na košnici

Košnica je puna zanimljivih mjesta:

- Skladište meda,
- Maternica za pčele,
- Stražarska postaja,
- Tuneli tragačica

Osmisli razinu igre unutar košnice.

- Gdje avantura počinje?
- Koje zagonetke ili neprijatelje tamo ima?
- Koji je tajni predmet ili blago u košnici?

Nacrti ili napravi digitalni prikaz!

5. Sustav komunikacije plesom pčela

Znaš li da se pčele **komuniciraju plesom**?

Osmisli igru u kojoj likovi ne pričaju, nego koriste pokrete, svjetlo ili zvuk.

Koji je poseban **plesni potez ili signal** tvog lika?

Možeš li napraviti animaciju ili zvuk za to?