

ChAI Reaction

C:\Sys> echo Team

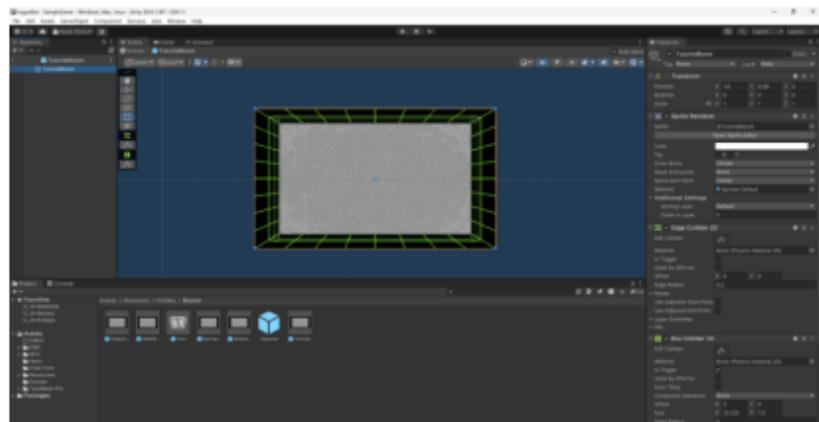
- > zwei Verrueckte MI Studenten im 7.
- > Chrissy Fezer (cf077)
- > Paul Michels (pm080)

C:\Sys> echo Motivation

- > AI Hype
- > ...aber aus anderer Perspektive
- > Player ist die AI
- > einfaches top-down Roguelite
- > klassischer Highscore

C:\Sys> echo Umgebungen

- > Durch vorherige Semester viel Erfahrung mit Unity (genutzt: Unity 2023.1.9f1)
- > Programmieren mit Rider => JetBrains Lizenzen von HdM bereitgestellt
- > Sprites erstellt mit Affinity Designer Pixel Persona (private Lizenz)



C:\Sys> echo Unity

- > Zweierteam == schnelle Absprache
- > Flexible Entwicklung
- > Trotzdem limitiert:
"Nur" zwei Entwickler
- > Ausgleich durch Erfahrung

C:\Sys> echo Sprites

- > Erfahrung mit Affinity Designer
== "schnelles Arbeiten"
- > Trotzdem stark limitiert
- > Ein Mitglied fuer Sprite-Produktion



HilariouslydumbMachine

C:/AI/Log> DataSet Type: E(last)
C:/AI/Log> MaleeEnemy destroyed
C:/AI/Log> RangedEnemy destroyed
C:/AI/Log> DataSet Type: W(west)
C:/AI/Log> DataSet Type: W(west)

MS: 5 + 8

AD: 100 + 100

AS: 2 + 3

PS: 7 + 3

