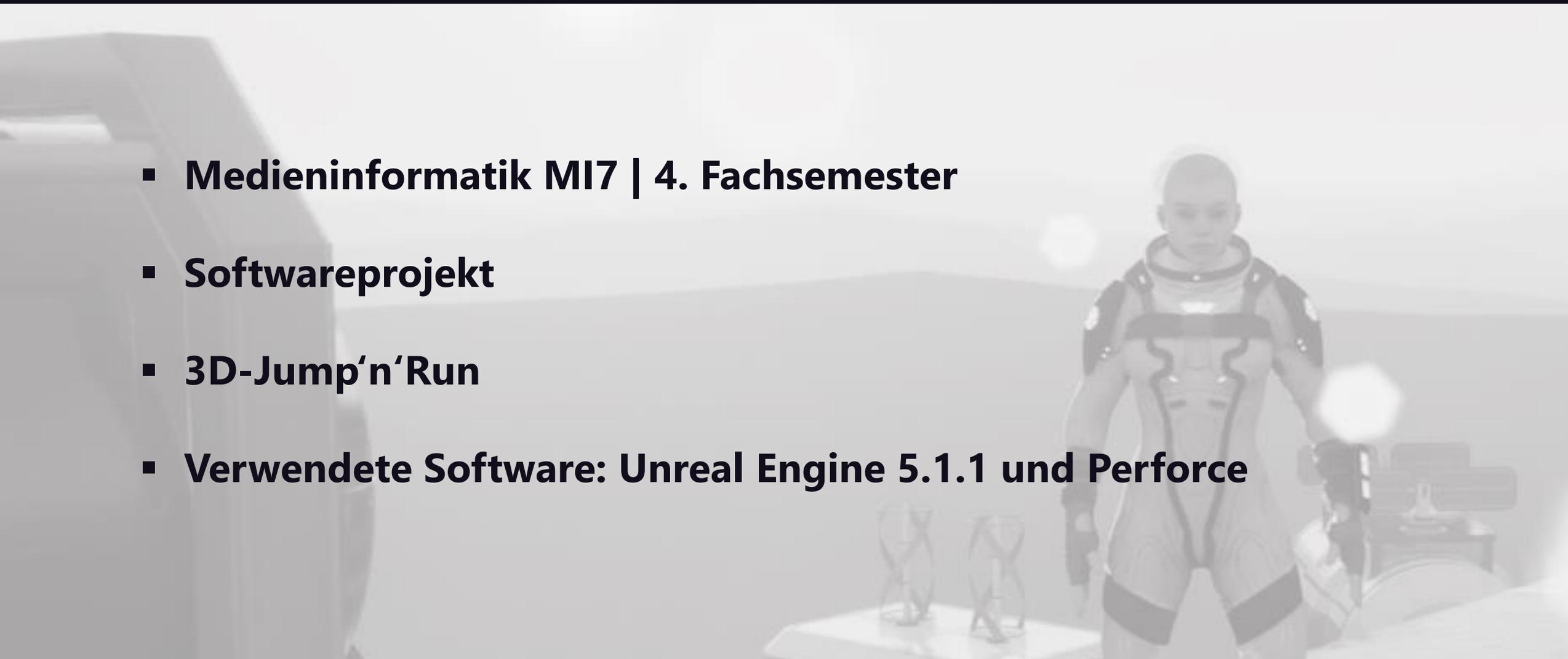


ObstacleRun

Lukas Gall | Jakob Ziener

- **Medieninformatik MI7 | 4. Fachsemester**
 - **Softwareprojekt**
 - **3D-Jump'n'Run**
 - **Verwendete Software: Unreal Engine 5.1.1 und Perforce**
- 

Was kann ObstacleRun?

- **Multiplayerfunktion**
- **Solgame mit Highscore**
- **Spielmechaniken wie Doppelsprung, Sliden und Wallslide**
- **Entdecken einer futuristischen Welt**
 - **Assets**
- **Geschicklichkeit ist gefragt**



Erfahrungen während der Entwicklung

- **Einarbeiten in die Software**
 - **Perforce: Versionsverwaltung**
 - **Unreal: Blueprints Visual Scripting**
- **Arbeiten zu zweit**
 - **Aufgabenverteilung**
- **Multiplayer (Performance-Probleme bei Client)**
- **Zeitmanagement**
- **Unerklärliches Verhalten wegen Bugs oder mangelndem Wissen**