

# Unreal Assets Ue 4.27

Es gibt drei unterschiedliche Arten an Assets/Plugins und Projekten die unterschiedlich in die Projekte eingebunden werden müssen.

*Master Passwort für alle Dateien: "GM20"*

## 1. Dem Projekt hinzufügen(kann jedem Projekt hinzugefügt werden)

Updates nach Nachfrage bei Lukas Schneller

*Installation:*

1. Entpacken der ZIP
2. Öffnen von *Projekt/Content*
3. Entpackte Datei in den Contents Ordner kopieren

## 2. Projekt erstellen(Dieses ist ein komplettes Projekt das direkt gestartet werden kann)

- FPSMultiplayerTemplate V 4.0: Download

*Installation:*

1. Entpacken der ZIP in den Ordner wo das Projekt gespeichert werden soll

## 3. In Engine installieren (Plugins)

Updates nach Nachfrage bei Lukas Schneller

*Installation:*

1. Entpacken der ZIP
2. Öffnen des Unreal Engines Ordners. Meist: *C:/Epic Games/UE\_Version/Engine/Plugins/Marketplace*
3. Entpackte Datei in den Marketplace Ordner kopieren