**Projektantrag**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **ID** | **Datum** | **Antragsteller** | |
| 06 | 10.04.2025 | Christoph Nikl | |
| **Projekttitel (Arbeitstitel)** | | | |
| ZyosTrails | | | |
| **Priorität** | **Gewünschter Beginn** | | **Gewünschtes Ende** |
| Normal | 10.04.2025 | | 5.6.2025 |
| **Ist-Zustand** | | | |
| * Derzeit existiert kein Open-World-Obby-Spiel auf Roblox, das Trails (Obbies) in einer zusammenhängenden Welt mit einem XP-System (ZXP) und Coins (ZCoins) kombiniert und gleichzeitig auf eine klare Struktur und Benutzerfreundlichkeit setzt. | | | |
| **Projektziele und Nutzen** | | | |
| * Entwicklung eines funktionsfähigen Open-World-Trail-Games auf Roblox mit mehreren Welten und Trails (Obbies). * Spieler sollen Trails erkunden, Checkpoints erreichen und XP (ZXP) sowie Coins (ZCoins) verdienen können. * Fokus auf Benutzerfreundlichkeit, klare Fortschrittsanzeige und motivierendes Gameplay. * Technisches Ziel: Erweiterung der eigenen Fähigkeiten im Luau-Scripting, in modularer Systemarchitektur (Services, ModuleScripts) und GUI-Design. * Potenzieller Nutzen: Veröffentlichung auf Roblox, Community-Spielbetrieb und Basis für zukünftige Erweiterungen. | | | |
| **Nicht-Ziele** | | | |
| * Keine Integration von komplexen Story-Elementen oder Quests im ersten Release. * Kein vollständiges Achievement- oder Badge-System in der ersten Version. * Keine Integration von externen Plattformen oder Monetarisierung im Projektzeitraum. | | | |
| **Projektgruppe (Personen inkl. vorgeschlagene Aufgabenverteilung)** | | | |
| * Christoph Nikl (alleinverantwortlich) • Projektleitung • World- & Level-Design (Welten und Trails) • GUI-Design • Scripting (Services, Server, Client, Events) • Checkpoint- & XP-System • Testing, Debugging und Polishing | | | |
| **Entscheidung** | **Projektleiter** | **Projektantrag angenommen von** | |
| Akzeptiert | Christoph Nikl |  | |