**Projektauftrag**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **ID** | **Erstellungsdatum** | **Projektleiter** |
| 04 | 10.04.2025 | Christoph Nikl |
| **Auftraggeber** | | **Projektteam** |
| **Christoph Nikl** | | **ZyosTrails** |
| **Projekttitel: ZyosTrails** | | |
| **Projektbeginn** | | **Wunsch-Projektende** |
| 10.04.2025 | | 5.6.2025 |
| **Kurzbeschreibung des Projekts** | | |
| Entwicklung eines Open-World-Obby-Spiels (Trails) in Roblox mit mehreren Welten, einem XP-System (**ZXP**), einer Ingame-Währung (**ZCoins**) und einer übersichtlichen Benutzeroberfläche. Spieler sollen Trails (Obbies) erkunden, Checkpoints erreichen und Fortschritt speichern können. | | |
| **Projektziele, ggf. hierarchisch verfeinert, SMART formuliert** | | |
| • Entwicklung eines funktionierenden Open-World-Trail-Games mit mindestens 5 Trails (Obbies) bis spätestens 05.06.2025. • Implementierung eines XP-Systems (ZXP) und einer Währung (ZCoins) zur Motivation der Spieler. • Aufbau einer übersichtlichen GUI zur Anzeige von Trail-Status, XP und Coins. • Schaffung einer modularen, erweiterbaren Spielstruktur durch saubere Services und ModuleScripts. | | |
| **Zu erbringende Leistungen und Ergebnisse (je Projekt-Mitarbeiter)** | | |
| Christoph Nikl: • World- und Level-Design (Welten & Trails) • GUI-Design • Scripting: Core Services, Server-Client-Kommunikation, RemoteEvents • Checkpoint- & XP-System • Testing, Debugging und Polishing | | |
| **Anforderungen (Nummerierte Liste), Rahmenbedingungen, Prämissen** | | |
| Anforderungen:   1. GUI muss übersichtlich und benutzerfreundlich sein. 2. Spieler müssen Trails betreten, Checkpoints erreichen und Fortschritt speichern können. 3. Das Spiel darf keine kritischen Bugs enthalten.   Rahmenbedingungen: • Roblox Studio als Engine • Luau als Scripting-Sprache • Multiplayer-tauglich, stabil für mehrere Spieler gleichzeitig  **Prämissen: • Alle Spieler haben einen Roblox-Account • GUI und Skripte werden lokal getestet**  **Prämissen:**   * Spieler können Roblox verwenden. * GUI und Skripte werden lokal und im Team getestet | | |
| **Ausgrenzungen und Annahmen** | | |
| * Ausgrenzungen und Annahmen: • Kein Story-Modus oder Quests im ersten Release • Keine Monetarisierung über Roblox Marketplace während der Projektlaufzeit • Keine externe Plattformintegration | | |
| **Abhängigkeiten von anderen Projekten und Personen** | | |
| * Keine | | |
| **Benötigte Ressourcen (Hardware, Software, …)** | | |
| * **Hardware:** PC oder Laptop * **Software:** Roblox Studio Visual Studio Code ggf. GIMP oder Photoshop | | |
| **Meilensteine** | | |
| • Core Services & Grundsystem fertigstellen • 5 Trails bauen und Checkpoints einrichten • GUI gestalten und ins Spiel integrieren • Letzte Tests & finale Abgabe | | |