Featureliste:

Steuerung:

* WASD Tasten: Richtungsangaben
* T-Taste: Turbo, schnelles nach vorne fliegen
* F5: Kamerawechsel zwischen Orbit und first-Person View
* Mausrad: Steuerung der Entfernung zum Raumschiff(nur bei Orbit-Kamera)
* ??: Zoom

Modellierung (mit Blender):

* Selbst modelliert sind:
  + Planeten/Monde/Sonnen
  + Atmosphären
  + Ringe
  + Cockpit
* Raumschiff: fertiges Modell als Basis genommen und angepasst

Methoden/Umsetzung:

* Von der Sonne aus werden alle Objekte beleuchtet
* Planeten bewegen sich automatisch und rotieren um sich selbst
* Mehrstufige Transformation von Objekten (Sonne-Planet-Mond)
* Die Kamera hat eine Zoom Funktion
* Darstellung von GUI-Elementen
* Kamerawechsel
* Entfernung, GUI-Elemente und Raketenantrieb werden in Abhängigkeit zum Kameramodus gerendert
* Umsetzung der Umgebung als Skybox
* Multitexturing bei Planeten (z.B. die Woleken der Erde)
* Animation des Raketenantriebs mit 2D- Texturen
* in Abhängigkeit vom Kameramodus