

Featureliste:

- **Rendering:** im Spiel sind eigen erstellte Objekte vorhanden (Bäume, Besen, Schloss etc.) und diese sinnvoll und zum Thema passend in die Spielumgebung eingebunden.
- **Schaderprogrammierung:** Für Objekte in der Welt und dass Terrain werden verschiedene Schader genutzt.
- **Transformationen:** Der Charakter bewegt sich automatisch sobald man die Taste „W“ drückt und interaktiv durch die Tasten „A“ und „D“
- **Kamera:** 3rd Person Kamera mit Rein und Raus zoomen, Rotation nach links rechts sowie nach oben und unten beweglich
- **Texturen:** Texturen sind vorhanden und beleuchtet mit Per-Pixel Lighting und Specular Lighting (Reflektion)
- **Shadow Mapping:** Implementiert, jedoch noch kleine Fehler enthalten
- **Zufallsgenerierung:** Das Gras und Kiesel am Fluss, Bäume