


Dah als Spieleentwickler
möchte Objekte in der Welt platzieren
können, die, bis ihre Textur geladen ist,
eine Placeholder Textur anzeigen um mit
während des Ladevorgangs schon anfangen zu
können.

Akzeptanz:

- kein Mehreraufwand für den User
- keine Beeinträchtigung der Spiellogik
- User kann Farbe selbst festlegen
- keine 2 Morphs die die gleiche Datei laden wollen

Idee 

- Loading Queue

