

Ich als Leveldesigner möchte  
größere Flächen mit einer  
sich wiederholenden Textur füllen, um  
nicht jede Textur einzeln zu platzieren.

Akzeptanz:

- simple Bedienung
- Skalierbarkeit der Basistextur
- pixelgenaues Abschneiden am Rand
- einstellbarer Ursprung

