Feste Matrix für die Kacheln: bspw. 100000 x 1000. Wenn ein Block 1 Meter Kantenlänge hat, ist die Landschaft 100 km breit und 1 km hoch. Das wären 100 Millionen Kacheln (Tiles).

Es muss eine Klasse geben, die diese Matrix (zweidimensionales Array) mit Blöcken füllt. Also so etwas wie

public class CTerrainGenerator.

Oder es gibt eine Klasse CTerrain, die eine Methode hat void Generate().

Oder es gibt eine Klasse CWorld, die eine Methode hat void Generate().