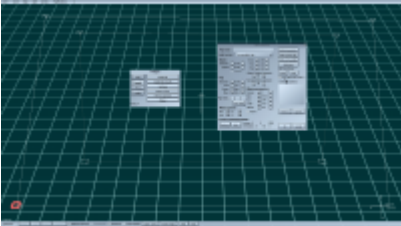


# Map Boundaries (EM4)

## Levelgrenzen

In den Einstellungen „*Map properties*“ werden mit dem Button „*Edit Boundaries*“ die Levelgrenzen gesetzt. Bei kleineren Bodentexturen kann die Spielerkamera so auf den wesentlichen Bereich beschränkt werden, da kleinere Texturen so oft wiederholt werden, bis die komplette Fläche ausgefüllt ist.

Die Levelgrenze kann man mit „*Map/Cam bounds*“ in der Funktionsleiste am unteren Bildschirmrand zum Ausprobieren der Grenzen aktivieren und deaktivieren.



## Inhaltsverzeichnis

- [1 Levelgrenzen](#)