**Größenverhältnisse (SP/MP)**

© 7/2003 T.Reim | Dieses Tutorial ist für Singleplayer und Multiplayer Maps.

Hier will ich euch mal ein bischen was zu den Größenverhältnisse sagen und wie ihr am besten herausfindet mit welchen Maßen gebaut wird. Die einfachste Möglichkeit sich einen ungefähren Anhaltspunkt zu ermitteln ist den Player in der Größe zu ermitteln. Dazu zieht ihr einfach einen Brush um die Box des AI oder des Players, das ist egal. Der Brush hat dann eine Breite von 32 WE, Tiefe von 32 WE und Höhe von 96 WE. Das sind die ungefähren Abmessungen die ihr für einen AI oder Player einhalten müsst bei Türen usw…  
Hier ist eine kleine Auflistung der wichtigsten Maße:

* geduckt durchgehen, durch einen Gang (z.B. V2): min. 58 WE
* Stufen drüber gehen ohne Springen: max. 15 WE
* Stufen / Wände drüber springen (Taste jump): ab 15 WE bis max. 64 WE
* Türbreite (normal): ca. 70 WE
* Türhöhe (normal): ca. 130 WE
* Raumhöhe (normal): ca. 160 WE
* Raumhöhe (hohe Räume): ca. 250 WE
* geduckt drüber wegsehen (z.B. Kisten / Wände): 40 WE
* geduckt verdeckt bleiben hinter einer Kiste / Wand: ab 60 WE
* Waffenhöhe im Stand, für MG42 Bunkerstellungen (Omaha Beach unten rechts): 75 WE

(WE = Welteinheiten)