



Quake 3 Trickjumping Test

Test z wiedzy technicznej o trickjumpingu

Poziom trudności: Średni

1. Ogólną jednostką pomiarową Quake'a jest...

- A - FPS
 - B - UDP
 - C - UPS
 - D - MPS
-

2. Jeden pocisk z Plasma Guna wystrzelony pod nogi, wybije nas na wysokość...

- A - 2 UPS
 - B - 5 UPS
 - C - 6 UPS
 - D - 8 UPS
-

3. Overbounce wykonywany na powierzchniach śliskich, przy prędkościach równych 1-6 zwany jest...

- A - DOB
 - B - ZWOB
 - C - SWOB
 - D - UOB
-

4. Co oznacza skrót 3x wall ?

- A - Potrójny rocket jump na powierzchni śliskiej
 - B - Potrójny rocket jump na podłodze
 - C - Potrójny rocket jump na ścianie
 - D - Potrójny rocket jump na suficie
-

5. Chcąc wykonać pionowy Plasma Climb, ustawiamy celownik...

- A - Na łączeniu podłogi ze ścianą
 - B - Lekko nad łączeniem podłogi ze ścianą
 - C - Wysoko nad łączeniem podłogi ze ścianą
 - D - Pionowo w dół
-

6. UOB wykonujemy z prędkością...

- A - 320 UPS
 - B - 64 UPS
 - C - 48 UPS
 - D - 0 UPS
-

7. Pociski z Plasma Guna mają prędkość...

- A - 930 UPS
 - B - 1200 UPS
 - C - 2000 UPS
 - D - 2600 UPS
-

8. Co dają poniższe ustawienia serwera? `//g_synchronousClients 1 //sv_fps 125`

`//com_maxFps 125 //pmove_fixed 0 //pmove_msec 8`

- A - Stabilną grę bez zacięć
 - B - Stałe 125 FPS
 - C - Wysokość 48 UPS przy każdym skoku
 - D - Synchronizację obrazu z dźwiękiem
-



Quake 3 Trickjumping Test

Test z wiedzy technicznej o trickjumpingu

Poziom trudności: Średni

Karta odpowiedzi

1. C
2. D
3. C
4. C
5. B
6. D
7. C
8. C