



Quake 3 Trickjumping Test

Test z wiedzy technicznej o trickjumpingu

Poziom trudności: Średni

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

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

2. 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
-

3. Za pomocą UPS-ów mierzymy...

- A - Czas
 - B - Prędkość, wysokość, długość, dystans oraz pozycję
 - C - Średni FPS, czas, długość oraz prędkość
 - D - Taka jednostka nie występuje w q3
-

4. Co oznaczają poniższe skróty? J, G, B

- A - Jump Pad, game, bounce
 - B - Jump, go, below
 - C - Just, go, bitch
 - D - Jump, go, bounce
-

5. Ile typów detekcji jest w stanie wyświetlić OverBounce Detector?

- A - 19
 - B - 18
 - C - 17
 - D - 15
-

6. Fast Caps mode 4 to...

- A - No weapon / map objects
- B - Weapon / no map objects
- C - No weapon / no map objects
- D - Weapon / map objects

7. Maksymalna wysokość Plasma Jump-a wynosi...

- A - 80 UPS
- B - 78 UPS
- C - 76 UPS
- D - 74 UPS

8. Stojąc na powierzchni płaskiej, gracz oddał jeden strzał z Grenade Launcher-a pionowo w dół. Ile razy odbije się granat?

- A - 1
- B - 2
- C - 3
- D - 4

9. Info 140 odpowiada za...

- A - Max accel
- B - Max speed
- C - Jumps speed
- D - AM start speed

10. Przy bardzo nierównym i małym FPS rzędu 40-60, wyłączonej synchronizacji oraz włączonym pmove_fixed możemy spodziewać się

- A - Znaczej utraty prędkości
- B - Wadliwego działania myszki oraz klawiatury
- C - Utraty niektórych dźwięków
- D - Znacznego przyrostu prędkości

11. Wykonując Ultimate OverBounce najlepiej poruszać się...



- A - Na boki
 - B - Do przodu
 - C - W jednej płaszczyźnie
 - D - Do tyłu
-

12. Gracz stoi przy ścianie i ma zamiar wykonać pionowy Plasma Climb, wspomagając się przy tym jednym granatem. Jak powinien rzucić granat, aby wykonać Climb w jak najkrótszym czasie?

- A - Pionowo w dół
 - B - W dół pod kątem 30 stopni
 - C - W górę pod kątem 45 stopni
 - D - Pionowo w górę
-

13. Maksymalna wysokość jaką można uzyskać za pomocą pionowego Plasma Climb-u, bez używania OverBounce-ów oraz Splash Damage-u z innych broni wynosi...

- A - 1631 UPS
 - B - 1527 UPS
 - C - 1486 UPS
 - D - 1459 UPS
-

14. SWOB wykonany z prędkością 2 UPS-ów charakteryzuje się...

- A - Dużą wysokością oraz małą prędkością
 - B - Małą wysokością oraz małą prędkością
 - C - Dużą wysokością oraz dużą prędkością
 - D - Małą wysokością oraz dużą prędkością
-

15. Do czego służy ten skrypt? `//g_synchronousclients 1;record x;g_synchronousclients 0`

- A - Zmniejszeniu pingu
 - B - Rozpoczęcia nagrywania dema w trybie online
 - C - Wykonaniu Circle Jumpa
 - D - Rozpoczęcia nagrywania dema w trybie offline
-



Quake 3 Trickjumping Test

Test z wiedzy technicznej o trickjumpingu

Poziom trudności: Średni

Karta odpowiedzi

1. C
2. C
3. B
4. B
5. C
6. B
7. B
8. C
9. C
10. C
11. C
12. D
13. C
14. C
15. B