

TEST FAST RMX

PRO ZJIŠTĚNÍ SKUTEČNÉHO POČTU A VÝSKYTU BUGŮ

PODMÍNKY TESTU

PILOT

Pilotem pro tento test se stal **オンドラ**, jenž v minulosti závodil na všech závodních tratích a skončil na nich první ve všech ligách. Jeho schopnosti a znalosti odpovídají úspěšnému pilotovi ligy Hypersonic, ačkoliv trpí velkými nedostatky v oblasti driftování.

VOZIDLO

Jako vozidlo pro tento test byl zvolen speeder od Rochdale trust, jenž pilot nejlépe ovládá. Toto vozidlo je extrémně lehké, rychle akceleruje a nadprůměrně boostuje, jeho slabou stránkou je podprůměrná maximální rychlost. Vzhledem k odlišnostem jednotlivých tratí se pořadí na nich při použití tohoto vozidla značně lišilo v závislosti na konstrukci tratě.



OBECNÉ PODMÍNKY

Tento test byl prováděn na zadockovaném Switchi mezi 0:30 až 2:00 SEČ 17. 03. 2018, čemuž odpovídal stav pilota. Všechny údaje byly zaznamenávány okamžitě po každém závodu.

PRŮBĚH TESTU

Z každé ligy v módu Championship byly vybrány 3 poháry, přičemž poháry byly vybírány s ohledem na výskyt bugů v minulosti. Ligy byly testovány postupně v pořadí dle obtížnosti, tedy Subsonic až Hypersonic. Poté byly testovány tři tratě Hypersonic ligy v módu Hero, které byly opět vybrány s ohledem na výskyt bugů v minulosti. Průměrné pořadí z celé ligy bylo vypočítáváno z konečných pořadí v rámci pohárů a zaokrouhlováno na celé jednotky.

VÝSLEDKY TESTU

Výsledky testu byly uspořádány do tabulky pro snazší orientaci. V lize Hypersonic v módu Hero nebyly testovány poháry, ale jednotlivé tratě, jednotlivé poháry jsou tedy v tomto případě tratě. Výsledky jsou uvedeny ve formátu x: n / y, přičemž x označuje pohár, n počet bugů a y závažnost bugů. V legendě je kromě vysvětlivek ke zkratkám také uveden seznam tratí v daných pohárech, přičemž tratě s výskytem bugů jsou označeny tučně a podtrženy.

liga/četnost	1. pohár	2. pohár	3. pohár	Pořadí (Ø)
Subsonic	AR: 0 / -	TH: 0 / -	GA: 0 / -	1
Supersonic	TI: 0 / -	PL: 1 / O	IR: 0 / -	2
Hypersonic	ME: 1 / O	CR: 0 / -	SI: 1 / P	2
Hero Hypersonic	HG: 1 / N	ZR: 0 / -	AT: 0 / -	-

Legenda:

AR - Argon cup: Iceland, Storm coast, Kamagori City

TH - Thallium cup: Hibashira speedway, Waimea coast, Avalanche valley

GA - Gallium cup: The Haze, Scorpio circuit, New Zendling

TI - Titanium cup: Tepaneca haze, Chuoku Habitat, Ice coast
PL - Platinum cup: Sunahara desert, Sendai outpost, Caldera post
IR - Iridium cup: Cameron raceway, Sunahara valley, Scorpio mine
ME - Mercury cup: Tepaneca vale, Chuoku City, Pyramid valley
CR - Chromium cup: Mori park, Daitoshi station, Willard mine
SI - Silicon cup: Cameron crest, Kuiper belt, Zenshoh Habitat
HG - Hangar games
ZR - Zvil raceway
AT - Alpine trust

P - potenciální bug, pravděpodobně jen nevhodné chování herního enginu
O - výskyt bugu je ovlivnitelný
N - výskyt bugu je neovlivnitelný

VYHODNOCENÍ VÝSLEDKŮ TESTU

Výsledky testu ukázaly, že zatímco v módu Championship se bugy vyskytují jen zřídka (z 27 tratí se vyskytly jen třikrát, tj. 11%), v módu Hero je výskyt bugů častější (z 3 tratí se vyskytl bug jednou, tj. 33%). To může být ovlivněno malým testovacím vzorkem pro Hero mód nebo vyšší mírou boostování vzhledem k faktu, že boostovací nádrž je naplněna od samotného začátku závodu. Nyní k jednotlivým bugům a způsobům, jakým ovlivňují hru:

1. Sunahara desert - bug se projevuje odražením vozidla zpět při boostování z vysoké výšky a následného nárazu na hranu dráhy u prvního modrého skokánku. Jedná se pravděpodobně o obecnou vlastnost odrazit vozidlo při kolmém nárazu na objekt, který nemůže vozidlo poškodit (podobný bug byl pozorován u svodidel v prudké zatáčce na trati New Zendling). Při znalosti tohoto chování herního enginu je bug snadno ovlivnitelný, je ovšem nutné být ostražití při boostování a vnímat záhyby tratí, do kterých chceme boostovat.
2. Pyramid valley - bug se projevuje občasnou kolizí do začátku druhého patra tratí. Toto chování je pravděpodobně způsobeno přílišným náklonem tratí, ze které se na tuto trať skáče. Výskyt bugu lze tedy ovlivnit místem, odkud vozidlo skáče a zatáčením vozidla směrem k nižšímu patru tratí.
3. Zenshoh habitat - potenciální bug se projevuje občasným nedostatečným nadnesením vozidla modrým skokánkem (a tedy následným propadem vozidla do propasti). Toto chování je pravděpodobně způsobeno pozdním boostováním před skokánkem, které sníží efekt skokánku na vozidlo. Z tohoto důvodu je bug veden jako potenciální.
4. Hangar games - bug se projevuje v Hero módu vychýlením vozidla z jeho dráhy při vysokorychlostním boostu (a tedy následnou kolizí vozidla s okrajemi tratě nebo propadem vozidla mimo trať). Tento bug je pravděpodobně způsoben působením větrů na trati, nicméně děje se na mnoha různých místech a není nijak předvídatelný. Ačkoliv tedy jeho výskyt lze ovlivnit omezením vysokorychlostních boostů, je veden jako neovlivnitelný, neboť je toto chování nepředvídatelné a děje se na mnoha místech tratí.

ZÁVĚR TESTU

V módu Championship se bugy vyskytují pouze výjimečně a lze je ovlivnit, zatímco v módu Hero se vyskytují častěji a lze je ovlivnit jen velice obtížně, proto je nutné býti v módu Hero ostražití a vnímat trať.