

# Just des idées

## Rendre de la profondeur aux drivers via des caractéristiques spécifiques :

La base étant qu'elle ne vienne pas cogner le système de carte, cogner dans la mesure où elle ne viendrait pas hausser ou diminuer la compétence d'une carte lors de l'utilisation de cette dernière. Pas facile.

Chaque joueur a accès à une « formation » sur **une** des compétences de placement.

### FORMATION

Le joueur décide de s'inscrire à la formation.

Il choisit une des 3 : **départ, mi-course ou finish**.

Certains secteurs du jeu fonctionnent avec une variable -5+15.

Peut-être peut-elle s'adapter pour définir un taux de réussite ou d'échecs à cette formation et être fixée/basée au moment où le joueur décide de s'inscrire à la formation. J'entends par là que cette variable est différente pour les 3 placements et ce pour chaque joueur, de sorte qu'en sous-main, tel ou tel driver a une prédilection pour tel ou tel placement, **ou pas**. Aléatoire certes mais ça peut définir aussi en substance les différences entre les joueurs doués ou pas. Pour le fun donc, cette variable amène son taux d'échec ou de réussite. Elle peut être ratée jusqu'à 5 fois maxi, les 3 premières étant gratuites, les 2 dernières par crédit (à définir).

Dans la pratique, un joueur peut réussir d'emblée au 1<sup>er</sup> coup sa formation/compétence, comme l'autre à côté louper les 2 premières et tenter sa chance en 3 sur un autre placement. (ceci dans le cadre des 3 gratuites sur 5)

### **MISE EN APPLICATION**

Là, ça se complique un peu. Il faut que le joueur puisse utiliser sa compétence s'il en a. Et pour moi, elle ne doit pas être utilisée à chacune de ses courses, mais suivant un système de choix comme on le fait pour les artifices par ex. Puisque la programmation est déjà en place avec les artifices, on peut la copier pour utiliser sur le même schéma de 5 gratuite par mois, (crédit ensuite), le déclenchement de sa compétence sur une drive.

*On peut aussi faire peut-être plus simple en se basant justement sur le principe des artifices.*

Le joueur/driver s'inscrit en formation. Il possède alors 5 tickets par mois (comme pour les artifices). Lors d'une course, il choisit sur quel placement il la joue. Par le biais d'une information que lui seul peut consulter, il a une indication (sous forme de commentaires variés) de la réussite ou pas de sa compétence et ainsi peut-être savoir au bout d'un moment dans quelle compétence il est bon ou pas. Je dis bon ou pas, parce que pour moi, l'idéal serait que l'on ne soit pas uniquement « bon » dans une, mais aussi un peu « mauvais » dans une autre. Histoire que les cartes ou les caractéristiques hippodrome viennent compenser cela. La variable plus haut peut aussi entrer en jeu, un joueur voulant à tout prix être un bon finisseur par ex.

L'idée de base reste d'augmenter le relationnel entre les joueurs et définir un classement drivers/jockeys moins basé sur le copinage et plus sur les vraies capacités du driver, quitte à avoir un JMB hippo, rien de mal à ça, surtout si quelque part ça peut amener à créer et mettre en place un système de contrat.

Ce n'est là que l'exposé de ma vision de la chose.

Merci pour votre lecture.