

ETUDE ET PROPOSITIONS CONCERNANT LE MODULE DRIVER.

Actuellement les 2 jeux développés par Houhoute comportent un module « driver », celui-ci ne revient en fait pour ce driver qu'à poser une compétence pour aider un cheval. Il n'est pas ici question de changer complètement ce système mais plutôt de l'approfondir sans dérégler la mécanique du jeu. Il est donc important de le faire évoluer pour donner un rôle à jouer aux drivers (au-delà de choisir une carte), pourquoi ?

Système en application pour le driver :

J'ai en ma possession X nombre de compétence (achat CB, récompense expérience) que j'attribue course par course à mes chevaux.

Points positifs : Système acquis par l'ensemble des joueurs faciles à exploiter et déjà en place.

Points négatifs : Ne prend en compte qu'une petite étude de son cheval. Créer des différences supplémentaires dans les classements (nombre de compétences disponibles « légendaires »).

On ne s'intéresse ici qu'aux intérêts du cheval drivé et non de comment pourrait se dérouler la course qui pourrait l'avantager.

Propositions d'Améliorations :

Les propositions suivantes ont pour but d'apporter du dynamisme au module « Driver » qui se répercutera sur le module « Courses ». Elles se concentrent autour d'un point qui semble drastique :

Le Train ! Cette notion est inexistante dans le jeu mais primordiale dans le déroulé des courses de trotteurs. Une course avec du train favorise en général les finisseurs bien qu'un très bon cheval de train pourrait les émousser. Quand il y a une lutte en tête, on dit souvent que les *pisteurs* tirent les marrons du feu.

Exemple :

Vidéo replay-2022-01-30-VINCENNES-C7 (letrot.com) , Galius en cheval dur prend la tête et Etonnant fait un effort supplémentaire pour se rabattre. Ceux-ci font du train, Etonnant paye ses efforts (peut être en méforme aussi / jours sans) et Galius à émoussé la pointe des finisseurs sauf celle de Davidson qui a profité du combat.

Vidéo replay-2022-07-26-LA CAPELLE-C4 (letrot.com), Course à faux rythme, les deux premiers contrôlent sans aller vite, la corde résiste mais le cheval dans le dos des leaders profite de sa position. On remarque que les chevaux dans les dernières positions ne refont pas de terrain.



Les propositions suivantes doivent être représentatives d'un maximum de déroulements de course.

Mise en place de 6 tactiques de courses :

Tactique sur le départ :

- **Tête et corde** : le driver décide de partir vite et de conserver la première place le plus longtemps possible
- **Dans le dos des leaders** : Toujours être près de la tête jusqu'à trouver le bon dos au bon moment.

Tactique sur la mi-course :

- **Milieu de paquet** : Ce qui s'apparente à la mi-course du jeu, se placer derrière les chevaux suivant le groupe de tête
- **Rapproché progressif** : Bien parti, progresse à l'abri dans le wagon de la 2^{ème} épaisseur.

Tactique sur le finish :

- **Dernier kilomètre** : Partir à sa main, et faire les derniers 1000m
- **La ligne droite** : Jamais dans le rouge et caché, venir finir très vite en se faisant ramener.

Explication :

6 tactiques soit le nombre minimal de partant sur les courses du jeu. 1/3 des 18 partants maximum au trot attelé. Soit un choix de tactique en moyenne de 3 chevaux par course (3 chevaux se battent pour la tête, 3 dorment etc.).



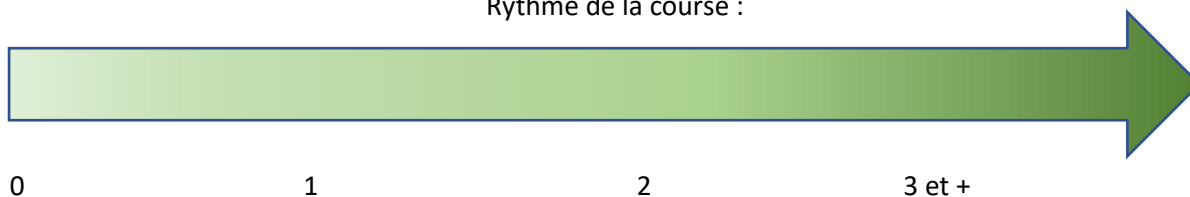
Tête et corde, dans le dos des leaders, milieu de paquet, rapproché progressif, dernier kilomètre/ligne droite.

On constatera que dans cette course, Faithful et Bilo Jepson n'avait pas les moyens de lutter en tête et corde face à Fakir de Mahey. Ceux-ci ont tiré les marrons du feu pour Flower by Magalou et French Man qui s'imposent. Les autres n'avaient pas les moyens de revenir si ce n'est Eawy d'Eole préservé en milieu de paquet.

Présentation du fonctionnement :

En s'appuyant sur la base des « compétences » et des données de chaque chevaux disponible et propre au jeu :

Rythme de la course :



Le rythme de la course serait calculé en fonction du nombre de chevaux ayant choisi l'option tête et corde. Jusque-là rien de spécial.

On détermine ensuite le classement des chevaux les plus adaptés à chaque « tactique » dans la course concernée afin de voir si le driver ne s'est pas trompé. Pour cela, un calcul assez simple :

Pour les tactiques départ : (Note Départ * 2 + Note de trot + Note de Vitesse + Note d'endurance * 1.5 + corde (+6/-6) + ferrure (+4/-4) * intensité course (0.6P/0.8N/1M) + aléa ?

Pour les tactiques mi-course : (Note mi-course * 2 + Note de trot + Note de Vitesse + Note d'endurance + corde (+6/-6) + ferrure (+4/-4) * intensité course (0.6P/0.8N/1M) + aléa ?

Pour les tactiques finish : (Note finish * 2 + Note de trot + Note de Vitesse * 1.5 + Note d'endurance + corde (+6/-6) + ferrure (+4/-4) * intensité course (0.6P/0.8N/1M) + aléa ?

Ces calculs permettent aux drivers en étudiant les autres chevaux dans la course et le sien de choisir sa technique. À la suite de ces calculs sur les techniques utilisés ; on fait un classement des chevaux afin de leur attribuer des bonus/malus sur les tronçons DE LEUR TECHNIQUE CHOISIE, ceux-ci sont expliqués ci-dessous.

ATTRIBUTION DES POINTS :

Suivant le classement des chevaux, sont attribués en points bonus par tronçon :

Classement	1er	2eme	3eme et +
Points	1	0	-1

Pour les TETE ET CORDE :

Nb de chevaux en concurrence	0	1	2+
Points attribués	2	0	-1

Pour les AUTRES TECHNIQUES :

Nb de chevaux tête et corde	0	1	2	3+
Points attribués	0	1	2	3

Exemple concret sur une course : PRIX DES U.S.A 2022

LA COURSE SECTEUR PAR SECTEUR										
N	CHEVAL	#1	#2	#3	#4	#5	#6	#7	#8	#9
2	HYMNE VALADOUR	65	129,1	194,7	261	328,9	396,2	469,9	543,4	617,7
3	FANTASME DU JOUR	62,5	126,8	189	251,9	316,1	380,4	457,4	536,2	614,3
4	HASHTAG USCA	65,5	129,9	195	260,6	326,2	390	463,8	538,1	612,2
14	DICE LEVEL	61,6	125,2	186,9	256,3	324,7	393,3	466,3	538,6	612,1
12	FOUR LEAF CLOVER	61,2	122,6	185,1	254,8	326,2	396,2	466,5	537,1	607,3
13	FABULOUS GIRL	66,3	134,2	200,6	269,3	338	409,2	475,7	539,7	606,3
1	FOUDRE STAR	58,3	117,1	177,3	245,4	313,2	382,9	458,4	532,2	605,9
8	GIRLS TALK	68,5	137,5	205	267,6	330,7	393,5	463,3	534,2	603
9	FRANCE	66,4	132,8	200	268,2	337,4	406,5	470,3	534,4	600,9
5	ELITE JULRY	64,9	130,7	195,2	264,6	335	406,7	470,4	534	600,5
7	FILUR SISU	66,9	132,1	198,5	263,1	328,3	391,3	460,9	529,9	598,6
11	MUSIQUE D'INVER...	59,7	117,3	175,6	246,2	317,2	386,9	456,2	527,2	597,9
15	FREYR SCAN	71	142,7	216	282,3	348,1	414,7	475,6	535,9	597,7
10	FIRST CLASS	63,6	126,7	189,6	258,4	329,7	399	462,7	529,1	595,8
6	FOX HOUND	62,1	123,7	186,3	250,9	315,1	378,3	447,3	515,8	585,3
16	FATHER PATRICK	64,8	130	193,3	259,6	324,1	389,3	453	515,6	579,2

1 tête et corde 7 mi-courses 7 caché 1 équilibré.

Avec le nouveau système :

Gain de 3 points pour Freyr Scan par tronçon départ (3), qui allant à son rythme ne trouve personne pour le déranger en tête. Il finirait donc à 606.7. +3 points pour tous les autres chevaux liés au train imposé par Freyr (qui se détache au début). De +3 à -3 points pour le meilleur et le plus mauvais des finisseurs. Les classements

Mi-course	Finish
211 ELITE	234 FANTASME
210 FIRST	223 FOUORE
209 FABULOUS	222 HASHTAG
206 France	221 HYMNE
196 FATHER	219 DICE
193 FILUR	211 FOUR LEAF
188 GIRLS	211 MUSIQUE

NOUVELLE ARRIVEE : Pas de gros écart, Hymne prendrait la place de Fantasma et vice versa.

614,3	6	620,3	FANTASME
617,7	0	617,7	HYMNE
612,2	0	612,2	HASHSTAG
612,1	0	612,1	DICE
605,9	3	608,9	FOUDRE
607,3	0	607,3	FOUR
597,7	9	606,7	FREYR
600,5	6	606,5	ELITE
606,3	0	606,3	FABULOUS
603	0	603	GIRLS TALK
600,9	0	600,9	France
595,8	3	598,8	FIRST
598,6	0	598,6	FILUR
597,9	0	597,9	MUSIQUE
585,3	6	591,3	FOX
579,2	0	579,2	FATHER



MISE EN PLACE : Après la validation, le driver à une palette des 6 tactiques et choisi la sienne pour son cheval en concertation avec l'entraîneur.

AMELIORATION : Complémentaire au système de carte faisant intervenir l'expérience du joueur même sur le jeu. Permet au fin tacticien de se démarquer quelque peu sans énorme changement.

C'est un vrai choix stratégique de la part du driver au service de son cheval en fonction de la course !

Merci d'avoir lu 😊