

Mise à jour 'Halloween' du 22 octobre

Ce jeudi une [nouvelle mise à jour](#) (mineure) a été mise en place sur Zwift (1.0.57620).

Halloween

Au programme, quelques surprises pour **Halloween**, comme chaque année. En général il s'agit de déguisements ou d'une modification de son avatar (on verra donc ça le 31). C'est sympa, ça rend le jeu plus 'vivant' dans le sens où il colle un peu plus à l'actu du monde réel, mais c'est peu ☐



Pourquoi pas un 'event' pendant une dizaine de jours, avec des sorties de groupes spéciales, des défis à relever, des badges à collecter ? Un peu comme pour **World of Warcraft**, où l'ensemble du monde du célèbre MMORPG se drape aux couleurs automnales de la 'Sanssaint', avec des petites missions à remplir et quelques rajouts 'funs' comme du lancer de sort, des bonbons à récolter, etc. Alors oui, Zwift n'est pas réellement un monde 'ouvert' comme l'est WOW, et ce genre de possibilité reste limité dans un jeu de cyclisme, mais se contenter d'un avatar ou d'un déguisement à thème, c'est un peu léger (après j'aurais peut-être tort le 31, mais j'en doute ^^)...

Les races partners

Les **Races Partners** (les bots) évoluent un peu : dorénavant ils sont plus facilement repérables grâce à un '**beacon**' (une sorte de rayon lumineux à la verticale de leur avatar), comme les leaders des *groups rides*. Pratique quand on veut en récupérer un en cours de sortie.



Amelia (le race partner de niveau A) identifiée grâce à son faisceau rouge au loin sur la route du volcan

Toujours concernant les bots, le **drops multiplier** a été limité à 2.0 au lieu de 2.5. Pour rappel, cette fonctionnalité vous permet d'accélérer le gain des drops (points permettant d'acheter du matériel) à condition de rester à proximité du *partner*: plus vous restez longtemps dans son sillage, plus le coefficient augmente, mais il retombe à zéro si vous vous en éloignez trop.

Enfin, dernière mise à jour concernant les *partners*, la possibilité d'être averti lors d'un **changement de direction**. En effet, le soucis qui pouvait arriver lorsqu'on avait rejoint le bot en cours de route (et non pas via le menu 'rejoindre un coureur'), est de prendre la mauvaise direction lors d'une bifurcation, ce qui fait donc perdre le groupe.

Plans d'entraînement

Deux nouveaux plans d'entraînements font leur apparition.

Back To Fitness

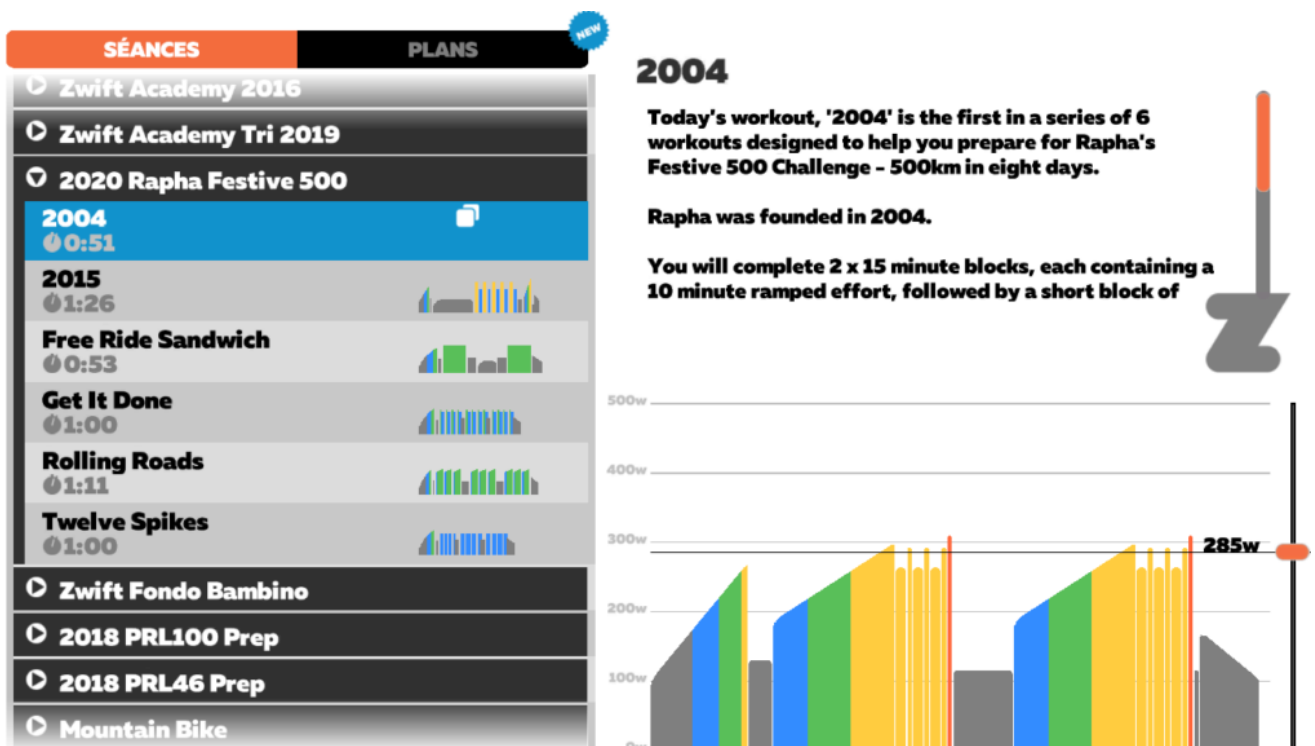
C'est un plan pour débutant (remise en forme) s'étalant sur 12 semaines, comprenant 2 séances hebdomadaires d'environ 30 minutes.



À part la durée et le faible nombre de séances, je ne vois pas trop ce qui qualifie ce plan de 'remise en forme'. La deuxième séance par exemple propose (entre autre) 3x2' à 115% de FTP.

2020 Rapha Festive 500

Ici ce n'est pas un plan, mais un ensemble de séances (6) destinées à vous préparer pour le défi traditionnel hivernal 'Rapha Festive 500' qui consiste à parcourir 500 km entre Noël et jour de l'an.



Au programme des sessions variées d'environ une heure, avec pas mal de travail en zone 2 à 4.

Corrections de bugs

Comme lors de chaque mise à jour, beaucoup de bugs sont corrigés, je vais juste lister ceux qui me semblent intéressants.

- Une icône identifie les zwifters qui disposent d'un mécanisme permettant de **tourner la roue avant** (comme le **Sterzo** de Elite). Cette fonctionnalité en cours de test permet de 'piloter' son avatar et de mieux se placer dans les pelotons ou les virages
- Amélioration de la **connexion Bluetooth** (BT) pour les utilisateurs Windows 10. J'avais conseillé d'utiliser le BT plutôt que l'ANT+ dans [un ancien article](#), mais avec le recul je reste mitigé (article à venir !)
- Correction du bug qui 'bloque' l'**affichage du jeu pendant une capture d'écran**. C'est parfois embêtant en course, et après vérification le souci semble toujours présent...
- Correction d'une **traduction en français** dans l'écran de sauvegarde du jeu. J'ai pas remarqué de quel texte il est question, mais les traductions sont tellement hasardeuses (« Y-Vont » ☐) qu'ils ont du boulot sur ce point :p

Afin, pour rester dans le thème, lors d'une précédente mise à jour le bug des **écarts entre coureurs** étaient censé avoir été corrigé (j'en parlais en fin de [cet article](#)). Pour rappel, cette mauvaise gestion des écarts fait que les temps augmentent en descente et diminuent dans les montées, les rendant à peu près inutiles, ce qui est très frustrant en course. Pourtant le souci est toujours bien présent, on se demande parfois comment ils corrigent leurs bugs !