



PPFA

DRIVE OUT OF THE TRAP TOWN

SOMMAIRE

Synopsis et type de jeu.....	2
Choix visuels.....	3
Mécaniques environnementales.....	3
Les larmes de sang.....	3
Cannibales qui souhaitent arrêter le joueur.....	4
C'est lent en dehors de la route.....	4
Mécanique pour le joueur.....	5
Utilisation des phares de la voiture.....	5
Organisation du circuit.....	5
Éléments d'interface.....	6
Ambiance sonore (FSO).....	7
Garrett Lindquist - Mellow.....	7
Sons des larmes de sang.....	7
Sons des cannibales en voiture.....	8
Bruit de pas des cannibales devant la mairie.....	8
Son des arbres hantés.....	9
Mellow : pitch plus grave si le joueur emprunte le chemin obscur.....	9

Synopsis et type de jeu

Drive Out of the Trap Town est un jeu de karting où le but est de sortir de la ville "Trap" avant que les portails ne se ferment. Le joueur incarne Jane, une adolescente en fuite née dans un village situé à quelques kilomètres plus loin. Ses parents adoptifs ont changé depuis quelques jours : c'est la semaine 666 du siècle. La ville s'assombrit à certains endroits et ses parents testent de nouvelles recettes étranges que Jane a du mal à manger. Mais ce soir est la Pleine Lune Sanglante et elle lance une malédiction qui menace les habitants de Trap depuis quelques siècles : l'aura maudite donne une grande soif de sang aux habitants exclusivement nés ici qui sont prêts à s'adonner au cannibalisme. Jane échappe de peu à la tentative de meurtres qui la visait par ses parents adoptifs prêts à la dévorer. Elle a réussi à les échapper et a pris leur voiture pour pouvoir s'enfuir. Les autorités locales ont ordonné le confinement de la ville et le portail pour entrer et sortir de Trap va se fermer. Jane doit passer le portail pour avoir la vie sauve et elle ne peut compter que sur elle-même, les habitants étrangers du village s'étant enfermés chez eux, dans ces grands bâtiments dorénavant assez sombres.

Piliers : karting / horreur / lune rouge / cannibales

But du jeu : arriver aux portails avant un temps déterminé, sinon game over

Choix visuels

- La caméra est en première personne pour d'abord limiter la vision du joueur. On est à la place de Jane qui conduit une vieille voiture donc on a une légère vision de l'intérieur de la voiture et sur l'extérieur par le biais du pare-brise. L'immersion est donc plus forte puisque le joueur est "directement" impliqué et concerné dans la conduite. La vision réduite participe à un sentiment "d'angoisses" qui entre dans le thème horreur. En effet, par exemple, on ne peut pas voir derrière nous puisque le rétroviseur est cassé. Des ennemis peuvent nous poursuivre et s'ils sont derrière, le joueur est obligé de faire demi-tour avec la voiture, prenant le risque de perdre du temps et se faire ralentir par les ennemis proches.
- La sensation de vitesse est plutôt lente et les routes sont longues puisque le joueur conduit une vieille voiture. Cela accentue le sentiment d'urgence, du "vais-je y arriver à temps ?" et peut provoquer une peur face aux ennemis.
- Puisque la ville est sur le point d'être confinée, on voit très peu de personnes dans les rues et les personnes dehors sont déjà contaminées en cannibales.
- Les chemins n'ont pas la même épaisseur et sortir de la route ralentit considérablement le joueur.

Mécaniques environnementales

Les larmes de sang

- Il pleut des larmes de sang sur toute la map. Pour éviter d'obstruer complètement la vision du joueur, les larmes de sang ne laissent pas de trace sur la voiture et sur la route. En revanche, elles peuvent perturber le joueur et appuyent l'aspect terrifiant qu'on rencontre beaucoup dans l'art de l'horreur.
- [sons des larmes de sang](#)

Cannibales qui souhaitent arrêter le joueur

- Au début de la course, le joueur est seul pour lui laisser le temps de s'habituer à la voiture, à la vitesse et à la route. Le premier cannibal l'attend sur la première route très large du jeu pour permettre au joueur de se rendre compte que la voiture est un ennemi et de facilement l'éviter puisque la route est large. En revanche, au fur et à mesure de la course, le nombre d'ennemis augmente et peuvent poursuivre le joueur sur des routes étroites pour accentuer la difficulté et le sentiment d'angoisse.

→ [sons des cannibales en voiture](#)

- Il y a aussi les cannibales à pied qui sont tellement contaminés que leur visage humain leur a été arraché. Ils n'ont plus de bouche, leur tête entière est faite pour avaler les humains. Pour les entendre, c'est uniquement le son de leur pas sur la route qui permet de les détecter en dehors du visuel. Ils sont inoffensifs pour le joueur mais le joueur ne le sait pas.

→ [bruits de pas des cannibales à pied](#)

C'est lent en dehors de la route

- Si le joueur conduit hors de la route grise, il conduit sur un parterre de boue étrange qui le ralentit beaucoup. Cela rajoute un challenge supplémentaire.

Mécanique pour le joueur

Utilisation des phares de la voiture

- Le joueur a la possibilité de dérouter les voitures des cannibales ennemis. Elles peuvent compromettre la réussite du joueur si les voitures le poussent en dehors de la route trop loin pour le dévorer. Il peut donc appuyer sur la touche E, aussi affichée en haut à gauche dans l'UI puisqu'il n'y a pas beaucoup de touches nécessaires pour jouer au jeu, afin d'allumer les feux de route de la vieille voiture. Ce sont des phares très puissants et si les ennemis sont en face, ils sont perturbés et changent de direction avant de ralentir. Le joueur peut donc profiter de ce court instant pour reprendre le contrôle et revenir sur la route.

Organisation du circuit

Le but étant de sortir de la ville, le circuit est une route de ville. Pour que le circuit reflète le côté délabré de la ville, il y a donc des bosses sur la route qui déséquilibrent la voiture. Il y a aussi des rétrécissements à certains endroits, prévenues par les panneaux ralentissement.

Il y a aussi une montée pour passer au-dessus de la mairie de la ville prise d'assaut par les cannibales. La route est mal faite et la voiture peut vite déraiser ou le joueur peut vite en perdre le contrôle. La descente est donc un challenge et un ennemi l'attend au tournant.

Il y a après un rond-point qui montre trois chemins, dont un cul-de-sac. Les deux chemins restants mènent à la sortie mais ont des caractéristiques différentes :

- Si le joueur va tout droit, il voit une route dans un tunnel obscur n'inspirant pas confiance. C'est une zone risquée car elle est hantée par des arbres mangeurs d'humains et des cannibales qui se partagent un repas. Cependant, c'est le chemin le plus rapide pour accéder au portail et donc pour s'enfuir.

- Si le joueur tourne à droite, il voit un panneau signalant la présence de “bouchons” et donc d’ennemis contre le joueur. Cette route est une déviation construite récemment mais qui comporte de nombreux ralentissements pour ralentir les usagers. Cette route n’est pas hantée mais est très empruntée par les voitures et est le chemin le plus long pour rejoindre le portail.

Eléments d’interface

L’UI dans le jeu est très simple puisque le jeu est simple en termes de gameplay. Il est concentré en haut à gauche pour indiquer les touches principales à utiliser : TAB pour mettre le jeu en pause et afficher les options et E pour utiliser les pleins phares des cannibales en voiture. TAB permet d’arrêter le timer et de paramétrer les ombres, de cocher si oui ou non on souhaite voir le nombre de Framerate per Second ou encore, élément le plus important, de prendre des captures d’écran pour immortaliser les moments les plus fous de la partie (*à retrouver dans C:\Users\VotreNom\AppData\LocalLow\Brassart-Fiona\DriveOutOfTheTrapTown*)

L’élément le plus important se situe cependant en haut au milieu où le joueur peut voir le timer qui diminue selon le temps qui passe. Il a 2 minutes 20 pour accéder aux portails, s’il n’y est pas à temps, les portails se ferment et il est condamné à errer dans Trap Town, ce qui représente un game over.

Pour les menus, c’est aussi très simple, le joueur a le choix de jouer ou de quitter le jeu. Les touches pour conduire la voiture sont en ZQSD ou en utilisant les flèches directionnelles, même s’il est recommandé d’utiliser ZQSD pour mieux utiliser les phares et le menu pause. Le menu principal est le seul “endroit” qui permet au joueur de voir la voiture qu’il conduit de manière extérieure : une vieille Sedan bleue.

Ambiance sonore (FSO)

Garrett Lindquist - Mellow

→ No More Room in Hell (Original Soundtrack, Vol. 1)

Pour correspondre à l'ambiance de peur mais aussi de solitude et de vide, Mellow est la piste principale que le joueur entend lorsqu'il lance le jeu à partir du menu. Assez mélancolique et mystérieuse, on peut y entendre du piano, du violon et des instruments électroniques.

Détails

Paramètres	Valeur
Priorité de son (de 1 à 10)	6
Type de son	Musique principale
Déclenchement	Permanent

Sons des larmes de sang

Ce son est présent du début à la fin du jeu.

- Ce son de pluie a un but narratif et améliore le feedback du jeu : il n'y a pas que la représentation visuelle de la pluie, il y a aussi le son.
- Mais ce son ne doit pas prendre plus de place que le cri des ennemis ou de la voiture : c'est un élément environnemental.
- La pluie est toujours là donc le son l'est aussi.

Détails

Paramètres	Valeur
Priorité de son (de 1 à 10)	3
Type de son	Pluie
Déclenchement	Permanent

Sons des cannibales en voiture

Ce son se déclenche lorsqu'un cannibale en voiture repère le joueur.

- C'est un son où on entend le cri grave et profond d'un monstre.
- Il n'y a que les cannibales en voiture qui émettent ce bruit qui contribue à leur ambiance angoissante.
- Elles prennent une grande place dans l'ambiance sonore du jeu.

Détails

Paramètres	Valeur
Priorité de son (de 1 à 10)	8
Type de son	Cri ennemi
Déclenchement	Ennemi repère le joueur

Bruit de pas des cannibales devant la mairie

Ce son se déclenche lorsque les cannibales totalement transformés et à pied détectent le joueur.

- C'est un petit son, pas très audible et relativement discret. Le silence est frappant mais le joueur peut voir qu'aucun de ces cannibales n'ont de bouche mais un énorme trou qui leur sert de mâchoire géante.
- Donc le moyen de les entendre est le bruit de leur pas assez lourd. Les voir se déplacer vers le joueur peut donc le surprendre s'il n'entend pas assez leur bruit.

Détails

Paramètres	Valeur
Priorité de son (de 1 à 10)	2
Type de son	Bruit de pas
Déclenchement	Ennemi autre repère le joueur

Son des arbres hantés

Ce son se déclenche lorsque les arbres hantés se montrent pour faire peur au joueur.

- C'est un son étrange, presque organique, mais qui est le cri des arbres.
- Le son est très fort et a pour but de faire peur au joueur.
- Elles prennent une grande place dans l'ambiance sonore du jeu.

Détails

Paramètres	Valeur
Priorité de son (de 1 à 10)	10
Type de son	Cri de pokémon
Déclenchement	Apparition des arbres hantés

Mellow : pitch plus grave si le joueur emprunte le chemin obscur

La musique Mellow prend une tournure étrange lorsque le joueur emprunte le chemin obscur, dans le tunnel.

- Pour ressentir l'effet "tunnel", la musique de fond est plus grave.
- La musique redevient normale lorsque le joueur sort du tunnel.

Détails

Paramètres	Valeur
Priorité de son (de 1 à 10)	6
Type de son	Musique principale
Déclenchement	Dans le tunnel du chemin obscur