

NOUVELLE CASE		VALIDÉ														
Se déplacer sur une case Environnement (hors Montagne)		Signs			Feedbacks											
X	Signe hors survol de la case	Signe en survol de la case	Signe à la sélection de la case	Feedback du personnage se déplace	qui (Plaine) Feedback d'arrivée sur la case	(Forêt) Feedback d'arrivée sur la case	(Routote) Feedback d'arrivée sur la case	(Cristallerie) Feedback d'arrivée sur la case	(Village) Feedback d'arrivée sur la case							
Visuel	(Village) Catalyseur lumineux associé à des pulsations plus fortes	Contours de la case en surbrillance	Petit halo se propageant depuis les contours de la case	Animation de déplacement du personnage	Mouvement d'herbe	Retournement de la case montrant une case Ennemi, Routote ou Plaine	Lumière dans la Routote qui s'anime	Lumière dans la Cristallerie qui s'anime	Mouvement dans le Village							
Sonore	X	Son de survol à l'arrivée de la souris sur une case	Son de validation	Bruit de pas	Ambiance changeant (transition) de la case de départ à la case d'arrivée	Ambiance de Plaine	Bruitage de retournement de case PUIS	Ambiance de Forêt (si pas Ennemi) PUIS	Ambiance de la Routote	Ambiance de la Cristallerie	Ambiance du Village					
Se déplacer sur une case Montagne ou sous le Brouillard		Signs		Feedbacks												
X	Signe en survol de la case	Signe à la sélection de la case	Feedback du personnage se déplace	qui (Montagne) Feedback d'arrivée sur la case												
Visuel	X	X	X	X	X											
Sonore	X	Son d'erreur	X	X												
Se déplacer sur une case Adversaire (Ennemi, Zone du Synchronist et Synchronist)		Signs		Feedbacks												
X	Signe en survol de la case	Signe à la sélection de la case	Feedback du personnage se déplace	qui (Ennemi) Feedback d'arrivée sur la case	(Zone du Synchronist) Feedback d'arrivée sur la case											
Visuel	Contours de la case en surbrillance	Petit halo se propageant depuis les contours de la case	Animation de déplacement du personnage (Zone du Synchronist)	(Ennemi) Animation de réaction à son agression	(Synchronist) Augmentation de la brillance du cristal											
Sonore	Son de survol à l'arrivée de la souris	Son de validation	Bruit de pas (Zone du Synchronist)	Bruit d'engagement de Combat	Bruit de réaction de l'Ennemi											
NOUVELLE RÉGION																
Atteindre une nouvelle Région (case précédant le Brouillard PAS Montagne)		Signs		Feedbacks												
X	Signe en survol de la case	Signe à la sélection de la case	Feedback du personnage qui se déplace	Feedback d'arrivée sur la case avant la nouvelle Région												
Visuel	Contours de la case en surbrillance	Petit halo se propageant depuis les contours de la case	Animation de déplacement du personnage	Disparition progressive du brouillard du personnage vers le Synchronist												
Sonore	Son de survol à l'arrivée de la souris sur une case	Son de validation	Bruit de pas	Ambiance du Brouillard PUIS												
CONSEQUENCES COMBAT																
Victoire d'un Héros en Combat		Héros		Feedbacks		Héros Sain		Héros Corrompu								
X	(contre un Ennemi) Feedback de victoire	Combo	(contre le Synchronist) Feedback de victoire (= 1er Pt de Santé)	(contre le Synchronist) Feedback de victoire finale (= 2e Pt de Santé)	(contre un Boss Héros corrompu) Feedback de victoire finale	(contre Corrompu) Feedback de victoire (1er au Tournoi)	(Boss contre Héros Sains) Feedback de victoire finale									
Visuel	-1 Santé au-dessus de l'Ennemi + HUD PUIS	Animation de mort PUIS	Retournement de la case PUIS	Avancée du Héros sur la case Ennemi PUIS	Apparition du HUD de combo (voir avec Florian)	-1 Santé au-dessus du Synchronist	-1 Santé au-dessus du Héros Corrompu + HUD PUIS	-1 Santé au-dessus du Héros Corrompu adverse + HUD PUIS	-1 Santé au-dessus du Héros Sain + HUD PUIS							
Sonore	Cri de douleur de l'Ennemi PUIS	Bruitage de retournement des cases	Cri de victoire du Héros	Bruitage de l'oot pour chaque Consumable reçu (cf Pioche)*	Bruitage de fort tintement de cristal PUIS	Bruitage de fort tintement de cristal PUIS	Bruitage aspiration crescendo satisfaisante (corruption)	Cri de victoire des Héros Sains	Cri de victoire des Héros Sains	Cri de douleur du Héros Corrompu adverse	Bruitage expiration crescendo inquiétante (corruption)	Cri de victoire du Héros Corrompu	Cri de douleur des Héros Sains	Cri de victoire du Héros Corrompu	Cri de victoire des Héros Sains	
Défaite d'un Héros en Combat		Héros		Feedbacks		Héros Sain		Héros Corrompu								
X	(contre un Ennemi) Feedback de défaite	Combo	(contre le Synchronist/Boss Héros Corrompu) Feedback de défaite	(Boss contre Héros Sains) Feedback de défaite												
Visuel	-1 Santé au-dessus du Héros + HUD PUIS	Animation d'agonie du Héros Corrompu + Arrivée sur Cristallerie PUIS	Point de Santé dans le HUD se régénère jusqu'à son prochain tour	Cri de douleur du Héros PUIS	Cri de victoire de l'Ennemi	Bruitage de trahison	Souffle de soulagement/récupération	-1 Santé au-dessus du Héros + HUD PUIS	Animation de mort du Héros Sain PUIS	Affichage "DÉFAITE"	-1 Santé au-dessus du Héros Corrompu adverse PUIS	Animation d'agonie du Héros Corrompu + Arrivée sur Cristallerie PUIS	Animation de mort du Héros Corrompu PUIS	Affichage "DÉFAITE"	Affichage "DÉFAITE"	
Sonore	Cri de douleur du Héros PUIS	Cri de victoire de l'Ennemi	Bruitage de trahison	Souffle de soulagement/récupération	Cri de douleur du Héros Sain	Cri de victoire du Héros Corrompu	Musique dramatique/fataliste	Cri de douleur du Héros Corrompu	Cri de victoire du Héros Corrompu	Cri de douleur du Héros Corrompu	Cri de victoire des Héros Sains	Cri de victoire des Héros Sains	Cri de victoire des Héros Sains	Cri de victoire des Héros Sains	Cri de victoire des Héros Sains	
PIOCHE																
Obtenir des Consommables		Signs		Feedbacks												
X	Signe désignant le nombre de Consommables à piocher	Signe montrant les Consommables à piocher	Signe montrant quelle carte il va sélectionner (survol)	Feedback de sélection	Feedback de pioche											
Visuel	Affichage du nombre de cartes Consommables obtenues au-dessus du personnage	Affichage des 3 decks Consommables face cachée**	Surbrillance autour du deck survolé	Carte grossit puis se retourne face visible	Glisement des cartes Consommables sélectionnées s'ajoutant à la main du joueur											
Sonore	Bruitage de l'oot pour chaque Consumable reçu**	Son de posement de paquet de cartes	Son de survol à l'arrivée de la souris sur le deck	Son de validation	Son de carte tirée pour chaque carte choisie											
Défausser des Consommables (voir avec Florian)		Signs		Feedbacks												
X	Signe désignant le nombre de Consommables à défausser	Signe survol de carte	Feedback de sélection	Feedback de défausse												
Visuel	Cignonnement rouge autour des cartes en main PUIS	Cignonnement lent du nombre de carte à enlever continu	Carte grossit	Carte disparaît de la main du joueur												
Sonore	Son d'erreur	Son de survol	Son de validation	Son de disparition												
TOUR																
Lancement de partie		Signs														
X	(Avant) Signe après sélection de l'entente du Héros	(Après) Signe définissant l'objectif														
Visuel	Apparition du Héros sur la case choisie	Caméra centrée sur le Synchronist														

