

ARMES

nom du son dans le fichier sound.flac et sons wave	signification générale du son	Versions
SWORD :	EPEE :	
sword_miss	coup épée raté	01, 02, 03
sword_wallhit_rock	coup épée / pierre	01, 02
sword_wallhit_wood	coup épée / bois	01, 02
sword_fleshhit	coup épée / chair	01, 02, 03
sword_crushingfleshhit	coup épée critique / chair	01
sword_parry01	parade épée / lame	01, 02
sword_parryb	parade épée / araignée	--
sword_equip	équipé épée	OK
sword_unequip	rengainer épée	OK
sword_shieldhit	coup épée / bouclier	XXXXX
AXE :	HACHE :	VALIDÉ
axe_miss	coup hache raté	01, 02
axe_wallhit_rock	coup hache / pierre	01
axe_wallhit_wood	coup hache / bois	01, 02
axe_fleshhit	coup hache / chair	01, 02
axe_crushingfleshhit	coup hache critique / chair (?)	01, 02
axe_parry	parade hache	01, 02
axe_shieldhit	coup hache / bouclier	XXXX
axe_equip	équipé hache	OK
axe_unequip	rengainer hache	OK
DAGGER :	DAGUE :	VALIDÉ
dagger_miss	coup dague raté	01, 02
dagger_wallhit_rock	coup dague / pierre	01, 02
dagger_wallhit_wood	coup dague / bois	01, 02
dagger_fleshhit	coup dague / chair	01, 02
dagger_crushingfleshhit	coup dague critique / chair (?)	01, 02
dagger_parry	parade dague	01, 02
dagger_shieldhit	coup dague / bouclier	XXXXXXX
dagger_equip	équipé dague	OK
dagger_unequip	rengainer dague	OK
SHIELD	BOUCLIER	XXXX
shield_field	Lève bouclier	XXXX
shield_fall	Baisse bouclier	XXX
STAFF :	BATON :	VALIDÉ
staff_miss	coup baton raté	OK
staff_wallhit_rock	coup baton / pierre	01, 02
staff_wallhit_wood	coup baton / bois	01, 02
staff_fleshhit	coup baton / chair	OK
staff_crushingfleshhit	coup baton critique / chair (?)	OK
staff_parry	parade baton	placeholder
staff_shieldhit	coup baton / bouclier (metal)	XXXXXX
staff_equip	équipé baton	OK
staff_unequip	rengainer baton	OK
pomp_shoot	FUSIL A POMPE	
pomp_shoot	son du fusil à pompe	OK

[illegible]

nom du son dans le fichier sound.flac et sons wave	signification générale du son	
FIREBALL	BOULE DE FEU	VALIDÉ
fireball_charge	Charger boule de feu	OK
fireball_loop	loop boule de feu dans la main?	OK
fireball_release	Lâcher boule de feu	OK
fireball_hit	Impact boule de feu	OK
fireball_projectile_idle	Bruit déplacement boule de feu	--
HEALING	SOIN	
healing	se soigner (loop)	
REPULSION		
repulsion_release	Lâcher sort de répulsion	
repulsion_loop	Loop sort de répulsion	

[illegible]

nom du son dans le fichier sound fla et sons wave	signification générale du son
gui_menu_ingame_rollover	son produit lorsque la souris survole une touche dans le menu in game
gui_menu_ingame_valid	son produit lorsque l'on valid une des touches du menu in game
gui_menu_ingame_inventory_equip	son produit lorsqu'on s'équipe d'un objet depuis le menu inventaire in game
gui_menu_ingame_inventory_unequip	son produit lorsqu'on se déséquipe d'un objet depuis le menu inventaire in game