ARMES

nom du son dans le fichier sound.fla 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	ОК
sword_unequip	rengainer épée	ОК
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	xxxxxx
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)	XXXXX
staff_equip	équipé baton	OK
staff_unequip	rengainer baton	OK
pomp_shoot	FUSIL A POMPE	
pomp_shoot	son du fusil à pompe	OK

nom du son dans le fichier sound.fla et sons wave	signification générale du son	Versions
cyclope / épée	Sons du cylcope dans le jeu	
cyclop_footstep	footsteps du cyclope	01, 02, 03, 04
cyclop_miss	son de coup d'épée raté du cyclope	01, 02
cyclop_scream	cris du cyclope	01, 02, 03
cyclop_criticalhit	coup critique du cyclope	01
cyclop_hit	coup du cyclope	01, 02, 03
cyclop_sword_parry	parade du cyclope contre lame	
cyclop_wood_parry	parade du cyclope contre baton	1
Cafard	Sons du cafard dans le jeu	
roach_fleshhit	coup du cafard	1
roach_footstep	footsteps du cafard	01, 02, 03, 04, 05, 06, 07
roach_scream	cris du cafard	01, 02, 03, 04
roach_miss	coup raté du cafard	1

nom du son dans le fichier sound.fla et sons wave	signification générale du son
fire_torch	son des « torches »
loopambiance01	loop musicale in game
menuloop	loop musicale menu

nom du son dans le fichier sound.fla et sons wave	signification générale du son	
FIREBALL	BOULE DE FEU	VALIDÉ
fireball_charge	Charger boule de feu	ОК
fireball_loop	loop boule de feu dans la main?	ОК
fireball_release	Lâcher boule de feu	ОК
fireball_hit	Impact boule de feu	ОК
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	

nom du son dans le fichier sound.fla et sons wave	signification générale du son	Versions
player_footstep	Footsteps du joueur	01, 02, 03, 04
player_jump	Saut du joueur quand il saute	
player_land	Saut du joueur quand il atterrit après un saut	
player_hit	Jouer touché (?)	
door_open	Son produit quand une porte est ouverte	
door_open	Son produit quand une porte est fermée	
chest_open	Ouvrir un coffre	
chest_close	Fermer un coffre	
object_pickup	Ramasser un objet	
object_drop	Lâcher un objet	
key_pickup	Ramasser une clé	
key_drop	Lâcher une clé	

nom du son dans le fichier sound.fla et sons wave	signification générale du son
gui_menu_start_rollover	son produit lorsque la souris survole une touche dans le menu du debut
gui_menu_start_valid	son produit lorsque l'on valid une des touches du menu du début (Charger/Continuer/Quitter)

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