Le cube clignote pour indiquer qu’on doit le prendre.

On ajoute un contour au logement pour indiquer qu’on doit l'insérer à cet endroit

Lorsque le cube se situe au dessus du logement, 4 traits apparaissent pour aider l’utilisateur à placer le cube avec le bon angle. Faire apparaître un cube correctement orienté en surbrillance.

Lorsque le cube est correctement orienté, l’utilisateur ressent des vibrations via le stick ou la manette.

Lorsque le cube est en bonne position pour être placé dans le logement, le cube devient vert.

Si le cube touche les bords, l’utilisateur ressent des vibrations avec un bip et le cube devient rouge.

Lorsque le cube est placé dans le logement = musique de félicitation et un message qui apparaît.

Un système de repères visuels et de verrouillage lorsque le cube est bien orienté, aligné avec le trou. on peut aussi colorer le cube.

Avantages → Retours sensoriels (visuel, sonore et au toucher)

inconvénients → Non fidèle à la réalité