Chaque plante évolue en 3 phases, définies par des assets différents.  
Phase 0 : Quand elle vient d’être plantée ( Plant\_State0 )

Phase 1 : Quelques temps plus tard ( ------\_------\_State1 )

Phase 2 : Quand elle est récoltable ( ------\_------\_State2 )

Les assets pour la Phase 2 possèdent une animation d’idle.

Deco\_Plantx\_State2 : idle= frames 10 à 29

Music\_Plantx\_State2 : idle= frames 10 à 29

Medecinal\_Plantx\_State2 : idle= frames 10 à 49