

Inventaire des EGI de Quake III

1. Les aides
2. Les lancements d'animations (énigmes et déviation vers une autre île)
3. Les avatars
4. Les EGI statiques
5. Les EGI dynamiques

VISUEL		SONORE		TACTILE	
EGI	fonction	EGI	fonction	EGI	fonction
Items en forme de cube	Recharge les munitions			X	X
Items en forme de plaque	Recharge le pouvoir de protection de l'armure			X	X
Items en forme d'éclair jaune (Super bonus high speed)	Augmente la vitesse de déplacement			X	X
Items en forme d'éclair bleu (Quad damage)	Multiplie par 4 les dommages infligés			X	X
Items en forme d'arme	Permet d'acquérir une nouvelle arme			X	X
Items en forme d'armure	Permet d'acquérir une armure (armure rouge = doublement efficace que la jaune)	Bruit d'encaissement des coups	Informe qu'on a été touché	X	X
Items en forme de croix	Donne de la vie			X	X
Impact des balles	Informe sur la direction du tir et sur la nature de l'arme	Bruit du tir de l'arme	Informe sur la nature de l'arme	X	X

Traces de sang sur les murs	Informe que quelqu'un a été blessé	Voix off	Dit qui a capturé le drapeau, qui a gagné, qui a été tué.	X	X
Pointeur de la visée	Permet de prévoir la direction du tir			X	X
Le HUD	Informe sur la santé, les munitions, le ping, l'arme utilisée, etc.	Bip	Informe qu'un message a été reçu	X	X
		Bruits de pas (son en 3D)	Permet de situer le (ou les) adversaire(s) dans l'espace	X	X
		Bruit du compte à rebours	Compte à rebours de la fin de l'effet de l'item en forme d'éclair	X	X