

Inventaire des EGI de Black and White

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
Les écriteaux en bois avec un point d'interrogation	Aide, renseigne ou conseille sur les objets manipulables dans le jeu ou sur la manière de jouer (système d'aide intégré)	Les conseillers spirituels	Conseillent, suggèrent des actions et rappellent l'alignement	Retour de force lorsque les portes de la citadelle s'ouvrent	Contribue au sentiment d'immersion et confirme l'information visuelle et sonore
Les parchemins d'argent	Propose de résoudre une énigme			Retour de force lorsqu'on saisi un objet	Contribue au sentiment d'immersion et confirme l'information visuelle et sonore
Le parchemins d'histoire en or	Téléporte vers une autre île				
Toute forme de brillance autour d'un objet	Informe que cet objet est manipulable			Retour de force lorsqu'on caresse ou gifle la créature	Contribue au sentiment d'immersion et confirme l'information visuelle et sonore
Arène de combat sur le sol	Informe qu'un combat va être engagé entre 2 créatures			Retour tactile en fonction des différentes surfaces (bois, nourriture, animal, créature, champignons, miracles, etc.)	Donne un indication sur la nature de la texture (rugueux, lisse, etc.)
Halo rouge de l'influence	Marque l'étendue de l'influence (possibilité d'interaction)	Bruitage <i>decrecendo</i> lorsqu'on quitte la zone d'influence	Informe que l'on est en train de quitter la zone d'influence et par conséquent qu'on ne pourra plus interagir avec l'environnement		
Couleur et forme du temple	Marque l'alignement (bon ou mauvais)	Bruitages diverses (miracles, cloche du totem, etc.)	Informe sur la nature, l'activité et l'animation des objets		
Couleur et forme de la main	Marque l'alignement (bon ou mauvais)				

Tâche noire sur le sol	Indique qu'un objet peut ou doit aller à cet endroit				
Halo jaune autour des villageois	Informe que ce villageois a déjà été assigné à une tâche	Rire pour les enfants, exclamation pour les adultes	Informe sur l'âge du villageois et par conséquent sur sa capacité à travailler ou non		
Chiffres qui s'envolent au-dessus de la tête des villageois	Indique les croyances acquises	Musique (solennel lorsque quelque chose s'est créé)	Indique qu'un changement fondamentale pour le jeu vient de se produire		
Drapeaux de désir	Indique en pourcentage ce dont a envie la population	Désirs des habitants (« <i>on veut du bois</i> », « <i>mort !</i> », etc.)	Informe sur les désirs des villageois		
Icônes des disciples (8 icônes)	Informe sur le travail que le villageois fera si on le dépose à tel ou tel endroit	Disciples (« <i>disciple artisan</i> », « <i>disciple éleveurs</i> », etc.)	Indique le travail qui vient d'être assigné à un villageois		
Tracé rouge des passes effectuées	Permet de visualiser le tracé du curseur				
Icône-individu au-dessus des maisons	Indique combien de personnes habitent dans la maison				
Lumière autour de la main la nuit	Indique qu'il fait nuit et éclaire autour de soi.	Bruitage (hennissement du cheval lorsqu'on s'en approche, meuglement des vaches, etc.)	Informe sur la nature de l'animal		
Pluie, neige, etc.	Informe sur la météo				
Tracé des passes effectuée par les autres dieux	Permet de visualiser les faits et gestes des autres joueurs				
Etoiles convergentes (autour des distributeurs de miracles par exemple)	Attire l'attention (de la créature ou du joueur) à un endroit précis.				
Statistiques lorsqu'on presse sur la touche S	Renseigne sur les désirs et les faits et gestes individuels de chaque villageois				
Passage du format plein écran au format 16:9	Lancement d'animation et impossibilité momentanée d'interagir avec le système (passivité)				