

Minimap

Entrée

Gameplay

	1	2	3	4	5	6	7
	Périphériques d'entrée	Cartographie des actions	Interactions d'entrée	Sensibilité analogique	Information	Assistance	Simplification
1	Introduction aux périphériques d'entrée	Introduction à la cartographie d'action	Introduction aux interactions d'entrée	Introduction à la sensibilité analogique	Introduction à l'information	Introduction à l'assistance	Introduction à la simplification
2	Prise en charge de plusieurs périphériques d'entrée	Remapping	Configuration des interactions	Zone morte intérieure	Informations sur les actions	Force du joueur	Actions alternatives
3	Entrée simultanée	Empilage des entrées	Tenue continue	Seuil extérieur	Informations sur le jeu	Difficulté du jeu	Actions numériques automatiques
4	Blocage des périphériques d'entrée	Entrées simultanées	Définir les durées de maintien	Courbes de réponse	Commentaires	Éléments de temporisation	Actions analogiques automatiques
5	Méthodes d'entrée	Interchanger l'analogique et le numérique	Presses répétées	Valeurs d'action	Informations sur les paramètres	Action analogique Assists	Prédictions d'action
6		Méthodes d'entrée	Méthodes d'entrée	Axes et directions individuels	Configurations d'essai		
7		Cartographie contextuelle	Interactions contextuelles	Méthodes d'entrée			
8		Réduire le nombre total d'entrées	Réduire le nombre total d'entrées	Paramètres analogiques contextuels			