



Le SpecialEffect DevKit

Le 'SpecialEffect DevKit' est une nouvelle ressource, créée par SpecialEffect, pour les développeurs de jeux qui cherchent à améliorer l'accessibilité motrice de leur jeu pour les joueurs.

Le DevKit s'appuie sur les années d'expérience de notre équipe, qui a travaillé directement avec des joueurs handicapés physiques pour créer des manettes adaptées et personnalisées. Cependant, même en utilisant une manette adaptée, les joueurs peuvent encore rencontrer des obstacles dans les jeux.

Par le biais d'une série de vidéos, nous voulons montrer comment le fait de proposer des options permettant aux joueurs de personnaliser leur expérience peut les aider à surmonter ces obstacles.

En sept thèmes principaux, le DevKit couvre un grand nombre des options d'accessibilité motrice que nous recherchons lorsque nous évaluons l'accessibilité d'un jeu pour certains joueurs. Les sujets se répartissent en deux catégories : [Entrées](#), qui se concentrent sur la façon dont les joueurs interagissent avec le jeu par le biais des dispositifs d'entrée qu'ils utilisent, et la [Gameplay](#), qui examine les moyens de modifier le gameplay pour permettre aux joueurs de jouer à un niveau de défi qui leur convient avec leur configuration actuelle.

Les sujets sont constitués de plusieurs modules qui se concentrent chacun sur un aspect différent du sujet. Vous pouvez visionner l'intégralité du sujet dans une seule vidéo ou, si vous le préférez, les modules individuels dans plusieurs vidéos plus courtes.

Les options couvertes par le DevKit ne conviendront pas toutes à tous les jeux. Les développeurs doivent donc décider quelles fonctionnalités peuvent être pertinentes pour leur jeu, et comment les mettre en œuvre et les tester au mieux sur chacune des plateformes prises en charge par le jeu.

Il s'agit notamment de prendre en compte les implications que ces paramètres pourraient avoir dans les environnements compétitifs et multijoueurs.

Et si vous ajoutez des options dans votre jeu qui pourraient aider les joueurs, faites savoir aux gens ce qui est disponible, peut-être sur une page de la boutique ou dans les notes de mise à jour. Ainsi, ils peuvent facilement découvrir, avant l'achat, comment votre jeu pourrait fonctionner pour eux.

SpecialEffect est une organisation caritative qui aide les joueurs handicapés physiquement à trouver des moyens de jouer et de profiter des jeux vidéo, lorsque l'utilisation d'un périphérique d'entrée standard est difficile ou impossible.

En plus de créer une configuration matérielle personnalisée pour les joueurs, nous utilisons souvent les options d'accessibilité du moteur et les caractéristiques disponibles pour faciliter l'accès d'un joueur dans le jeu particulier qu'il veut jouer. Ces paramètres peuvent parfois faire la différence entre la capacité d'un joueur à jouer ou non à un jeu particulier.



Le SpecialEffect DevKit (Suite du site)

Nous avons créé le DevKit pour partager avec les développeurs les connaissances spécialisées et l'expérience que l'équipe SpecialEffect a acquises en travaillant directement avec les joueurs, en comprenant les obstacles auxquels ils sont confrontés et les options qui peuvent les aider, et pour présenter le travail que les développeurs ont fait pour créer des moyens innovants et accessibles d'interagir avec un jeu en utilisant les options qu'ils ont fournies.

Nous espérons qu'en décomposant les choses en détail, nous pourrions montrer aux développeurs de l'ensemble du secteur comment ils peuvent créer et mettre en œuvre certaines de ces options dans leurs propres jeux, et pourquoi elles peuvent être utiles aux joueurs. Nous espérons à notre tour que cette ressource aidera les développeurs à continuer à améliorer l'accessibilité des moteurs pour leurs joueurs dans le monde entier.

Et si un projet existant a dépassé le stade de développement où certaines modifications peuvent être apportées, nous espérons que les informations contenues dans le DevKit seront toujours utiles lors de la planification de projets futurs.

Si vous êtes intéressé par l'ajout d'options d'accessibilité motrice à votre jeu ou à un projet futur, veuillez visiter le site Web SpecialEffect DevKit pour commencer à l'adresse specialeffectdevkit.info.



Vue d'ensemble

Entrée

Gameplay

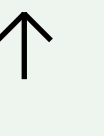
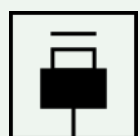
	1	2	3	4	5	6	7
	Périphériques d'entrée	Cartographie des actions	Interactions d'entrée	Sensibilité analogique	Information	Assistance	Simplification
1	Introduction aux périphériques d'entrée	Introduction à la cartographie d'action	Introduction aux interactions d'entrée	Introduction à la sensibilité analogique	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			

1 Périphériques d'entrée

1.1	Introduction aux périphériques d'entrée
1.2	Prise en charge de plusieurs périphériques d'entrée
1.3	Entrée simultanée
1.4	Blocage des périphériques d'entrée
1.5	Méthodes d'entrée

Les périphériques d'entrée sont le matériel ou le logiciel par lequel les joueurs interagissent avec un jeu. Ils sont souvent la première chose à prendre en compte lors de l'élaboration de l'entrée de votre jeu. Les périphériques que vous décidez de prendre en charge, et la manière dont ils sont gérés, auront une grande influence sur les joueurs qui pourront jouer.

→ [Pour en savoir plus, cliquez ici](#)



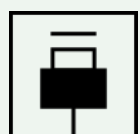
1.1 Introduction aux périphériques d'entrée

Les périphériques d'entrée pris en charge par un jeu peuvent déterminer si quelqu'un est en mesure de jouer à ce jeu. Les périphériques tels que les manettes de jeu, les claviers, les souris et les écrans tactiles font partie des options les plus populaires, mais des périphériques moins courants comme les sticks de vol peuvent également être utilisés pour jouer à un jeu s'ils sont pris en charge.

Les joueurs peuvent trouver certains périphériques d'entrée plus accessibles ou plus confortables à utiliser que d'autres. Et ces différents dispositifs peuvent offrir des méthodes de saisie supplémentaires que les joueurs préfèrent utiliser, qu'il s'agisse de sticks analogiques, de boutons, de touches ou de mouvements.

Avoir le choix d'accéder à un jeu en utilisant divers dispositifs compatibles disponibles sur une plateforme particulière, ainsi que des options sur la façon dont ces dispositifs sont gérés par le jeu, peut être utile et nécessaire pour certains joueurs.

→ [Pour en savoir plus, cliquez ici](#)



1.2 Prise en charge de plusieurs périphériques d'entrée

Donnez aux joueurs le choix entre différents périphériques d'entrée pour jouer à votre jeu.

Mario Kart 8 sur la Nintendo Switch vous permet de jouer avec de nombreux périphériques d'entrée disponibles sur la plateforme, tels que les Joy-cons et la manette Pro, tout en vous permettant d'utiliser l'une des diverses configurations prises en charge par ces périphériques.

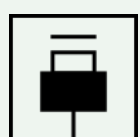
GNOG sur Windows vous permet d'utiliser différents périphériques d'entrée pour jouer, y compris une manette de jeu, ou simplement une souris si vous jouez à la version accessible à la souris du jeu. Quel que soit le périphérique utilisé, le joueur aura accès à toutes les actions du jeu, y compris la possibilité de naviguer dans les menus.

FIFA sur Windows vous permet de choisir entre plusieurs configurations d'entrée, y compris l'utilisation d'un gamepad ou d'une souris. Vous pouvez sélectionner celle que vous préférez utiliser dans le menu des paramètres et elle s'appliquera à différentes zones du jeu.

Oceanhorn 2 sur iOS offre la possibilité de jouer avec une manette de jeu ou des commandes tactiles, et passe de l'une à l'autre en fonction de l'appareil utilisé. Ainsi, si une entrée de l'écran tactile est utilisée, le jeu utilisera le toucher comme source d'entrée, comme l'indiquent les commandes tactiles à l'écran, tandis que si un gamepad est utilisé, le jeu passera instantanément à l'utilisation du gamepad.

Les plates-formes prennent de plus en plus en charge des périphériques d'entrée supplémentaires, comme la souris et le clavier qui sont désormais disponibles pour les développeurs en tant qu'entrée alternative au gamepad sur certaines consoles. GEARS 5 et Sea of Thieves prennent tous deux en charge la souris et le clavier sur Xbox, par exemple.

→ [Pour en savoir plus, cliquez ici](#)



1.3 Entrée simultanée

Permettez aux joueurs d'utiliser plusieurs périphériques d'entrée en même temps.

Plus votre jeu prend en charge de périphériques d'entrée, plus le joueur a de chances de pouvoir utiliser le périphérique d'entrée qu'il préfère. Cependant, certains joueurs peuvent trouver certaines parties de différents dispositifs plus accessibles que d'autres, et peuvent donc bénéficier de la possibilité de jouer avec plusieurs dispositifs identiques ou différents en même temps, en utilisant les entrées de chaque dispositif pour différentes actions.

Cette méthode de jeu peut être soutenue en permettant à plusieurs appareils d'être utilisés simultanément, en agissant comme si un seul appareil était utilisé. Vous devrez tenir compte de la façon dont ces appareils interagissent ensemble pour les entrées analogiques et numériques.

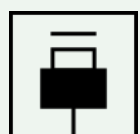
Ori and the Will of the Wisps sur Windows 10 propose trois façons différentes de jouer : manette de jeu, souris et clavier, ou simplement clavier. Par défaut, vous pouvez utiliser simultanément tous les périphériques d'entrée pris en charge. Ainsi, un joueur peut utiliser les touches du clavier pour des actions telles que le saut et les différentes capacités, mais il peut aussi préférer utiliser un stick analogique sur un gamepad pour se déplacer. Dans ce cas, vous pouvez voir que les invites de saisie changent dynamiquement en fonction du dernier périphérique de saisie utilisé.

Si possible, permettez à la saisie simultanée d'être optionnelle, comme le fait Ghost Recon Breakpoint, en offrant la possibilité d'activer ou de désactiver la saisie simultanée pour les contrôleurs.

La fonction Copilote sur Xbox et Windows 10 vous permet de combiner deux périphériques et de les faire agir comme un seul. Mais généralement, il est préférable de prendre en charge cette fonctionnalité dans le jeu, car cela pourrait permettre au joueur de configurer les paramètres d'entrée et de gameplay pour chaque appareil séparément s'il est pris en charge, et parce que tous les systèmes de plateformes ne prennent pas en charge cette fonctionnalité.

Autoriser l'entrée simultanée peut également être utile pour les joueurs qui pourraient partager les commandes avec d'autres personnes, afin de contrôler en coopération un seul joueur dans le jeu.

→ [Pour en savoir plus, cliquez ici](#)



1.4 Blocage des périphériques d'entrée

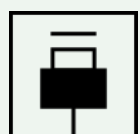
Permettez aux joueurs de désactiver des périphériques individuels lorsque plusieurs périphériques sont pris en charge.

Si plusieurs périphériques sont pris en charge, il peut être utile de permettre aux joueurs d'empêcher le jeu de recevoir des entrées provenant de certains périphériques, en particulier sur les plates-formes où les joueurs peuvent configurer leurs périphériques d'entrée en dehors du jeu lui-même.

Par exemple, Ghost Recon Breakpoint vous permet d'activer ou de désactiver complètement le gamepad ou d'autres périphériques d'entrée, afin que le jeu ne détecte plus aucune entrée provenant de ces périphériques.

De même, Eagle Island vous permet d'activer ou de désactiver la saisie au moyen d'un gamepad, et permet également d'activer ou de désactiver la saisie à la souris pendant le jeu.

→ [Pour en savoir plus, cliquez ici](#)



1.5 Méthodes d'entrée

Choisissez des périphériques d'entrée qui offrent diverses méthodes de saisie ou qui proposent des alternatives.

Lorsque vous réfléchissez aux périphériques d'entrée à prendre en charge dans votre jeu, tenez compte des méthodes d'entrée disponibles pour chaque périphérique, comme les boutons et les sticks analogiques, les touches, un dispositif de pointage comme une souris, le mouvement, le toucher, la reconnaissance vocale ou même le suivi oculaire.

Certains joueurs préfèrent utiliser certaines méthodes d'entrée plutôt que d'autres. Par conséquent, plus vous êtes en mesure de prendre en charge un large éventail de méthodes, plus il y a de chances que quelqu'un puisse jouer à votre jeu.

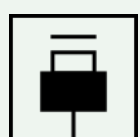
Lorsque vous jouez à Skyrim VR sur PlayStation, par exemple, vous pouvez utiliser soit les contrôleurs PlayStation Move pour un style de jeu largement contrôlé par le mouvement, soit le contrôleur Dualshock, qui permet une méthode plus traditionnelle à base de boutons et de bâtons analogiques.

Certains joueurs peuvent trouver la saisie tactile difficile ou préférer ne pas l'utiliser, alors essayez d'ajouter des options alternatives sur les plateformes qui les prennent en charge. Sayonara Wild Hearts et Grindstone vous permettent tous deux d'utiliser la saisie tactile ou un gamepad pour jouer sur iOS.

Les boutons et les sticks analogiques d'une manette de jeu, ainsi que la souris et le clavier sur les plateformes qui les prennent en charge, offrent un accès physique à un large éventail de joueurs.

Vous devrez peut-être envisager de modifier le gameplay pour permettre aux joueurs d'utiliser différentes méthodes d'entrée dans votre jeu.

→ [Pour en savoir plus, cliquez ici](#)

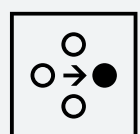


2 Cartographie des actions

2.1	Introduction à la cartographie d'action
2.2	Remapping
2.3	Empilage des entrées
2.4	Entrées simultanées
2.5	Interchanger l'analogique et le numérique
2.6	Méthodes d'entrée
2.7	Cartographie contextuelle
2.8	Réduire le nombre total d'entrées

Pour chaque périphérique d'entrée pris en charge par votre jeu, certaines ou toutes les entrées effectueront des actions différentes. Le fait de permettre aux joueurs de configurer l'entrée spécifique associée à chaque action leur permet d'utiliser les entrées qui leur sont les plus accessibles.

→ [Pour en savoir plus, cliquez ici](#)

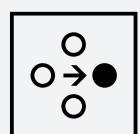


2.1 Introduction à la cartographie d'action

Chaque jeu contient des actions telles que sauter ou tirer que le joueur peut effectuer en utilisant différentes entrées, comme les boutons d'une manette. Dans la plupart des cas, les développeurs décident de l'entrée que le joueur utilisera pour chaque action, lors de la création du jeu.

Certains joueurs peuvent avoir du mal à atteindre physiquement ou à contrôler précisément certaines entrées et préféreront donc utiliser d'autres entrées. En permettant aux joueurs de changer les entrées qui contrôlent les actions, vous leur permettez de créer une disposition qui leur convient. Bien que la possibilité de choisir parmi des dispositions préétablies puisse être intéressante, il est préférable de laisser les joueurs associer les actions individuellement aux entrées de leur choix, pour chaque plate-forme et périphérique d'entrée pris en charge par votre jeu.

→ [Pour en savoir plus, cliquez ici](#)



2.2 Remapping

L'idéal serait de permettre aux joueurs de remapper n'importe quelle action à n'importe quelle entrée, à n'importe quel moment du jeu.

Dans Super Smash Bros. Ultimate, si vous appuyez sur le bouton X, votre personnage sautera. Mais si vous remappez l'entrée X à l'action Attraper, cela signifie qu'en appuyant sur X, votre personnage attrapera au lieu de sauter.

Les joueurs peuvent vouloir associer les actions qu'ils considèrent comme les plus importantes aux entrées qu'ils trouvent les plus facilement accessibles.

Dans Gran Turismo Sport, vous pouviez remapper le bouton Carré du frein à main à la marche arrière si vous pensiez que vous auriez besoin de reculer plus souvent qu'avec le frein à main, et que le Carré était une entrée plus confortable. Et pour vous assurer que vous avez toujours accès à toutes les actions du jeu, vous pouvez alors affecter le bouton Triangle au frein à main.

Dans certains cas, les développeurs peuvent décider d'automatiser le processus de mappage des actions manquantes pour le joueur, mais souvent, il est préférable d'informer le joueur qu'il n'a pas accès à une action afin qu'il soit pleinement conscient de ce qui a été modifié, et dans certains cas, le joueur peut décider que cette action n'est pas essentielle pour jouer à un jeu.

Vous pouvez présenter le remappage comme un changement de l'action effectuée par une entrée. Par exemple, vous pouvez laisser le joueur décider de l'action du bouton X. Ou vous pouvez présenter le remappage comme un changement de l'entrée qui effectue une action. Par exemple, en laissant le joueur décider de la manière d'attaquer. Cette méthode de remappage peut être plus facile à comprendre pour le joueur.

En général, le joueur sélectionne une action et le jeu lui demande alors une entrée. Le joueur appuie sur un bouton, ou active toute entrée valide, et cela est enregistré et mappé à l'action sélectionnée.

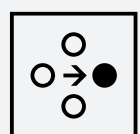
Le remappage dans Hollow Knight fonctionne de cette manière. Ainsi, si vous sélectionnez une action telle que Dash et que vous appuyez sur A, Dash sera désormais associé au bouton A.

Dans certains cas, les développeurs peuvent décider d'automatiser le processus de mappage des actions manquantes pour le joueur, mais souvent, il est préférable d'informer le joueur qu'il n'a pas accès à une action afin qu'il soit pleinement conscient de ce qui a été modifié, et dans certains cas, le joueur peut décider que cette action n'est pas essentielle pour jouer à un jeu.

Vous pouvez présenter le remappage comme un changement de l'action effectuée par une entrée. Par exemple, vous pouvez laisser le joueur décider de l'action du bouton X. Ou vous pouvez présenter le remappage comme un changement de l'entrée qui effectue une action. Par exemple, en laissant le joueur décider de la manière d'attaquer. Cette méthode de remappage peut être plus facile à comprendre pour le joueur.

En général, le joueur sélectionne une action et le jeu lui demande alors une entrée. Le joueur appuie sur un bouton, ou active toute entrée valide, et cela est enregistré et mappé à l'action sélectionnée.

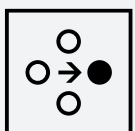
Le remappage dans Hollow Knight fonctionne de cette manière. Ainsi, si vous sélectionnez une action telle que Dash et que vous appuyez sur A, Dash sera désormais associé au bouton A.



2.2 Remapping (Suite du site)

Dans Forza Horizon 4, vous pouvez choisir parmi un certain nombre de configurations créées par les développeurs, mais à partir de celles-ci, vous pouvez ensuite créer vos propres configurations, en les utilisant comme point de départ. Ainsi, si vous créez votre propre configuration et que vous sélectionnez l'action Accélérer, vous serez invité à saisir une entrée. L'entrée suivante sur laquelle vous appuyez sera associée à l'action Accélérer.

→ [Pour en savoir plus, cliquez ici](#)



2.3 Empilage des entrées

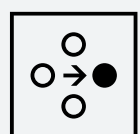
Il peut être utile de permettre aux joueurs d'associer plusieurs entrées à la même action.

Souvent, un jeu écrase l'entrée par défaut lors du remappage afin de conserver les entrées, mais dans les jeux où des entrées supplémentaires sont disponibles, les joueurs peuvent vouloir utiliser plusieurs entrées différentes pour effectuer la même action.

Cela peut s'expliquer par le fait que, même si le joueur préfère généralement utiliser une entrée particulière pour effectuer une action, il peut y avoir des cas où le jeu exige que plusieurs actions soient effectuées en même temps ou en succession rapide, et dans ces situations seulement le joueur peut vouloir utiliser une entrée différente à la place.

Par exemple, dans Celeste, une personne peut sauter en utilisant le bouton A dans la majorité des situations, mais lorsqu'elle escalade un mur, elle maintient déjà la gâchette droite enfoncée, donc une autre entrée pour le saut peut être plus facile pour elle, peut-être une entrée plus proche de la gâchette droite, comme le pare-chocs droit.

→ [Pour en savoir plus, cliquez ici](#)



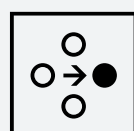
2.4 Entrées simultanées

Si les joueurs doivent accéder à plusieurs entrées en même temps, laissez-les remapper chacune de ces entrées.

Dans God of War, il est possible d'accéder au mode Rage en appuyant simultanément sur L3 et R3. Cela peut être remappé en Croix et Cercle, deux entrées qui pourraient être plus accessibles pour certaines personnes.

L'idéal serait donc de permettre aux joueurs d'associer chaque action à une seule entrée. Pour accéder au mode caméra dans Ghost Recon Breakpoint, il faut également appuyer sur L3 et R3 en même temps, mais il est possible de l'associer à une seule entrée. Ici, elle est réglée sur Up sur le D-Pad.

→ [Pour en savoir plus, cliquez ici](#)



2.5 Interchanger l'analogique et le numérique

Permettez aux joueurs de remapper les entrées numériques et analogiques, et de passer de l'une à l'autre.

En plus de remapper les entrées numériques, comme le bouton A et le bouton Y, les joueurs peuvent remapper les entrées analogiques, comme les gâchettes et les sticks analogiques.

Le mode Southpaw est une option que l'on trouve dans certains jeux à la première personne et qui permet d'invertir les fonctions des sticks gauche et droit. Ainsi, la caméra sera désormais contrôlée par le stick gauche, ce que certains joueurs préfèrent.

Souvent, il est préférable d'inclure l'interchangeabilité entre les entrées analogiques et numériques, le cas échéant. Cela peut être utile pour les joueurs qui préfèrent appuyer sur un bouton plutôt que de bouger un stick dans certaines directions, ou vice versa.

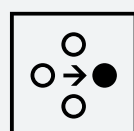
Un bouton peut servir de direction sur un stick analogique, par exemple. Comme c'est le cas dans Dirt Rally 2, qui vous permet de réaffecter la direction gauche et droite de l'axe horizontal du stick gauche à deux entrées numériques différentes. Ici, Carré dirige maintenant la voiture vers la gauche, et Croix dirige la voiture vers la droite.

De même, une entrée analogique, comme une gâchette ou une direction sur un stick analogique, peut faire office de bouton. Untitled Goose Game permet d'associer des actions numériques comme Crouch et Grab à des entrées analogiques. Ici, nous changeons Grab de A à Right sur le stick droit.

Il peut être nécessaire de séparer les actions multiples contrôlées par une seule entrée analogique pour permettre le mappage sur des axes et directions individuels. Par exemple, en séparant le mouvement dans chaque direction individuelle.

Dans Cuphead, chaque direction de mouvement est normalement affectée à une direction du stick gauche, mais il est possible d'affecter une ou plusieurs de ces directions à des entrées numériques. Ainsi, ici, au lieu d'appuyer sur le stick gauche, nous appuyons sur Y.

→ [Pour en savoir plus, cliquez ici](#)



2.6 Méthodes d'entrée

Permettez aux joueurs d'utiliser d'autres méthodes de saisie pour chaque action lorsque cela est possible.

Certains jeux peuvent offrir aux joueurs des méthodes d'entrée supplémentaires pour certaines actions, comme l'utilisation de la commande de mouvement pour se diriger dans un jeu de conduite. Certaines méthodes d'entrée peuvent être inaccessibles à certains joueurs, il est donc important de permettre à ces actions d'être associées à des entrées utilisant une méthode d'entrée différente.

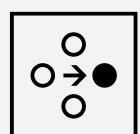
Mario Kart 8 Deluxe donne à chaque joueur le choix d'associer la direction à un mouvement, au stick gauche ou au D-Pad avant de commencer une course. Le jeu a fait des ajustements à la direction afin qu'elle fonctionne de manière similaire, quelle que soit la méthode de saisie utilisée.

Gravity Rush 2 sur PlayStation 4 vous offre la possibilité de contrôler la caméra en utilisant soit les mouvements et la rotation de la manette Dualshock 4, soit le stick analogique.

Splatoon 2 et Superhot sur Nintendo Switch permettent aux joueurs de choisir d'utiliser les commandes de mouvement ou le stick droit pour viser et regarder.

Il devrait en être de même pour le tactile. Days Gone utilise le pavé tactile de la DualShock 4 pour naviguer dans les menus, mais vous permet également d'utiliser les pare-chocs gauche et droit comme alternative.

→ [Pour en savoir plus, cliquez ici](#)



2.7 Cartographie contextuelle

Permettez aux joueurs de remapper pour chaque contexte dans un jeu lorsque cela est possible.

Pendant un jeu, l'ensemble des actions disponibles pour un joueur peut changer en fonction du contexte dans lequel il se trouve. Il peut s'agir de la conduite d'un véhicule, de l'attaque ou de la défense dans un jeu sportif, ou même d'un menu.

Par exemple, dans Overwatch, lorsque vous jouez le rôle de Reinhardt, vous pouvez lever un bouclier avec une entrée, ou charger en avant avec une autre. Mais si vous passez ensuite à un autre personnage, bien que certaines actions comme le saut soient toujours disponibles, l'ensemble des actions disponibles, et donc le contexte, ont changé.

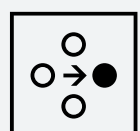
Vous pourriez avoir des mappings globaux pour les actions qui sont partagées entre les contextes, mais ensuite permettre aux joueurs de remapper pour chaque contexte également. Ainsi, dans Overwatch, il est possible d'attribuer des actions de manière globale, mais aussi de les remplacer en modifiant les mappages d'actions pour chaque personnage individuellement.

Ghost Recon Breakpoint permet aux joueurs de remapper en fonction du contexte dans lequel ils se trouvent, par exemple s'ils sont à pied ou dans un véhicule.

Les menus doivent également être considérés comme un contexte. Dark Souls Remastered vous permet de remapper de nombreuses actions disponibles lors de la navigation dans le menu.

Slay the Spire fait de même, tout en vous permettant de réaffecter Confirmation et Cancel à n'importe quelle entrée.

→ [Pour en savoir plus, cliquez ici](#)



2.8 Réduire le nombre total d'entrées

Aidez les joueurs en réduisant le nombre d'entrées nécessaires pour jouer à votre jeu.

Le remappage permet aux joueurs d'utiliser les entrées qu'ils préfèrent et auxquelles ils ont plus facilement accès. Le remappage peut également aider les joueurs en réduisant le nombre total d'entrées nécessaires pour jouer à un jeu.

Le simple fait d'ajouter la possibilité de remapper les commandes pourrait aider les joueurs à réduire le nombre d'entrées qu'ils utilisent, car certains joueurs peuvent remapper les entrées en cours de jeu pour effectuer certaines des actions les moins courantes, bien que cela ne soit pas idéal.

Une meilleure façon de permettre aux joueurs de le faire est le remappage contextuel. Autorisez les joueurs à utiliser la même entrée pour différentes actions, si les actions auxquelles elles sont liées s'excluent mutuellement et que vous ne pourriez jamais les effectuer en même temps.

Dans *Sea of Thieves*, lorsque vous ramez sur un bateau, vous ne pouvez ni sauter ni recharger. Vous pouvez donc réaffecter A et X au coup de rame gauche et droit, de sorte que vous n'avez plus besoin d'utiliser les gâchettes.

En général, plus il y a de contextes, plus il y a de chances que le joueur puisse réduire le nombre total de contrôles.

Toute instance où l'ensemble des actions disponibles pour le joueur change doit être considérée comme un contexte différent, même si les contextes ne diffèrent que par une seule action. Même quelque chose comme le fait de regarder ou d'être près d'un objet interactif, comme une porte, ou le fait que votre personnage soit dans les airs pourrait être considéré comme un contexte différent.

Laissez le joueur réaffecter la même entrée à plus d'une action, si ces actions peuvent être effectuées en même temps sans affecter le cœur du jeu. Et si le cœur du jeu risque d'être affecté, laissez les joueurs décider par eux-mêmes des compromis à faire.

Battlefield V vous permet de le faire. Ainsi, vous pouvez associer les fonctions Avancer et Sauter à la touche Haut du stick gauche, de sorte que les deux actions seront exécutées en même temps lorsque vous appuierez sur la touche Haut du stick gauche, ce qui signifie que vous n'aurez plus besoin d'un bouton supplémentaire pour sauter.

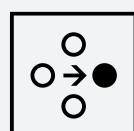
Si le fait de permettre aux joueurs de configurer eux-mêmes ces paramètres peut être utile, les options ou les valeurs par défaut qui réduisent le nombre total d'entrées requises peuvent montrer aux joueurs différentes façons de jouer.

Super Smash Bros. Ultimate offre la possibilité de sauter en utilisant la touche Up du stick gauche, ce qui permet de ne plus avoir besoin de bouton pour sauter.

NHL propose un schéma NHL '94 qui utilise un nombre réduit d'entrées pour jouer.

Certains jeux ont ajouté des options qui permettent de jouer avec un seul stick là où normalement deux seraient nécessaires. Souvent, un pour les mouvements et un pour la caméra ou la visée.

Shadow of the Tomb Raider propose un mode à un seul stick, qui est rendu possible en considérant la visée comme un contexte différent. Pendant la visée, le contrôle du stick analogique passe du mouvement au contrôle de la caméra, ce qui rend inutile l'utilisation d'un second stick.

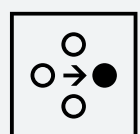


2.8 Réduire le nombre total d'entrées (Suite du site)

GEARS 5 propose également l'option de visée à l'aide d'un seul stick, mais l'étend en proposant un mode single stick comme choix distinct qui vous permet de vous déplacer et de contrôler la caméra à l'aide d'un seul stick, même si vous ne visez pas.

Lorsque vous évaluez les commandes que les joueurs utiliseront, réfléchissez à la façon dont votre jeu pourrait inclure un moyen de jouer avec moins d'entrées. Vous pouvez avoir des options qui vont au-delà de la modification de la façon dont les entrées sont gérées et qui modifient également le gameplay, en aidant le joueur et en réduisant le nombre total d'entrées.

→ [Pour en savoir plus, cliquez ici](#)

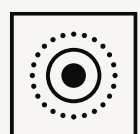


3 Interactions d'entrée

3.1	Introduction aux interactions d'entrée
3.2	Configuration des interactions
3.3	Tenue continue
3.4	Définir les durées de maintien
3.5	Presses répétées
3.6	Méthodes d'entrée
3.7	Interactions contextuelles
3.8	Réduire le nombre total d'entrées

Une fois qu'une entrée est associée à une action, le joueur doit interagir avec cette entrée d'une manière spécifique pour effectuer cette action. Il est important de permettre aux joueurs de configurer ces interactions lorsque cela est possible, et de fournir des alternatives aux interactions plus compliquées que certains joueurs peuvent trouver difficiles.

→ [Pour en savoir plus, cliquez ici](#)



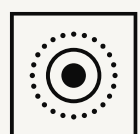
3.1 Introduction aux interactions d'entrée

Pour effectuer une action dans un jeu, le joueur doit interagir avec une ou plusieurs entrées d'une manière spécifique. L'exemple le plus courant consiste à appuyer sur un bouton ou sur une autre entrée numérique pour que quelque chose se produise.

Chaque interaction est constituée d'un nombre quelconque d'événements d'entrée et peut également être séparée par un temps. Alors que les interactions complexes peuvent être composées de nombreux événements d'entrée avec un temps entre chacun d'eux, les interactions plus simples peuvent n'impliquer qu'un seul événement d'entrée.

Certains joueurs peuvent avoir des difficultés avec certaines interactions, il est donc important de leur permettre de les modifier pour chaque action, dans la mesure du possible, quelle que soit la plateforme sur laquelle ils se trouvent, ou le dispositif ou la méthode d'entrée qu'ils utilisent. Cela peut souvent se faire sans modifier le comportement des actions elles-mêmes.

→ [Pour en savoir plus, cliquez ici](#)



3.2 Configuration des interactions

Laissez les joueurs décider de l'événement d'entrée qui exécute une action, et du moment de cet événement.

Chaque interaction d'entrée dans un jeu contient un ou plusieurs événements d'entrée. Dans le cas d'une entrée numérique, il peut s'agir d'une pression ou d'un relâchement de cette entrée.

Vous pouvez permettre aux joueurs d'ajuster les événements qui exécutent chaque action. Vous pourriez laisser les joueurs choisir qu'une action soit exécutée lorsqu'une entrée est relâchée, ou peut-être à la deuxième pression d'une entrée dans une séquence.

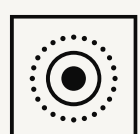
S'il est utile de permettre aux joueurs de personnaliser les interactions d'entrée de cette manière, il est également important de s'assurer que les joueurs peuvent choisir d'exécuter une action dès la première pression sur une entrée, lorsque cela est possible.

Les interactions d'entrée contiennent souvent des éléments de temporisation en plus de ces événements d'entrée, que vous pouvez également laisser le joueur configurer. Si une entrée doit être relâchée avant ou après avoir été maintenue pendant un laps de temps spécifique pour qu'une action soit exécutée, vous pouvez permettre aux joueurs d'ajuster ce temps pour personnaliser davantage l'interaction.

Read Dead Redemption 2 vous permet de définir globalement la durée pendant laquelle un bouton doit être maintenu enfoncé avant qu'il n'exécute une autre action, ce qui peut être utile pour ceux qui sont incapables de relâcher un bouton rapidement.

Si ces interactions d'entrée peuvent prendre n'importe quelle forme, il y en a certaines en particulier qui reviennent d'un jeu à l'autre, et qui peuvent être difficiles pour certains joueurs. Nous allons essayer de couvrir les exemples les plus courants de ces interactions et ce que les développeurs ont proposé comme alternative dans chaque cas.

→ [Pour en savoir plus, cliquez ici](#)



3.3 Tenue continue

Fournissez des options alternatives pour les actions qui nécessitent de maintenir une entrée en permanence.

Dans certains jeux, vous devrez maintenir une entrée enfoncée pour effectuer une action en continu. Par exemple, faire glisser un objet dans un jeu de type point and click. Une alternative à cette interaction pourrait être d'appuyer une fois sur l'entrée pour prendre l'objet, puis une autre fois pour le lâcher.

Certains jeux de tir à la première et à la troisième personne offrent une option similaire pour la visée, comme *The Last of Us Part II* qui vous permet de régler l'action de visée de Hold à Toggle, ce qui signifie que la visée est activée et désactivée lorsque vous appuyez sur le bouton.

The Last of Us vous permet également de régler de nombreuses autres actions qui nécessitent un maintien sur un basculement à la place. Par exemple, le tir à l'arc peut être réglé de "Hold" à "Taps", ce qui signifie qu'une seule pression sur le bouton permet de tirer l'arc, et qu'une pression ultérieure permet de tirer.

Toujours dans *Hob* sur Nintendo Switch, vous pouvez modifier le type d'interaction pour saisir des objets. Avec l'option Hold to Grab réglée sur Off, il suffit d'appuyer une fois sur le bouton pour saisir un objet, puis une seconde fois pour le relâcher, plutôt que de maintenir le bouton enfoncé.

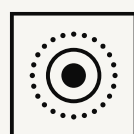
La possibilité d'appuyer sur une entrée au lieu de la maintenir enfoncée pourrait également s'appliquer aux mouvements dans votre jeu. Dans *Ghost Recon Breakpoint*, il existe une action appelée Auto-Move qui vous permet effectivement de basculer vers l'avant au lieu de maintenir le stick dans une certaine direction. Le joueur peut décider d'associer cette action à la touche Up du stick analogique afin de n'avoir à pousser le stick vers le haut qu'une seule fois pour activer le déplacement, puis une seule fois pour l'arrêter. Il peut aussi l'associer à une pression sur un bouton, ce qui lui permet de jouer avec un seul stick, selon le jeu.

Les menus radiaux peuvent représenter un défi pour certains joueurs, car il faut souvent maintenir un bouton enfoncé pour que le menu reste ouvert. Vous pouvez donc prévoir un paramètre qui autorise une seule pression sur le bouton pour ouvrir le menu, puis une pression ultérieure pour le fermer. Comme on peut le trouver dans *Sea of Thieves*.

Pour effectuer une sélection, vous devez souvent maintenir le stick dans une direction tout en appuyant sur un bouton. Cela peut s'avérer difficile pour les joueurs qui ne sont pas capables d'utiliser plusieurs entrées en même temps, c'est pourquoi une option permettant de contourner ce problème peut être utile.

Sea of Thieves dispose d'un paramètre qui mémorise la dernière direction dans laquelle le stick a été positionné. Vous pouvez donc lâcher le stick une fois qu'il se trouve sur l'objet ou l'arme que vous voulez sélectionner, puis appuyer sur un bouton pour confirmer la sélection.

→ [Pour en savoir plus, cliquez ici](#)



3.4 Définir les durées de maintien

Permettez aux joueurs de modifier les interactions qui nécessitent de maintenir une entrée pendant une durée spécifique.

Parfois, il suffit de maintenir une entrée pendant un certain temps pour effectuer une action. Il peut s'agir d'une durée importante ou d'un maintien très bref. Pour certains joueurs, même un maintien court peut être difficile, proposez donc des alternatives lorsque cela est possible.

Dans Fortnite, par exemple, vous devez maintenir un bouton enfoncé pendant un certain temps pour ouvrir un coffre à butin. Si vous relâchez le bouton avant la fin du temps imparti, l'action ne sera pas activée et le minuteur sera réinitialisé.

Une alternative utile serait de permettre aux joueurs d'appuyer une fois sur le bouton, et que l'action s'active automatiquement une fois la durée définie écoulée.

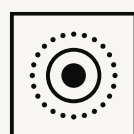
C'est ce qui se passe si nous activons l'option Taper pour chercher. Dès que le bouton est enfoncé, le minuteur démarre, et le fait de relâcher le bouton ne réinitialise pas le minuteur et n'empêche pas l'ouverture du coffre.

Sea of Thieves vous permet d'activer un paramètre similaire pour toutes ces interactions que l'on trouve dans le jeu. Des actions telles que le chargement du canon et la réparation de la coque peuvent désormais être effectuées en appuyant sur un seul bouton.

Ces interactions pourraient également être conçues de telle sorte que si un joueur appuie à nouveau sur l'entrée avant que l'action ne soit activée, la minuterie s'arrêtera et l'action ne sera pas exécutée. C'est ce qui se passe généralement lorsqu'on relâche un bouton dans les interactions de maintien.

Si vous réglez l'artisanat dans The Last of Us Part II sur une bascule au lieu d'un maintien, l'artisanat peut maintenant être effectué en appuyant sur un seul bouton, mais il peut également être annulé à tout moment avant que l'action ne soit terminée en appuyant à nouveau sur le bouton.

→ [Pour en savoir plus, cliquez ici](#)



3.5 Presses répétées

Permettez aux joueurs d'éviter les appuis répétés sur des boutons en succession rapide.

Si les joueurs doivent appuyer sur une entrée de manière répétée et en succession rapide pendant un certain temps, une option permettant d'éviter cela peut être utile.

Ici, dans God of War, vous devez appuyer sur un bouton de manière répétée et à un certain rythme pour progresser au-delà de cet événement. Une alternative à cela pourrait être de laisser le joueur maintenir le bouton enfoncé à la place.

Ainsi, si nous réglons l'option Pressions répétées sur Hold, il suffit de maintenir le bouton enfoncé pour progresser, dans ce cas, en mettant l'axe du pont en place.

Le même paramètre est disponible dans Uncharted 4. Si l'option Pressions répétées sur les boutons est réglée sur Maintenir, tous les événements qui nécessitent habituellement de toucher un bouton de manière répétée peuvent maintenant être exécutés en maintenant le bouton enfoncé.

Comme le maintien d'un bouton peut encore être difficile pour certains, fournir d'autres options peut également être utile, comme réduire le nombre et le rythme des pressions nécessaires. Dans Red Dead Redemption 2, le réglage de l'option Tap Assist réduira la vitesse à laquelle vous devez appuyer sur un bouton pour effectuer l'action.

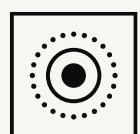
Et vous pouvez envisager de réduire l'interaction à une seule pression sur un bouton si possible.

Dans Metro Exodus, vous pouvez choisir d'utiliser une pression prolongée ou même une pression unique dans les options d'accessibilité. Avec le paramètre de pression activé, les actions qui nécessiteraient normalement de nombreuses pressions répétées peuvent désormais être exécutées en appuyant sur un seul bouton.

Il peut également y avoir des moments dans votre jeu où une action devrait idéalement être effectuée en succession rapide pendant une durée indéterminée. Pour ces actions, comme le tir d'un pistolet à feu unique ou l'exécution d'une attaque, des interactions de saisie alternatives peuvent être utiles pour certains joueurs.

Le paramètre Melee Combo de The Last of Us Part II affecte l'interaction des attaques de mêlée en combat rapproché. En le réglant sur Hold, il est possible de maintenir une entrée enfoncée pour continuer à attaquer, plutôt que d'avoir à appuyer plusieurs fois sur l'entrée pour chaque attaque de mêlée.

→ [Pour en savoir plus, cliquez ici](#)



3.6 Méthodes d'entrée

Permettez aux joueurs de modifier les interactions d'entrée pour toutes les méthodes d'entrée.

La possibilité de modifier les interactions de saisie doit également s'appliquer à toutes les méthodes de saisie prises en charge par votre jeu, telles que le toucher et le mouvement.

Broken Age, par exemple, vous permet de modifier l'interaction pour ramasser et placer des objets, de sélectionner et de faire glisser, à simplement sélectionner. Cette option est disponible pour chacune des plateformes prises en charge par le jeu. Ainsi, que vous jouiez avec une souris, une manette de jeu ou un périphérique tactile, vous pouvez toujours bénéficier de l'option de ne pas avoir à maintenir une entrée enfoncée.

→ [Pour en savoir plus, cliquez ici](#)



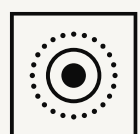
3.7 Interactions contextuelles

Considérez le contexte comme un moyen de permettre aux joueurs d'éviter les interactions complexes.

Les interactions complexes sont parfois incluses dans les jeux afin d'avoir plus d'une action associée à la même entrée, chaque action étant déclenchée par un type d'interaction différent. Dans ce cas, il est toujours possible de permettre aux joueurs de changer les interactions en quelque chose de plus accessible pour eux, si vous tenez compte du contexte dans lequel le joueur se trouve lorsqu'il effectue ces actions.

Dans Call of Duty Blackout, le fait de maintenir un bouton enfoncé pendant un certain temps permet de ramasser un objet, tandis que le fait de relâcher le même bouton avant ce délai vous oblige à recharger. Cependant, si vous réglez l'option de ramassage d'objet sur Press, le fait d'appuyer sur le bouton dans le contexte où vous pointez votre caméra vers l'objet ne ramassera l'objet que pendant le temps où vous le maintenez enfoncé, et en dehors de ce contexte, appuyer sur le bouton vous fera recharger.

→ [Pour en savoir plus, cliquez ici](#)



3.8 Réduire le nombre total d'entrées

Permettre aux joueurs de configurer les entrées pour effectuer des actions multiples et réduire ainsi le nombre total d'entrées.

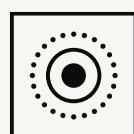
Il peut y avoir un avantage secondaire à laisser les joueurs configurer les interactions des entrées, à savoir la possibilité de réduire le nombre total d'entrées nécessaires pour jouer à un jeu.

Cela peut se faire en faisant en sorte qu'une entrée effectue plusieurs actions différentes, selon la façon dont elle est utilisée. Ainsi, appuyer sur une entrée peut effectuer une action, tandis qu'une interaction différente peut en effectuer une autre. Bien que cela puisse entraîner l'utilisation d'interactions plus complexes, pour les joueurs qui sont capables de les réaliser, cela signifie que moins d'entrées sont nécessaires dans l'ensemble.

Dans God of War, vous devez appuyer sur R3 pour saisir les ennemis étourdis par défaut. Mais il est possible de configurer la saisie pour qu'elle soit effectuée en maintenant la touche Cercle à la place, ce qui signifie que le bouton R3 n'est plus nécessaire. Ainsi, avec ce paramètre activé, le bouton Cercle peut maintenant effectuer deux actions : Interagir en appuyant dessus, et Saisir en maintenant la pression brièvement. Un paramètre similaire permet de passer d'une pression sur L3 à une pression sur la croix pour sprinter, ce qui réduit le nombre total d'entrées dans le jeu.

Dans Ghost Recon Breakpoint, il est possible de choisir l'interaction que vous souhaitez pour de nombreuses actions, entre Appuyer, Maintenir ou Double Tap. Ainsi, vous pouvez configurer le jeu de manière à ce qu'en appuyant sur un bouton, vous vous accroupissiez, mais qu'en maintenant ce même bouton, le personnage sprinte, et qu'en tapant deux fois sur ce bouton, vous effectuiez une action totalement différente.

→ [Pour en savoir plus, cliquez ici](#)

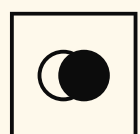


4 Sensibilité analogique

4.1	Introduction à la sensibilité analogique
4.2	Zone morte intérieure
4.3	Seuil extérieur
4.4	Courbes de réponse
4.5	Valeurs d'action
4.6	Axes et directions individuels
4.7	Méthodes d'entrée
4.8	Paramètres analogiques contextuels

De manière similaire aux interactions d'entrée, mais dans ce cas pour les actions qui sont contrôlées par des entrées analogiques, une action répondra à une entrée analogique d'une manière spécifique. En permettant aux joueurs de configurer la relation entre la valeur que le jeu reçoit de l'entrée et la valeur de l'action correspondante, ils peuvent personnaliser les contrôles du jeu d'une manière qui leur convient.

→ [Pour en savoir plus, cliquez ici](#)



4.1 Introduction à la sensibilité analogique

Pour les actions contrôlées par des entrées analogiques, comme le déplacement d'un personnage dans une certaine direction, l'accélération ou la direction dans un jeu de conduite, les développeurs décideront de la manière dont l'action répond à l'entrée analogique. La façon dont la vitesse d'un personnage augmente au fur et à mesure que l'on appuie sur un stick analogique, par exemple.

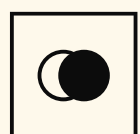
La façon dont une action réagit à une entrée analogique influence le niveau de contrôle qu'un joueur peut avoir sur une action particulière. Les joueurs qui ne sont pas capables d'appuyer à fond sur un stick analogique ne pourront peut-être pas déplacer un personnage à sa vitesse maximale, par exemple.

En permettant aux joueurs de modifier la relation entre la valeur que le jeu reçoit de l'entrée et la valeur de l'action correspondante, on leur permet de personnaliser une configuration en fonction de leur contrôle et du type d'entrée qu'ils utilisent.

La source de la valeur d'une entrée analogique varie en fonction du dispositif. Un bâton analogique, par exemple, peut utiliser la position du bâton le long de son axe pour déterminer la valeur, tandis qu'une souris peut utiliser la vitesse de déplacement le long d'un axe.

Nous allons montrer comment les développeurs ont permis aux joueurs de modifier leurs paramètres d'entrée analogique pour permettre un contrôle plus personnalisé. Ces paramètres affectent ce que l'on pourrait regrouper sous le terme général de "sensibilité". Il est important de donner aux joueurs un contrôle plus fin sur la façon dont une action analogique est gérée, pour chaque périphérique d'entrée et plate-forme que votre jeu prend en charge.

→ [Pour en savoir plus, cliquez ici](#)



4.2 Zone morte intérieure

Laissez les joueurs ajuster les zones mortes intérieures de chaque entrée en fonction de leur mouvement.

La zone morte intérieure est une zone comprise entre deux valeurs distinctes d'une entrée analogique, dans laquelle l'action liée ne sera pas activée. En permettant aux joueurs d'ajuster cette zone, ils peuvent choisir la quantité d'entrée requise pour lancer une action.

La possibilité d'augmenter la zone morte intérieure peut être utile aux joueurs dont les mouvements sont involontaires et qui essaient d'éviter d'effectuer une action involontaire. Diminuer la zone morte intérieure peut être utile pour les joueurs qui préfèrent lancer une action avec moins d'entrées de l'appareil, et donc moins de mouvements physiques en général.

Fortnite vous permet d'ajuster la zone morte de chaque manche lorsque vous utilisez un gamepad, comme le montre la zone bleue. Si la zone morte est réglée à 0,50 sur le stick droit, cela signifie que lorsque le stick se trouve dans la zone comprise entre le centre et la moitié de l'axe, il n'aura aucun effet et l'action de déplacer la caméra ne sera pas activée. En dehors de cette zone, l'action sera activée normalement.

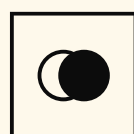
DiRT Rally 2.0 et Rocket League disposent de paramètres similaires, qui vous permettent de régler la zone morte intérieure du stick gauche. Cela permet de déterminer jusqu'où il faut pousser le stick pour que la voiture commence à se diriger.

En plus de vous permettre de modifier le comportement des sticks, Battlefield V dispose également de paramètres permettant de modifier les entrées de la gâchette. En modifiant la zone morte interne de la gâchette droite, vous pouvez décider de la distance à laquelle il faut appuyer sur la gâchette pour que le véhicule commence à accélérer.

Il convient de noter que les zones mortes internes peuvent également être appliquées aux actions numériques, lorsqu'elles sont mappées sur des entrées analogiques. Dans Battlefield V, l'action numérique du tir d'une arme est également affectée par le réglage de ces zones mortes de la gâchette. Dans ce cas, l'arme ne tirera pas tant que la gâchette n'aura pas atteint la distance définie.

Certaines plateformes vous permettront d'ajuster les zones mortes à l'échelle mondiale. L'application Accessoires Xbox propose des réglages de zone morte pour la manette Xbox Elite, par exemple. Cependant, il est également important de pouvoir régler ces paramètres dans un jeu, afin de s'assurer, dans la mesure du possible, qu'ils peuvent être modifiés individuellement pour différentes actions et dans différents contextes.

→ [Pour en savoir plus, cliquez ici](#)



4.3 Seuil extérieur

L'ajustement du seuil extérieur peut aider les joueurs à réaliser pleinement une action.

Le seuil extérieur est l'opposé de la zone morte intérieure, en ce sens qu'il s'agit d'une zone entre deux valeurs d'une entrée analogique où une action sera activée à sa valeur maximale. Le point auquel un personnage se déplacera à sa vitesse maximale, par exemple.

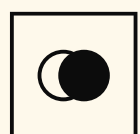
Permettre aux joueurs d'ajuster cette zone peut permettre à certains joueurs d'atteindre la valeur maximale de l'action avec moins de mouvements physiques.

Dans Apex Legends, vous pouvez ajuster le seuil extérieur de la visée. Ainsi, si nous augmentons la valeur pour qu'elle couvre une plus grande partie du graphique, lorsque vous visez dans le jeu, vous devez pousser le manche moins loin pour que la caméra tourne à sa vitesse maximale.

Battlefield V dispose de paramètres permettant de modifier le seuil extérieur à la fois pour les sticks et pour les gâchettes. Dans le cas des gâchettes, il s'agit du seuil d'entrée maximum. En abaissant cette valeur, on réduit la distance sur laquelle il faudra appuyer sur la gâchette avant qu'un véhicule n'atteigne son accélération maximale, par exemple.

Forza Horizon 4 offre la possibilité de modifier le seuil extérieur pour différentes actions comme la direction, l'accélération, le freinage et l'utilisation de l'embrayage.

→ [Pour en savoir plus, cliquez ici](#)



4.4 Courbes de réponse

Laissez les joueurs ajuster les courbes de réponse pour personnaliser leur contrôle d'une action.

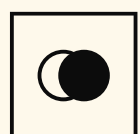
Les actions analogiques, qui peuvent prendre de nombreuses valeurs différentes entre la zone morte intérieure et le seuil extérieur, répondront à l'entrée du joueur d'une manière spécifique, en fonction de la sensation choisie par le développeur.

La courbe de réponse, qui décrit cette relation, peut être ajustée pour rendre l'action plus ou moins sensible à différentes valeurs d'entrée. En permettant aux joueurs d'ajuster la courbe en fonction de la façon dont ils utilisent leurs entrées, ils peuvent mieux contrôler l'action.

Les paramètres du contrôleur d'entrée Steam, par exemple, vous permettront de choisir parmi plusieurs pré-réglages lorsque vous utilisez une manette de jeu. Si vous choisissez l'option Agressif, l'action réagira très rapidement lorsque vous déplacerez le stick, et deviendra moins sensible une fois que vous aurez passé un certain point de la courbe. En choisissant l'option Détendue, vous obtiendrez l'effet inverse : la réponse sera plus lente au départ, mais la valeur de l'action augmentera très rapidement une fois que le stick aura atteint un certain point. Comme pour d'autres aspects de l'accessibilité, il peut être préférable d'inclure ces paramètres dans le jeu.

Apex Legends vous offre un niveau de contrôle très fin pour configurer la courbe de réponse de la visée. Notez sur le graphique comment le réglage de la courbe de réponse n'affecte que la zone située entre la zone morte intérieure et le seuil extérieur, où l'action n'est ni à sa valeur minimale ni à sa valeur maximale.

→ [Pour en savoir plus, cliquez ici](#)



4.5 Valeurs d'action

Permettez aux joueurs de modifier la valeur maximale et minimale d'une action si possible.

Jusqu'à présent, avec les paramètres mentionnés, il n'a pas été possible de modifier les valeurs minimales et maximales que l'action peut prendre, mais seulement la façon dont une entrée répond à ces deux valeurs et entre ces deux valeurs.

Cela est dû au fait que certaines actions doivent avoir une valeur maximale ou minimale définie. Par exemple, la course dans Battlefield V a une valeur maximale définie. Le dépassement de cette valeur pourrait avoir un effet négatif sur le jeu ou donner au joueur un avantage injuste dans un match compétitif.

Cependant, pour les actions dont la valeur maximale ou minimale peut être ajustée, comme la vitesse de déplacement d'une caméra par exemple, permettre aux joueurs de modifier ces valeurs peut offrir un meilleur contrôle.

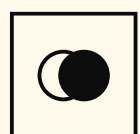
Une façon de procéder pourrait être de multiplier la valeur de l'action par un certain facteur à chaque valeur d'entrée, de sorte que l'action devienne plus ou moins sensible dans l'ensemble.

Par exemple, dans Battlefield V, vous pouvez régler la sensibilité de la visée, ce qui signifie que lorsque vous visez, la caméra tourne plus ou moins vite lorsque vous déplacez le stick analogique. Ainsi, si la sensibilité de visée est ajustée à 2,5 fois ce qu'elle était auparavant, la caméra se déplacera 2,5 fois plus vite qu'avant en réponse au même mouvement du stick.

De même, dans DiRT Rally 2.0, modifier la sensibilité de la direction modifiera la vitesse à laquelle vous tournez, jusqu'à une limite maximale.

Dans Gorogoa, vous pouvez régler la vitesse du curseur dans le jeu, ce qui signifie que la vitesse à laquelle vous déplacez la souris, ou la distance à laquelle vous déplacez un stick analogique, aura plus ou moins d'effet sur la vitesse de déplacement du curseur.

→ [Pour en savoir plus, cliquez ici](#)



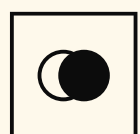
4.6 Axes et directions individuels

Laissez les joueurs régler les paramètres analogiques individuellement pour chaque axe et direction d'une entrée.

Si possible, vous devriez envisager de permettre au joueur de régler tous les paramètres analogiques mentionnés pour chaque axe, ou même pour chaque direction d'une entrée.

En proposant des options permettant de modifier les paramètres de sensibilité horizontale et verticale, *The Last of Us Part II* et *Rainbow Six Siege* permettent au joueur de modifier les paramètres analogiques indépendamment sur chaque axe pour contrôler la caméra. Ainsi, si le joueur souhaite que le déplacement de la caméra sur l'axe horizontal soit ressenti d'une manière spécifique, il peut le modifier sans affecter le déplacement sur l'axe vertical, ou vice versa.

→ [Pour en savoir plus, cliquez ici](#)



4.7 Méthodes d'entrée

Donnez aux joueurs la possibilité de régler leurs paramètres analogiques pour chaque méthode de saisie.

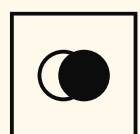
Idéalement, les paramètres analogiques devraient être disponibles pour les mouvements de la souris et du stick analogique, mais aussi pour toute autre méthode d'entrée prise en charge par votre jeu, comme le toucher et le mouvement.

Dans Dreams, vous pouvez régler la sensibilité du curseur, qui détermine la vitesse à laquelle votre diabolon se déplace à la fois lorsque vous utilisez les sticks gauche et droit, ou le mouvement des manettes.

Dans Splatoon 2, vous pouvez régler séparément la sensibilité de la manette de mouvement ou de la manette droite, selon la méthode que vous choisissez pour viser.

Asphalt 9 Legends sur iOS vous permet de modifier la sensibilité de la direction, que vous utilisiez des commandes tactiles ou d'inclinaison.

→ [Pour en savoir plus, cliquez ici](#)



4.8 Paramètres analogiques contextuels

Permettre aux joueurs de régler les paramètres analogiques individuellement en fonction du contexte.

Les paramètres analogiques devraient également être ajustables en fonction du contexte.

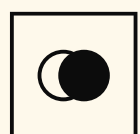
Par exemple, Battlefield V et Sea of Thieves vous permettent de régler la sensibilité de la caméra en fonction de plusieurs contextes.

Dans Sea of Thieves, si nous augmentons la sensibilité de Eye of Reach, la caméra se déplacera plus rapidement lorsque vous viserez avec cette arme, mais en dehors de ce contexte, la vitesse de la caméra ne sera pas affectée.

De même, The Last of Us Part II vous permet d'ajuster la sensibilité de la caméra séparément pour viser et pour regarder autour de vous normalement, et selon les axes horizontal et vertical dans les deux cas.

Vous trouverez plus d'informations sur les réglages analogiques, comme les assists, dans nos vidéos de gameplay.

→ [Pour en savoir plus, cliquez ici](#)

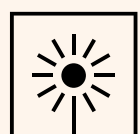


5 Information

5.1	Introduction à l'information
5.2	Informations sur les actions
5.3	Informations sur le jeu
5.4	Commentaires
5.5	Informations sur les paramètres
5.6	Configurations d'essai

Une façon de modifier la jouabilité sans changer le comportement fondamental du jeu consiste simplement à fournir au joueur plus d'informations sur le jeu pendant qu'il joue. La quantité d'informations que vous êtes en mesure de fournir et la manière dont ces informations sont présentées auront une incidence sur la facilité avec laquelle le joueur pourra trouver une façon de jouer qui lui convient.

→ [Pour en savoir plus, cliquez ici](#)



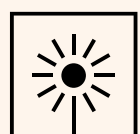
5.1 Introduction à l'information

En fournissant aux joueurs des informations sur les différentes parties de votre jeu, vous leur permettrez de tirer le meilleur parti de la configuration d'entrée qu'ils utilisent.

Il peut s'agir d'informations sur la façon d'effectuer certaines actions ou sur la meilleure façon de progresser dans le jeu. Il peut aussi s'agir d'informations sur les différentes façons dont le joueur peut configurer les diverses options de votre jeu, afin d'optimiser la façon dont il souhaite jouer.

La quantité d'informations que vous êtes en mesure de fournir et la façon dont ces informations sont présentées auront une incidence sur la facilité avec laquelle le joueur pourra trouver une façon de jouer qui lui convient.

→ [Pour en savoir plus, cliquez ici](#)



5.2 Informations sur les actions

Donnez aux joueurs des informations sur les actions disponibles et les entrées requises pendant le jeu.

Informers les joueurs sur les actions qu'ils peuvent effectuer dans le jeu, à la fois de manière générale et pour des contextes spécifiques, peut être utile pour le joueur s'il veut savoir quelles entrées sont nécessaires pour jouer.

Bien qu'un écran de contrôle indiquant à quelle action correspond chaque entrée puisse être utile, il peut s'avérer moins flexible lorsqu'il s'agit de montrer les contrôles pour différents contextes et pour différentes interactions d'entrée.

Les invites et les rappels qui indiquent les entrées et les interactions nécessaires pour effectuer des actions tout en jouant activement peuvent être une façon plus compréhensible de présenter les commandes.

Si possible, faites en sorte que les invites changent en fonction de la configuration d'entrée que le joueur utilise actuellement. Vous pouvez par exemple changer les invites en fonction des entrées et des interactions que le joueur a liées à chaque action.

Dans *God of War*, si l'action Attraper passe de Cliquer L3 à Tenir le cercle, l'invite qui s'affiche lorsque vous êtes en mesure d'effectuer une action Attraper affichera Tenir le cercle pour correspondre au mappage et à l'interaction actuels.

En plus d'avoir des invites de saisie pour des actions spécifiques, il peut être utile de rappeler au joueur les actions qu'il peut effectuer à tout moment et les entrées auxquelles elles sont associées.

Dans *Monster Hunter World*, vous avez la possibilité d'activer un guide des boutons qui affiche en permanence un certain nombre d'actions que vous pouvez effectuer en tant que joueur. La liste des actions change également en fonction du contexte dans lequel vous vous trouvez et donc des actions disponibles.

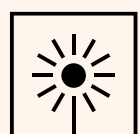
Si vous utilisez des invites de saisie dans votre jeu, vous devez également essayer de tenir compte des différentes méthodes de saisie, telles que le toucher et le mouvement, si une action est contrôlée de cette manière.

Et essayez de prendre en charge des invites pour le plus grand nombre possible de périphériques pris en charge par votre jeu. Ainsi, sur PC, vous pouvez avoir des invites pour les touches du clavier, ainsi que des invites pour les boutons de la Xbox et de la PlayStation, en fonction du périphérique utilisé par le joueur, soit par détection, soit en laissant le joueur décider manuellement.

Rain World sur PC vous permet de choisir entre le clavier, la Xbox et la PlayStation lorsque vous lancez le jeu pour la première fois. Le jeu affichera des commandes différentes pour chaque périphérique d'entrée afin de correspondre aux entrées spécifiques disponibles sur chaque périphérique.

Il peut également être utile de montrer au joueur l'effet que ces actions peuvent avoir. Cela peut se faire de différentes manières, comme des images et des descriptions qui détaillent ces actions, ou des vidéos dans le jeu qui présentent les actions et informent le joueur de ce à quoi il doit s'attendre lorsqu'il les exécute.

L'affichage des actions analogiques peut aider le joueur à positionner les entrées analogiques. Vous pouvez par exemple proposer une option permettant de montrer l'endroit où un projectile atterrira si cela convient à votre jeu.

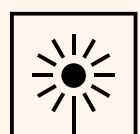


5.2 Informations sur les actions (Suite du site)

En activant ce paramètre dans The Last of Us Part II, lorsque vous amorcerez un projectile à lancer, la trajectoire attendue du projectile sera affichée, ce qui facilitera son positionnement à l'aide d'une entrée analogique, car vous saurez alors où il atterrira.

Selon la nature de votre jeu, vous pouvez inclure des didacticiels qui apprennent au joueur comment et quand effectuer chaque action. En général, le joueur doit effectuer ces actions dans un environnement conçu à cet effet, afin qu'il puisse ensuite appliquer ces connaissances tout au long du jeu.

→ [Pour en savoir plus, cliquez ici](#)



5.3 Informations sur le jeu

Aidez les joueurs pendant le jeu avec des mises à jour de statut, des avertissements, des conseils et des guides facultatifs.

Fournir aux joueurs des informations sur votre jeu, les différents systèmes qu'il contient et la meilleure façon d'aborder certaines situations peut contribuer à réduire la quantité d'informations nécessaires pour jouer.

Il peut être utile de présenter aux joueurs des informations sur leur état actuel. Une interface à l'écran, ou HUD, est un moyen courant de le faire. Le HUD peut montrer aux joueurs un certain nombre de choses, comme leur état de santé actuel, ou peut-être leur position actuelle sur une carte.

Pour les jeux qui utilisent un HUD de cette manière, les informations qu'il présente peuvent aider le joueur à prendre des décisions sur la façon dont il veut jouer, donc permettre aux joueurs d'activer et de configurer l'interface en changeant la quantité d'informations présentées, ou l'emplacement de ces informations, peut être bénéfique.

Dans *Monster Hunter World*, vous pouvez configurer les éléments d'information qui sont inclus dans le HUD en activant ou désactivant des fonctions individuelles qui contiennent chacune des informations sur diverses parties du jeu.

Il existe bien sûr de nombreuses autres façons de présenter des informations sur le jeu au joueur, alors réfléchissez aux options que vous pourriez proposer pour préparer les joueurs aux défis qu'ils pourraient rencontrer. Par exemple, vous pouvez inclure des options qui avertissent les joueurs d'un danger imminent auquel ils doivent réagir rapidement, ou qui leur permettent de se préparer à des événements susceptibles de déclencher une réaction involontaire chez certains joueurs, voire de les éviter. Cela peut également profiter aux personnes souffrant de certaines maladies cardiaques.

The Last of Us Part II peut, en option, vous montrer quand les ennemis sont sur le point de vous repérer et depuis quelle direction. Ces informations peuvent réduire les risques de se faire repérer, et donc la nécessité de réagir rapidement dans certaines situations.

En plus des tutoriels sur les actions que le joueur peut effectuer, les tutoriels qui enseignent aux joueurs les différents systèmes de votre jeu peuvent être utiles. Le format de ces didacticiels dépendra de votre jeu, il peut s'agir de descriptions textuelles, d'une démonstration visuelle du fonctionnement de ces systèmes, ou de tout autre moyen.

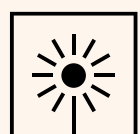
Tout au long de votre jeu, vous pouvez également rappeler aux joueurs certaines choses, comme le fonctionnement d'un système ou des fonctionnalités qu'ils ont pu manquer. Vous pouvez également inclure un moyen d'afficher toutes les informations utiles que le joueur a rencontrées jusqu'à sa position actuelle.

Vous pouvez également décider de donner au joueur des informations qui le guident plus délibérément sur la meilleure façon de progresser dans votre jeu. En donnant au joueur des indices qui l'orientent vers des solutions, vous pouvez l'aider à éviter des sections optionnelles, peut-être plus difficiles, de votre jeu.

Il peut s'agir de suggérer différentes techniques lors d'un combat contre un boss, ou encore d'indiquer au joueur la route optimale à suivre pour atteindre un objectif.

Lorsque le mode d'assistance est activé dans *Super Mario Odyssey*, une trajectoire constante de flèches relie désormais le point de départ du joueur dans un niveau à l'objectif suivant. Si le joueur s'écarte du chemin, une flèche apparaîtra au-dessus de lui et lui indiquera le chemin à suivre.

→ [Pour en savoir plus, cliquez ici](#)



5.4 Commentaires

Donnez aux joueurs la possibilité de modifier la façon dont les informations sont présentées.

La façon dont ces informations sont présentées peut être un facteur important pour que certaines personnes puissent les interpréter efficacement ou non.

Dans la plupart des jeux, les informations sont présentées sous une forme visuelle, qu'il s'agisse d'un texte écrit qui doit être lu ou d'éléments graphiques qui transmettent un aspect du jeu. Mais il existe d'autres façons de présenter ces informations, par exemple en utilisant le son du jeu ou le retour d'information d'une manette de jeu, éventuellement pour alerter le joueur.

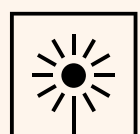
Dans la mesure du possible, vous devez donner aux joueurs la possibilité de présenter ces informations d'une manière qui leur convient. Par exemple, certains joueurs peuvent trouver difficile ou inconfortable de percevoir le grondement d'une manette de jeu. Si possible, permettez aux joueurs de régler l'intensité du grondement ou de le désactiver complètement.

Assurez-vous que lorsque le joueur désactive certaines méthodes de présentation des informations, il peut toujours recevoir les mêmes informations par d'autres moyens.

Dans God of War, vous ouvrez certaines portes en utilisant le grondement comme guide, mais le jeu utilise également un effet visuel de plus en plus fort pour vous indiquer quand vous êtes près des points de ciselage, ce qui permet d'ouvrir ces portes lorsque le grondement a été désactivé.

Et bien qu'il s'agisse ici des aspects moteurs de l'accessibilité, les mêmes principes s'appliquent à d'autres domaines de l'accessibilité tels que l'audio et le visuel.

→ [Pour en savoir plus, cliquez ici](#)



5.5 Informations sur les paramètres

Idéalement, laissez les joueurs prévisualiser et ajuster les paramètres avant de commencer, et tout au long de votre jeu.

Pour que le joueur tire le meilleur parti des options et des paramètres pris en charge par votre jeu, vous devez vous demander s'il sera facile et compréhensible pour lui de trouver et d'ajuster ces paramètres tout au long du jeu, et s'il pourra les découvrir en dehors du jeu lui-même.

Il existe de nombreuses façons de présenter les paramètres dans un jeu. Vous devez donc décider de ce qui fonctionne le mieux dans votre cas spécifique. Cela dit, il y a quelques éléments en particulier qui, selon nous, aident les joueurs à découvrir des paramètres qu'ils pourraient autrement manquer.

Envisagez de permettre aux joueurs de régler les paramètres, et en particulier les paramètres d'accessibilité, au tout début de votre jeu. C'est un excellent moyen de sensibiliser les joueurs aux paramètres que contient votre jeu, et cela signifie également que les joueurs auront un accès immédiat aux options dont ils pourraient avoir besoin pour jouer.

Dans *Super Mario Odyssey*, par exemple, vous pouvez activer le mode d'assistance au premier lancement du jeu, ce qui permet également de sensibiliser les joueurs à ce mode et à ses effets.

The Last of Us Part II présente un certain nombre de paramètres que le joueur peut vouloir régler avant de jouer dans un menu de configuration dédié qui comprend divers paramètres d'accessibilité. Cela inclut des options de pré-réglage d'accessibilité qui permettent de configurer plusieurs paramètres à la fois. Cela peut s'avérer utile pour les joueurs qui souhaitent commencer avec le plus grand nombre possible de paramètres activés dont ils pourraient bénéficier, puis éventuellement personnaliser les choses au fur et à mesure qu'ils se familiarisent avec le jeu.

Après avoir terminé le menu de configuration, les joueurs peuvent également ajuster toutes les options disponibles avant de commencer une nouvelle partie s'ils veulent personnaliser encore plus l'expérience avant de jouer.

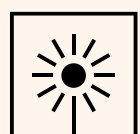
Vous devez continuer à permettre au joueur d'ajuster les paramètres tout au long du jeu, idéalement à tout moment, car le joueur peut vouloir modifier les paramètres au fur et à mesure qu'il les trouve utiles. Par exemple, vous pouvez permettre au joueur d'ajuster le niveau de difficulté prédéfini au milieu d'une partie difficile de votre jeu s'il a des difficultés à progresser.

Vous pourriez même suggérer aux joueurs d'activer certains paramètres à des moments précis du jeu, en détectant peut-être le moment où le joueur pourrait tirer le meilleur parti d'un paramètre.

Lorsque vous concevez la manière dont les joueurs interagissent avec les paramètres de votre jeu, essayez de limiter la quantité de données à saisir pour configurer les options disponibles. Vous pourriez peut-être donner la priorité aux paramètres d'accessibilité qui sont les options nécessitant le moins de saisie pour être configurées dans les menus, afin que les joueurs puissent facilement les modifier si nécessaire.

Une autre façon de réduire le nombre d'entrées nécessaires pour naviguer dans les paramètres de votre jeu pourrait être de mémoriser le dernier paramètre configuré par le joueur et de revenir automatiquement à cette position lorsqu'il rouvre un menu. C'est utile si le joueur veut faire des allers-retours entre le jeu et les paramètres pour modifier et tester l'effet d'une option particulière.

Dans *Final Fantasy VII Remake*, vous pouvez activer une option qui mémorise la position du menu à l'intérieur et à l'extérieur des batailles. Ainsi, si nous l'activons ici et passons aux Sorts avant de quitter le menu. Lorsque nous ouvrons à nouveau le menu, il se souvient de sa dernière position.



5.5 Informations sur les paramètres (Suite du site)

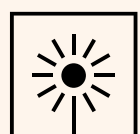
Au début d'une partie, le joueur peut ne pas avoir de contexte sur l'effet des différents paramètres. Pour aider les joueurs à comprendre l'objectif de chaque paramètre, donnez des descriptions claires de ce que fait chaque paramètre et expliquez l'effet qu'aura le réglage de ce paramètre. Vous pouvez même faire une démonstration visuelle pour montrer l'effet.

Il peut être utile pour le joueur de savoir quels paramètres il a modifiés par rapport aux valeurs par défaut. En particulier dans les jeux comportant de nombreux paramètres, où il peut être difficile pour le joueur de suivre les modifications qu'il a apportées.

Il pourrait s'agir d'un simple point ou d'un marqueur d'angle à côté des paramètres qui ont été modifiés par rapport à la valeur par défaut.

Et si le joueur perd le fil ou décide qu'il préfère les paramètres par défaut, il peut être utile d'avoir la possibilité de revenir sur les modifications apportées aux paramètres. Vous pourriez avoir une option de réinitialisation globale qui s'applique à tous les paramètres disponibles, mais il pourrait également être utile de permettre la réinitialisation pour un groupe entier d'un type de paramètre, ou peut-être pour chaque paramètre individuel d'une manière plus modulaire.

→ [Pour en savoir plus, cliquez ici](#)



5.6 Configurations d'essai

Donnez aux joueurs la possibilité de tester leurs réglages tout en se familiarisant avec votre jeu.

Pour que les joueurs se familiarisent avec votre jeu, avec les différentes actions qu'ils peuvent effectuer, et pour qu'ils testent comment le réglage des différents paramètres affectera leur expérience, envisagez d'ajouter une zone ou un mode sans conséquence dans lequel le joueur pourra s'entraîner.

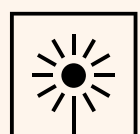
La façon dont vous mettrez en œuvre cette option dépendra grandement de la nature de votre jeu, et pour certains jeux, elle ne sera peut-être pas adaptée, mais pour ceux qui le sont, elle peut être un outil très utile pour que les joueurs se familiarisent avec votre jeu avant de faire des actions potentiellement irréversibles.

Au niveau le plus élémentaire, vous pouvez simplement montrer aux joueurs les entrées sur lesquelles ils appuient et peut-être l'action à laquelle cela correspond. C'est utile si le joueur a remappé de nombreuses actions et qu'il souhaite savoir ce que chaque entrée fait maintenant.

Pour aller plus loin, vous pouvez avoir une zone de bac à sable qui présente des éléments simplifiés de ce que le joueur rencontrera dans l'expérience principale, en lui montrant comment chaque action se comporte et quel effet elle aura. Et en leur permettant de configurer les paramètres dans ces zones, ils peuvent voir les résultats de chaque changement de première main, sans la pression potentielle que l'expérience principale pourrait apporter.

Ainsi, il se peut qu'aucun élément temporel ne soit présent dans ce mode alors qu'il le serait autrement. Ou bien vous pouvez avoir des adversaires IA simplifiés pour donner aux joueurs une idée de ce qu'ils pourraient rencontrer plus tard, mais sans les autres pressions externes qui pourraient être présentes.

→ [Pour en savoir plus, cliquez ici](#)

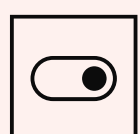


6 Assistance

6.1	Introduction à l'assistance
6.2	Force du joueur
6.3	Difficulté du jeu
6.4	Éléments de temporisation
6.5	Aides d'action analogique

Bien que les jeux soient souvent conçus pour présenter un certain niveau de difficulté, le fait de permettre aux joueurs d'activer des aides facultatives qui modifient l'expérience leur permet de jouer à un niveau qui leur convient. Sans ces options, ils pourraient trouver que le jeu est trop difficile ou qu'il exige trop de mouvements physiques pour qu'ils puissent y jouer avec succès.

→ [Pour en savoir plus, cliquez ici](#)



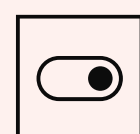
6.1 Introduction à l'assistance

Proposer des options dans votre jeu qui aident le joueur peut aider certaines personnes à jouer à votre jeu. Sans ces options, ils pourraient trouver que le jeu exige trop de mouvements physiques ou qu'il est trop difficile pour eux de jouer avec succès.

Vous pourriez proposer une option qui augmente la force du personnage du joueur, de sorte qu'une erreur ait moins d'effet négatif lors d'une rencontre difficile. Ou bien vous pouvez permettre de modifier votre jeu pour réduire la nécessité de réactions physiques rapides de la part du joueur à certains moments.

La façon dont vous déciderez des options à proposer pour aider le joueur dépendra entièrement de la nature de votre jeu. Dans cette vidéo, nous aborderons certaines des options proposées par les développeurs dans leurs jeux, qui permettent au joueur de modifier le gameplay afin de jouer à un niveau de défi qui lui convient.

→ [Pour en savoir plus, cliquez ici](#)



6.2 Force du joueur

Donnez aux joueurs des options pour renforcer leurs différentes capacités dans le jeu.

Une façon d'aider le joueur est d'améliorer les éléments sur lesquels il a le contrôle.

Si votre jeu donne au joueur une certaine quantité de santé, vous pouvez envisager d'ajouter une option pour augmenter cette quantité. Cela pourrait signifier que le joueur est capable de faire plus d'erreurs avant d'atteindre un état d'échec dans le jeu.

Dans Super Mario Odyssey, l'utilisation du mode d'assistance permet de doubler le nombre de points de vie et de les régénérer au fil du temps lorsque Mario ne bouge pas.

Pour aller plus loin, vous pouvez décider de proposer une option permettant de rendre le joueur invincible.

En activant cette option dans Celeste, vous ne pourrez jamais atteindre un état d'échec, quel que soit le nombre d'erreurs que vous commettez, que ce soit en atterrissant sur des pics ou en tombant d'un rebord.

Il existe de nombreuses façons d'augmenter la puissance du joueur en fonction de votre jeu. Vous pouvez par exemple augmenter la quantité de dégâts infligés par un joueur ou la puissance de ses capacités.

FIFA permet de personnaliser divers aspects de la force du joueur. Par exemple, vous pouvez augmenter la vitesse de tir de l'utilisateur, de sorte que tous les tirs normaux se déplacent plus rapidement et sont plus difficiles à défendre.

Votre jeu dispose peut-être d'un système d'endurance qui détermine la durée pendant laquelle le joueur peut sprinter ou grimper. De la même manière que pour la santé, vous pourriez augmenter la quantité d'endurance dont dispose le joueur.

Dans Celeste, l'activation de l'endurance infinie vous permet de grimper indéfiniment et signifie qu'il y a moins de pression pour grimper de manière optimale.

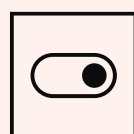
Si votre jeu propose normalement une certaine quantité d'un objet, vous pouvez inclure l'option d'augmenter la quantité disponible pour le joueur. Ou si le joueur dispose d'un certain nombre de capacités, vous pouvez lui permettre d'augmenter ce nombre.

En réglant le nombre de sprints aériens sur Infini dans Celeste, vous pourrez vous élancer plusieurs fois alors que normalement vous ne pouvez le faire qu'une fois par saut.

Si votre jeu dispose d'une fonctionnalité locale ou en ligne avec d'autres joueurs, vous pouvez décider de rendre possible l'ajustement de la puissance de chaque joueur pour essayer d'équilibrer les différences de compétences entre eux.

Bien entendu, cela ne conviendra pas à tous les jeux et devra être examiné attentivement au cas par cas.

→ [Pour en savoir plus, cliquez ici](#)



6.3 Difficulté du jeu

Laissez les joueurs réduire la difficulté du jeu en général ou dans des contextes spécifiques.

Pour les éléments de votre jeu qui ne sont pas contrôlés par le joueur, permettez-lui d'ajuster la façon dont ils fonctionnent et le niveau de défi qu'ils offrent.

De la même manière qu'en aidant les éléments sur lesquels le joueur a le contrôle, réduire la difficulté des éléments qu'il ne contrôle pas réduit la pression sur le joueur pour qu'il effectue des actions de manière optimale et peut l'aider à tirer le meilleur parti de sa configuration d'entrée.

Proposer différents niveaux de difficulté qui peuvent englober un large éventail de changements peut être un moyen simple pour le joueur de modifier l'expérience de jeu en fonction du niveau auquel il souhaite jouer.

Les changements que ces préréglages englobent peuvent être un grand nombre de choses et dépendront à nouveau largement de la nature de votre jeu. Par exemple, dans un jeu comme *God of War*, la modification du niveau de difficulté peut permettre d'ajuster la quantité de dégâts infligés par les ennemis à chaque attaque, ou leur agressivité.

Il est important d'expliquer au joueur la différence entre chaque niveau de difficulté en termes d'impact sur le jeu, et pourquoi il pourrait choisir l'un plutôt que l'autre.

Si les préréglages globaux de difficulté peuvent être utiles, il peut également être utile de proposer des options individuelles pour chaque partie de votre jeu qu'un joueur pourrait trouver difficile.

Shadow of the Tomb Raider, par exemple, comporte des sections de combat, d'autres d'énigmes et d'autres encore plus axées sur l'exploration. Vous pouvez configurer la difficulté indépendamment pour chaque section, ce qui affectera la difficulté de diverses manières spécifiques à cette zone du jeu. C'est utile si vous avez du mal avec un mode ou un domaine particulier, mais que vous n'avez aucune difficulté à progresser dans les autres domaines du jeu.

En outre, vous pouvez envisager de donner au joueur un contrôle plus fin sur chaque aspect de votre jeu si cela est possible. Par exemple, vous pourriez laisser le joueur configurer le degré d'agressivité de l'IA pendant les combats, ou la quantité de dégâts qu'elle doit infliger. Vous pouvez ainsi adapter le jeu à ses capacités et lui permettre de jouer comme il l'entend.

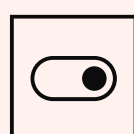
En diminuant la difficulté des ennemis dans *The Last of Us Part II*, les ennemis seront moins précis et moins agressifs.

Comme pour tous les autres paramètres de votre jeu, permettez aux joueurs d'ajuster la difficulté tout au long du jeu, en particulier lors des rencontres qu'ils pourraient trouver difficiles.

Dans *Ghost of Tsushima*, vous pouvez régler la difficulté à tout moment, même en cours de combat.

Il est possible que, même avec des options permettant de modifier la difficulté d'un jeu, certains joueurs aient du mal à progresser au-delà d'un certain point et bénéficient donc de la possibilité d'ignorer certaines zones ou certains défis. Dans l'idéal, le jeu agirait comme si le joueur les avait terminés, dans la mesure du possible.

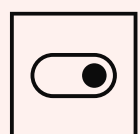
Dans *The Last of Us Part II*, lorsque l'option Sauter le puzzle est activée, vous pouvez choisir de sauter le puzzle en cours dans le menu des options, ce qui vous permet de progresser instantanément au-delà de ce défi.



6.3 Difficulté du jeu (Suite du site)

En fonction de votre jeu, il peut être avantageux pour le joueur de pouvoir sauvegarder facilement sa progression, soit automatiquement, soit par sa propre initiative. Ainsi, il n'aura pas besoin de recommencer des sections qui ont pu représenter un défi pour lui.

→ [Pour en savoir plus, cliquez ici](#)



6.4 Éléments de temporisation

Permettez aux joueurs de réduire ou de supprimer la nécessité de mouvements rapides ou précisément chronométrés.

À certains moments de votre jeu, vous pouvez exiger du joueur qu'il réponde rapidement à quelque chose ou qu'il choisisse le moment précis où il utilise une entrée. Certains joueurs peuvent avoir du mal à le faire, il peut donc être utile de proposer des options qui affectent le niveau de précision ou la vitesse de réponse nécessaire pour accéder à ces parties du jeu.

Les jeux qui comportent des événements exigeant une réponse rapide de la part du joueur, tels que les Quick Time Events, peuvent souvent être difficiles pour les joueurs qui ont du mal à utiliser rapidement l'entrée requise lorsqu'ils y sont invités. En proposant des options permettant d'augmenter le temps dont disposent les joueurs pour répondre à ces événements, vous augmentez les chances qu'ils puissent réaliser l'événement comme prévu.

Dans Ghost of Tsushima, vous pouvez supprimer le besoin de réponses rapides dans les mini-jeux en activant l'option Contrôles simplifiés. Cela signifie que les séquences qui exigent normalement d'appuyer rapidement sur les boutons n'auront plus de contrainte de temps, et que vous pourrez appuyer sur les boutons à n'importe quelle vitesse.

Il se peut également que certains points de votre jeu exigent du joueur de chronométrer précisément l'utilisation d'une entrée, afin de réussir un événement ou de progresser. Là encore, cela peut s'avérer difficile pour certains joueurs qui ne sont pas en mesure d'interagir rapidement avec certaines entrées, alors permettre aux joueurs de réduire ou de supprimer la nécessité d'un timing précis peut les aider à jouer.

Dans Cadence of Hyrule, les actions sont exécutées de manière optimale en fonction de chaque temps de la musique. Toutefois, lorsque le mode Temps fixe est activé, les actions peuvent être effectuées à tout moment, ce qui rend inutile le chronométrage précis d'une entrée.

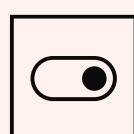
Une façon de réduire le besoin de réponses rapides et de timing précis simultanément serait de permettre de modifier la vitesse de plusieurs éléments, voire de l'ensemble du jeu. Le fait de permettre aux joueurs de ralentir les choses leur donnera plus de temps pour répondre aux événements, et pourrait également augmenter la fenêtre dont les joueurs pourraient disposer pour chronométrer précisément une interaction d'entrée.

Dans Celeste, vous pouvez régler la vitesse du jeu jusqu'à un maximum de 50 % de la vitesse par défaut. Cela ralentira toutes les zones du jeu en dehors des menus, ce qui vous laissera plus de temps pour réagir aux éléments en mouvement rapide auxquels vous auriez autrement du mal à répondre.

Pour les jeux qui ont des limites de temps, qui exigent peut-être qu'un certain nombre de choses soient réalisées dans un certain laps de temps, pensez à permettre aux joueurs d'ajuster ou de supprimer ces limites de temps. Augmenter le temps dont dispose le joueur lui donne plus de temps pour effectuer certaines actions et lui permet de jouer à un rythme qui lui convient.

Vous devriez également envisager de donner au joueur la possibilité de mettre le jeu en pause à tout moment, si cela convient à votre jeu. Le joueur peut vouloir faire une pause pour un certain nombre de raisons, comme la fatigue due à l'utilisation d'un périphérique d'entrée, ou simplement pour planifier sa prochaine action et réfléchir aux entrées qui seront nécessaires.

→ [Pour en savoir plus, cliquez ici](#)



6.5 Action analogique Assists

Donnez aux joueurs des options pour les aider à contrôler les actions analogiques.

Pour les actions de votre jeu qui sont contrôlées par des entrées analogiques, pensez à fournir des options qui permettent au joueur d'avoir un bon niveau de contrôle sur ces actions.

Certains joueurs n'ont peut-être pas la dextérité nécessaire pour effectuer une action de manière optimale avec une entrée analogique et bénéficieraient donc d'options leur permettant d'être assistés d'une manière ou d'une autre.

Il existe de nombreuses façons d'assister une action analogique, qui dépendent de la nature de votre jeu et des actions qu'il contient.

Par exemple, si l'interaction dans votre jeu est basée sur le curseur à un moment donné, vous pouvez augmenter la taille de la zone dans laquelle le curseur doit se trouver pour sélectionner un objet, ou augmenter la taille du curseur pour un effet similaire.

Permettre au joueur d'ajuster la taille des éléments d'une interface ou d'un menu peut réduire le niveau de dextérité nécessaire à l'utilisation d'une entrée analogique. Cela inclut les interfaces conçues pour les écrans tactiles.

Dans Brawlhalla sur iOS par exemple, vous pouvez ajuster la taille et la position de nombreuses entrées à l'écran, ce qui permet au joueur de créer plus facilement une configuration adaptée à sa gamme de mouvements.

Un autre domaine dans lequel certains joueurs peuvent avoir des difficultés est le déplacement d'un objet dans une direction spécifique ou le long d'une trajectoire donnée. Diriger un véhicule sur une piste, par exemple, peut nécessiter un haut degré de précision pour progresser.

L'une des méthodes utilisées par les développeurs pour réduire le niveau de précision nécessaire consiste à donner aux joueurs la possibilité d'activer les aides à la direction. La façon dont ces aides fonctionnent dépend de votre jeu, mais il s'agit souvent de détecter où le joueur essaie de se diriger, puis d'ajuster exactement la direction du véhicule pour qu'il se rapproche de la route optimale.

Vous pouvez également appliquer la même idée à d'autres actions de votre jeu, comme l'assistance au joueur lors de l'accélération ou du freinage.

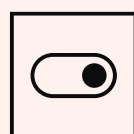
Si le freinage est réglé sur Assisté dans Forza Motorsport 7, le jeu détectera l'approche d'un virage et appliquera une quantité appropriée de freins pour le négocier avec succès, en fonction de la vitesse actuelle et de tout freinage effectué par le joueur lui-même.

Les jeux qui donnent au joueur le contrôle de la caméra le font souvent avec une entrée analogique, que certains joueurs peuvent trouver difficile à contrôler. Il existe de nombreuses façons de rendre la caméra plus facile à contrôler et vous pourriez proposer des options à cet effet.

Par exemple, dans un jeu à la troisième personne, vous pourriez permettre au joueur d'ajuster la distance entre la caméra et son personnage, le cas échéant. Cela pourrait donner au joueur un plus grand niveau de contrôle.

Vous pouvez également proposer au joueur un choix de points de vue. Si votre jeu se joue généralement à la troisième personne, vous pouvez vous demander s'il est possible de permettre au joueur de jouer à la première personne, ou vice versa, car certains joueurs peuvent préférer l'un à l'autre.

Battlefront II comporte une action dédiée qui permet de changer la position de la caméra et la perspective en cours de jeu.



6.5 Action analogique Assists (Suite du site)

En vue à la première personne, certains joueurs peuvent également préférer avoir un réticule au centre de l'écran pour aider à positionner la caméra.

Un moyen courant de faciliter le contrôle de la caméra est de proposer des options d'assistance à la visée. Ces options varient d'un jeu à l'autre, mais de la même manière que les aides à la direction, elles fonctionnent généralement en détectant où le joueur essaie de viser et en ajustant la caméra pour faciliter cette tâche.

Ainsi, par exemple, de nombreux jeux de tir proposent une forme d'assistance à la visée qui consiste généralement à faciliter la visée d'une cible plutôt que de l'environnement. Lorsqu'une cible se trouve à une certaine distance de l'endroit où pointe la caméra du joueur, l'assistance à la visée s'active et réduit la vitesse de la caméra, voire la rapproche de la cible dans certains cas.

Ainsi, dans Call of Duty Modern Warfare, lorsque l'assistant de visée est activé, la caméra ralentit ou devient moins sensible lorsque le réticule atteint une certaine distance d'un ennemi.

Vous pouvez laisser les joueurs configurer exactement comment et quand cette assistance à la visée s'active, par exemple en laissant le joueur décider à quelle distance la caméra doit être de la cible, ou à quel point la caméra ralentit une fois activée.

Les options de précision et de mise au point de Call of Duty permettent toutes deux de modifier le moment exact où l'assistance à la visée se déclenche.

Pour aider davantage le joueur à viser, certains jeux proposent des fonctions de verrouillage qui assistent le mouvement de la caméra pour la diriger vers une cible. Cette fonction est souvent déclenchée lorsque le joueur commence à viser, et déplace alors la caméra vers la cible la plus proche à portée.

Red Dead Redemption 2 propose le verrouillage de la cible et vous permet de régler la distance entre la cible et la direction de la caméra avant que le verrouillage n'ait un effet.

The Last of Us Part II propose la fonction Lock-On Aim, qui déplace le réticule vers la cible indiquée lorsque vous visez, et qui suit également la cible lorsqu'elle se déplace. Il vous permet également de changer la partie de la cible à viser avec le stick droit.

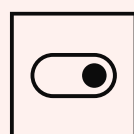
Les options d'assistance à la visée ne doivent pas nécessairement s'appliquer uniquement aux jeux de tir et pourraient s'appliquer à n'importe quel jeu qui nécessite que le joueur dirige une action analogique vers un certain objet ou dans une certaine direction.

Par exemple, en réglant l'assistance à la passe sur Assistée dans FIFA, la puissance et la direction des passes seront assistées pour aider les joueurs à passer dans la trajectoire du destinataire.

Et dans Pyre, l'activation de l'option Aim Assist signifie que le lancer se verrouille sur la cible la plus proche par rapport à l'endroit où le joueur vise.

Comme pour tout paramètre qui affecte le gameplay, vous devrez considérer comment le fait de permettre au joueur d'utiliser et de régler ces paramètres affecte l'équilibre du jeu, en particulier dans les environnements multijoueurs.

→ [Pour en savoir plus, cliquez ici](#)

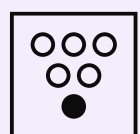


7 Simplification

7.1	Introduction à la simplification
7.2	Actions alternatives
7.3	Actions numériques automatiques
7.4	Actions analogiques automatiques
7.5	Prédictions d'action

En plus d'aider le joueur de diverses manières, vous pouvez également proposer des options qui simplifient l'expérience de jeu. En automatisant certaines actions, vous pouvez réduire le nombre d'entrées requises pour jouer, ce qui peut être utile pour les joueurs qui ont du mal à interagir avec des entrées multiples.

→ [Pour en savoir plus, cliquez ici](#)



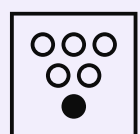
7.1 Introduction à la simplification

En plus d'aider le joueur de diverses manières, vous pouvez également proposer des options qui simplifient l'expérience de jeu et réduisent éventuellement le nombre d'entrées nécessaires pour jouer à votre jeu.

Vous pouvez permettre au joueur de simplifier certaines parties de votre jeu afin qu'elles nécessitent moins d'entrées dans l'ensemble, ou peut-être lui permettre d'automatiser certaines actions afin qu'elles soient exécutées automatiquement sans aucune entrée de la part du joueur.

Tout comme pour l'assistance au joueur, la façon dont vous choisissez de simplifier votre jeu dépend largement de la nature de ce dernier. Nous allons examiner ici certaines options proposées par les développeurs pour simplifier l'expérience globale.

→ [Pour en savoir plus, cliquez ici](#)



7.2 Actions alternatives

Offrez aux joueurs d'autres moyens d'effectuer des actions.

Certaines actions de votre jeu peuvent nécessiter l'utilisation de certaines entrées ou interactions d'entrée que certains joueurs peuvent trouver difficiles. Proposer d'autres moyens d'effectuer ces actions peut simplifier votre jeu et permettre à davantage de personnes d'y accéder.

Les jeux qui utilisent les interactions du curseur, comme les jeux de type "pointer-cliquer", nécessitent parfois d'autres entrées pour effectuer certaines actions, comme des boutons ou des touches pour ouvrir un menu ou un inventaire. Demandez-vous si certaines de ces actions ne pourraient pas être exécutées lorsque l'utilisateur sélectionne un élément graphique à l'écran avec son curseur. De cette façon, il pourrait ne plus avoir besoin d'avoir accès à certaines entrées.

Lorsque vous jouez à GNOG sur PC avec le mode d'accessibilité de la souris activé, des actions telles que la rotation des puzzles et l'ouverture du menu peuvent désormais être effectuées en sélectionnant différents éléments de l'interface, au lieu de devoir utiliser la touche Échap ou le bouton droit de la souris.

Même dans les jeux qui n'utilisent pas de curseur par défaut, il pourrait être possible d'autoriser l'exécution d'actions de cette manière.

En utilisant une manette de jeu dans *Nowhere Prophet*, il est possible de passer d'un style de jeu qui nécessite un certain nombre d'entrées différentes à une méthode d'interaction entièrement basée sur le curseur, où toutes les actions peuvent être effectuées en déplaçant le curseur et en sélectionnant différents éléments graphiques.

Les menus peuvent parfois être difficiles à utiliser pour certains joueurs, en particulier les menus qui nécessitent plusieurs entrées pour y accéder complètement.

Si les autres entrées requises dans votre menu sont utilisées pour fournir un accès rapide à certaines pages, envisagez de proposer d'autres moyens de naviguer vers ces zones avec moins d'entrées. Peut-être encore avec des cibles sélectionnables qui amènent le joueur à ces pages. Bien qu'une approche manuelle puisse prendre plus de temps au joueur, elle réduit le nombre total d'entrées nécessaires pour jouer.

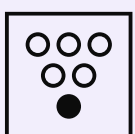
Une option de FIFA permet de naviguer dans certains menus sans avoir à utiliser les bumpers et les gâchettes si vous utilisez un gamepad. La navigation dans ces menus peut désormais être effectuée avec le stick gauche.

Vous avez peut-être un événement dans votre jeu qui nécessite une entrée analogique à déplacer de plusieurs manières précises. Demandez-vous s'il est possible de simplifier l'action pour qu'elle puisse être exécutée avec une entrée numérique.

Dans *Red Dead Redemption 2*, pour pêcher, vous devez normalement faire tourner le stick droit pour remonter le poisson, mais si vous activez la fonction "Hold to Reel", vous pourrez remonter le poisson en tenant une entrée numérique à la place.

De même, dans *God of War*, l'ouverture des portes en forme de ciseau nécessite normalement un mouvement analogique précis, mais en réglant les portes en forme de ciseau sur un seul bouton, vous pouvez les ouvrir en appuyant sur un seul bouton.

Une autre façon de fournir des entrées alternatives pour certaines actions est de donner le contrôle de ces actions à une ou plusieurs autres personnes, localement ou en ligne.



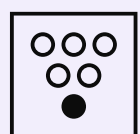
7.2 Actions alternatives (Suite du site)

Des jeux comme Super Mario Odyssey et Brothers : A Tale of Two Sons sur Nintendo Switch vous permettent tous deux de jouer à deux à ce qui serait typiquement une expérience solo, chacun utilisant une manette différente lorsque ce mode est activé.

Et dans Arise : A Simple Story, lorsque le mode deux joueurs est activé, le premier joueur a accès à toutes les actions qui contrôlent le personnage, tandis que le second joueur peut contrôler l'environnement. Ces actions seraient normalement toutes effectuées par un seul joueur.

Cela signifie que le joueur a moins d'actions à effectuer lui-même. Cette méthode de jeu ne convient cependant qu'à certains jeux.

→ [Pour en savoir plus, cliquez ici](#)



7.3 Actions numériques automatiques

Permettre aux joueurs d'automatiser certaines actions numériques.

Même si d'autres moyens d'effectuer certaines actions sont disponibles, certains joueurs peuvent trouver qu'il y a encore trop d'actions dans l'ensemble pour qu'ils puissent jouer avec succès. Dans ce cas, il peut être possible de réduire le nombre d'actions que le joueur doit effectuer en les automatisant partiellement ou totalement. Ce qui pourrait à son tour réduire le nombre total d'entrées nécessaires pour jouer à votre jeu.

Il existe plusieurs façons d'automatiser les actions numériques, et la manière dont cela est mis en œuvre dépend de la nature de chaque action et de chaque jeu.

Dans Mario Kart 8 Deluxe, chaque joueur peut activer l'accélération automatique, de sorte qu'il n'a plus besoin d'utiliser une entrée pour accélérer en même temps qu'une entrée pour d'autres actions, comme la direction ou l'utilisation d'un objet.

Vous pouvez décider d'automatiser une action numérique en la faisant exécuter en réponse à une autre action. Ainsi, si le joueur effectue une action, une autre est automatiquement exécutée à sa suite.

Dans Outer Wilds, vous pouvez régler le mode d'accélération du Jetpack sur Auto, de sorte que l'accélération se fasse automatiquement lorsque vous utilisez la poussée vers le haut. Il n'est donc pas nécessaire d'utiliser deux entrées simultanément, car s'il était réglé sur manuel, vous devriez utiliser une entrée pour le boost et une autre pour la poussée vers le haut.

Une autre façon de faire en sorte qu'une action numérique soit exécutée automatiquement consiste à laisser le joueur la régler pour qu'elle ne se produise que dans certains contextes du jeu. Ces contextes peuvent prendre n'importe quelle forme et seront donc différents pour chaque jeu.

En activant le saut automatique dans Minecraft, le joueur sautera automatiquement à l'approche d'un bloc, ce qui lui permettra de grimper sans avoir à sauter manuellement. Ce paramètre est disponible pour toutes les méthodes d'entrée prises en charge, y compris le toucher.

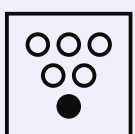
De même, avec le paramètre Auto Switching réglé sur Auto dans FIFA, les joueurs n'ont plus besoin de changer manuellement de joueur, car le jeu passe automatiquement au joueur le plus proche du ballon à tout moment pendant la défense.

The Last of Us Part II permet d'automatiser un certain nombre d'actions numériques dans des contextes spécifiques. En activant l'assistance au déplacement, le joueur effectuera automatiquement certaines actions dans des contextes spécifiques. Par exemple, il pourra automatiquement grimper lorsqu'il se trouve près d'une corniche, sauter d'une corde au bon moment, ou même sauter automatiquement des obstacles lorsqu'il est à cheval.

Si votre jeu comporte des actions qui nécessitent des interactions d'entrée particulièrement complexes pour être exécutées avec succès, l'automatisation de ces actions peut être un moyen de permettre à certains joueurs d'accéder à votre jeu alors qu'ils ne le pourraient pas autrement.

Dans Spider-Man, l'activation de l'option QTE Auto Complete signifie que les événements à temps rapide sont automatiquement exécutés, ce qui permet aux joueurs d'éviter les interactions de saisie qu'ils pourraient autrement trouver trop difficiles. Ce paramètre inclut les événements de pression de bouton répétés qui doivent être exécutés rapidement.

→ [Pour en savoir plus, cliquez ici](#)



7.4 Actions analogiques automatiques

Permettre aux joueurs d'automatiser certaines actions analogiques d'une manière spécifique ou optimale.

De la même manière que pour l'automatisation des actions numériques, les actions analogiques peuvent également être automatisées.

Cependant, les actions analogiques peuvent prendre n'importe quel nombre de valeurs, vous devrez donc décider de la meilleure façon de les automatiser en fonction des actions actuellement disponibles dans votre jeu. Vous pouvez décider de laisser les joueurs configurer la façon dont les actions analogiques sont exécutées d'une manière spécifique, ou vous pouvez les faire exécuter d'une manière optimale.

Par exemple, vous pouvez laisser le joueur se déplacer sur un chemin déterminé ou prédéterminé pour atteindre une destination particulière. Une fois activé, le jeu ajustera les mouvements du joueur pour le maintenir sur le chemin.

Dans Red Dead Redemption 2, vous pouvez définir un point de repère sur la carte et maintenir un bouton enfoncé pour que le personnage suive automatiquement des routes et des chemins pour s'y rendre, tout en étant en mode caméra cinématique.

Dans Forza Motorsport 7, le niveau le plus élevé de l'assistance au pilotage guidera la direction du conducteur pour le maintenir près de la ligne de conduite optimale. Bien qu'elle ne modifie pas la trajectoire en fonction des autres véhicules, elle permet de terminer des courses sans que le joueur n'ait à tenir le volant manuellement.

De la même manière, vous pourriez aussi avoir une option permettant de modifier la trajectoire du joueur pour éviter les obstacles ou les zones qui pourraient le ralentir. Si le joueur risque d'entrer en collision avec un objet et qu'il n'est pas en mesure de déplacer une entrée analogique assez rapidement pour l'éviter, il pourrait le contourner automatiquement.

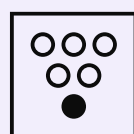
Dans Mario Kart 8 Deluxe, l'activation de la direction intelligente signifie que lorsque le joueur s'approche du bord de la piste ou d'une zone susceptible de le ralentir, la direction intelligente s'active et modifie la trajectoire du joueur pour le maintenir sur la piste.

Certains jeux, notamment les jeux à la troisième personne, ont une action qui recentre automatiquement la caméra en appuyant sur un bouton, ce qui l'ajuste généralement pour qu'elle soit orientée dans la direction à laquelle le personnage du joueur fait face. Cela peut faciliter la manipulation de la caméra dans certaines situations, car la caméra peut maintenant être partiellement contrôlée sans avoir besoin d'une entrée analogique.

Mais comme pour les actions numériques, vous pouvez également automatiser les actions analogiques en réponse à d'autres actions. Ainsi, au lieu de réinitialiser la caméra manuellement, vous pourriez inclure l'option permettant à la caméra de s'ajuster automatiquement lorsque le personnage attaque, par exemple, comme God of War vous le permet.

Ou encore, vous pourriez actualiser en permanence la direction de la caméra pour qu'elle pointe dans la direction où se déplace le personnage.

Spyro Reignited Trilogy offre la possibilité de faire passer la caméra de passive à active, ce qui signifie qu'elle se réajuste en permanence pour faire face à la direction dans laquelle Spyro se déplace.



7.4 Actions analogiques automatiques (Suite du site)

L'inclusion de cette option dans les jeux à la troisième personne peut être particulièrement bénéfique pour les joueurs qui ont des difficultés à utiliser deux sticks analogiques en même temps.

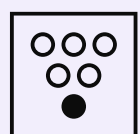
L'option Camera Assist de The Last of Us Part II réoriente la caméra dans le sens du mouvement du joueur et vous permet également de limiter l'assistance à un seul axe si vous le souhaitez.

Bien que cela soit moins courant, vous pouvez également déplacer automatiquement la caméra dans un jeu à la première personne. Sea of Thieves, par exemple, dispose d'une option de centrage automatique de la caméra qui ramène automatiquement la caméra à l'horizon après un délai déterminé, réduisant ainsi le nombre de fois où le joueur doit déplacer manuellement la caméra.

Comme pour l'automatisation des actions numériques, un autre avantage de l'automatisation des actions analogiques peut être d'éviter au joueur d'avoir à effectuer des interactions d'entrée autrement complexes.

Dans Outer Wilds, si vous activez la fonction de pilotage automatique, vous pouvez l'utiliser pour vous rendre sur une planète dans une direction optimale et à une vitesse optimale tout au long du voyage. Le joueur se verrouille sur la planète vers laquelle il veut se rendre, active le pilote automatique, et le vaisseau ajuste alors automatiquement divers aspects de son mouvement pour arriver sur la planète. Cela remplace ce qui pourrait être un ensemble de mouvements analogiques complexes par une simple pression sur une entrée.

→ [Pour en savoir plus, cliquez ici](#)



7.5 Prédications d'action

Si possible, prévoyez et automatisez les actions que le joueur souhaite effectuer.

Une autre façon de simplifier le jeu pour le joueur serait d'essayer de prédire les actions qu'il aimerait effectuer à certains moments.

Évidemment, cette fonction pourrait être complexe à mettre en œuvre, car il faudrait s'assurer que les actions ne sont pas exécutées lorsque le joueur ne le souhaite pas, et les prédictions pourraient donc être basées sur un certain nombre de facteurs.

Lors de ces prédictions, vous pourriez prendre en compte le contexte actuel du joueur, ou les autres actions qu'il vient d'effectuer.

Par exemple, dans le mode deux boutons de FIFA, lorsqu'une entrée est pressée, le jeu décide si le joueur souhaite faire une passe au sol, une passe en profondeur ou une passe lobée. Cette décision est basée sur un certain nombre de facteurs. La direction dans laquelle le stick analogique est orienté à ce moment-là et la durée de l'appui sur la touche ont un effet, mais la position actuelle des autres joueurs est également prise en compte. Le mode "Un bouton" fait la même chose, mais tient également compte du fait que le joueur souhaite ou non tirer lorsqu'il appuie sur le bouton Action.

Dans Devil May Cry, l'utilisation du mode d'assistance automatique vous permettra d'effectuer des combos complexes avec une seule entrée, alors que normalement plusieurs entrées différentes seraient nécessaires. Lorsque vous appuyez sur la touche en situation de combat, le jeu essaie de déterminer quelle est la meilleure action à ce moment-là et l'exécute automatiquement pour vous.

Comme c'est le cas pour la plupart des moyens de simplifier votre jeu, le principal avantage est que vous aurez besoin de moins d'entrées pour jouer, car une seule entrée peut effectuer plusieurs actions, le jeu décidant à chaque fois de l'action que le joueur souhaite effectuer.

Si vous implémentez des prédictions dans votre jeu, la façon dont vous les gérez et leur effet dépendront de la nature de votre jeu.

→ [Pour en savoir plus, cliquez ici](#)

