

# ミニマップ

入力

ゲームプレイ

	1	2	3	4	5	6	7
	入力デバイス	アクションマッピング	入力インタラクション	アナログ感度	インフォメーション	アシスト	簡略化
1	入力デバイスの紹介	アクションマップ入門	入力インタラクションの紹介	アナログ感度入門	情報入門	アシスタンス入門	簡略化入門
2	複数の入力デバイスに対応	リマッピング	インタラクションを設定する	インナーデッドゾーン	アクション情報	プレイヤーの強さ	代替措置
3	同時入力	入カスタッキング	連続ホールド	外周閾値	ゲーム情報	ゲーム難易度	自動デジタルアクション
4	入力デバイスのブロック化	同時入力	セットデュレーションホールド	レスポンスカーブ	フィードバック	タイミング要素	自動アナログアクション
5	入力方法	アナログとデジタルの入れ替わり	リピートプレス	アクションバリュー	設定情報	アナログアクションアシスト	アクション予測
6		入力方法	入力方法	個別軸と方向性	テスト用コンフィギュレーション		
7		コンテクスチュアル・マッピング	コンテクスチュアル・インタラクション	入力方法			
8		総入力数の削減	総入力数の削減	コンテクスチュアルアナログ設定			