

Minikarte

	Input				Gameplay		
	1	2	3	4	5	6	7
	Eingabegeräte	Action Mapping	Eingabeinteraktionen	Analoge Sensitivität	Informationen	Unterstützung	Vereinfachung
1	Einführung in die Eingabegeräte	Einführung in das Action Mapping	Einführung in die Eingabeinteraktionen	Einführung in die analoge Sensitivität	Einführung in die Informationen	Einführung in die Unterstützung	Einführung in die Vereinfachung
2	Unterstützung mehrerer Eingabegeräte	Neuzuordnung	Konfigurieren von Interaktionen	Inner Deadzone	Informationen zu Aktionen	Spielerstärke	Alternative Aktionen
3	Simultane Eingabe	Input Stacking	Kontinuierliches Halten	Äußerer Schwellenwert	Informationen zum Spiel	Spielschwierigkeit	Automatische digitale Aktionen
4	Sperren von Eingabegeräten	Simultane Eingaben	Haltedauer einstellen	Reaktionskurven	Feedback	Timing-Elemente	Automatische analoge Aktionen
5	Eingabemethoden	Wechsel zwischen analog und digital	Wiederholtes Drücken	Aktionswerte	Informationen zu Einstellungen	Assistenten für analoge Aktionen	Aktionsprognosen
6		Eingabemethoden	Eingabemethoden	Individuelle Achsen und Richtungen	Testen von Konfigurationen		
7		Contextual Mapping	Kontextuelle Interaktionen	Eingabemethoden			
8		Reduzieren der Gesamtzahl der Eingaben	Reduzieren der Gesamtzahl der Eingaben	Kontextuelle analoge Einstellungen			