

MANETTE ACCESS SONY

Une manette adaptative pour la PlayStation5

▮ ISO 22 36 12

📅 25 avril 2024

🔑 05 Jeux et jouets, Fiches techniques

📁 Console, Manette de jeu



Sommaire

1. **Veillez vous connecter pour créer un favori**
2. **Descriptif**
3. **Paramétrage**
4. **Utilisation**
5. **Conclusion**

Ajouter aux favoris (0)

La manette Access de Sony est une manette de jeu adaptée pour la PlayStation 5. Avec son look fidèle au design de la console et des manettes Dual Sense et les nombreuses options de personnalisation proposées, Sony démontre enfin de l'intérêt pour les joueurs en situation de handicap et tente ainsi de rattraper ses concurrents Microsoft et Nintendo.

La manette Access a été conçue pour répondre aux besoins spécifiques des joueurs ayant des troubles moteurs. Elle offre des possibilités inédites d'adaptation en proposant par défaut plusieurs variantes matérielles (préhension du joystick, design des boutons...) et de configuration des différents boutons au travers d'une interface totalement intégrée à celle de la console.

Référence	Manette Access PS5 Sony
Fabricant	Sony PlayStation, playstation.com/fr-fr
Documentation	Page dédiée à la manette Access sur le site PlayStation, www.playstation.com/fr-fr/accessories/access-controller/
Prix	89,99 €

Descriptif

Lorsque l'on voit la manette Access, il n'y a aucun doute : il s'agit bien d'une manette de jeu.

Elle a, certes, une forme particulière, une sorte de marguerite d'environ 14 cm de diamètre flanquée d'un mini-joystick de 5,5 cm de diamètre, mais tant le choix des couleurs, des matériaux que le design sont conformes au design de la PlayStation 5.

Elle est livrée avec un kit étoffé de composants interchangeables, notamment toute une variété de capuchons de touches de différentes formes et tailles, de trois types de préhenseur pour le joystick et d'une multitudes de marqueurs pour identifier les touches.

La manette peut s'utiliser sur une surface plane, posée sur les genoux (elle ne pèse que 375 g) ou être fixée sur un accoudoir ou un support articulé. A cette effet, elle est dotée de trois inserts pour des vis aux pas américains (2 × 10-24, et 1 × 1/4 –Manette Access – Vue détaillée 20).



Le joystick est proposé avec 3 types de préhension : un mini « champignon » identique à ceux des manettes Dual-Sense utilisable au pouce ou au doigt, un gros « champignon » pilotable

avec une autre partie du corps (menton, paume de la main) et une boule en plastique type « arcade ». Le système de fixation est magnétique, ce qui peut sembler pratique. Cependant, durant nos tests, nous avons constaté que la boule type « arcade » avait la fâcheuse tendance à se détacher du support. En cas de mouvements involontaires brusques, on évitera donc d'utiliser un moyen de préhension trop haut.



La distance entre le joystick analogique et la manette Access est ajustable

La distance entre le joystick analogique et la manette est réglable entre 0 et 3 cm.

Sur le côté, on note la présence de quatre prises jacks 3,5 mm pour connecter ses propres contacteurs, touches ou encore un second joystick ainsi que la prise USB-C permettant de recharger la manette.



La présence de quatre prises jack 3,5 mm permet d'intégrer ses propres contacteurs

A l'aide des capuchons et des marqueurs en silicone fournis, on peut modifier la configuration physique des touches : hauteur de la touche, appui convexe ou concave, regroupement de touches...

En naviguant dans les menus de la PS5, Paramètres > Accessoires > Manette de jeu Access, tous les boutons de la manette sont réaffectables et repositionnables à souhait. Les commandes

peuvent ainsi être adaptées en fonction de la position du joueur et de ses possibilités d'accès. La disposition des capuchons disposés en couronne autour de la « marguerite » n'est pas toujours très pratique : par exemple, lorsque la manette est posée à plat, la forme bombée de la manette ne permet pas une bonne lisibilité des boutons orientés vers l'arrière.

Reconnue comme une manette classique, la manette Access ne requiert aucune installation particulière sur la PlayStation.

Paramétrage

Comme souvent, Sony recommande de procéder à une charge complète avant la première utilisation. Pour ce faire, utilisez le câble USB-C fourni pour charger la manette.

Pour démarrer la manette, appuyez sur le logo PS de la manette. Maintenez ce bouton enfoncé quelques secondes pour l'éteindre.

Appuyez ensuite sur le bouton d'appairage pour connecter la manette à votre console. Un tutoriel d'aide à l'installation se lance automatiquement.

L'interface dédiée permet l'enregistrement de 3 profils différents. On passe d'un profil à l'autre en appuyant sur le bouton Profil positionné près du joystick. Ce positionnement est un peu malheureux car il entraîne des appuis involontaires fréquents. Ce bouton ne peut ni être désactivé, ni être remappé sur une entrée jack... Quel dommage !



Le bouton "Profile" est positionné près du joystick



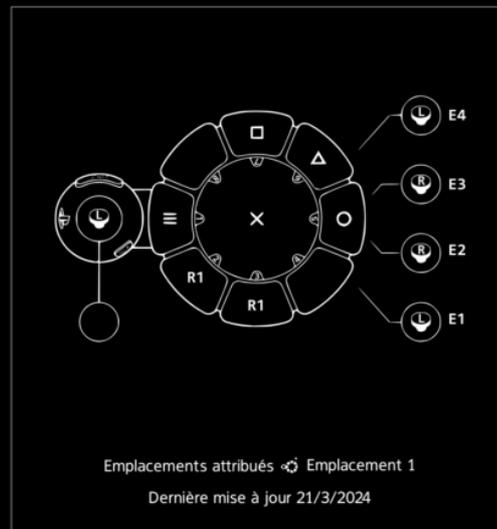
Vue zoomée sur le logo PS sur la manette PS Access

Profil 1

Attribution des touches

Orientation de la manette de jeu

Sensibilité/Zone morte de la manette



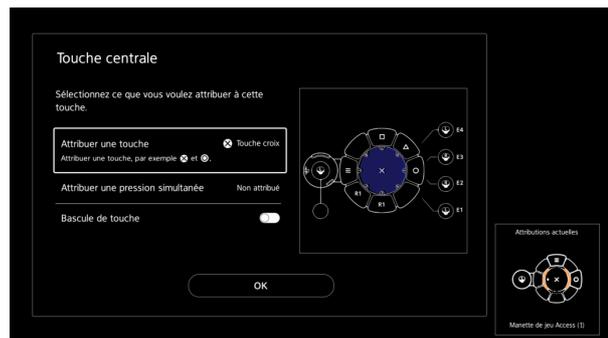
Écran d'édition du profil 1

Pour chacun des 3 profils, vous pouvez définir :

- les touches attribuées à chaque bouton et à chaque entrée,
- l'orientation de la manette, c'est-à-dire la position du joystick par rapport à la « marguerite »,
- la sensibilité et la taille de la zone morte du joystick.



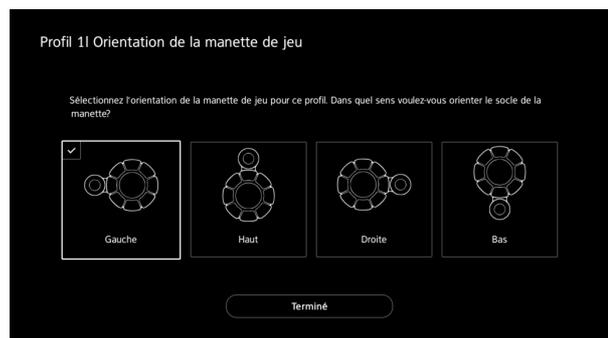
Écran d'attribution des touches



Écran de configuration d'une touche, ici la touche centrale



Configuration du mode "Bascule de touche"



Réglage de l'orientation de la PS Access

Lors de l'attribution d'une touche, vous pouvez configurer un bouton ou l'une des entrées pour appuyer sur une seule touche, appuyer simultanément sur deux touches et activer le mode « Bascule de touche ». Dans ce mode, un premier appui entraîne le maintien appuyé de la ou des touches, un second le relâchement.

Précisions importantes

L'interface de configuration ne propose pas de moyen de visualiser en temps réel les touches ou les entrées activées. Il aurait été intéressant de proposer un mode de test.

Les modifications apportées aux affectations des touches ou des entrées ne sont appliquées que lorsque l'on clique sur « Terminé ». Les configurations sont enregistrées dans la manette elle-même. Ce fonctionnement peut parfois être perturbant, les modifications apportées ne semblant pas prises en compte.

Les entrées ne peuvent être paramétrées que lorsqu'un dispositif est branché. Si aucun contacteur ou joystick n'est connecté, l'entrée est grisée et ne peut être modifiée.

Profil 1 Sensibilité/Zone morte de la manette

Réglez la sensibilité de la manette et la zone morte pour « Profil 1 ». Vérifier le paramètre actuel en inclinant la manette à gauche ou à droite.



Réglage de sensibilité et de la zone morte du joystick

La zone morte d'un joystick est une zone centrale durant laquelle un mouvement du joystick n'entraîne pas de mouvement à l'écran. Augmenter la taille de cette zone morte permet de réduire la sensibilité du joystick aux mouvements parasites, et notamment à des tremblements.

Notez que les réglages de sensibilité et de zone morte s'appliquent à l'ensemble des joysticks, y-compris celui que l'on peut brancher sur l'une des entrées. Il est dommage de ne pouvoir différencier les réglages sur le joystick gauche et le joystick droit, cela peut s'avérer très utile dans certaines configurations.

Utilisation

D'après les tests que nous avons réalisés, la plupart des contacteurs (Jelly Bean, Candy...) et les contacteurs Logitech de l'**Adaptative Gaming Kit** sont directement compatibles. Notez que Logitech propose une nouvelle version de son kit, dédié à la manette Access.

Un second joystick peut être ajouté sur l'une des entrées. Cela nécessite de disposer d'un joystick disposant d'une sortie TRRS en prise jack, ce qui limite le nombre de joysticks compatibles. Nous avons pu tester les joysticks Handi'Arcade, Modulable et EvilController qui fonctionnent parfaitement.

Notez qu'il est possible de connecter la manette Access à une tablette ou un PC, il vous suffit de maintenir enfoncés le logo PlayStation et le bouton Profil pendant 5 secondes pour passer la manette en mode appairage. Il suffit d'ouvrir les paramètres Bluetooth de votre appareil pour la détecter.

Conclusion

Pour être parfaitement honnête, la manette Access, après l'énorme teasing orchestré par Sony, nous a initialement passablement déçus. Certes, sa conception et son ergonomie en font une manette qui peut se suffire à elle-même (sans avoir à acheter d'autres accessoires) qui est parfaitement intégrée à l'écosystème de la Playstation.

Cependant, nos essais successifs nous ont rapidement amenés à considérer qu'elle ne répond qu'aux besoins d'utilisateurs rencontrant des difficultés avec une manette classique, mais néanmoins en capacité d'utiliser une manette.

On regrette le nombre très limité d'entrées disponibles, certains choix de conception qui visent l'esthétique au détriment du pratique (le bouton Profil, les capuchons), un bouton central qui ne peut être désactivé et qui empêche toute tentative d'y poser la main pour la reposer, l'absence de feedback visuel pendant la configuration, un système de fixation du joystick trop léger et une expérience à l'ouverture de la boîte proche de ce qu'un enfant qui reçoit une énorme boîte de Lego sans la notice doit ressentir...

La première vague de désenchantement passée, on en vient quand même à apprécier les petits détails finalement pas si mal pensés : l'option « Bascule de touche » réglable par logiciel, les différentes formes de boutons ou de joysticks, les matériaux et les revêtements subtilement choisis. Pour l'anecdote, prenez une loupe et observez de très près les bords « râpeux » des boutons : la texture reprend les motifs carré, triangle, croix et rond de la marque ! Par ailleurs, contrairement à la manette Xbox, toute la configuration peut s'effectuer sur la console elle-même sans passer par un PC.

Au final, à défaut de pouvoir s'adapter à tous les profils de joueurs en situation de handicap, la PS Access saura répondre aux attentes des joueurs ayant atteint les limites de l'utilisation d'une manette classique. La grande variété des options de personnalisation tant matérielles que logicielles peut s'avérer complexe pour certains utilisateurs et/ou aidants et nécessiter un temps d'apprentissage.



Cette œuvre est mise à disposition selon les termes de la [Licence Creative Commons Attribution – Pas d'Utilisation Commerciale – Pas de Modification 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)



Auteurs

Clémence François
Ergothérapeute
Sébastien Vermandel
Responsable Veille &
Conseil
avril 2024

TechLab – APF France handicap

Plaine Images
Imaginarium
99A, Boulevard Descat
59200 TOURCOING
Tél : 09 72 66 31 75

techlab-handicap.org