



Lista de comprobación

Este documento proporciona una síntesis de todas las características mencionadas en DevKit de SpecialEffect. Se puede utilizar para valorar las opciones de accesibilidad motora de las que tu juego dispone actualmente y determinar las que podría admitir en el futuro.

Como es de esperar, no todas las características aquí indicadas serán adecuadas para todos los juegos, así que los desarrolladores tendrán que decidir qué opciones les resultan más adecuadas.

Puedes anotar a la izquierda si decides admitir una característica o no, y a la derecha las que hayas implementado.

Si necesitas más detalles sobre una característica concreta, puedes consultar el vídeo sobre la Materia en la página web de DevKit de SpecialEffect.

El formulario se puede guardar en cualquier momento. Es recomendable editarlo utilizando Adobe Acrobat, o cualquiera de los principales navegadores de internet.

Minimapa

Entrada

Forma de Juego

	1	2	3	4	5	6	7
	Dispositivos de entrada	Mapa de acción	Interacciones de entrada	Sensibilidad analógica	Información	Asistencia	Simplificación
1	Introducción a los Dispositivos de entrada	Introducción a la correspondencia de accio...	Introducción a las interacciones de entrada	Introducción a la sensibilidad analógica	Introducción a la información	Introducción a la asistencia	Introducción a la simplificación
2	Compatibilidad con diferentes Dispositivos de e...	Restablecer correspondencia	Configuración de interacciones	Zona muerta interna	Información de acción	Fuerza del jugador	Acciones alternativas
3	Entrada simultánea	Apilar entradas	Pulsación continuada	Umbral exterior	Información de juego	Dificultad del juego	Acciones digitales automáticas
4	Bloqueo de Dispositivos de entrada	Entradas simultáneas	Duración de la pulsación	Curvas de respuesta	Retroalimentación	Duración de los elementos	Acciones analógicas automáticas
5	Métodos de entrada	Intercambio entre análogo y digital	Pulsaciones repetidas	Valores de acción	Información de ajustes	Asistencia para acciones analógicas	Predicción de acciones
6		Métodos de entrada	Métodos de entrada	Ejes y direcciones individuales	Configuraciones de prueba		
7		Correspondencia contextual	Interacciones contextuales	Métodos de entrada			
8		Reducción del número total de entradas	Reducción del número total de entradas	Configuración analógica de contexto			

1 Dispositivos de Entrada

¿Apoyo?

Implementado

N S

Los jugadores pueden utilizar diferentes dispositivos de entrada que sean compatibles con la plataforma.

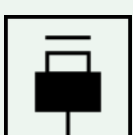
Cada uno de los dispositivos de entrada compatibles tiene acceso a todas las acciones del juego.

Los jugadores pueden utilizar varios dispositivos de entrada a la vez para realizar acciones.

Los jugadores tienen la opción de evitar que el juego reciba entradas de datos de dispositivos concretos.

Los dispositivos de entrada compatibles proporcionan diferentes métodos de entrada de datos. Como mínimo, es posible utilizar los botones y las palancas analógicas.

→ [Más información aquí](#)



2 Correspondencia de acciones

¿Apoyo?

Implementado

N S

Los jugadores pueden hacer asociar cualquier acción con cualquier entrada de datos.

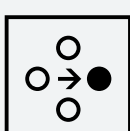
Restablecer la correspondencia consiste en cambiar la entrada de datos que realiza una acción.

Es posible restablecer la correspondencia en cualquier momento durante el juego.

Se notifica a los jugadores que perderán el acceso a una acción si no está asociada a una entrada de datos.

Los jugadores pueden hacer corresponder varias entradas de datos con la misma acción.

Si una acción requiere acceder a varias entradas de datos al mismo tiempo, es posible restablecer la correspondencia con cada una de esas entradas, y es recomendable reducirlas a una sola entrada.



2 Correspondencia de acciones

¿Apoyo?

Implementado

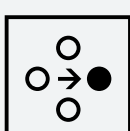
N S

Las acciones que se controlan habitualmente a través de entradas analógicas se pueden hacer corresponder con entradas digitales, y viceversa.

Cada acción permite establecer correspondencias con métodos alternativos de entrada especialmente aquellas que utilizan el control de movimientos u otros métodos complejos de forma predeterminada.

Los jugadores pueden restablecer la correspondencia de las acciones para cada contexto dentro del juego, incluyendo los menús.

Los jugadores pueden hacer corresponder varias acciones con una sola entrada de datos si es posible realizar esas acciones sin afectar al núcleo del juego.



2 Correspondencia de acciones

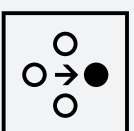
¿Apoyo?

Implementado

N S

Se proporcionan opciones o esquemas de diseño que reducen el número total de entradas necesarias para jugar, como una sola palanca de control.

→ [Más información aquí](#)



3 Interacciones de entrada

¿Apoyo?

Implementado

N S

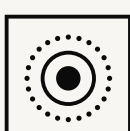
Los jugadores pueden configurar qué evento de entrada realiza una acción, y es recomendable permitir que cada acción se realice con la primera pulsación de una entrada.

Los jugadores pueden ajustar el elemento temporal de las interacciones de entrada.

Se ofrecen alternativas para las acciones que habitualmente se realizan manteniendo la entrada de forma continuada.

Se ofrecen alternativas para las acciones que habitualmente se realizan manteniendo la entrada durante un periodo determinado de tiempo.

Se ofrecen alternativas para las acciones que habitualmente se realizan presionando rápidamente una entrada varias veces durante un periodo de tiempo.



3 Interacciones de entrada

¿Apoyo?

Implementado

N S

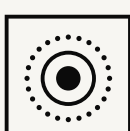
Se ofrecen opciones adicionales para los casos en los que es conveniente repetir una acción rápidamente durante un periodo indeterminado de tiempo, como para realizar un ataque.

Los jugadores pueden modificar las interacciones de entrada para todos los métodos de entrada compatibles con el juego, como los de contacto y movimiento.

Los contextos se utilizan para limitar el número de interacciones complejas de entrada necesarias en el juego.

Los jugadores pueden configurar una única entrada de datos para realizar varias acciones utilizando diferentes interacciones de entrada y reduciendo así el número total de entradas necesarias.

→ [Más información aquí](#)



4 Sensibilidad analógica

¿Apoyo?

Implementado

N S

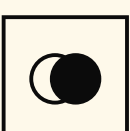
Los jugadores pueden ajustar la zona en la que una acción no se activa (zona muerta interna) para cualquier acción asociada a entradas de datos analógicas.

Los jugadores pueden ajustar la zona en la que se activa una acción a su valor máximo (umbral exterior) para cualquier acción asociada a entradas de datos analógicas.

Los jugadores pueden configurar la forma en la que una acción analógica responde entre la zona muerta interna y el umbral exterior, es decir, la curva de respuesta.

Los jugadores pueden modificar los valores máximos y mínimos de las acciones, si no afecta al núcleo del juego.

Es posible ajustar las configuraciones analógicas para cada eje de una entrada analógica de datos, o incluso para cada dirección.



4 Sensibilidad analógica

¿Apoyo?

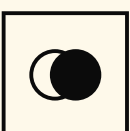
Implementado

N S

Existen ajustes analógicos disponibles para todos los métodos de entrada compatibles con el juego, como los de contacto y movimiento.

Es posible ajustar la configuración analógica para cada contexto dentro del juego.

→ [Más información aquí](#)



5 Información

¿Apoyo?

Implementado

N S

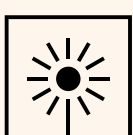
Los mensajes y recordatorios del juego envían información a los jugadores sobre las acciones que pueden realizar, tanto en general como en contextos determinados.

Los mensajes de entrada y recordatorios cambian según las entradas de datos y las interacciones de entrada que el jugador haya asociado con cada acción.

Los mensajes de entrada y recordatorios tienen en cuenta los diferentes dispositivos y métodos de entrada compatibles con el juego.

Los efectos de cada acción se muestran a los jugadores a través de imágenes o descripciones, entre otros.

El juego comunica las acciones analógicas cuando sea necesario, por ejemplo, mostrando el lugar en el que caerá un proyectil.



5 Información

¿Apoyo?

Implementado

N S

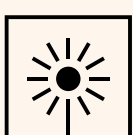
Los tutoriales disponibles muestran a los jugadores cómo y cuándo deben realizar acciones, y pueden proporcionar un entorno construido para ese fin.

Los jugadores reciben información sobre su situación actual, como su ubicación en el mapa en cada momento.

Es posible configurar la interfaz que proporciona información al jugador sobre su situación para cambiar la cantidad o la ubicación de la información proporcionada.

Los jugadores reciben información que los prepara para cualquier desafío al que se puedan enfrentar, como advertencias cuando se aproximan elementos peligrosos a los que puedan tener que reaccionar rápidamente.

Los jugadores pueden aprender cómo funcionan los diferentes sistemas del juego a través de tutoriales.



5 Información

¿Apoyo?

Implementado

N S

Los jugadores reciben recordatorios sobre lo que ya han aprendido, o las características que pueden haber pasado por alto.

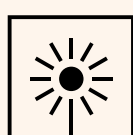
Los jugadores reciben información que les orienta sobre la mejor manera de progresar en el juego.

Los jugadores disponen de opciones para determinar la forma en que reciben retroalimentación del juego, como a través de métodos visuales en lugar de la vibración del mando.

Se sigue proporcionando la misma información aun cuando el jugador cambia algunos de los métodos para recibir retroalimentación.

Es posible ajustar la configuración al iniciar el juego, en especial los ajustes de accesibilidad.

El jugador dispone de opciones predeterminadas de accesibilidad que configuran una serie de ajustes al mismo tiempo.



5 Información

¿Apoyo?

Implementado

N S

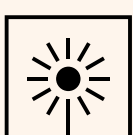
Los jugadores pueden ajustar toda la configuración en cualquier momento del juego.

Los jugadores reciben información sobre los ajustes disponibles en momentos determinados del juego, por ejemplo si este detecta cuándo les resultaría más útil recibir esa información.

La configuración de las opciones de accesibilidad en cualquier menú requiere la menor cantidad de entradas posible.

Los menús recuerdan la última configuración aplicada por el usuario y vuelven a esa posición automáticamente cuando se vuelve a abrir.

Se proporcionan descripciones claras sobre lo que hace cada ajuste y qué efecto se produce al modificarlo.



5 Información

¿Apoyo?

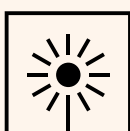
Implementado

N S

Los menús indican qué ajustes se han modificado respecto de los predeterminados y es posible volver a establecer los valores originales. Esto se puede aplicar a ajustes individuales, a un grupo determinado o a todos los ajustes disponibles.

Los jugadores tienen a su disposición un área o modo para practicar sin que se produzcan consecuencias en el juego, que podría mostrarles las entradas que utilizan y las acciones correspondientes, o utilizar versiones simplificadas de los elementos que el jugador encontrará en el juego principal.

→ [Más información aquí](#)



6 Asistencia

¿Apoyo?

Implementado

N S

Existen opciones para mejorar los elementos que el jugador puede controlar, como aumentar la salud del jugador o incluso hacerle invencible.

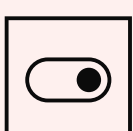
Las opciones multijugador permiten ajustar el poder de cada jugador.

Los jugadores pueden controlar el nivel de dificultad de los elementos que no controlan.

El jugador recibe explicaciones claras sobre las diferentes opciones de dificultad.

Es posible ajustar la dificultad, tanto de forma general como en contextos específicos, por ejemplo durante el combate o al resolver acertijos.

Los jugadores pueden controlar detalladamente cualquier aspecto de la dificultad del juego, como la cantidad de daño causada por un enemigo.



6 Asistencia

¿Apoyo?

Implementado

N S

Es posible ajustar la dificultad en cualquier momento durante el curso del juego.

Es posible omitir partes difíciles del juego con el mismo efecto que si el jugador las hubiera completado.

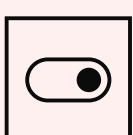
Es posible guardar el progreso del juego, especialmente tras completar partes difíciles.

Se ofrecen alternativas al jugador para los puntos del juego en los que debe proporcionar una respuesta rápida.

Existen alternativas para las situaciones en las que una entrada debe ser calculada con precisión.

Los jugadores pueden ajustar la velocidad de diferentes elementos, o incluso de todo el juego.

Es posible ajustar o eliminar los límites de tiempo en los que se deben conseguir una serie de objetivos.



6 Asistencia

¿Apoyo?

Implementado

N S

Es posible pausar el juego en cualquier momento.

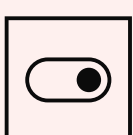
Las acciones que requieren un cierto nivel de destreza con una entrada analógica incluyen opciones de asistencia al jugador.

Es posible ajustar el tamaño del cursor o de los elementos que se pueden seleccionar para cualquier interacción basada en cursor.

El jugador recibe asistencia con la dirección y la velocidad cuando necesita mover algo a lo largo de un recorrido concreto o a una cierta velocidad.

La cámara ofrece opciones que facilitan su manejo, como puntos de vista alternativos o asistencia para la puntería.

Los jugadores pueden configurar cuándo se activará la asistencia para la puntería.



6 Asistencia

¿Apoyo?

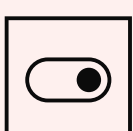
Implementado

N S

La cámara ofrece al jugador una opción para fijar el objetivo.

La asistencia para la puntería no está limitada al control de la cámara e incluye cualquier acción analógica que requiera apuntar a algo en una dirección determinada.

→ [Más información aquí](#)



7 Simplificación

¿Apoyo?

Implementado

N S

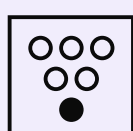
Se ofrecen alternativas para realizar las acciones que requieren utilizar entradas o interacciones de entrada que puedan suponer un reto.

Existe un método de selección con el cursor como alternativa a la interacción a través de varias entradas.

Es posible simplificar los eventos en los que el jugador debe moverse mediante una serie de entradas analógicas precisas.

Se permite proporcionar el control de ciertas acciones a otro jugador, tanto localmente como en línea.

Es posible realizar algunas acciones digitales de forma automática, para reducir el número de acciones que deba realizar el jugador, en especial las que requieran interacciones complejas de entrada.



7 Simplificación

¿Apoyo?

Implementado

N S

Es posible automatizar algunas acciones analógicas de una forma óptima o específica, en especial las que requieran interacciones complejas de entrada.

Es posible centrar la cámara de forma manual, en respuesta a otras acciones, actualizarla de forma continua para enfocar a la dirección en la que se mueve el personaje.

Es posible limitar la asistencia analógica a un solo eje.

El jugador dispone de opciones que intentan predecir la acción que quiere realizar, por ejemplo en función del contexto actual o de las acciones realizadas recientemente.

→ [Más información aquí](#)

