



Lista de control

Este documento proporciona una visión condensada de todas las características mencionadas en el SpecialEffect DevKit. Puede utilizarse para evaluar qué opciones de accesibilidad motriz admite tu juego en la actualidad y para determinar qué podría admitirse en el futuro.

Como siempre, no todas las funciones mencionadas aquí serán adecuadas para todos los juegos, por lo que los desarrolladores tendrán que decidir qué opciones les convienen más.

Puedes marcar a la izquierda si decides o no dar soporte a una característica, y a la derecha las que sí lo hacen, como implementadas.

Para obtener más detalles sobre una característica específica, consulta el vídeo del tema correspondiente en el sitio web de SpecialEffect DevKit.

Se recomienda utilizar Adobe Acrobat o cualquiera de los principales navegadores para editar este PDF.

Mapa mínimo

Entrada

Jugabilidad

	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 al mapeo de acciones	Introducción a las interacciones de entrada	Introducción a la sensibilidad analógica	Introducción a la información	Introducción a la asistencia	Introducción a la simplificación
2	Soporte de múltiples dispositivos de entrada	Reasignación	Configuración de las interacciones	Zona muerta interior	Información de la acción	Fuerza del jugador	Acciones alternativas
3	Entrada simultánea	Apilamiento de entradas	Retenciones continuas	Umbral exterior	Información sobre el juego	Dificultad del juego	Acciones digitales automáticas
4	Bloqueo de dispositivos de entrada	Entradas simultáneas	Establecer retenciones de duración	Curvas de respuesta	Retroalimentación	Elementos de tiempo	Acciones automáticas analógicas
5	Métodos de entrada	Intercambio de analógicas con digitales	Presiones repetidas	Valores de acción	Información sobre la configuración	Ayudas a la acción analógica	Predicciones de acciones
6		Métodos de entrada	Métodos de entrada	Ejes y direcciones individuales	Configuraciones de prueba		
7		Mapeo contextual	Interacciones contextuales	Métodos de entrada			
8		Reducción del número total de entradas	Reducción del número total de entradas	Ajustes analógicos contextuales			

1 Dispositivos de entrada

¿Apoyo?

Implementado

N S

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

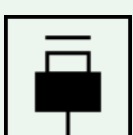
Cada dispositivo de entrada compatible tiene acceso a todas las acciones del juego.

Los jugadores pueden utilizar opcionalmente varios dispositivos de entrada simultáneamente para realizar acciones.

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

Los dispositivos de entrada compatibles ofrecen varios métodos de entrada. Como mínimo, se pueden utilizar los botones y los sticks analógicos de un gamepad.

→ [Más información aquí](#)



2 Mapa de acción

¿Apoyo?

Implementado

N S

Los jugadores pueden asignar cualquier acción a cualquier entrada.

La reasignación se presenta como el cambio de la entrada que realiza una acción.

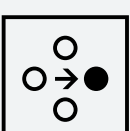
La reasignación es posible en cualquier momento del juego.

Se avisa a los jugadores de que no tienen acceso a una acción si no está vinculada a una entrada.

Los jugadores pueden asignar varias entradas a la misma acción.

Si una acción requiere que se acceda a varias entradas al mismo tiempo, cada una de ellas puede reasignarse, y preferiblemente condensarse en una sola entrada.

Las acciones que suelen ser controladas por entradas analógicas pueden ser mapeadas a entradas digitales, y viceversa.



2 Mapa de acción

¿Apoyo?

Implementado

N S

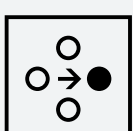
Es posible mapear métodos de entrada alternativos para cada acción, en particular las que utilizan el control de movimiento u otros métodos complejos por defecto.

Los jugadores pueden reasignar acciones para cada contexto dentro del juego, incluidos los menús.

Los jugadores pueden asignar múltiples acciones a una sola entrada, si esas acciones pueden realizarse sin afectar al núcleo del juego.

Se ofrecen opciones o esquemas de distribución que reducen el número total de entradas necesarias para jugar, como el modo de un solo stick.

→ [Más información aquí](#)



3 Interacciones de entrada

¿Apoyo?

Implementado

N S

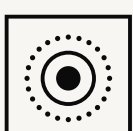
Los jugadores pueden configurar qué evento de entrada realiza una acción, permitiendo idealmente que cada acción se realice en la primera pulsación de una entrada.

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

Se proporcionan alternativas para las acciones que normalmente requieren que se mantenga una entrada de forma continua para ser realizadas.

Se ofrecen alternativas para las acciones que normalmente requieren que se mantenga una entrada durante un tiempo determinado.

Se ofrecen alternativas para las acciones que normalmente requieren que se pulse una entrada en rápida sucesión durante un tiempo determinado.



3 Interacciones de entrada

¿Apoyo?

Implementado

N S

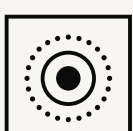
Se proporcionan opciones adicionales en los casos en que una acción que se realiza en rápida sucesión durante una cantidad de tiempo indefinida sería beneficiosa, como la realización de un ataque.

Los jugadores pueden modificar las interacciones de entrada para todos los métodos de entrada que admite el juego, como el tacto y el movimiento.

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

Los jugadores pueden configurar una sola entrada para realizar múltiples acciones utilizando diferentes interacciones de entrada, reduciendo así el número total de entradas necesarias.

→ [Más información aquí](#)



4 Sensibilidad analógica

¿Apoyo?

Implementado

N S

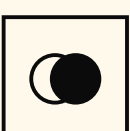
Los jugadores pueden ajustar el área en la que una acción no se activa (zona muerta interior) para cualquier acción que esté vinculada a entradas analógicas.

Los jugadores pueden ajustar el área en la que una acción se activa en su valor máximo (umbral exterior) para cualquier acción que esté vinculada a entradas analógicas.

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

Los jugadores pueden modificar los valores máximos y mínimos de las acciones en los casos en que el núcleo del juego no se vea afectado.

La configuración analógica puede ajustarse para cada eje de una entrada analógica, o incluso para cada dirección.



4 Sensibilidad analógica

¿Apoyo?

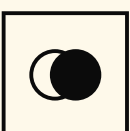
Implementado

N S

Los ajustes analógicos están disponibles para todos los métodos de entrada que admite el juego, incluidos el tacto y el movimiento.

La configuración analógica se puede ajustar para cada contexto dentro del juego.

→ [Más información aquí](#)



5 Información

¿Apoyo?

Implementado

N S

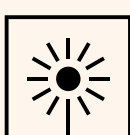
Los jugadores son informados de las acciones que pueden realizar con avisos y recordatorios dentro del juego, tanto en general como en contextos específicos.

Los avisos y recordatorios de entrada cambian en función de las entradas y la interacción de entrada que el jugador ha vinculado a cada acción.

Los avisos y recordatorios de entrada tienen en cuenta los diferentes dispositivos y métodos de entrada que admite el juego.

A los jugadores se les muestran los efectos de cada acción, quizá mediante imágenes o descripciones.

Las acciones analógicas se telegrafían cuando procede, por ejemplo, mostrando dónde caerá un proyectil.



5 Información

¿Apoyo?

Implementado

N S

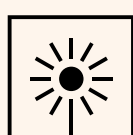
Se proporcionan tutoriales que muestran a los jugadores cómo y cuándo realizar las acciones, quizá en un entorno creado al efecto.

Los jugadores reciben información sobre su estado actual, como su ubicación actual en un mapa.

La interfaz que proporciona la información de estado puede configurarse para cambiar la cantidad, o la ubicación, de la información que se proporciona.

Se proporciona información que prepara a los jugadores para cualquier desafío que puedan enfrentar, como advertir a los jugadores sobre el peligro entrante ante el que pueden necesitar reaccionar rápidamente.

Los jugadores pueden aprender sobre los distintos sistemas presentes en el juego a través de tutoriales.



5 Información

¿Apoyo?

Implementado

N S

Se les recuerda lo que han aprendido hasta ahora o las características que pueden haber pasado por alto.

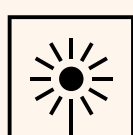
Los jugadores reciben información que les orienta sobre la mejor manera de progresar en el juego.

Los jugadores disponen de opciones para recibir información del juego, como por ejemplo, a través de medios visuales en lugar del sonido del gamepad.

Se sigue proporcionando la misma información cuando el jugador cambia ciertos métodos de respuesta.

La configuración puede ajustarse desde el principio del juego, especialmente los ajustes de accesibilidad.

El jugador dispone de opciones de accesibilidad preestablecidas que configuran una serie de ajustes a la vez.



5 Información

¿Apoyo?

Implementado

N S

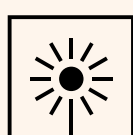
Los jugadores pueden ajustar todos los parámetros en cualquier momento del juego.

Los jugadores son informados de la disponibilidad de ciertos ajustes en puntos específicos del juego, detectando quizás cuándo podrían beneficiarse más de ellos.

Las opciones de accesibilidad requieren la menor cantidad de entrada para configurar en cualquier menú.

Los menús recuerdan qué ajuste configuró el jugador por última vez y van automáticamente a esa posición cuando se vuelven a abrir.

Los menús recuerdan el último ajuste realizado por el reproductor y se dirigen automáticamente a esa posición cuando se abren de nuevo.



5 Información

¿Apoyo?

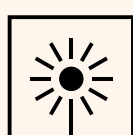
Implementado

N S

Los menús indican qué ajustes se han modificado con respecto a los predeterminados y pueden volver a los valores originales. Esto puede ser para ajustes individuales, para un solo grupo o para todos los ajustes disponibles.

Los jugadores disponen de un área o modo sin consecuencias para practicar, que quizás muestre qué entradas están utilizando y con qué acciones se relacionan, o que incluso contenga versiones simplificadas de lo que el jugador encontrará en la experiencia principal.

→ [Más información aquí](#)



6 Asistencia

¿Apoyo?

Implementado

N S

Existen opciones que mejoran los elementos que los jugadores controlan, como aumentar la salud del personaje o incluso concederle invencibilidad.

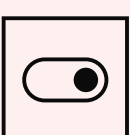
En los escenarios multijugador es posible ajustar el poder de cada jugador.

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

Las diferencias en las opciones de dificultad se explican claramente al jugador.

La dificultad puede ajustarse tanto de forma global como en contextos específicos, como durante el combate o mientras se resuelven los puzles.

Los jugadores tienen un control detallado de cada aspecto de la dificultad del juego, como por ejemplo, el ajuste de la cantidad de daño que inflige un enemigo.



6 Asistencia

¿Apoyo?

Implementado

N S

La dificultad puede ajustarse en cualquier momento a lo largo del juego.

Las secciones desafiantes pueden saltarse, actuando como si el jugador las hubiera completado.

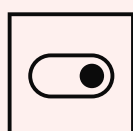
El progreso del juego se puede guardar, especialmente después de completar secciones desafiantes.

Se proporcionan opciones para los puntos del juego que requieren que el jugador responda rápidamente a algo.

Se ofrecen alternativas para los casos que requieren una sincronización precisa de una entrada.

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

Se pueden ajustar o eliminar los límites de tiempo en los que hay que realizar un determinado número de cosas.



6 Asistencia

¿Apoyo?

Implementado

N S

El juego puede detenerse en cualquier momento.

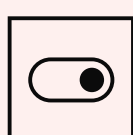
Las acciones que requieren un cierto nivel de destreza con una entrada analógica tienen opciones para ayudar al jugador.

En cualquier interfaz basada en el cursor se puede ajustar el tamaño del cursor o de los elementos seleccionables.

Las asistencias de dirección y velocidad están disponibles cuando el jugador necesita mover algo a lo largo de una trayectoria específica y/o a una velocidad determinada.

Se ofrecen opciones que facilitan el control de la cámara, como puntos de vista alternativos o ayudas para apuntar.

Los jugadores pueden configurar cuándo se activan las asistencias de puntería.



6 Asistencia

¿Apoyo?

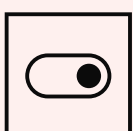
Implementado

N S

El jugador puede configurar la fijación del objetivo de la cámara.

Las ayudas a la puntería van más allá del control de la cámara y se extienden a cualquier acción analógica que requiera apuntar en una dirección determinada.

→ [Más información aquí](#)



7 Simplificación

¿Apoyo?

Implementado

N S

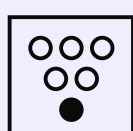
Existen formas alternativas de realizar acciones que requieren el uso de entradas o interacciones de entrada potencialmente difíciles.

Existe un método de selección del cursor como alternativa a la interacción con múltiples entradas.

Los eventos que requieren que el jugador mueva una entrada analógica de una serie de formas precisas pueden simplificarse.

El control de ciertas acciones puede cederse a otro jugador, ya sea localmente o en línea.

Algunas acciones digitales pueden automatizarse para reducir el número de acciones que debe realizar el jugador, en particular las que requieren interacciones de entrada complejas.



7 Simplificación

¿Apoyo?

Implementado

N S

Algunas acciones analógicas pueden automatizarse de forma específica u óptima, especialmente las que requieren interacciones de entrada complejas.

La cámara puede recentrarse manualmente, en respuesta a otras acciones, o actualizarse continuamente para apuntar en la dirección en que se mueve el personaje.

Las asistencias analógicas pueden limitarse a un solo eje.

Existen opciones que intentan predecir la acción que el jugador desea realizar, quizás basándose en su contexto actual o en las acciones realizadas recientemente.

→ [Más información aquí](#)

