



Liste de contrôle

Ce document fournit un aperçu condensé de toutes les fonctionnalités mentionnées dans le SpecialEffect DevKit. Il peut être utilisé pour évaluer quelles options d'accessibilité motrice votre jeu prend actuellement en charge, et pour déterminer ce qui pourrait être pris en charge à l'avenir.

Comme toujours, toutes les fonctionnalités mentionnées ici ne conviendront pas à tous les jeux. Les développeurs devront donc décider des options qui leur conviennent le mieux.

Vous pouvez indiquer si vous décidez ou non de prendre en charge une fonctionnalité dans la colonne de gauche, et celles que vous prenez en charge peuvent être marquées comme implémentées dans la colonne de droite.

Pour plus de détails sur une fonctionnalité spécifique, veuillez consulter la vidéo thématique correspondante sur le site Web SpecialEffect DevKit.

Le formulaire peut être enregistré à tout moment. Nous vous recommandons d'utiliser Adobe Acrobat ou l'un des principaux navigateurs pour éditer ce PDF.

Minimap

Entrée

Gameplay

	1	2	3	4	5	6	7
	Périphériques d'entrée	Cartographie des actions	Interactions d'entrée	Sensibilité analogique	Information	Assistance	Simplification
1	Introduction aux périphériques d'entrée	Introduction à la cartographie d'action	Introduction aux interactions d'entrée	Introduction à la sensibilité analogique	Introduction à l'information	Introduction à l'assistance	Introduction à la simplification
2	Prise en charge de plusieurs périphériques d'entrée	Remapping	Configuration des interactions	Zone morte intérieure	Informations sur les actions	Force du joueur	Actions alternatives
3	Entrée simultanée	Empilage des entrées	Tenue continue	Seuil extérieur	Informations sur le jeu	Difficulté du jeu	Actions numériques automatiques
4	Blocage des périphériques d'entrée	Entrées simultanées	Définir les durées de maintien	Courbes de réponse	Commentaires	Éléments de temporisation	Actions analogiques automatiques
5	Méthodes d'entrée	Interchanger l'analogique et le numérique	Presses répétées	Valeurs d'action	Informations sur les paramètres	Action analogique Assists	Prédictions d'action
6		Méthodes d'entrée	Méthodes d'entrée	Axes et directions individuels	Configurations d'essai		
7		Cartographie contextuelle	Interactions contextuelles	Méthodes d'entrée			
8		Réduire le nombre total d'entrées	Réduire le nombre total d'entrées	Paramètres analogiques contextuels			

1 Périphériques d'entrée

Soutien ?

Mis en œuvre

N O

Les joueurs peuvent utiliser différents périphériques d'entrée pris en charge par la plate-forme.

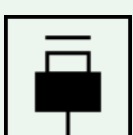
Chaque périphérique d'entrée pris en charge a accès à toutes les actions du jeu.

Les joueurs peuvent éventuellement utiliser plusieurs périphériques d'entrée simultanément pour effectuer des actions.

Les joueurs ont la possibilité d'empêcher le jeu de recevoir des entrées provenant de périphériques spécifiques.

Les périphériques d'entrée pris en charge offrent diverses méthodes de saisie. Au minimum, les boutons et les sticks analogiques d'une manette de jeu peuvent être utilisés.

→ [Pour en savoir plus, cliquez ici](#)



2 Cartographie des actions

Soutien ?

Mis en œuvre

N O

Les joueurs peuvent associer n'importe quelle action à n'importe quelle entrée.

Le remappage est présenté comme le changement de l'entrée qui exécute une action.

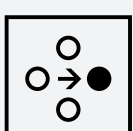
Le remappage est possible à tout moment du jeu.

Les joueurs sont informés qu'ils n'ont pas accès à une action si celle-ci n'est pas liée à une entrée.

Les joueurs peuvent associer plusieurs entrées à la même action.

Si une action nécessite l'accès à plusieurs entrées en même temps, chacune de ces entrées peut être remappée, et de préférence condensée en une seule entrée.

Les actions qui sont généralement contrôlées par des entrées analogiques peuvent être affectées à des entrées numériques, et vice versa.



2 Cartographie des actions

Soutien ?

Mis en œuvre

N O

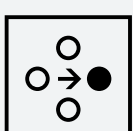
Il est possible de mapper des méthodes de saisie alternatives pour chaque action, en particulier celles qui utilisent par défaut le contrôle de mouvement ou d'autres méthodes complexes.

Les joueurs peuvent remapper les actions pour chaque contexte du jeu, y compris les menus.

Les joueurs peuvent associer plusieurs actions à une seule entrée, si ces actions peuvent être effectuées sans affecter le cœur du jeu.

Des options ou des schémas d'agencement qui réduisent le nombre total d'entrées nécessaires pour jouer sont fournis, comme le mode "single stick".

→ [Pour en savoir plus, cliquez ici](#)



3 Interactions d'entrée

Soutien ?

Mis en œuvre

N O

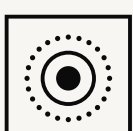
Les joueurs peuvent configurer l'événement d'entrée qui exécute une action, en permettant idéalement que chaque action soit exécutée à la première pression sur une entrée.

Les joueurs peuvent ajuster l'élément temporel des interactions d'entrée.

Des solutions de recharge sont proposées pour les actions qui exigent normalement qu'une entrée soit maintenue en permanence pour être exécutée.

Des solutions de recharge sont proposées pour les actions qui exigent normalement qu'une entrée soit maintenue pendant un laps de temps spécifique.

Des alternatives sont fournies pour les actions qui exigent normalement qu'une entrée soit pressée en succession rapide pendant un certain temps.



3 Interactions d'entrée

Soutien ?

Mis en œuvre

N O

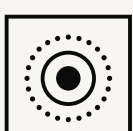
Des options supplémentaires sont fournies dans les cas où une action exécutée en succession rapide pendant une durée indéterminée serait bénéfique, comme l'exécution d'une attaque.

Les joueurs peuvent modifier les interactions d'entrée pour toutes les méthodes d'entrée prises en charge par le jeu, telles que le toucher et le mouvement.

Les contextes sont utilisés pour limiter le nombre d'interactions d'entrée complexes requises dans le jeu.

Les joueurs peuvent configurer une seule entrée pour effectuer plusieurs actions en utilisant différentes interactions d'entrée, ce qui réduit le nombre total d'entrées requises.

→ [Pour en savoir plus, cliquez ici](#)



4 Sensibilité analogique

Soutien ?

Mis en œuvre

N O

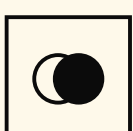
Les joueurs peuvent ajuster la zone dans laquelle une action ne s'active pas (zone morte intérieure) pour toutes les actions liées à des entrées analogiques.

Les joueurs peuvent ajuster la zone dans laquelle une action s'active à sa valeur maximale (seuil extérieur) pour toutes les actions liées à des entrées analogiques.

Les joueurs peuvent configurer la manière dont une action analogique réagit entre la zone morte intérieure et le seuil extérieur, c'est-à-dire une courbe de réponse.

Les joueurs peuvent modifier les valeurs maximales et minimales des actions dans les cas où le cœur du jeu n'est pas affecté.

Les paramètres analogiques peuvent être ajustés pour chaque axe d'une entrée analogique, ou même pour chaque direction.



4 Sensibilité analogique

Soutien ?

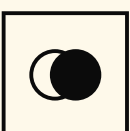
Mis en œuvre

N O

Les paramètres analogiques sont disponibles pour toutes les méthodes d'entrée prises en charge par le jeu, y compris le toucher et le mouvement.

Les paramètres analogiques peuvent être ajustés pour chaque contexte dans le jeu.

→ [Pour en savoir plus, cliquez ici](#)



5 Information

Soutien ?

Mis en œuvre

N O

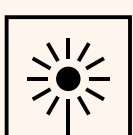
Les joueurs sont informés des actions qu'ils peuvent effectuer grâce à des invites et des rappels dans le jeu, de manière générale et dans des contextes spécifiques.

Les invites de saisie et les rappels changent en fonction des entrées et des interactions de saisie que le joueur a liées à chaque action.

Les invites et rappels de saisie tiennent compte des différents périphériques et méthodes de saisie pris en charge par votre jeu.

Les effets de chaque action sont montrés aux joueurs, éventuellement par des images ou des descriptions.

Les actions analogiques sont télégraphiées lorsque cela est approprié, par exemple en montrant où un projectile va atterrir.



5 Information

Soutien ?

Mis en œuvre

N O

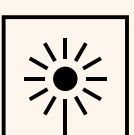
Des didacticiels montrent aux joueurs comment et quand effectuer des actions, par exemple dans un environnement spécialement conçu à cet effet.

Les joueurs reçoivent des informations sur leur état actuel, comme leur position actuelle sur une carte.

L'interface qui fournit les informations d'état peut être configurée pour modifier la quantité, ou l'emplacement, des informations fournies.

Les informations qui préparent les joueurs aux défis qu'ils peuvent rencontrer sont fournies, par exemple en les avertissant d'un danger imminent auquel ils doivent réagir rapidement.

Les joueurs peuvent se familiariser avec les différents systèmes présents dans le jeu grâce à des didacticiels.



5 Information

Soutien ?

Mis en œuvre

N O

Les joueurs se voient rappeler ce qu'ils ont appris jusqu'à présent ou les fonctionnalités qu'ils ont pu manquer.

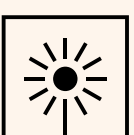
Les joueurs reçoivent des informations qui les guident sur la meilleure façon de progresser dans le jeu.

Les joueurs ont la possibilité de choisir la manière dont ils reçoivent le feedback du jeu, par exemple par des moyens visuels au lieu du grondement du gamepad.

Toutes les mêmes informations sont toujours fournies lorsque le joueur modifie certaines méthodes de retour d'information.

Les paramètres peuvent être ajustés au tout début du jeu, notamment les paramètres d'accessibilité.

Le joueur dispose d'options prédéfinies d'accessibilité qui configurent une série de paramètres en une seule fois.



5 Information

Soutien ?

Mis en œuvre

N O

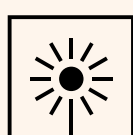
Les joueurs peuvent ajuster tous les paramètres à n'importe quel moment du jeu.

Les joueurs sont informés de la disponibilité de certains paramètres à des moments précis du jeu, ce qui leur permet de détecter le moment où ils pourraient en bénéficier le plus.

Les options d'accessibilité sont celles qui nécessitent le moins de saisie pour être configurées dans les menus.

Les menus se souviennent du dernier paramètre configuré par le joueur et reviennent automatiquement à cette position lorsqu'ils sont rouverts.

Des descriptions claires sont données sur la fonction de chaque paramètre et sur l'effet de son réglage.



5 Information

Soutien ?

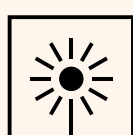
Mis en œuvre

N O

Les menus indiquent quels paramètres ont été modifiés par rapport aux valeurs par défaut et peuvent être rétablis aux valeurs d'origine. Cela peut être pour des paramètres individuels, pour un seul groupe ou pour tous les paramètres disponibles.

Les joueurs disposent d'une zone ou d'un mode sans conséquence pour s'entraîner, qui peut montrer les entrées qu'ils utilisent et les actions auxquelles elles correspondent, ou même contenir des versions simplifiées de ce que le joueur rencontrera dans l'expérience principale.

→ [Pour en savoir plus, cliquez ici](#)



6 Assistance

Soutien ?

Mis en œuvre

N O

Des options qui améliorent les éléments sur lesquels les joueurs ont le contrôle sont disponibles, comme l'augmentation de la santé du personnage ou même l'octroi de l'invincibilité.

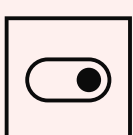
Dans les scénarios multijoueurs, il est possible d'ajuster la puissance de chaque joueur.

Les joueurs peuvent configurer le niveau de difficulté des éléments qu'ils ne contrôlent pas.

Les différences entre les options de difficulté sont clairement expliquées au joueur.

La difficulté peut être ajustée à la fois globalement et dans des contextes spécifiques, par exemple pendant le combat ou la résolution d'énigmes.

Les joueurs ont un contrôle fin sur chaque aspect de la difficulté du jeu, comme le réglage des dégâts infligés par un ennemi.



6 Assistance

Soutien ?

Mis en œuvre

N O

La difficulté peut être ajustée à tout moment au cours du jeu.

Les sections difficiles peuvent être sautées, comme si le joueur les avait terminées.

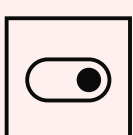
La progression du jeu peut être sauvegardée, en particulier après avoir terminé les sections difficiles.

Des options sont proposées aux moments du jeu où le joueur doit réagir rapidement à quelque chose.

Des alternatives sont proposées pour les moments qui exigent un timing précis d'une entrée.

Les joueurs peuvent régler la vitesse de plusieurs éléments, voire de l'ensemble du jeu.

Toute limite de temps dans laquelle un certain nombre de choses doivent être réalisées peut être ajustée ou supprimée.



6 Assistance

Soutien ?

Mis en œuvre

N O

Le jeu peut être mis en pause à tout moment.

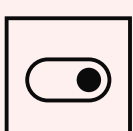
Les actions qui nécessitent un certain niveau de dextérité avec une entrée analogique disposent d'options pour aider le joueur.

Dans toute interface basée sur un curseur, la taille du curseur ou des éléments sélectionnables peut être ajustée.

Des aides à la direction et à la vitesse sont disponibles lorsque le joueur doit déplacer un objet le long d'une trajectoire spécifique et/ou à une certaine vitesse.

Des options sont proposées pour faciliter le contrôle de la caméra, comme des points de vue alternatifs ou des aides à la visée.

Les joueurs peuvent configurer l'activation des aides à la visée.



6 Assistance

Soutien ?

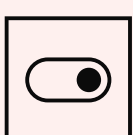
Mis en œuvre

N O

Le verrouillage de la cible pour la caméra est disponible et peut être configuré par le joueur.

Les aides à la visée ne se limitent pas au contrôle de la caméra, mais s'appliquent à toute action analogique nécessitant de viser dans une certaine direction.

→ [Pour en savoir plus, cliquez ici](#)



7 Simplification

Soutien ?

Mis en œuvre

N O

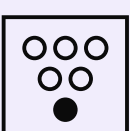
Il existe d'autres moyens d'effectuer des actions qui nécessitent l'utilisation d'entrées ou d'interactions d'entrées potentiellement difficiles.

Une méthode de sélection par curseur est disponible comme alternative à l'interaction avec des entrées multiples.

Les événements qui exigent du joueur qu'il déplace une entrée analogique de manière précise peuvent être simplifiés.

Le contrôle de certaines actions peut être confié à un autre joueur, localement ou en ligne.

Certaines actions numériques peuvent être automatisées pour réduire le nombre d'actions que le joueur doit effectuer, en particulier celles qui nécessitent des interactions d'entrée complexes.



7 Simplification

Soutien ?

Mis en œuvre

N O

Certaines actions analogiques peuvent être automatisées de manière spécifique ou optimale, en particulier celles qui nécessitent des interactions d'entrée complexes.

La caméra peut être recentrée manuellement, en réponse à d'autres actions, ou mise à jour en permanence pour pointer dans la direction où le personnage se déplace.

Les aides analogiques peuvent être limitées à un seul axe.

Des options qui tentent de prédire l'action que le joueur aimerait effectuer sont disponibles, peut-être en fonction du contexte actuel ou des actions récemment effectuées.

→ [Pour en savoir plus, cliquez ici](#)

