



Liste de contrôle

Ce document fournit une vision condensée de toutes les fonctionnalités mentionnées dans le DevKit SpecialEffect. Il permet d'évaluer les options d'accessibilité des contrôles que prend actuellement en charge votre jeu, et de déterminer ce qui pourrait être pris en charge à l'avenir.

Comme toujours, toutes les fonctionnalités mentionnées ici ne conviennent pas à tous les jeux, les développeurs devront donc décider des options les plus adéquates.

Vous pouvez marquer à gauche si vous décidez de prendre en charge une fonctionnalité ou non, et celles que vous choisirez peuvent être inscrites comme implémentées sur la droite.

Pour obtenir plus de détails sur une fonctionnalité spécifique, veuillez vous référer à la vidéo Sujet correspondante sur le site Web de SpecialEffect DevKit.

Le formulaire peut être enregistré à tout moment ; nous recommandons d'utiliser Adobe Acrobat ou n'importe quel navigateur connu pour modifier ce PDF.

Mini-carte

Commande

Gameplay

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|---|---|--------------------------------------|---|--|---------------------------------|-----------------------------------|----------------------------------|
| | Périphériques de contrôle | Mappage d'action | Interactions de commande | Sensibilité analogique | Informations | Assistance | Simplification |
| 1 | Introductions aux périphériques de contrôle | Introduction au mappage des actions | Introduction aux interactions de commande | Introduction à la sensibilité analogique | Introduction aux informations | Introduction à l'assistance | Introduction à la simplification |
| 2 | Prendre en charge plusieurs périphériques de contrôle | Remappage | Configuration des interactions | Zone morte intérieure | Informations d'action | Force du joueur | Actions alternatives |
| 3 | Commande simultanée | Empilement de commandes | Maintiens continus | Seuil externe | Informations de jeu | Difficulté du jeu | Actions numériques automatiques |
| 4 | Bloquer les périphériques de contrôle | Entrées simultanées | Maintiens à durée définie | Courbes de réponse | Retours | Éléments de timing | Actions analogiques automatiques |
| 5 | Méthodes de contrôle | Interchanger analogique et numérique | Pressions répétées | Valeurs d'action | Informations sur les paramètres | Aides sur les actions analogiques | Prédictions d'action |
| 6 | | Méthodes de commande | Méthodes de commande | Directions et axes individuels | Configurations de test | | |
| 7 | | Mappage contextuel | Interactions contextuelles | Méthodes de commande | | | |
| 8 | | Réduire le nombre total de commandes | Réduire le nombre total de commandes | Paramètres analogiques contextuels | | | |

1 Périphériques de contrôle

Prise en charge ?

N O

Implémenté

Les joueurs peuvent utiliser différents périphériques de contrôle qui sont pris en charge par la plateforme.

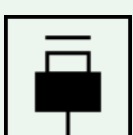
Chaque périphérique de contrôle pris en charge a accès à chaque action du jeu.

De façon optionnelle, les joueurs peuvent utiliser de multiples périphériques de contrôle simultanément pour effectuer des actions.

Les joueurs ont l'option d'empêcher le jeu de recevoir les commandes de périphériques spécifiques.

Les périphériques de contrôle qui sont pris en charge offrent diverses méthodes de commande. Au minimum, il est possible d'utiliser les boutons et les sticks analogiques d'une manette de jeu.

→ [En savoir plus ici ici](#)



2 Mappage d'action

Prise en charge ?

N O

Implémenté

Les joueurs peuvent mapper n'importe quelle action à n'importe quelle commande.

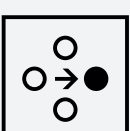
Le remappage est présenté comme le fait de changer la commande qui effectue une action.

Le remappage est possible à tout moment du jeu.

Il est indiqué aux joueurs qu'ils n'auront pas accès à une action si elle n'est pas liée à une commande.

Les joueurs peuvent mapper plusieurs commandes à la même action.

Si une action requiert l'accès à plusieurs commandes à la fois, chacune de ces commandes peut être remappée, et préférentiellement condensée en une seule commande.



2 Mappage d'action

Prise en charge ?

N O

Implémenté

Les actions qui sont généralement contrôlées par des commandes analogiques peuvent être mappées sur des commandes numériques, et vice versa.

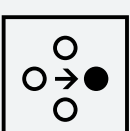
Le mappage de méthodes de commande alternatives est possible pour chaque action, particulièrement celles qui utilisent le contrôle des mouvements ou d'autres méthodes complexes par défaut.

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

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

Des options ou plans de configuration qui réduisent le nombre total de commandes requises pour jouer sont fournis, comme un mode stick unique.

→ [En savoir plus ici](#)



3 Interactions de commande

Prise en charge ?

Implémenté

N O

Les joueurs peuvent configurer l'événement de commande qui exécute une action ; l'idéal étant que chaque action soit exécutée dès que le joueur appuie sur la première commande.

Les joueurs peuvent régler l'élément timing des interactions de commande.

Des alternatives sont proposées pour les actions nécessitant normalement de maintenir une commande en continu pour être exécutées.

Des alternatives sont proposées pour les actions nécessitant normalement de maintenir une commande pendant un certain temps pour être exécutées.

Des alternatives sont proposées pour les actions nécessitant normalement que le joueur appuie sur une commande en succession rapide pendant un certain temps.



3 Interactions de commande

Prise en charge ?

N O

Implémenté

D'autres options sont proposées lorsqu'il s'agit d'effectuer une action en succession rapide pendant une durée indéterminée, par exemple pour effectuer une attaque.

Les joueurs peuvent modifier les interactions de commande pour toutes les méthodes de commande que le jeu prend en charge, comme les commandes tactiles et liées au mouvement.

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

Les joueurs peuvent configurer une commande unique pour effectuer de multiples actions en utilisant différentes interactions de commande, réduisant ainsi le nombre total de commandes requises.

→ [En savoir plus ici](#)



4 Sensibilité analogique

Prise en charge ?

N O

Implémenté

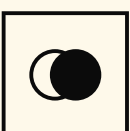
Les joueurs peuvent régler la zone dans laquelle une action ne s'active pas (zone morte intérieure) pour toute action liée à des commandes analogiques.

Les joueurs peuvent régler la zone dans laquelle une action s'active à sa valeur maximale (seuil externe) pour toute action liée à des commandes analogiques.

Les joueurs peuvent configurer la façon dont une action analogique répond entre la zone morte intérieure et le seuil externe, c.-à-d. une courbe de réponse.

Les joueurs peuvent modifier les valeurs maximum et minimum des actions, au cas où le cœur du jeu n'est pas affecté.

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



4 Sensibilité analogique

Prise en charge ?

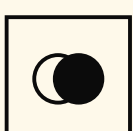
N O

Implémenté

Les paramètres analogiques sont disponibles pour toutes les méthodes de commande que le jeu prend en charge, ce qui inclut les commandes tactiles et celles liées au mouvement.

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

→ [En savoir plus ici](#)



5 Informations

Prise en charge ?

N O

Implémenté

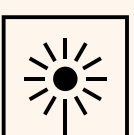
Les joueurs sont informés des actions qu'ils peuvent effectuer avec des invites et des rappels en jeu, souvent les deux et dans des contextes spécifiques.

Les rappels et invites de commande changent en fonction des commandes et de l'interaction de commande que le joueur a liée à chaque action.

Les rappels et invites de commande comptent pour les différents périphériques de contrôle et méthodes de commande que prend en charge votre jeu.

Les effets de chaque action sont montrés au joueur, peut-être via des images ou des descriptions.

Les actions analogiques sont signalées le cas échéant, par exemple en indiquant l'endroit où un projectile va atterrir.



5 Informations

Prise en charge ?

N O

Implémenté

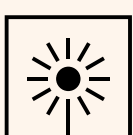
Des didacticiels qui montrent aux joueurs comment et quand effectuer des actions, peut-être dans un environnement dédié, sont fournis.

Des informations sur leur état actuel sont fournies aux joueurs, comme leur position actuelle sur une carte.

L'interface qui fournit des informations de statut peut être configurée pour changer la quantité, ou l'emplacement, des informations fournies.

Des informations qui préparent les joueurs à n'importe quel défi qu'ils sont susceptibles de relever sont fournies, comme des avertissements sur les dangers à venir auxquels les joueurs pourraient avoir à réagir rapidement.

Les joueurs peuvent découvrir les divers systèmes présents en jeu via des didacticiels.



5 Informations

Prise en charge ?

N O

Implémenté

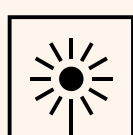
Les joueurs reçoivent des rappels sur ce qu'ils ont appris jusqu'à présent ou les fonctionnalités qu'ils pourraient avoir manquées.

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

Des options sont fournies aux joueurs sur les façons dont ils souhaitent recevoir des retours du jeu, comme via des moyens visuels au lieu de vibrations de la manette de jeu.

Les mêmes informations sont systématiquement fournies lorsque certaines méthodes de retour sont modifiées par le joueur.

Les paramètres peuvent être réglés au début du jeu, en particulier les paramètres d'accessibilité.



5 Informations

Prise en charge ?

N O

Implémenté

Des options de préreglage d'accessibilité qui configurent d'un seul coup une plage de paramètres sont mises à disposition du joueur.

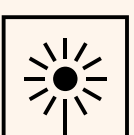
Les joueurs peuvent régler tous les paramètres à tout moment du jeu.

Les joueurs sont informés de la disponibilité de certains paramètres à des points spécifiques du jeu, peut-être en détectant les moments où ils peuvent en tirer le meilleur parti.

Les options d'accessibilité requièrent la plus petite quantité de commandes possible à configurer dans les menus.

Les menus conservent les paramètres que le joueur a configuré pour la dernière fois et y retournent automatiquement lorsqu'ils sont rouverts.

Des descriptions claires sont données sur les effets de chaque réglage.



5 Informations

Prise en charge ?

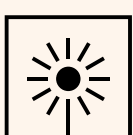
N O

Implémenté

Les menus indiquent quels paramètres ont été modifiés par rapport à la configuration initiale et ils peuvent être rétablis à leurs valeurs d'origine. Cela peut concerner des paramètres individuels, un groupe unique, ou tous les paramètres disponibles.

Une zone sans conséquence ou un mode d'entraînement est fourni aux joueurs, peut-être en présentant les commandes qu'ils utilisent et les actions liées, ou même en contenant des versions simplifiées de ce que le joueur rencontrera dans l'expérience principale.

→ [En savoir plus ici](#)



6 Assistance

Prise en charge ?

N O

Implémenté

Des options qui améliorent les éléments sur lesquels les joueurs ont du contrôle sont disponibles, comme augmenter la santé du personnage ou même lui accorder l'invincibilité.

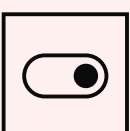
Dans des scénarios multijoueurs, il est possible de régler la puissance de chaque joueur.

Les joueurs peuvent configurer le niveau de difficulté des éléments sur lesquels ils n'ont pas de contrôle.

Les différences dans les options de difficulté sont clairement expliquées aux joueurs.

La difficulté peut être réglée de façon générale ou dans des contextes spécifiques, comme pour les combats ou la résolution des puzzles.

Les joueurs bénéficient d'un haut niveau de contrôle sur chaque aspect de la difficulté du jeu, comme en paramétrant le nombre de dégâts infligés par les ennemis.



6 Assistance

Prise en charge ?

N O

Implémenté

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

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

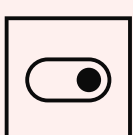
La progression du jeu peut être sauvegardée, particulièrement après avoir terminé des sections difficiles.

Des options sont fournies à des moments du jeu qui demandent au joueur de réagir rapidement à quelque chose.

Des alternatives sont fournies pour les moments qui requièrent un timing précis pour entrer une commande.

Les joueurs peuvent régler la vitesse de multiples éléments ou même du jeu tout entier.

Toute limite de temps dans laquelle un certain nombre de choses doit être réalisé peut être réglée ou supprimée.



6 Assistance

Prise en charge ?

N O

Implémenté

Le jeu peut être mis en pause à tout moment.

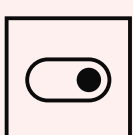
Les actions qui requièrent un certain niveau de dextérité avec une commande analogique incluent des options pour aider le joueur.

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

Des aides au pilotage et à la vitesse sont disponibles lorsque le joueur doit déplacer quelque chose le long d'un chemin spécifique et/ou à une certaine vitesse.

Des options sont fournies pour rendre la caméra plus facile à contrôler, comme des points de vue alternatifs ou une assistance à la visée.

Les joueurs peuvent configurer quand les assistances à la visée s'activent.



6 Assistance

Prise en charge ?

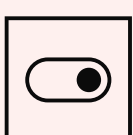
N O

Implémenté

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

Les aides à la visée dépassent le cadre du simple contrôle de la caméra et vont jusqu'aux actions analogiques qui requièrent de viser quelque chose dans une certaine direction.

→ [En savoir plus ici](#)



7 Simplification

Prise en charge ?

N O

Implémenté

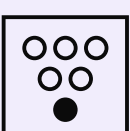
Des façons alternatives d'effectuer des actions qui requièrent l'utilisation de commandes ou interactions de commande potentiellement difficiles sont disponibles.

Une méthode de sélection du curseur est disponible comme alternative pour interagir avec de multiples commandes.

Les événements demandant au joueur de déplacer une commande analogique selon une série de mouvements précis peuvent être simplifiés.

Le contrôle de certaines actions peut être affecté à un autre joueur, que ce soit localement ou en ligne.

Certaines actions numériques peuvent être automatisées pour réduire le nombre d'actions que le joueur doit effectuer, particulièrement celles qui requièrent des interactions de commande complexes.



7 Simplification

Prise en charge ?

N O

Implémenté

Certaines actions analogiques peuvent être automatisées de manière spécifique ou optimale, particulièrement celles qui requièrent des interactions de commande complexes.

La caméra peut être recentrée manuellement, en réponse à d'autres actions, ou ajustée continuellement pour pointer dans la direction dans laquelle se déplace le personnage.

Les aides analogiques peuvent être limitées à un seul axe.

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

→ [En savoir plus ici](#)

