SpecialEffect DevKit

SpecialEffect DevKit チェックリスト

日本語

チェックリスト

本書は SpecialEffect DevKit で言及された全ての仕様をまとめたものです。ゲームが現在どの身体的アクセシビリティ機能に対応しているかの評価、今後どの機能に対応すべきかを決定する際に利用できます。

なお、本書に記述された仕様は必ずしもあらゆるゲームに適しているわけではないため、開発側でどの機能が最適かをご検討ください。

仕様の対応有無はページ左、実装済みと記せる項目はページ右にそれぞれ記せます。

特定の仕様の内容については、SpecialEffect DevKit ウェブサイトの対応するトピックス動画をご覧ください。

本フォームはいつでも保存できるため、Adobe Acrobat または主要ブラウザのいずれかを使用して PDF を編集することを推奨します。

ミニマップ

入力　　ゲームプレイ

	1	2	3	4	5	6	7
	入力デバイス	アクションの割り当て	入力に対する操作	アナログ操作の感度	情報	アシスタンス	簡素化
1	入力デバイスについて	アクションの割り当てについて	入力に対する操作について	アナログ操作の感度について	情報について	アシスタンスについて	簡素化について
2	複数の入力デバイスに対応するには	割り当ての変更	操作の設定と変更	内側デッドゾーン	アクションに関する情報	プレーヤーの強さ	代替となるアクション
3	同時入力	入力のスタッキング	長押し（ホールド）操作	外側しきい値	ゲームに関する情報	ゲームの難易度	自動実行のデジタル アクション
4	入力デバイスのブロック	同時入力	長押しの実行時間の設定	感度曲線	フィードバック	タイミング要素	自動実行のアナログ アクション
5	入力の方法	アナログとデジタルの入れ替え	連打操作	アクションの値	設定に関する情報	アナログ操作のアクション アシスト	アクションの予測
6		入力の方法	入力の方法	各軸と方向の入力	設定のテスト		
7		コンテクストに基づく割り当て	コンテクストに基づく操作	入力の方法			
8		入力の合計を減らす	入力の合計を減らす	コンテクストに基づくアナログ設定			

SpecialEffect DevKit

1　入力デバイス

サポートは？			実装
い え	は い		
○	○	プレイヤーはプラットフォーム自体が対応している各種入力デバイスを使える。	□
○	○	対応する各入力デバイスはゲーム内のあらゆるアクションに対応している。	□
○	○	プレイヤーは任意で複数の入力デバイスを同時使用してアクションを実行できる。	□
○	○	プレイヤーはゲームが特定のデバイスから入力を受け付けなくする機能を利用できる。	□
○	○	対応する入力デバイスでは複数の入力方法が使用できる。最低でも、ゲームパッドのボタンとアナログスティックを使用してプレイできる。	□

→ 詳しくはこちら

2　アクションの割り当て

サポートは？			実装
い	は		
い	い		
え			
○	○	プレイヤーはあらゆるアクションをあらゆる入力に設定できる。	□
○	○	キー割り当ては「アクション実行に対する入力の変更」という形で提示されている。	□
○	○	キー割り当てはゲーム中の好きなタイミングで実施できる。	□
○	○	アクションが入力に割り当てられていない場合、プレイヤー向けに注意喚起がおこなわれる。	□
○	○	プレイヤーは同じアクションに対して複数の入力を割り当てられる。	□
○	○	アクションが同時に複数の入力を必要とする場合、それらの入力は割り当てしなおす、もしくは1つの入力に簡略化することができる。	□
○	○	通常はアナログ入力で操作されるアクションをデジタル入力に割り当てることができ、逆も可能。	□

2　アクションの割り当て

サポートは？			実装
いい	はい		
○	○	どのアクション（特に移動操作や本来複雑な操作が必要なもの）にも異なる入力方法を割り当てることができる。	□
○	○	プレイヤーはゲーム内の各種コンテクスト（メニュー内等）のアクションを割り当てしなおせる。	□
○	○	ゲームの本質的部分に影響しないアクションの場合、プレイヤーはそれら複数のアクションを1つの入力に割り当てられる。	□
○	○	ゲームプレイに必要な入力の合計数を減らす機能や操作配置（シングルスティック モード等）が用意されている。	□

→ 詳しくはこちら

3　入力に対する操作

サポートは？			実装
いい え	はい		
○	○	プレイヤーはアクションが実行される入力イベントを設定できる。また可能であれば、入力を1度押すだけでアクションを実行できる。	□
○	○	プレイヤーは入力操作のタイミング要素を調節できる。	□
○	○	継続した長押し入力が必要なアクションの場合、別の方法が用意されている。	□
○	○	一定時間の長押し入力が必要なアクションの場合、別の方法が用意されている。	□
○	○	一定時間内に一連の素早い操作が必要なアクションの場合、別の方法が用意されている。	□
○	○	時間制限は無いが素早く連続して実行した方が有益なアクション（攻撃等）には、他の方法が用意されている。	□

3　入力に対する操作

サポートは？			実装
いいえ	はい		
○	○	プレイヤーはゲームの対応している全ての入力方法（タッチ、モーション等）に入力操作を変更できる。	□
○	○	ゲーム中に必要な複雑な入力操作は、コンテクストによって実施回数を限定している。	□
○	○	プレイヤーは複数の入力操作を使って、1つの入力で複数のアクションを実行できるように設定し、必要な入力数を減らすことができる。	□

→ 詳しくはこちら

4　アナログ操作の感度

サポートは？			実装
いいえ	はい		
○	○	プレイヤーはアナログ入力に割り当てられたアクションについて、アクションが実行されない範囲（内側デッドゾーン）を調節できる。	□
○	○	プレイヤーはアナログ入力に割り当てられたアクションについて、アクションが最大値で実行される範囲（外側しきい値）を調節できる。	□
○	○	プレイヤーは内側デッドゾーンと外側しきい値の範囲内におけるアナログ アクションの動作を反応曲線などで調節できる。	□
○	○	ゲームの本質的部分に影響しないアクションの場合、そのアクションの最大値と最小値を調節できる。	□
○	○	アナログ設定はアナログ入力の各軸ごと、もしくは各方向ごとに調節できる。	□
○	○	アナログ設定はゲームの対応するどの入力方法（タッチ、モーション等）でも使用できる。	□

4　アナログ操作の感度

サポートは？　　実装

いいえ	はい		
○	○	アナログ設定はゲーム内のコンテクストごとに調節できる。 → 詳しくはこちら	□

5　情報

サポートは？			実装
いいえ	はい		
○	○	プレイヤーには、ゲーム全体・各種コンテクストのどちらにおいても、実施可能なアクションをゲーム内の指示（プロンプト）やリマインダーで通知される。	□
○	○	入力指示やリマインダーは、プレイヤーがアクションに割り当てた入力や入力操作に応じて変化する。	□
○	○	入力指示やリマインダーは、ゲームが対応している入力デバイスや入力方法を考慮して変化する。	□
○	○	プレイヤーには画像や説明文など、各アクションの効果が提示される。	□
○	○	アナログ アクションは必要に応じて、プレイヤーに間接的に示される。（発射体がどこに命中・落下するかを表示する、等）	□
○	○	アクションの実行方法やタイミングをプレイヤーに教えるチュートリアル、またはそれ専用のゲーム内環境が用意されている。	□

5　情報

サポートは？			実装
いいえ	はい		
○	○	プレイヤーには現状に関する情報（マップ上に現在地が表示される等）が提示される。	□
○	○	状態情報を示すインターフェースは、提示される情報の数や位置が変更可能。	□
○	○	素早い対応が必要な脅威の接近など、プレイヤーが事前に覚悟できるよう直面する危険に関する情報が伝達される。	□
○	○	プレイヤーはチュートリアルによってゲーム内の各種システムについて知ることができる。	□
○	○	これまで知った内容や見逃した可能性のある仕様についての情報がプレイヤーに提示される。	□
○	○	ゲームをより良く進める方法に関する情報がプレイヤーに提示される。	□
○	○	ゲームから受けるフィードバックを、ゲームパッドの振動だけでなく視覚的にも表示するなど、別の方法で提示する機能が利用できる。	□

5　情報

サポートは？			実装
いいえ	はい		
○	○	フィードバックの方法が一部のプレイヤーによって変更されていても、同じ情報が余すことなく提供される。	□
○	○	設定（特にアクセシビリティ設定）はゲーム開始直後に調節できる。	□
○	○	設定を一括で簡単に変更できるプリセットがアクセシビリティ設定に用意されている。	□
○	○	プレイヤーはゲーム中の好きなタイミングであらゆる設定を変更できる。	□
○	○	ゲーム中の特定のタイミング（プレイヤーに最も有益であると検出された時点等）で、一部設定が利用可能である旨がプレイヤーに伝達される。	□
○	○	アクセシビリティ機能は、全メニューの中で最も入力が少なく設定できる。	□
○	○	メニューはプレイヤーが最後に設定した内容を記憶し、再度開くと自動的にその位置へ飛ぶ。	□

5　情報

サポートは？			実装
いいえ	はい		
○	○	設定項目には、各項目の意味と調節による効果を明確に示す説明文が用意されている。	□
○	○	メニュー上ではどの設定が初期値から変更され、元の値にリセットできるかが表示される。これは個々の項目、同じグループ、適用可能な全設定も対象となる。	□
○	○	プレイヤーには自由に練習できるエリアもしくはモードが用意されている。（使用中の入力に対応するアクションの通知、プレイヤーがゲーム本編中に遭遇する要素の簡素版が含まれている等）	□

→ 詳しくはこちら

6　アシスタンス

サポートは？			実装
いいえ	はい		
○	○	プレイヤーの制御できる要素（キャラクターの体力上昇、無敵効果の発動等）を補強する機能がある。	□
○	○	多人数プレイ時には各プレイヤーの能力を調節できる。	□
○	○	プレイヤーは自身の制御できない要素の難易度を調節できる。	□
○	○	各難易度レベルの相違点がプレイヤーに明確に提示されている。	□
○	○	難易度はグローバルにだけでなく、戦闘中やパズル挑戦中などの特定のコンテクストにおいても調節できる。	□
○	○	プレイヤーは敵から受けるダメージ量など、ゲーム難易度の各項目を微細に調節できる。	□
○	○	難易度はゲーム中の好きなタイミングで調節できる。	□
○	○	難易度の高い箇所はスキップでき、実際に達成したのと同じように進めることができる。	□

6　アシスタンス

サポートは？			実装
いいえ	はい		
○	○	ゲームの進行内容は、特に難易度の高い箇所を突破した後などに保存できる。	□
○	○	ゲーム中のプレイヤーに素早い反応を求める箇所では何らかの機能が活用できる。	□
○	○	精確なタイミングで入力が求められる箇所では、別の方法が用意されている。	□
○	○	プレイヤーは複数の要素のスピード、もしくはゲーム全体のスピードを調節できる。	□
○	○	制限時間内に特定数の行動の達成が必要な箇所は、調節もしくは除外できる。	□
○	○	ゲームは好きなタイミングで一時停止（ポーズ）できる。	□
○	○	アナログ入力である程度の精密操作が必要なアクションには、プレイヤーを補助する機能が用意されている。	□
○	○	カーソル方式のインターフェースでは、カーソルや選択要素の大きさを調節できる。	□

6　アシスタンス

サポートは？			実装
い え	は い		
○	○	プレイヤーが特定の道に沿って進む、または特定のスピードで進む必要がある場合、進行と速度を補助する機能が用意されている。	□
○	○	視点操作を容易にする機能（別視点、エイムアシスト等）が用意されている。	□
○	○	エイムアシストが起動するタイミングをプレイヤー側で設定できる。	□
○	○	視点にターゲット ロックオン機能が用意されていて、さらにプレイヤー側で設定できる。	□
○	○	エイムアシストは視点操作だけでなく、一定方向を狙う必要のあるあらゆるアナログ アクションに対応している。	□

→ 詳しくはこちら

7　簡素化

サポートは？			実装
いいえ	はい		
○	○	難しいかもしれない入力や入力操作を必要とするアクションを別の方法で実行できる。	□
○	○	複数入力での操作の代替としてカーソル選択方式が使える。	□
○	○	プレイヤーによるアナログ入力での一連の精密操作を必要とするイベントは簡素化できる。	□
○	○	一部のアクションの操作は（ローカルもしくはネットワーク経由で）別プレイヤーに任せることができる。	□
○	○	一部のデジタルアクションは自動化して、プレイヤーに求めるアクション数を減らすことができる。（特に複雑な入力操作を要するようなもの）	□
○	○	一部アナログアクションは特定の方法または最適な形で自動化できる。（特に複雑な入力操作を要するようなもの）	□

7　簡素化

サポートは？			実装
い え	は い		
○	○	カメラは異なるアクションに合わせて手動でセンタリングできる、またはキャラクターの進行方向に向くように継続的に修正される。	□
○	○	アナログ アシストは1つの軸に限定させることができる。	□
○	○	プレイヤーが実行したいアクションを予測するような機能（現在の状況や最近実行したアクションに基づくもの等）が存在する。	□

→ 詳しくはこちら

SpecialEffect DevKit