



チェックリスト

このドキュメントは、SpecialEffect DevKitで言及されているすべての機能を凝縮したものです。あなたのゲームが現在どのモーターアクセシビリティオプションをサポートしているかを評価し、将来的に何がサポートされるかを判断するために使用することができます。

ここで紹介したすべての機能が、すべてのゲームに適しているとは限りませんので、開発者は、どのオプションが最も適しているかを決定する必要があります。

ある機能をサポートするかどうかは左側に、サポートする場合は右側に実装済みとしてマークすることができます。

特定の機能の詳細については、SpecialEffect DevKit Web サイトの対応する Topic ビデオを参照してください。

このPDFの編集には、Adobe Acrobatまたは主要なブラウザを使用することをお勧めします。

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	アクションマッピング	入力インタラクション	アナログ感度	インフォメーション	アシスト	簡略化
1	入力デバイスの紹介	アクションマップ入門	入力インタラクションの紹介	アナログ感度入門	情報入門	アシスタンス入門	簡略化入門
2	複数の入力デバイスに対応	リマッピング	インタラクションを設定する	インナーデッドゾーン	アクション情報	プレイヤーの強さ	代替措置
3	同時入力	入カスタッキング	連続ホールド	外周閾値	ゲーム情報	ゲーム難易度	自動デジタルアクション
4	入力デバイスのブロック化	同時入力	セットデュレーションホールド	レスポンスカーブ	フィードバック	タイミング要素	自動アナログアクション
5	入力方法	アナログとデジタルの入れ替わり	リピートプレス	アクションバリュー	設定情報	アナログアクションアシスト	アクション予測
6		入力方法	入力方法	個別軸と方向性	テスト用コンフィギュレーション		
7		コンテクスチュアル・マッピング	コンテクスチュアル・インタラクション	入力方法			
8		総入力数の削減	総入力数の削減	コンテクスチュアルアナログ設定			

1 入力デバイス

サポートは？

実施済み

い は
い い
え

プレイヤーは、プラットフォームがサポートするさまざまな入力デバイスを使用することができます。

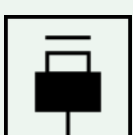
サポートされている各入力デバイスは、ゲーム内のすべてのアクションにアクセスできます。

プレイヤーは、オプションで複数の入力デバイスを同時に使用してアクションを実行することができます。

特定のデバイスからの入力を受け付けないようにすることも可能です。

対応する入力デバイスは、さまざまな入力方法を提供します。最低限、ゲームパッドのボタンとアナログスティックは使用可能です。

→ [詳しくはこちら](#)



2 アクションマッピング

サポートは？

実施済み

い は
い い
え

プレイヤーは、任意のアクションを任意の入力にマッピングすることができます。

リマッピングは、アクションを実行する入力を変更することとして表現されます。

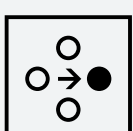
リマッピングは、ゲーム中のどの時点でも可能です。

プレイヤーは、アクションが入力に割り当てられていない場合、そのアクションにアクセスできなくなることを知らされます。

同じアクションに複数の入力を割り当てることができます。

アクションに複数の入力が必要な場合は、それぞれの入力をリマップし、できれば1つの入力に集約してください。

通常アナログ入力で制御されるアクションをデジタル入力にマッピングしたり、その逆も可能です。



2 アクションマッピング

サポートは？

実施済み

い は
い い
え

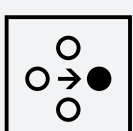
特に、モーションコントロールなど複雑な入力方法をデフォルトで使用する場合、各アクションに別の入力方法をマッピングすることが可能です。

メニューなど、ゲーム内の各コンテキストに対してアクションを再マッピングできる。

ゲームのコアに影響を与えずに実行できるアクションであれば、1つの入力に複数のアクションをマッピングできる。

シングルスティックなど、プレイに必要な総入力数を少なくするオプションやレイアウトを用意。

→ [詳しくはこちら](#)



3 入力インタラクション

サポートは？

実施済み

い は
い い
え

プレイヤーは、どの入力イベントでアクションを実行するかを設定することができ、理想的には、各アクションは、最初に入力が押されたときに実行されるようにすることができます。

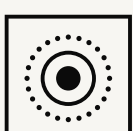
入力操作のタイミングを調整することができます。

通常、入力を保持し続けないと実行できない動作の代替手段を用意しました。

通常、一定時間、入力を保持する必要がある動作について、選択肢を用意しました。

通常、一定時間連続して入力を押さなければならない動作について、代替手段を提供する。

攻撃など、一定時間連続して行うことが有効な動作について、選択肢を追加しました。



3 入力インタラクション

サポートは？

実施済み

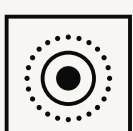
はい
はい
え

プレイヤーは、タッチやモーションなど、ゲームがサポートするすべての入力メソッドの入力インタラクションを変更することができます。

コンテキストは、ゲームに必要な複雑な入力インタラクションの数を制限するために使用されます。

プレイヤーは、1つの入力に異なる入力インタラクションを使用して複数のアクションを実行するように設定できるため、必要な入力の合計数を減らすことができます。

→ [詳しくはこちら](#)



4 アナログ感度

サポートは？

実施済み

いはい
はい
え

アナログ入力に対応したアクションのうち、アクションが発動しない領域（内側デッドゾーン）を設定できます。

アナログ入力に関連するアクションのうち、最大値で動作する領域（外側閾値）を設定することができます。

アナログアクションがデッドゾーンの内側とスレッシュホールドの外側の間でどのように反応するかを設定できます。

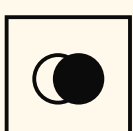
ゲームのコアに影響を与えない範囲で、アクションの最大値、最小値を変更することができます。

アナログ入力の各軸、または各方向のアナログ設定を調整することができます。

アナログ設定は、タッチやモーションなど、このゲームがサポートするすべての入力メソッドに対応しています。

アナログ設定は、ゲーム内の各コンテキストごとに調整できます。

→ [詳しくはこちら](#)



5 インフォメーション

サポートは？

実施済み

い は
い い
え

プレイヤーは、ゲーム内のプロンプトとリマインダーによって、一般的な場合と特定のコンテキストで実行可能なアクションについて知らされます。

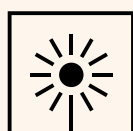
入力プロンプトとリマインダーは、プレイヤーが各アクションに割り当てられている入力と入力インタラクションに応じて変化します。

入力プロンプトとリマインダーは、ゲームがサポートするさまざまな入力デバイスと入力メソッドを考慮したものです。

プレイヤーは、各アクションの効果を、画像や説明で示されます。

アナログ的なアクションは、例えば投擲物がどこに着地するかを示すなど、適切なタイミングでテレグラフを表示する。

チュートリアルを用意し、いつ、どのようにアクションを起こせばよいかを、専用の環境で説明する。



5 インフォメーション

サポートは？

実施済み

い は
い い
え

プレイヤーは、地図上の現在地など、自分の現在の状態に関する情報を提供される。

状態情報を提供するインターフェースは、提供する情報の量や場所を変更することが可能です。

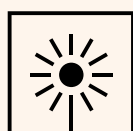
プレイヤーに襲いかかる危険を警告するなど、プレイヤーが直面する課題に備えるための情報を提供します。

チュートリアルで、ゲーム内の様々なシステムを学ぶことができます。

これまでに学んだことや、見逃している機能を再認識することができます。

ゲームを進めるためのガイドとなる情報を提供します。

プレイヤーは、ゲームパッドのランブルの代わりに視覚的な手段でゲームからフィードバックを受ける方法を選択することができます。



5 インフォメーション

サポートは？

実施済み

い は
い い
え

また、プレイヤーがフィードバック方法を変更した場合も、すべて同じ情報が提供されます。

特にアクセシビリティの設定は、ゲーム開始時に調整することができます。

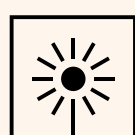
アクセシビリティは、様々な設定を一度に行えるプリセットオプションを用意しました。

ゲーム中の任意のタイミングで、すべての設定を調整できる。

ゲーム中の特定の時点で、特定の設定が利用可能であることが通知され、おそらく最も恩恵を受けるであろうタイミングを察知する。

アクセシビリティオプションは、どのメニューでも最も少ない入力で設定できます。

メニューは、プレイヤーが最後に設定した位置を記憶し、再び開いたときに自動的にその位置に移動します。



5 インフォメーション

サポートは？

実施済み

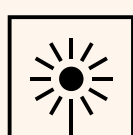
い は
い い
え

各設定が何を行い、それを調整することでどのような効果が得られるかについて、明確な説明が与えられています。

メニューには、どの設定がデフォルトから変更され、元の値に戻すことができるかが表示されます。これは、個々の設定、1つのグループ、または利用可能なすべての設定について可能です。

プレイヤーが練習するための、結果の出ないエリアやモードが用意されており、どのような入力を使用し、どのようなアクションに関連するかを示したり、メイン体験で遭遇するものを簡略化したものが含まれていることもあります。

→ [詳しくはこちら](#)



6 アシスト

サポートは？

実施済み

い は
い い
え

キャラクターの体力を増やしたり、無敵状態を付与したりと、プレイヤーが操作する要素を強化するオプションが用意されています。

マルチプレイでは、各プレイヤーのパワーを調整することが可能です。

プレイヤーが操作できない要素については、難易度を設定することができます。

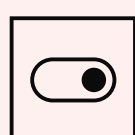
難易度の違いは、プレイヤーに分かりやすく説明されます。

難易度はグローバルに、また戦闘中や謎解きなど特定の状況下で調整できる。

敵に与えるダメージの大きさなど、難易度の各要素をきめ細かくコントロールできる。

難易度は、ゲーム中の任意のタイミングで調整することができます。

難易度の高い箇所をスキップして、クリアしたかのように見せることができます。



6 アシスト

サポートは？

実施済み

い は
い い
え

特に難易度の高い箇所をクリアした際には、ゲームの進行状況を保存することができます。

瞬発力が要求される場面では、選択肢を用意しました。

正確な入力タイミングが要求される場面では、選択肢を用意しました。

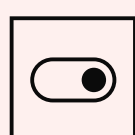
複数の要素、あるいはゲーム全体のスピードを調整することができます。

いくつものことを達成しなければならない制限時間は、調整したり削除したりすることができます。

任意のタイミングでゲームを中断することができます。

アナログ入力が必要な操作には、プレイヤーをサポートするオプションが用意されています。

カーソルベースのインターフェースでは、カーソルや選択可能な要素の大きさを調整することができます。



6 アシスト

サポートは？

実施済み

い は
い い
え

特定の経路や速度で移動させる場合には、ステアリングやスピードアシストが利用できます。

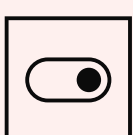
カメラを操作しやすくするためのオプションとして、別視点やエイムアシストなどが用意されています。

エイムアシストの発動タイミングはプレイヤーが設定可能です。

カメラのターゲットロックオンも可能で、プレイヤーが設定できます。

エイムアシストはカメラ操作だけでなく、特定の方向に何かを向ける必要があるアナログ操作にも対応しています。

→ [詳しくはこちら](#)



7 簡略化

サポートは？

実施済み

い は
い い
え

潜在的に困難な入力や入カインタラク
ションを必要とするアクションを実行す
るための代替方法を用意しています。

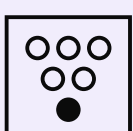
複数の入力を操作する代わりに、カーソ
ルを選択する方法を用意しました。

アナログ入力を正確に動かす必要がある
イベントを簡略化することができます。

特定のアクションの制御を、ローカルま
たはオンラインで他のプレイヤーに委ね
ることができます。

デジタルアクションの中には、プレイ
ヤーが行うべきアクションの数を減らす
ために自動化できるものがあります。特
に、複雑な入カインタラクションを必要
とするものです。

アナログアクションの中には、特に複雑
な入カインタラクションを必要とするも
のについては、特定の、あるいは最適な
方法で自動化できるものがある。



7 簡略化

サポートは？

実施済み

い は
い い
え

カメラは、他のアクションに対応して手動で再調整することも、キャラクターの移動方向に向けるために継続的に更新することもできます。

アナログアシストは1軸に限定することができます。

現在の状況や最近行った行動から、プレイヤーが行いたい行動を予測するオプションが利用可能です。

→ [詳しくはこちら](#)

