Idei pentru designul jocurilor video incluzive folosite la ora de limbă modernă

Principii incluzive la realizarea unui joc video

Ghid de folosire pentru utilizatorii cu dizabilități motorii

Introducere

Termenul „dizabilitate motrică” se aplică oricărei afecțiuni care împiedică senzația, mișcarea sau coordonarea. Există controllere adaptative minunate dedicate accesibilității persoanelor cu deficiențe motorii. Dar acestea nu rezolvă totul. Unele bariere se află chiar în interiorul jocurilor în sine.

Termeni

Funcția „controller rumble“: oferă feedback haptic și vibrații în gamepad, susținând indicații vizuale în joc (trepidații ale solului, daune suferite).

De ce sunt necesare aceste sugestii?

Jocurile se bazează în mare măsură pe interacțiuni motorii. Mouse-urile și tastaturile, gamepad-urile sau smartphone-urile, toate au nevoie de unele abilități motorii fine pentru a oferi input computerului. Astfel, jucătorii cu deficiențe motorii nu se bucura pe deplin de unele oportunități.

Sugestii

Comenzile

Primul lucru pe care-l puteți face este să-i lăsați pe jucători să remapeze comenzile din joc. Este destul de ușor în zilele noastre pentru majoritatea motoarelor de joc.

De asemenea, ar fi indicat să permiteți posibilitatea folosirii unui buton cu mai multe funcții, în loc să îl țineți apăsat și să-l folosiți la acțiuni care necesită apăsarea repetitivă a butonului: moduri automate. Apăsând butonul o dată, jucătorul consideră că deține controlul, la fel când îl apasă în mod repetat în joc.

Unele jocuri merg chiar mai departe și oferă o alocare (mapare) a tastelor de început care face posibil jocul cu o singură mână.

Să fie ignorate evenimentele de tip „quick time events“ (QTE), adică momentele în care jocul necesită o secvență cu ajutorul butoanelor, fapt care ilustrează o acțiune cinematografică.

Figura 1. Exemplu de QTE: în Spider-Man PS4, jucătorului i se cere să apese un buton în mod repetat pentru a ridica o structură. (sursa: spiritgamer.fr)

De asemenea, asigurați-vă că funcția vibrație este opțională. Elementele de joc nu ar trebui să depindă exclusiv de acesta, de exemplu detectarea unui obiect atunci când personajul se află în apropierea acestuia prin controller rumble. Furnizați în schimb un indicator sonor sau vizual..

Modul dificil

Permiterea jucătorului să aleagă dificultatea este, desigur, utilă și pentru jucătorii cu dizabilități motorii. Există o modalitate simplă: modificarea unor variabile ale jocului, sănătatea inamicului, daune cauzate, etc. De exemplu, alegând un mod „ușor”, daunele necesare pentru a învinge un monstru ar putea scădea cu 50%, făcând, astfel, întâlnirile de luptă mai ușoare (mai puțină muniție, șanse mai mici de a fi lovit...).

Dar echilibrul unui joc este foarte important, iar permiterea jucătorilor de a avea control deplin asupra experienței de joc îi poate distruge viziunea și designul. Ar fi o idee mai bună să existe în meniu un mod dedicat, cum ar fi modul de asistare al jocului Celeste, unde jucătorii pot schimba viteza de joc, având resurse sau sănătate infinite.

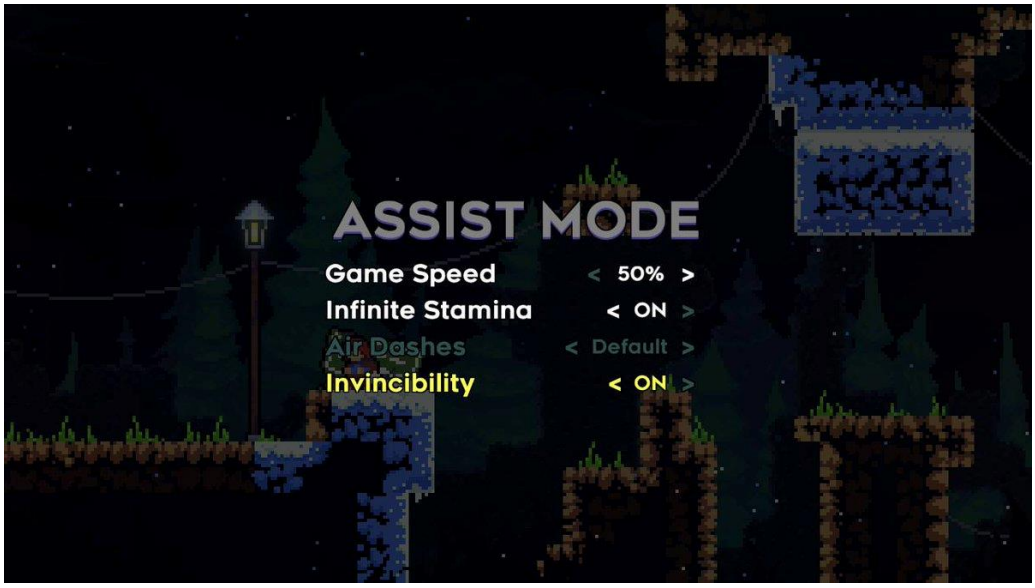

Figura 2. Mod de asistare în jocul Celeste (Extremely OK Games, 2018). (sursa: http://gameaccessibilityguidelines.com)

Schimbă total designul jocului, dar este evident pentru jucător că nu este destinat să fie utilizat în acest fel, fiind vorba de o adaptare. În loc de un alt mod obișnuit de a juca, se menționează în mod clar că este vorba de un mod special care „transformă“ jocul; să sperăm, totuși, că devine mai accesibil.

De asemenea, puteți avea porțiuni întregi ale jocului care pot fi ignorate (de exemplu, lupta - dacă jucătorul preferă intriga poveștii sau misiunea, fără să piardă timp cu bătăliile).

Pentru dizabilitățile motorii, este esențial să lăsați jucătorii să-și ia timpul necesar, așadar controlul vitezei de joc și pauzele care îi permit jucătorului să evalueze mediul înconjurător sunt un lucru benefic.

Dacă aveți îndoieli, puteți obține feedback de la grupuri de consultanță sau jucători cu TSI la https://dagersystem.com/.

Încă ceva: este, desigur, o idee proastă să puneți nume condescendente modurilor de joc. De exemplu, „modul bebeluș” în loc de „ușor“ și „pentru cei adevărați” în loc de „dificil“.

Concluzie

Ideea principală este de a face butoanele accesibile pentru jucători. Este dificil de prezis orice combinație posibilă de mapare a tastelor pentru fiecare dizabilitate, așa că lăsați jucătorilor posibilitatea de a-și remapa singuri jocul. De asemenea, încercați să oferiți comenzi cu o singură mână, pentru a evita combinațiile dureroase care necesită întinderi sau încordări ale degetelor și apăsare constantă a tastelor.

În cele din urmă, lăsați jucătorul să controleze viteza și modul de joc (sănătate infinită, sărituri infinite...) comunicându-i clar că nu acesta este modul original de a juca, dar îi poate ajuta pe cei care au nevoie de funcții de accesibilitate.

Resurse și referințe

- Ward, C. (2019, July 30). Motor Disabilities and What You Need for Accessibility. telerik.com Retrieved from https://www.telerik.com/blogs/motor-disabilities-and-what-you-need-for-accessibility.
- Dager System. (n.d.). Dager System | Video game reviews for the physically disabled. https://dagersystem.com/
- Game Maker's Toolkit. (2018, October 11). 'Making Games Better for Players with Motor Disabilities | Designing for Disability' [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=Ufe0i26DGiA
- Harvard University. (n.d.). Digital accessibility. harvard.edu. https://accessibility.huit.harvard.edu/disabilities/motor-impairment
- The AbleGamers charity. (2018, May 18). Xbox Adaptive Controller – The Evolution of Accessibility. The AbleGamers charity. https://ablegamers.org/xbox-adaptive-controller-the-evolution-of-accessibility/

Imagini

- Spiritgamer.fr. (n.d.). [Figure 1: An example of QTE: in Spider-Man PS4, the player is asked to push a button repeatedly to lift heavy debris]. Retrieved from https://www.spiritgamer.fr/wp-content/uploads/2018/09/Spider-man-QTE.jpg
- gameaccessibilityguidelines.com. (n.d.). [Figure 2. Assist mode in the game Celeste (Extremely OK Games, 2018)]. Retrieved from http://gameaccessibilityguidelines.com/wpcontent/uploads/2018/01/celeste3.jpg

Cofinanțat de Uniunea Europeană

Sprijinul acordat de Comisia Europeană pentru elaborarea acestei publicații nu constituie o aprobare a conținutului, care reflectă doar opiniile autorilor, iar Comisia nu poate fi trasă la răspundere pentru orice utilizare a informațiilor conținute în aceasta.

Codul proiectului: 2021-1-BE01-KA220-SCH-000027783

Această lucrare este licențiată sub Creative Commons Atribuire-Necomercial-FărăDerivate 4.0 Internațional (CC BY-NC-ND 4.0) (http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

Pentru mai multe informații despre D-ESL, vă rugăm să vizitați: https://www.d-esl.eu