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 deficiențe cognitive

Introducere

Dizabilitățile cognitive afectează percepția oamenilor, memoria, atenția, rezolvarea problemelor și înțelegerea. Unele exemple se referă la Tulburarea de deficit de atenție și hiperactivitate (ADHD), dislexie și discalculie. Ideea este de a crea adaptări care să abordeze provocările comune între ele

De ce sunt necesare aceste sugestii?

Toate jocurile folosesc capacitățile cognitive ale jucătorilor, lucru mai dificil de realizat pentru utilizatorii cu dizabilități de acest gen; de aceea sunt necesare unele adaptări.

Sugestii

Aspecte despre cogniție

Răul de simulare

Răul de simulare apare atunci când ochii îți spun că ești în mișcare în timp ce urechea internă îți spune că stai nemișcat.

Eliminarea acestei senzații:

- alegeți să **dezactivați mișcările capului, vibrațiile ecranului și estomparea mișcării**
- permiteți afișarea unui ținte și controlați unghiul câmpului vizual
- utilizați tranziții fine ale camerei în loc de treceri în viteză și zoom-uri rapide.

Figura 1. Model de țintă în Minecraft (Mojang Studios, 2011). (sursa: https://i.ytimg.com)

Încărcătura senzorială

Unii oameni pot fi copleșiți de activitatea vizuală de pe ecran. Furnizați o opțiune care le permite jucătorilor să dezactiveze funcții cum ar fi blițurile și modurile obișnuite de mișcare. Puteți verifica o parte înregistrată a jocului dvs. utilizând analizatorul de bliț și mișcare oferit de HardingFPA.

Funcțiile executive

Jucătorilor cu dizabilități cognitive le poate lua mai mult să primească, să proceseze și să acționeze pe baza informațiilor.

Răspunsul este simplificarea:

- spuneți jucătorilor ce să facă într-un limbaj clar și simplu

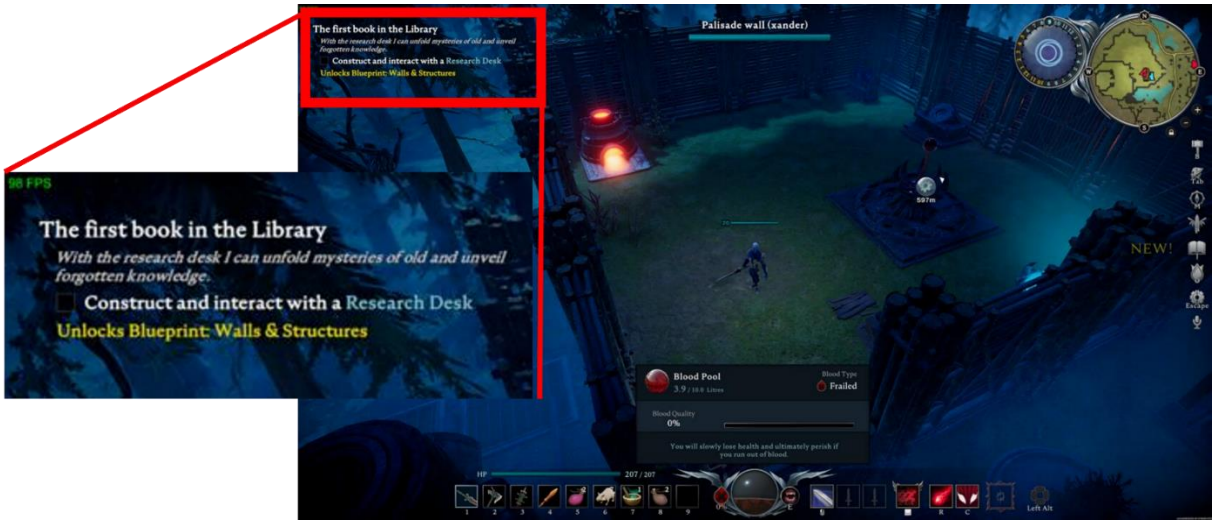

Figura 2. Exemplu despre reamintirea obiectivului în V rising (Stunlock Studios, 2022). (sursa: techtribune.net)

- Ajutați utilizatorii să filtreze informația, folosind:
    - filtre pentru hărți și meniuri:

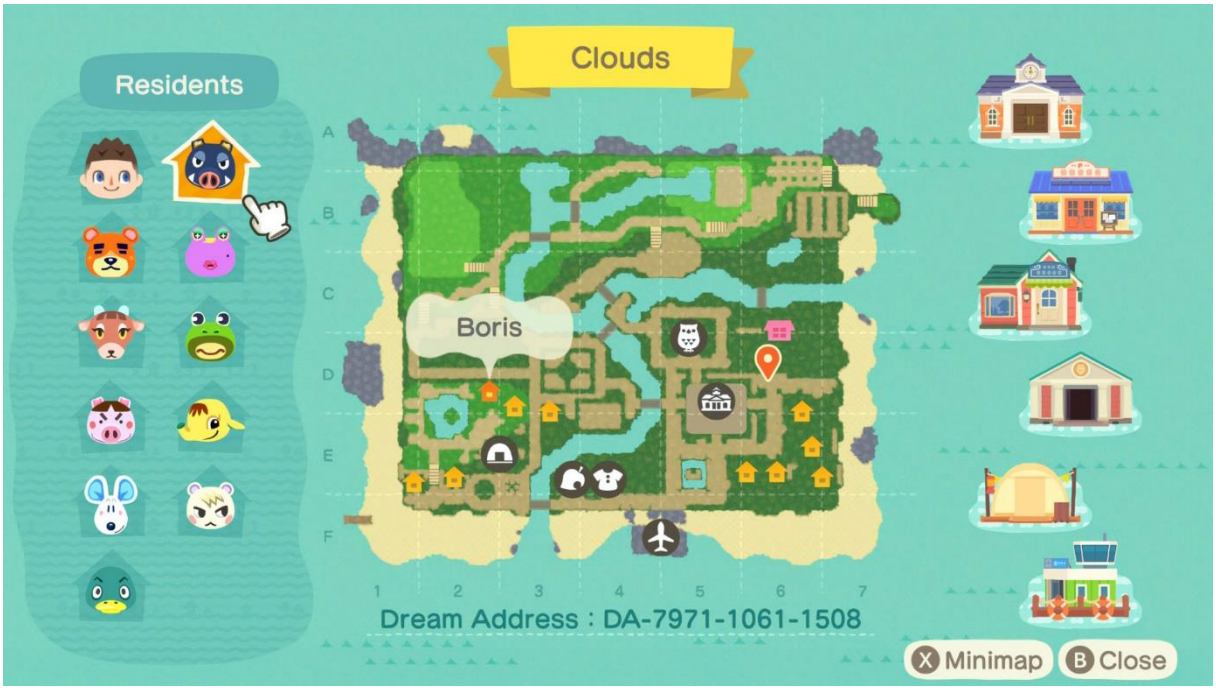

Figura 3. Hartă din Animal Crossing, New Horizons (Nintendo, 2017). (sursa: gameuidatabase.com)

- jurnal de căutare care rezumă povestea și obiectivele (în meniuri):

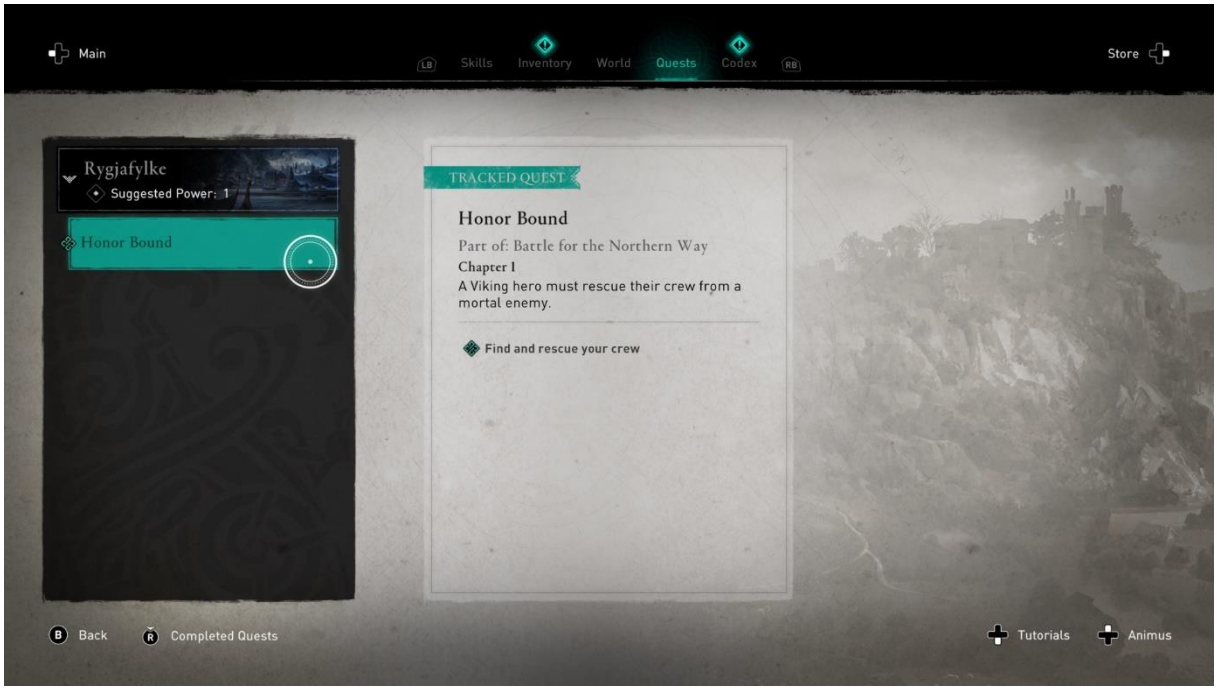

Figura 4. Jurnal de căutare în Assassin's Creed Valhalla (Ubisoft, 2020). (sursa: gameuidatabase.com)

- un meniu clar care arată obiectele jucătorului:

Figura 5. Foaie de inventar în Amnesia: Rebirth (Frictional Games, 2020). (sursa: gameuidatabase.com)

- Niveluri/medii simple, lizibile

Figura 6. Delimitări terestre în Armello (League of Geeks, 2015). (sursa: gameuidatabase.com)

Dislexia

Faceți textele cât mai clare și ușor de citit:

- fonturi sans-serif fără ornamente sau, mai indicat, openDyslexic (opendyslexic.org) ori FS-me fonts (FontSmith.com).
- majuscule mixte, mai degrabă decât numai majuscule
- spațiere 1.5
- nu mai mult de 70 de caractere pe un rând
- fundal puternic pentru contrast
- Complexitatea cuvintelor – Cuvintele dificile trebuie evitate
- Subtitluri

Evitați textul care se derulează automat. Determinați jucătorul să apese un buton pentru a trece la următorul text.

Soluții în joc

Sprijin pentru navigare

Cunoașterea direcției poate fi o provocare pentru jucătorii cu TSI. Sprijiniți-i cu puncte de referință, minihărți și marcatoare de obiective.

Figura 7. În Ghost of Tsushima (Sucker Punch Productions, 2020) vântul indică direcția de mers. (sursa: gamenibs.com/)

Figura 8. Hartă miniaturală în Witcher 3. (sursa: nexusmods.com)

Tutoriale

Permiteți-le jucătorilor să:

- revadă tutorialele ori de câte ori doresc
- acceseze informații utile din meniu
- se bucure de instrumente și ferestre ajutătoare
- se antreneze prin modul exersare daca este posibil

Pauza și viteza în joc

Să aveți ecrane de pauză care arată o imagine statică a jocului și care conțin informații utile (obiective, etc.).

Salvare manuală

Capacitatea de a salva manual în orice moment oferă permisiunea de a renunța la o secvență dificilă din joc în mod instantaneu.

Comenzile

Ar trebui să fie intuitive și să nu fie prea diferite de la o situație la alta. De exemplu, utilizarea unui obiect în afara sau în interiorul unei mașini ar trebui să fie similară.

Modul dificil

Permiteți o experiență simplificată pentru jucătorii cu TSI. Cea mai ușoară modalitate este de a modifica variabilele jocului (sănătate maximă, daune prin cădere...).

Concluzie

Scopul final aici este de a acorda mai mult timp jucătorului pentru a procesa informațiile primite făcându-le mai clare sau oferindu-i jucătorului mai mult timp să se gândească la următorul obiectiv pe care-l oferă jocul.

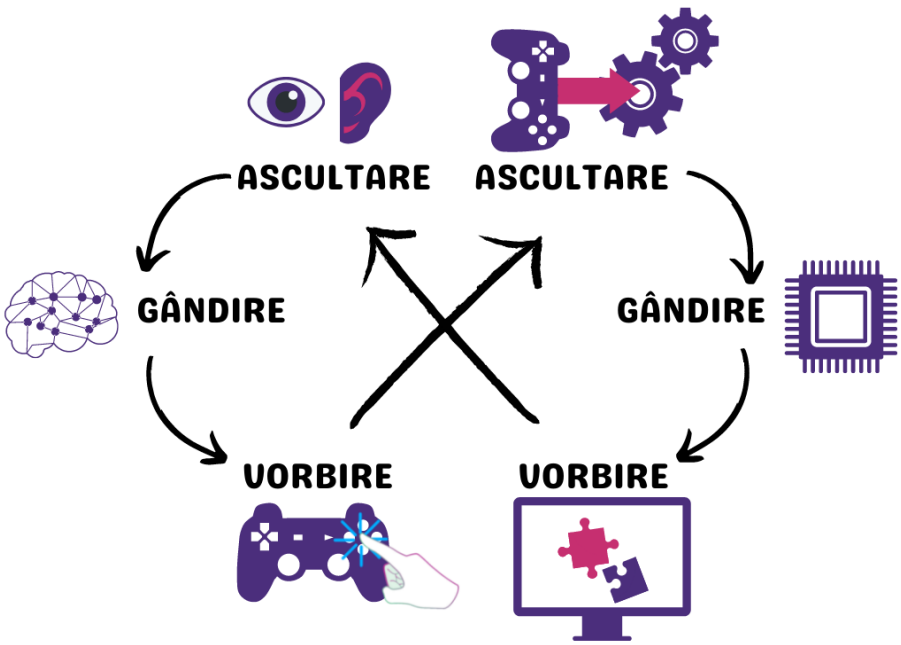

Figura 9. Conversația dintre om și computer (Adaptare după: Swink. S, Game feel, 2008)

Resurse și referințe

- [Game Maker's Toolkit]. (2019, February7). 'Improving games for those with cognitive disabilities' [Video File]. Retrieved from https://www.youtube.com/watch?v=ObhvacfIOg0

Imagini

- i.ytimg.com. (n.d.). [Figure1. Crosshair (aim reticle) addon in Minecraft (Mojang Studios, 2011)]. Retrieved fromhttps://i.ytimg.com/vi/sazXJH7Bpv0/maxresdefault.jpg
- techtribune.net. (n.d.). [Figure 2. Example of objective reminder in V rising (Stunlock studios, 2022)]. Retrieved from https://fr.techtribune.net/jeux-videos/v-rising-tips-for-beginners-survivre-a-la-vie-de-vampire/320041/
- gameuidatabase.com. (n.d.). [Figure 3. The map in Animal Crossing, New Horizons (Nintendo, 2017)]. Retrieved from https://www.gameuidatabase.com/index.php?&scrn=905#&gid=1&pid=29
- gameuidatabase.com. (n.d.). [Figure 4. Quest journal in Assassin's Creed Valhalla (Ubisoft, 2020)]. Retrieved from https://www.gameuidatabase.com/index.php?&set=1&scrn=81#&gid=1&pid=20
- gameuidatabase.com. (n.d.). [Figure 5. Inventory in Amnesia: Rebirth (Frictional Games, 2020)]. Retrieved from https://www.gameuidatabase.com/index.php?&set=1&scrn=100#&gid=1&pid=17
- gameuidatabase.com. (n.d.). [Figure 6. Tiles in Armello (League of Geeks, 2015)]. Retrieved from https://www.gameuidatabase.com/index.php?&set=1&scrn=46#&gid=1&pid=8

- gamenibs.com.(n.d.). [Figure 7. In ghost of Tsushima (Sucker Punch Productions, 2020) the wind tells you were to go]. Retrieved from https://media.gamenibs.com/d2b27dfd-1605566298326_medium.jpg
- nexusmods.com. (n.d.). [Figure 8. The Wticher 3's minimap]. Retrieved from https://staticdelivery.nexusmods.com/mods/952/images/thumbnails/3361/3361-1540713284-1692549300.png
- D-ESL project. (2022). [Figure 9. The conversation between human and computer] based on: Swink. S. The conversation between human and computer. Game feel, 2008.

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