



**Инклузивни идеи за дизајн на видео игри за учење јазик**

Упатства за вклучување при правење видео игри

## **Упатства за пристапност за играчи со когнитивни пречки**

### **Вовед**

Когнитивните попречености влијаат на перцепцијата, меморијата, вниманието, решавањето проблеми и разбирањето на луѓето. Некои примери се нарушување на хиперактивноста со дефицит на внимание (АДХД), дислексија и дискалкулија. Поентата е да се создадат адаптации кои се справуваат со заедничките предизвици меѓу нив.

### **Зошто се потребни овие упатства?**

Сите игри ги користат когнитивните капацитети на играчите, а за играчите со когнитивни попречености е потешко и затоа се бара да се направат прилагодувања.

# Упатства

## Точки/аспекти поврзани со сознавањето

### Симулациска болест

Симулациската болест се јавува кога очите ви кажуваат дека се случува движење додека внатрешното уво ви кажува дека сте мирни.

За да го намалите:

- дозволете деактивирање на **движењето на главата, мрдањето на екранот и заматувањето на движењето**
- дозволете прикажување на **нишанена ретикула** и контролирајте го аголот на **видното поле.**
- користете **мазни транзиции на камерата** наместо брзи снимки и брзо зумирање.



Слика 1. Додаток Crosshair (aim reticle) во Minecraft (Mojang Studios, 2011) (извор: <https://i.ytimg.com>).

### Сетилно преоптоварување

Некои луѓе може да бидат обземени од визуелната активност на екранот. Обезбедете опција што им овозможува на играчите да ги оневозможат функциите како што се

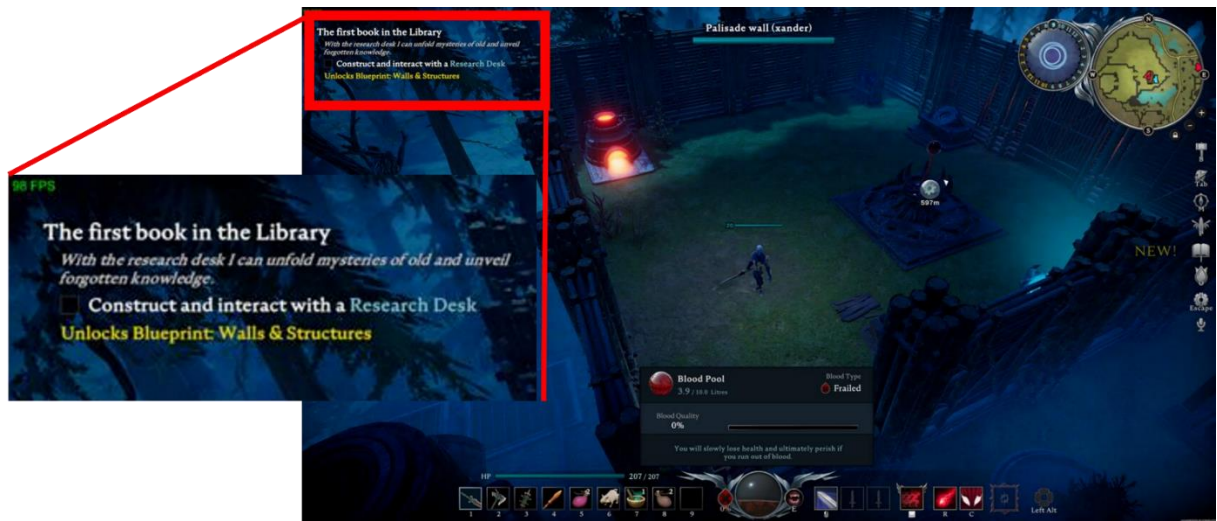
трепкањата и редовните шеми на движење. Можете да проверите снимен дел од вашата игра со користење на блиц и анализатор на шаблони обезбедени од **HardingFPA**.

## Извршна функција

Може да потрае подолго за играчите со когнитивни попречености да примаат, обработуваат и дејствуваат според информациите.

За да се поедностави одговорот:

- Кажете им на играчите што да прават на јасен, едноставен јазик.



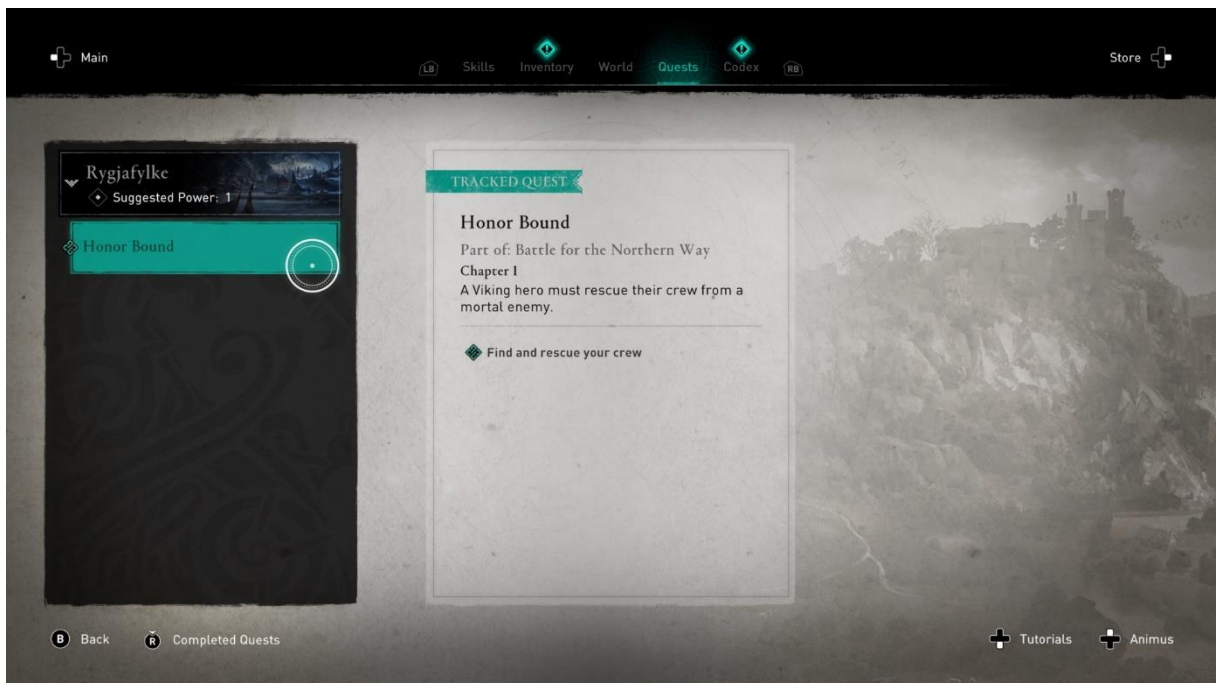
Слика 2. Пример за објективен потсетник во V Rising (Stunlock studios, 2022). (извор: techtribune.net)

- Помогнете им на играчите да ги филтрираат информациите користејќи:
- филтри на мапи и менија:



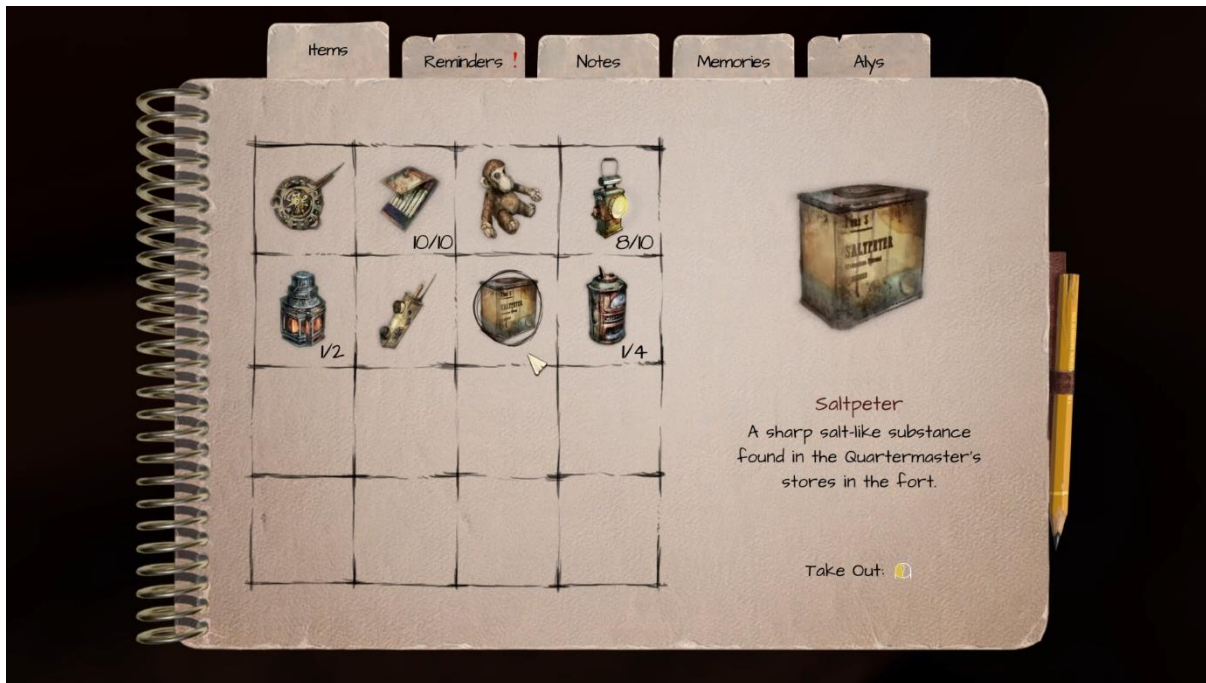
Слика 3. Картата во Animal Crossing, New Horizons (Nintendo, 2017) ( извор: gameuidatabase.com)

- потраги по списанија кои ги сумираат приказната и целите (во менија):



Слика 4. Списание за потраги во Assassin's Creed Valhalla (Ubisoft, 2020) (извор: gameuidatabase.com)

- јасно мени кое ги прикажува ставките на играчот:



Слика 5. Инвентар во Amnesia: Rebirth (Frictional Games, 2020) (извор: gameuidatabase.com).

- Едноставни, читливи нивоа/средини.



Слика 6. Плочки во Армело (Лига на гикови, 2015) (извор: gameuidatabase.com).

## Дислексија

Направете ги текстовите што е можно појасни и лесни за читање:

- чисти sans-serif фонтови, или подобро: openDyslexic (opendyslexic.org) или FS-me фонтови (FontSmith.com).
- мешани букви наместо сите со големи букви
- 1,5 проред
- не повеќе од 70 знаци во линија
- цврста позадина за контраст
- сложеност на зборовите – треба да се избегнуваат тешки и сложени зборови
- превод

**i** Избегнувајте текст што автоматски напредува. Нека играчот притисне копче за да оди на следниот текст.

## Решенија во играта

### Помагала за навигација

Да знаат каде точно треба да одат може да биде предизвик за играчите со СПУ.

Поддржете ги со патокази, минимапи и маркери за цел.



Слика 7. Во Ghost of Tsushima (Sucker Punch Productions, 2020) ветрот ви кажува каде да одите (извор: [gamenibs.com/](http://gamenibs.com/))



Слика 8. Минимапа на Witcher 3 (извор: nexusmods.com)

## Упатства

Дозволете играчите:

- да ги репродуцираат/прегледаат упатствата во секое време
- да имаат пристап до корисни информации од менито
- да уживаат во советите за алатки и помошни прозорци
- да тренираат во режими на вежбање ако е можно

## Пауза и брзина на играта

Имајте екрани за пауза кои прикажуваат статична слика на играта и содржат корисни информации (цели итн.).

## Рачно зачувување

Способноста да се прават рачни зачувувања во секое време овозможува веднаш да се обидете повторно со некоја тешка секвенца на игра.



## Контроли

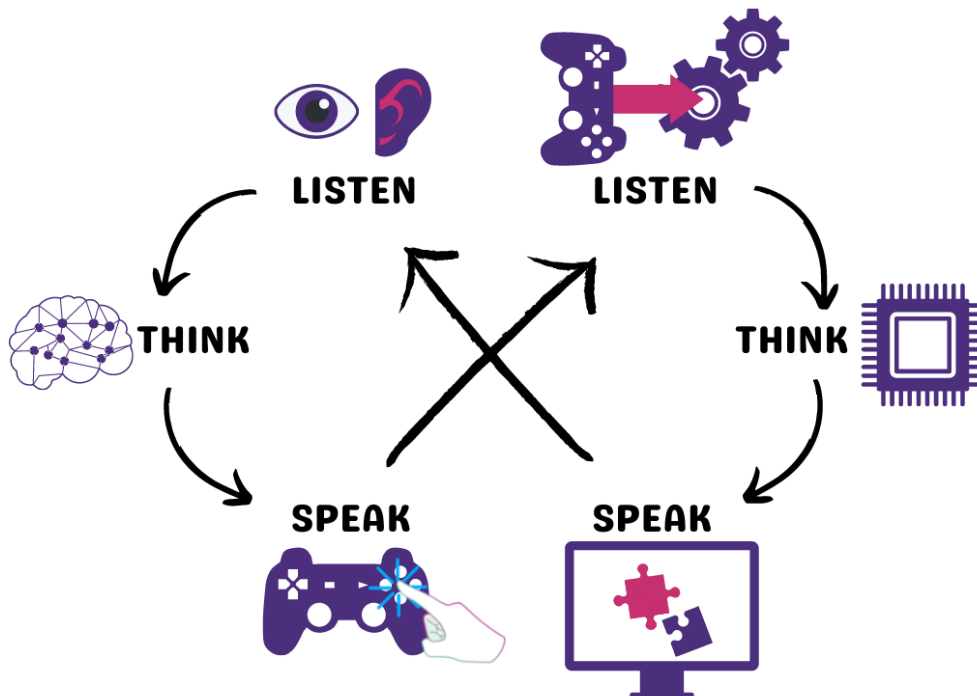
Тие треба да бидат интуитивни и да не се разликуваат премногу од една во друга ситуација. На пример, опремувањето на некој предмет надвор или внатре во автомобил треба да биде слично.

## Стадиуми во играта

Овозможете поедноставено искуство за играчите со СПУ. Полесниот начин е да се модифицираат променливите сегменти на играта (максимално здравје, оштетувања од пад...).

## Заклучок

Крајната цел овде е да му се даде повеќе време на играчот да го обработи дојдовниот влез, со тоа што ќе го направи влезот појасен или со тоа што ќе му дозволи на играчот да има повеќе време да размислува за следниот излез што ќе го даде на играта.



Слика 9. Разговор помеѓу човекот и компјутерот (Врз основа на: Swink. S, Game feel, 2008).

## Ресурси и референци

- [Game Maker’s Toolkit]. (2019, February 7). ‘Improving games for those with cognitive disabilities’ [Video File]. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=ObhvacfIOg0>

### Слики

- i.ytimg.com. (n.d.). [Figure 1. Crosshair (aim reticle) addon in Minecraft (Mojang Studios, 2011)]. Retrieved from <https://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](https://media.gamenibs.com/d2b27dfd-1605566298326_medium.jpg)

- nexusmods.com. (n.d.). [Figure 8. The witcher 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.



## Финансирано од Европска Унија

Овој проект е финансиран со поддршка од Европската комисија. Оваа публикација ги одразува само гледиштата на авторот и Комисијата не може да биде одговорна за каква било злоупотреба што може да се направи од информациите содржани во неа.

**Код на проектот:** 2021-1-BE01-KA220-SCH-000027783

Ова дело е лиценцирано под меѓународна лиценца Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).

**Дознајте повеќе за D-ESL на:** <https://www.d-esl.eu>