

FACTSHEET

Jocuri care fac ca provocările de accesibilitate sau caracteristicile să facă parte din jocul lor

Jocuri cu modul orb/gameplay

O legendă oarbă (Dowino, 2015)



Unul dintre primele jocuri de „concept înalt” despre dizabilitate. O legendă oarbă este

inovatoare, deoarece pune jucătorii într-adevăr în pielea unui războinic orb. Jocul nu are nicio randare grafică, dar se concentrează pe spațializarea sunetului folosind sunet binaural. Permite jocul cu ochii închiși, folosind intrarea tactilă de pe un smartphone pentru a controla personajul, dar navigând la nivelurile jocului numai folosind sunetele din jur.

Lost and Hound (Daisy Ale Soundworks, 2022)



(sursa:)

Jucătorul ia rolul unui câine de miros. Jocul este în principal despre urmărirea traseelor de parfum pentru a găsi cadavre sau pentru a ajuta pe cineva să-și găsească drumul etc. Există câteva elemente vizuale în joc, dar nu vizuale tac este folosit pentru joc. Numai sunetul este folosit pentru a reprezenta simțul mirosului câinelui. Un zumzet care se schimbă în ceea ce privește înclinarea și direcția (Audio 3D) reprezintă traseul parfumului. Stăpânul câinelui este acolo pentru a-l ajuta pe jucător, dându-i indicații („Te descurci grozav, băiete bun! „). Face jocul complet jucabil de către jucătorii orbi.

Shades of Doom (jocuri GMA, 2005)

Un alt joc pentru jucătorii nevăzători, dar acesta este mai orientat spre acțiune. Acesta îți propune să ofere o experiență de shooter la persoana întâi, doar folosindu urechile. Jucătorul joacă rolul unui ofițer FDN (Federația Națiunilor Democratice) căruia i se ordonă să investigheze o unitate de cercetare de înaltă securitate cu care s-a pierdut contactul în urmă cu 2 ore.

Pentru a naviga la nivelul jocului și a viza inamicii, jucătorul va folosi ecoul pașilor lor și gemetele monștrilor. De asemenea, AI-ul computerului lor personal îi va ajuta.

Jocuri care implementează limbajul semnelor

Moss (Polyarc, 2018)



(sursa: [gamesradar.com](https://www.gamesradar.com))

Jocul PSVR Moss este un joc de platformă în realitate virtuală pe PlayStation 4 și 5.

Jucătorul controlează un mouse care trebuie să lupte, să sară și să rezolve enigmele. Jocul oferă câteva îndrumări pentru jucător. Pentru alle pune la dispoziția orbi -au făcut pe personajul Mouse spună folosind limbajul semnelor. Întărește legătura emoțională cu protagonistul și oferă o lecție de accesibilitate industriei jocurilor!

Jocuri pentru surzi sau HOH (gameplay sau caracteristici)

The quiet man (Square Enix, 2018)



Personajul principal este surd și jocul încearcă să imita sentimentul. Jocul încearcă să îmbine secvențele de filme live-action cu cele de joc. Ambiția jocului este laudabilă, dar rezultatul final nu este, din păcate, foarte bun, ceea ce este păcat, deoarece mai multe jocuri ar trebui să prezinte personaje cu dizabilități

Beat saber (Beat games, 2018) + Subpac



Beat saber este un joc VR cu ritm în care jucătorul trebuie să taie cuburi cu sabii laser într-un ritm dat de pista audio. Conceptul este surprinzător, dar funcționează excelent, iar jocul s-a vândut în peste un milion de copii.

[SubPac](#) este un dispozitiv sub formă de jachetă care permite cuiva să simtă muzica. Folosește 3 componente pentru a face acest lucru: vibrează pentru receptorii pielii, pune presiune pe receptorii musculari și impulsează vibrațiile pentru oase și urechea internă. Le permite jucătorilor surzi să se bucure de jocul muzical.

Jocuri pentru jucători surzi sau HOH (gameplay sau caracteristici)

Weakless (Punk Notion, 2019)



(sursa:)

În Weakless , jucătorul controlează 2 personaje umanoide asemănătoare arborelui, unul orb și unul surd. Este imposibil să controlezi ambele personaje în același timp și trebuie să se ajute reciproc, să se completeze, să rezolve puzzle-uri și să treacă printr-o aventură.

REFERINȚE

Dowino (2015). O legendă oarbă [Joc video]

Daisy Ale Soundworks (2022). Lost and Hound [Joc video]

Jocuri GMA (2005). Shades of Doom [Joc video]

Beat games (2018). Beat saber [Joc video]

Punk Notion (2019). Weakless [Joc video]

Proiectul #Gaming4skills a fost finanțat cu sprijinul Comisiei Europene. Conținutul și materialul acestuia reflectă doar opiniile autorilor, iar Comisia nu poate fi făcută responsabilă pentru nicio utilizare care poate fi făcută a informațiilor conținute în acestea.

Cod proiect: 2020-1-FR01-KA201-080669

<https://www.gaming4skills.eu/>

#gaming4skills

<https://www.facebook.com/Gaming4skills>