SAFETY

4.3 Protecting health and well-being

4.3.B01 – Take handicaps into consideration when offering a service

Durant ces deux années à Epitech au sein du cursus MscPro j’ai eu l’occasion de travailler pendant près d’une année sur un jeu vidéo dans le cadre de mon projet de fin d’étude (T-ESP-900). Depuis quelques années l’industrie du jeu vidéo à commencer à prendre de plus en plus en compte le besoin des joueurs d’avoir des options d’accessibilité. On compte parmi elles :

* Les sous titres
* La prise en compte de la daltomanie
* La fin des QTE et input répétitif
* La vigilance vis-à-vis de l’epilepsie
* Etc

Ainsi dès les premières réflexions sur le projet JOCI nous avons également souhaité mettre en place des options de ce type afin de prendre en compte un maximum de handicap et pouvoir offrir à nos joueurs quels qu’ils soient la meilleure expérience possible.

En tant que développeur principal du projet, c’est à moi qu’il est revenu d’implémenter ces options d’accessibilité. Nous en avions retenus trois mais seulement deux ont pu être implémenté faute de temps : la gestion du daltonisme et de l’épilepsie. Ces options sont sélectionnables au lancement du jeu et peuvent être changé à tout moment au cours d’une partie.

Concernant le daltonisme j’ai choisi une librairie unity externe qui permet d’appliquer différents filtres sur l’écran du joueur. Cette librairie prend en compte les trois typologies majeures de daltonisme : Protanopia, Deuteranopia, Tritanopia

Après avoir réaliser des tests auprès d’utilisateur atteint de différent type de daltomanie la solution a été validée et implémentée.

Concernant l’épilepsie les animations de fin de partie présentée des clignotements. On a donc offert la possibilité au joueur qui le souhaite de désactiver ces animations de fins pour éviter tout problème.

Vous trouverez en annexe une capture d’écran du menu des options d’accessibilité, une capture d’écran du jeu « The Game » avec le filtre deuteranopia, ainsi que les scripts d’implémentation de cette solution.