

01 Barrieretest

Methodenbox

In welchen Bereichen gibt es Barrieren?



Sehen

- Muss man für das Spiel gut sehen und Farben unterscheiden können?
- Gibt es Einstellungen, um Elemente besser sichtbar zu machen?



Hören

- Werden alle wichtigen Hinweise auch visuell wiedergegeben?
- Kann Lautstärke für Dialoge, Geräusche oder Musik individuell angepasst werden?



Steuern

- Gibt es Hilfsmittel in den Einstellungen, um die Steuerung/Tastenbelegung anzupassen?
- Gibt es alternative Möglichkeiten für die Steuerung, wie bspw. Bewegungssteuerung?



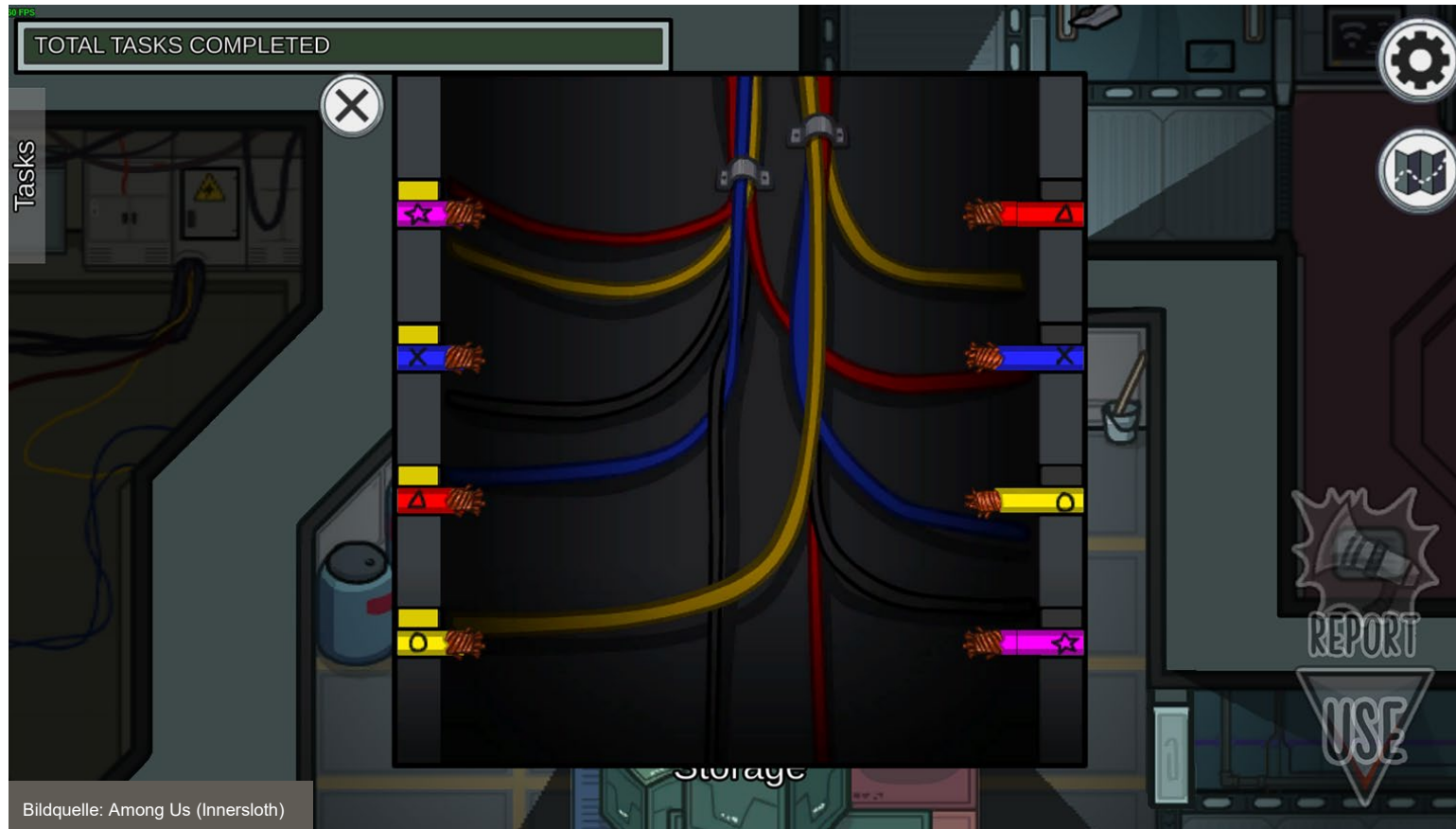
Verstehen

- Werden die Spielmechaniken und das Spielziel verständlich erklärt?
- Können schwierige Passagen vereinfacht oder übersprungen werden?

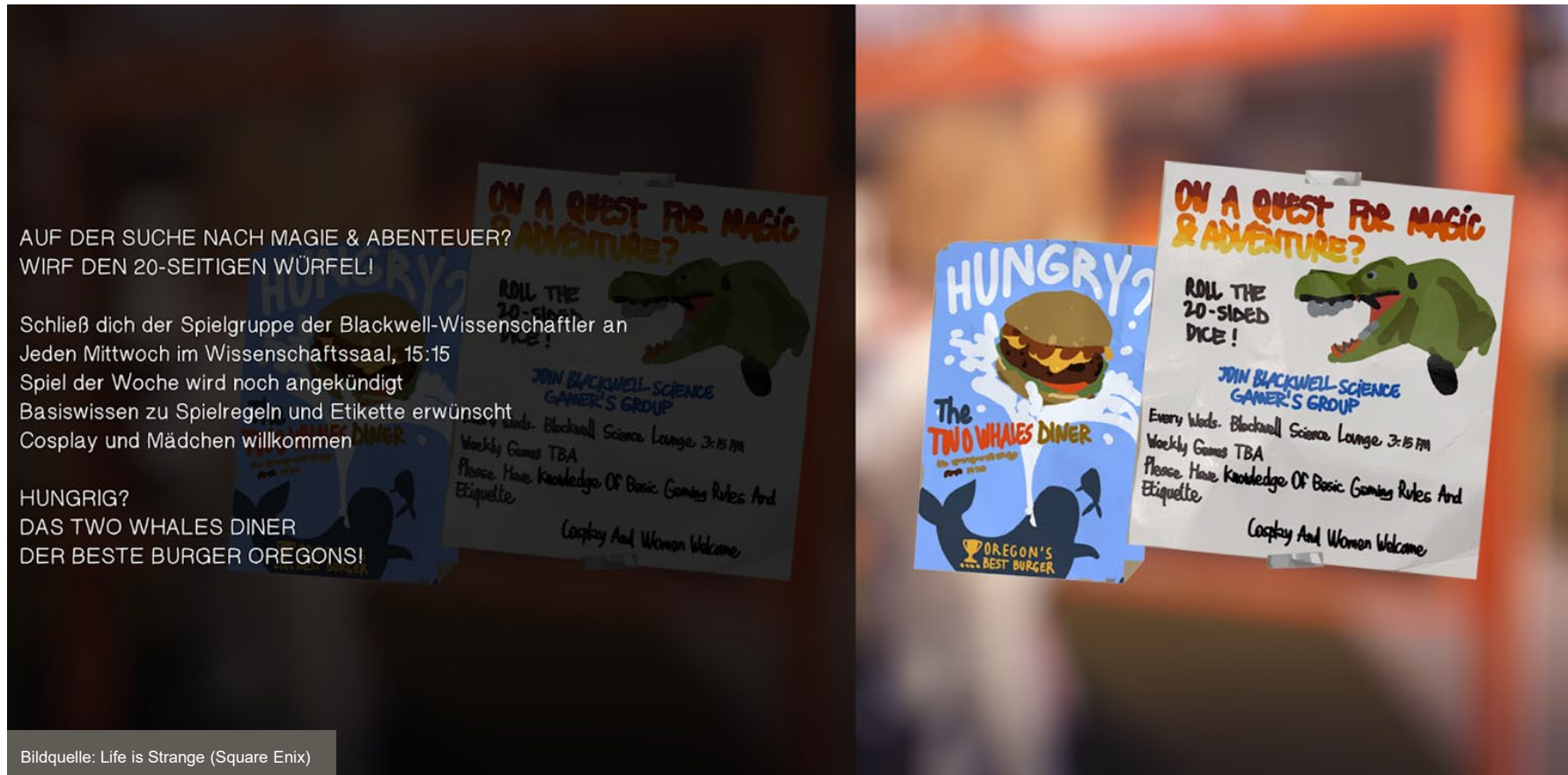


Sehen

Farben unterscheiden durch Symbole



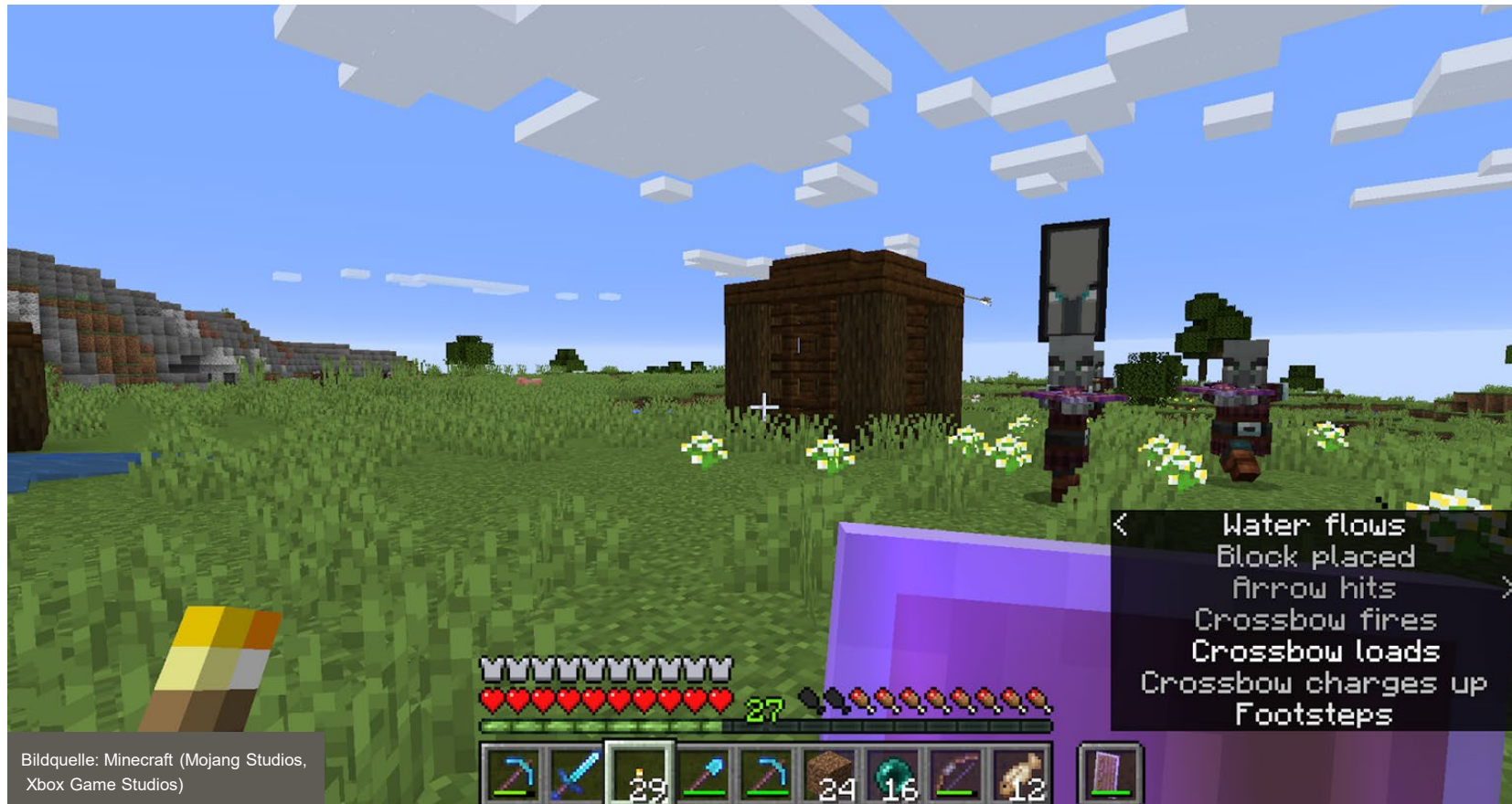
Darstellung schlecht lesbarer Texte





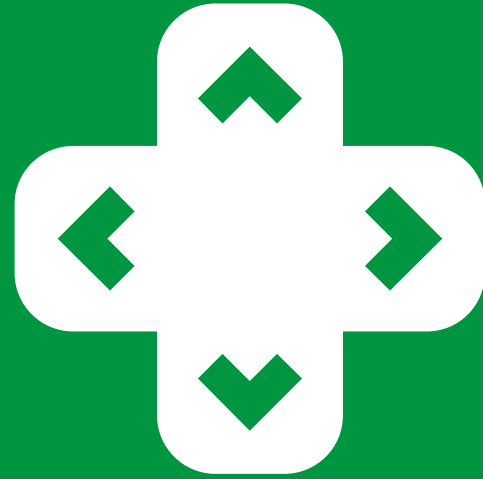
Hören

Geräusch-Untertitel



Gebärdensprachdolmetscherinnen und -dolmetscher





Steuern

Quick-Time-Events und Button Mashing



Assistenz-Modi und Steuerhilfen





Verstehen

Individuelle Anpassung der Schwierigkeit



Knifflige Passagen überspringen



Barrieren überwinden

Kein digitales Spiel ist in allen Bereichen barrierefrei.

Barrieren können so individuell wie die Spielenden selbst sein.

Barrieren können durch zusätzliche Technik überwunden werden, wie bspw. gewisse Controller oder Buttons.

Barrieren können durch Einstellungen überwunden werden, wie:

- anpassbare Tastenbelegung
- Mehr Zeit für Quick-Time-Events
- Automatisierungen (z.B. Gegenstände einsammeln oder QTEs)
- anpassbare Untertitel (Hintergrund, Farbe)
- Richtungshinweise für Geräusche
- Menüs mit Sprachausgabe
- Anpassbares UI (User Interface)
- Dialoge und Cutscenes erneut abspielbar