



Gaming und Barrierefreiheit

M.Sc. Maurice Bremer





Barrieren in Gaming 1/4



Zugänglichkeit

Können die Eingabeoptionen der Hardware/Peripherie teilweise und/oder komplett genutzt werden?





Barrieren in Gaming 2 / 4



Zugänglichkeit

Können die Eingabeoptionen der Hardware/Peripherie teilweise und/oder komplett genutzt werden?



Komplexität

Wie viele Eingaben müssen gleichzeitig erfolgen? Ist es notwendig, Eingaben zu halten?





Barrieren in Gaming 3 / 4



Zugänglichkeit

Können die Eingabeoptionen der Hardware/Peripherie teilweise und/oder komplett genutzt werden?



Geschwindigkeit

In welchem Zeitraum müssen Eingaben getätigt werden? Wie schnell müssen Eingaben hintereinander erfolgen?



Komplexität

Wie viele Eingaben müssen gleichzeitig erfolgen? Ist es notwendig, Eingaben zu halten?





Barrieren in Gaming 4 / 4



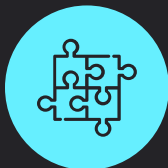
Zugänglichkeit

Können die Eingabeoptionen der Hardware/Peripherie teilweise und/oder komplett genutzt werden?



Geschwindigkeit

In welchem Zeitraum müssen Eingaben getätigt werden? Wie schnell müssen Eingaben hintereinander erfolgen?



Komplexität

Wie viele Eingaben müssen gleichzeitig erfolgen? Ist es notwendig, Eingaben zu halten?



Mechaniken

Gibt es innerhalb der Spiellogik Mechaniken, die eine Eingabe erschweren? Können kommunizierte Spielelemente erfasst werden?





Zugänglich - keit

- Freie Wahl der Peripherie
- Kombinierbar
- Anpassung der Peripherie
- Primär PC
- "Teuer"



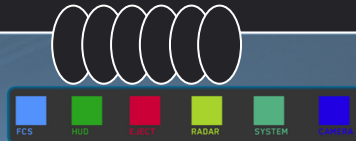
Komplexität

- Freie Auswahl aller Eingabeoptionen sämtlicher Peripherie
- Eine Aktion kann von mehreren Eingaben aus erfolgen
- Jede Eingabe (die gehalten werden müsste), kann auch mittels Umschaltfunktion ausgelöst werden.
- Gegebenenfalls Auslösung erst durch "loslassen" der Eingabe
- Mehrere Eingaben gleichzeitig durch eine Eingabe.
- Eingabe-Abhängigkeiten möglichst reduzieren.
- Eindimensionale Eingaben können mit mehreren Eingaben kompensiert werden

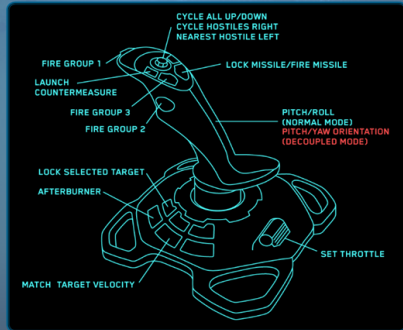


Control Maps

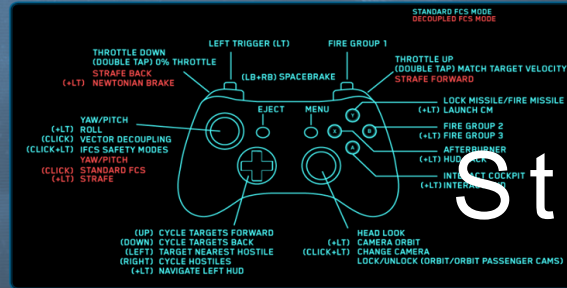
Default Keyboard Layout



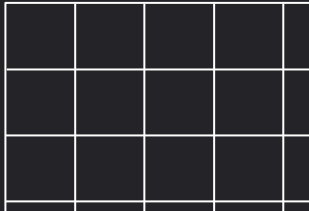
Joystick



Controller

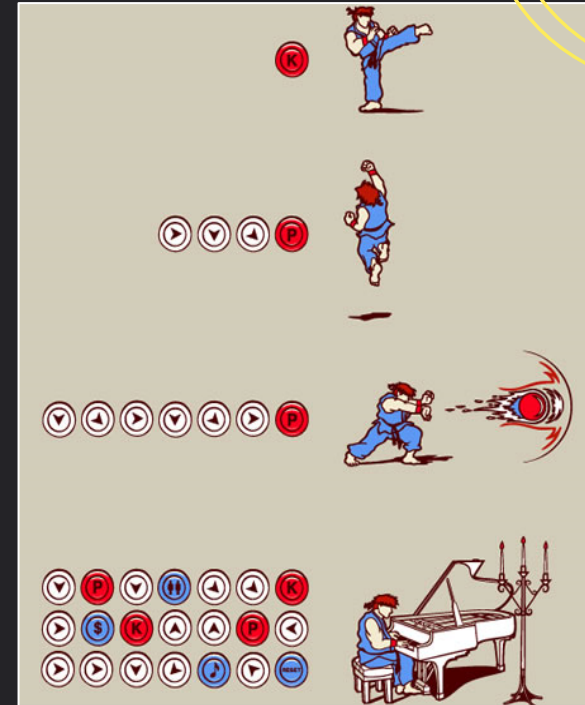


Star Citizen



Geschwindigkeit

- Reaktionszeiten möglichst reduzierbar machen
- Combos durch weniger Eingaben ersetzen
- Slow Motion Modus hilft
- "Turbo Funktion" beim halten der Eingabe
- Online Games fast unmöglich



Mechaniken

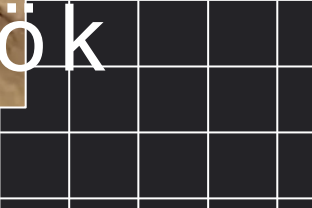
- Pausefunktion (im Menü)
- Motion Control Elemente und QTEs können deaktiviert werden
- Automatisierungen
 - ❖ Auto-Aim
 - ❖ Auto-Jump
 - ❖ Auto-Run
 - ❖ Auto-Steering
 - ❖ etc.
- "Lock on" Funktion
- Kamerablickrichtung = Laufrichtung
- Große Untertitel für Gehörlose
- Farbblinden-Modus





GoW Ragnarök

Captured on PS5™.
©2022 Sony Interactive Entertainment LLC.





Danke!



Gibt es Fragen oder Anregungen?

mcmoe85@gmail.com

CREDITS: This presentation template was created by **Slidesgo**, and includes icons by **Flaticon**, and infographics & images by **Freepik**

