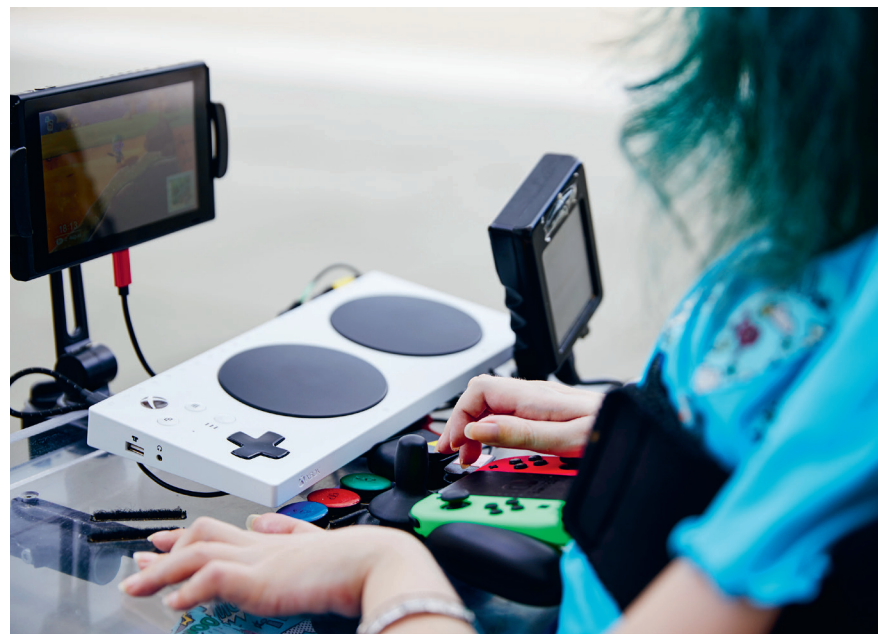


SPIELEN MIT BARRIEREN

VON MELISSA HERTWIG
FOTOS: ANNA SPINDELNDREIER



Eine bestimmte Art der Action oder Features wie eine Bewegungssteuerung sollen Spannung ins digitale Spielen bringen. Doch all das schließt Menschen mit Behinderung meist aus. Wir haben drei Spieler*innen getroffen, die trotzdem gerne zocken.



Die Blätter rascheln leise, als Dennis Winkens seinen Charakter in „Far Cry 6“ am Rand einer tropischen Straße schleichen lässt. Dann ein Knall. „Wer schießt da? Ich bin wohl besser leise“, sagt die Spielfigur – und Dennis nimmt für einen Moment den Controller aus dem Mund. Der 34-Jährige ist Online-Redakteur, Streamer und Tetra-plegiker. Seit einem Mountainbike-Unfall mit 17 Jahren kann er nur seinen Kopf und die Schultern bewegen. Vom Zocken hält ihn das allerdings nicht ab. Das teilt er mit rund 7,6 Millionen Spieler*innen in Deutschland, die sich laut einer YouGov-Umfrage aus dem Jahr 2020 zu Menschen mit Behinderung zählen. Das entspricht knapp zehn Prozent der deutschen Bevölkerung. Dazu gehören neben Dennis auch Melanie Eilert und Svenja. Alle drei teilen aber nicht nur ihre Leidenschaft für Videospiele, sondern auch ihre Enttäuschung darüber, dass noch zu wenige Entwickler*innen an behinderte Spieler*innen wie sie denken.

Steuerung mal anders

„Hier in der Region ist nicht mega viel barrierefrei. Da kann ich nicht mal eben sagen, ich fahr hier oder da hin ohne Probleme. Durchs Online-Zocken und Streamen habe ich viele Leute kennengelernt.

Da steckt so viel drin“, sagt Dennis. Seinem 2017 gegründeten Twitch-Kanal WheelyWorld, den er zusammen mit zwei Freunden betreibt, folgen mehr als 4200 Personen. „Die Distanz, die die Leute sonst auf der Straße haben, fällt weg. Hier gucken mich die meisten Leute blöd an, wenn ich auf der Straße hoch- und runterfahre. Wenn mich Leute im Stream sehen und merken, da ist

jemand mit Handicap, der zockt und das funktioniert – teilweise sogar ganz gut, dann feiern die das total. Die wissen oft nicht, dass es sowas wie

den Quadstick gibt.“ Der Quadstick ist sein Universalwerkzeug: Ein Mundcontroller mit Mundstift, den er hoch, runter und zu den Seiten bewegen kann, um seinen Charakter zu steuern. Dazu hat der Quadstick drei Löcher: Das, was nicht-behinderte Spieler*innen über das Drücken der Tasten machen, löst Dennis hauptsächlich über „Blassteuerung“. Indem er einzeln oder in verschiedenen Kombinationen in die drei Löcher des Quadsticks pustet oder daran zieht, gibt er Befehle an das Spiel weiter. Dabei registriert der Controller auch verschiedene Längen und Intensitäten des Pustens.

Was die Aktionen jeweils im Spiel auslösen sollen, programmieren Nutzer*innen des Quadsticks mit Steuerungsprofilen selbst ein. Für jedes Spiel beschäftigt sich Dennis wieder mit dem sogenannten Button-Mapping. In „Far Cry 6“ hebt Dennis' Charakter z.B. die Munition vom schlammigen Boden auf, wenn er in das linke und das mittlere Loch des Quadsticks pustet. Umgerechnet kostet der in den USA entwickelte Controller knapp 440 Euro – aktuell ist er ausverkauft.

Der Xbox Adaptive Controller hilft

Melanie nutzt dagegen die Sticks des Standardcontrollers zusammen mit dem

Xbox Adaptive Controller und zwei bis drei externen Tasten. Bei ihr wurde Spinale Muskelatrophie diagnostiziert: eine Muskelschwäche, die bedingt, dass sie nur noch ihre rechte Hand bewegen kann, aber sehr eingeschränkt mit wenig Kraft. Die zwei großen Knöpfe des Xbox Adaptive Controllers ersetzen für sie die Knöpfe am oberen Rand anderer Gamepads, die sie sonst schwer erreichen kann. Das geht allerdings nur an der Xbox: das Copilot-Feature erlaubt es ihr, die zwei Controller zu einem zu verbinden.

Melanie nutzt ergänzend den Xbox Adaptive Controller – an der Nintendo Switch funktioniert er allerdings nur eingeschränkt.

Alle drei teilen ihre Leidenschaft für Videospiele – und ihre Enttäuschung darüber, dass Entwickler*innen noch zu wenig an behinderte Spieler*innen wie sie denken.

Zugang verweigert

Melanie geht gerne ins Theater, schaut abends nach der Arbeit zum Entspannen ein paar Serien. Sie taucht gerne in Geschichten ab – Spiele findet sie deshalb besonders interessant, weil sie selbst Einfluss auf die Story nehmen kann. Auf die Frage hin, welchen Titel sie 2022 gerne spielen will, hält sie kurz inne, schweigt. Dann sagt sie: „Ich versuche immer, mich nicht zu sehr auf ein Spiel zu freuen. Sonst stelle ich am Ende fest, dass es gar keine Features hat, die mich unterstützen können.“ Probleme hat sie beim Zocken vor allem dann, wenn mehr als zwei Tasten gleichzeitig bedient werden müssen – oder wenn etwas sehr schnell gehen muss, wie es beim Button-Mashing in Action-Spielen oft vorkommt. Das schnelle wiederholte Drücken von Tasten erschöpft sie. „Wenn ich länger spiele und immer wieder die gleichen Bewegungen machen muss, dann habe ich nach zwei, drei Stunden keine Kraft mehr in der Hand und muss mindestens einen Tag Pause machen.“ Auch Titel wie „Dark Souls“ ließen Barrierefreiheit außen vor. „Es ist ein Spiel, das gerne möchte, dass man durchhält, um irgendwann weiterzukommen. Aber dieses Durchhalten ist eben sehr individuell. Wenn man schnell Schmerzen kriegt zum Beispiel, dann ist es schwierig.“

Offene Wünsche an Hersteller

Die Kontrahenten der Xbox würden in Sache Barrierefreiheit noch hinterherhinken: „Es wäre super hilfreich, wenn PlayStation und Nintendo einfach erlauben würden, dass man den Adaptive Controller nutzt – oder sie bringen einen eigenen heraus.“ Man könne den Adaptive Controller zwar zumindest mit einem Adapter an die Switch anschließen, aber nicht im vollen Umfang nutzen. Es brauche für sie auch dringend das Copilot-Feature auf den anderen Konsolen, um gut zocken zu können. „Den Xbox Adaptive Controller oder den

Svenja ist blind und selbst Entwicklerin. An einem Spiel arbeitet sie bis heute mit: „UNItopia“.

Quadstick, die nutzt ja nicht jeder. Es hätte nur einen Mehrwert, wenn die Entwickler sie freischalten würden“, sagt dazu Dennis. An der Playstation 5 kann er aktuell gar nicht

Ich versuche immer, mich nicht zu sehr auf ein Spiel zu freuen. Sonst stelle ich am Ende fest, dass es gar keine Features hat, die mich unterstützen können.

spielen. Die akzeptiert zum Zocken nur den neuen PS5-Controller, der Quadstick wird aber als PS4-Controller emuliert angeschlossen. Daher bekomme er die Konsole nicht einmal eingeschaltet. Die „absolut schlechteste Erfahrung“ machte er aber auf Nintendo Switch. „Da hatte ich ‚Let’s Go Pikachu‘ bekommen, was zum Abschalten. Dann ploppte ganz am Anfang ein Fenster mit den möglichen Steuerungsmöglichkeiten auf: ‚Pokémon‘ lässt sich im Handheld-Modus, mit einem einzelnen Mini-Controller oder mit dem Pokéball zocken. Der Pro-Controller wird nicht unterstützt. Aber: Der Quadstick wird an der Switch als Pro-Controller erkannt. Das heißt, ab diesem Punkt war das Spiel für mich nicht spielbar. Keine Chance.“ Er lächelt trotzdem. „Ich find Bewegungssteuerung cool und würd’s gerne nutzen – finde ich prinzipiell geil. Das Problem ist nur: Ich kann’s nicht.“

Sound, der begeistert

Auch Svenja ist unglücklich darüber, dass Nintendo Barrierefreiheit offenbar nicht auf dem Schirm hat. Sie ist blind, selbst Entwicklerin und zockt gerne – zumindest versuche sie das. Früher, da habe sie sehr gerne auf dem Nintendo 64 ihrer Schwester „Pokémon Stadium“ gespielt. Durch die Ansagen habe sie immer genau gewusst, welche Tasten sie drücken muss.

Aber aktuell würden für blinde Menschen überwiegend Audiogames entwickelt. Sehr schade, wie sie findet. Sie wünscht sich mehr Bewusstsein dafür, dass Blinde nicht nur über das Gehör zocken wollen. „Teilweise liegt das Problem darin, dass Entwickler sich nicht mit blinden und behinderten Menschen unterhalten. Es ist auch viel Unwissenheit dabei. Man weiß dann vielleicht gar nicht, wo man anfangen kann. Aber andersrum sind viele Behinderte auch müde davon, sich die ganze Zeit zu erklären. Ich verstehe beide Seiten ein bisschen.“

Für sie kommen aktuell gar nicht viele Spiele zum Zocken in Frage. Viele seien schlichtweg nicht auf ihre Bedürfnisse angepasst. Ähnlich wie Melanie sagt sie: „Ich gehe immer vom schlimmsten aus. Ich gehe immer davon aus, dass ich das Videospiel, das gerade alle toll finden, nicht spielen kann.“ Die meisten sind für sie gar nicht bedienbar. „Zum Beispiel ‚Anno 1800‘, ich liebe diesen Soundtrack.“ Svenjas Stimme bricht dabei etwas vor Begeisterung. „Aber ich kann es nicht spielen, weil viel zu viel los ist. Selbst wenn sie es wollten, das könnten sie für mich nicht barrierefrei gestalten.“ Zum Zocken braucht sie Audioinput und den Screenreader: Das ist ein Tool, das ihr die Texte auf dem Bildschirm vorliest. Bei „Anno 1800“ würde es allerdings zu lange dauern, bis sie alles gehört hat.

Aktuell spielt Svenja nur „Hearthstone“ am PC. Dafür gibt es eine Modifikation eines Fans, der die Steuerung des taktischen Kartenspiels für blinde und sehbehinderte Menschen auf die Tastatur umgelegt hat. „Ich fände es sehr cool, wenn Blizzard die Mod übernehmen und ausbauen würde. Ich möchte ‚Hearthstone‘ echt gerne weiterspielen – aber was ist, wenn der Mod-Entwickler mal nicht mehr da ist? Er ist allein und macht das nebenbei.“ Doch selbst mit dieser Unterstützung stößt sie noch auf Probleme. Selbst vermeintliche Klei-





Der Quadstick ist Dennis' Universalwerkzeug – ein Mundcontroller, mit dem er aktuell viel Far Cry spielt.

ihren Twitch-Zuschauer*innen hätte sie z.B. nicht gemerkt, dass es Informationen zu den Funktionen der Karten gibt: Dass sie die Pfeiltaste runterdrücken muss, damit diese erscheinen und vorgelesen werden können, hatte ihr das Tutorial z.B. nicht erklärt.

Man könnte ihr und vielen anderen Spieler*innen helfen, wenn schon bei der Konzeption eines Spiels mehr auf Tastaturbedienbarkeit geachtet werden würde. Zu oft fokussierten sich Entwickler*innen auf Controller und Maus, sagt sie. Verbesserungsbedarf beim Austausch sieht auch Melanie: „Ich würde mir wünschen, dass die Zusammenarbeit mit Behinderten enger wird. Dass mehr darauf geguckt wird, wen man sich als Berater ins Studio dazu holen kann, um Barrierefreiheit zu überwachen, zu testen und zu verbessern“, sagt sie über die Spiele-Branche.

nigkeiten in der Beschreibung von Abläufen können darüber entscheiden, ob ein Spiel für jemanden mit Behinderung letztlich unterhaltsam ist. Ohne die Hinweise von

Traum einer barrierefreien Zukunft

„Es ist ja etwas Bewegung drin. Es gibt zum Beispiel eine Konferenz, die GAconf (www.gaconf.com), die zweimal im Jahr stattfindet – dieses Jahr am 11. und 12. April. Da sind Leute aus den großen Studios von Ubisoft, Crystal Dynamics und anderen, die sich auch mit Spieler*innen mit Behinderung vernetzen und austauschen. Aber letztendlich versammeln sich da eben nur rund 150 Leute.“ Zwar hätten einige prominente Spiele wie „The Last of Us Part II“, „Ratchet & Clank – Rift Apart“ oder „Forza Horizon 5“ schon viele Accessibility-Features und spezielle Einstellungsmöglichkeiten, die einem beim Zocken helfen würden.

Dennis, Melanie und Svenja sehen also durchaus eine leicht positive Entwicklung in den letzten Jahren. Doch „das Beste wäre, wenn irgendwann der Punkt kommt, an dem ich denken kann: Das Spiel sieht geil aus, da habe ich Bock drauf, das hole ich mir. Fertig. Ohne mich groß informieren zu müssen“, sagt Dennis. „Das wäre das Nonplusultra.“

Für **Melissa Hertwig** ist „Lego Racers“ noch immer eines der besten Rennspiele überhaupt. Ihre Begeisterung – oder gelegentlich Frustration – für Games schrieb sie zunächst bei „Computer Bild Spiele“ und anschließend beim „Stern“ auf. Als die letzte GEE erschien, war sie allerdings erst 16. Aktuell studiert die gebürtige Bonnerin Digitale Kommunikation in Hamburg.