

Generelle Aspekte

- Auf der Verpackung und / oder der Website des Spiels werden Informationen über Barrierefreiheit aufgeführt.

- Das Spiel bietet eine große Auswahl an unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen.

- Das Spiel speichert alle getroffenen Einstellungen und stellt diese automatisch wieder her. Denn die Individualisierung gemäß den eigenen Bedürfnissen kann für manche Personen mühevoll und zeitintensiv sein.

Motorische Aspekte

- Die Eingabegeräte (und auch die Tastenbelegung) können verändert / individualisiert werden.

- Alle Bereiche der Benutzeroberfläche sind mit der gleichen Eingabemethode wie das Spielgeschehen bedienbar. Beispiel: Oft werden virtuelle Handlungen mit Tastatur, die Menüs allerdings mit der Maus bedient.

- Es besteht die Möglichkeit, die Sensibilität der Eingabegeräte einzustellen. Dies ist hilfreich für Spieler mit eingeschränktem Bewegungsbereich.

- Die Eingabegeräte sind so einfach wie möglich bedienbar oder es wird eine zugänglichere Alternative geboten.

Kognitive Aspekte

- Das Spiel kann gestartet werden, ohne viele Menüpunkte durchlaufen zu müssen.

- Es wird eine leicht lesbare Standardschriftgröße und klare Textformatierung verwendet

- Es wird eine einfach verständliche, klare Sprache verwendet.

- Interaktive Tutorials erleichtern den Spielstart. Denn durch „learning by doing“ merkt man sich die Funktionen besser als durch reine Textvermittlung in Form eines Handbuchs.

- Spielern ist es erlaubt, den Textfortschritt gemäß ihrem eigenen Tempo zu bestimmen. Dies kann z.B. durch einen Tastendruck geschehen.

Daniel Heinz (www.Spieleratgeber-nrw.de)
Kriterien übersetzt von www.gameaccessibilityguidelines.com

Visuelle Aspekte

- Wesentliche Informationen werden nicht ausschließlich durch Farben vermittelt. Gerade bei Farbenblindheit kann dies eine Barriere darstellen.

- Wenn das Spiel ein Sichtfeld verwendet (3D-Engine), dann sollte es einem angemessenen Standard für die Betrachtungsumgebung geben. Ansonsten kann es zu Spielübelkeit (oder englisch Gaming Sickness) kommen.

- Es wird eine leicht lesbare Standardschriftgröße und eine klare Textformatierung verwendet

- Es besteht ein hoher Kontrast zwischen Text und dessen Hintergrund.

Auditive Aspekte

- Es werden separate Lautstärkeregler oder Stummschaltung für Effekte, Sprache, Musik und Hintergrundgeräusche angeboten.

- Wesentliche Informationen werden nicht allein durch Klänge / Sprache vermittelt, sondern zusätzlich durch Visualisierungen (z.B. durch Texte, Farben, Symbole, etc.).

- Wenn Untertitel / Bildunterschriften im Spiel vorkommen, sollten diese eine leicht lesbare Standardschriftgröße in einfacher Formatierung sowie einen hohen Kontrast zwischen Text und dessen Hintergrund bieten.

Sprachliche Aspekte

- Das Spiel (und auch Teile davon) sollten nicht allein durch Spracheingabe bedienbar sein, sondern nur als zusätzliche / alternative Eingabemethode.
