



Wie Blinde Computerspiele spielen – am Beispiel von MagicMud

Description

Seit ich 15 Jahre alt war bin ich blind. Trotzdem wollte ich immer gerne Spiele spielen. Doch in meinem Umfeld gab es nur Leute die grafische Games spielten oder damit gar nichts anfangen konnten.

Als mich jemand auf Textadventures aufmerksam machte gab es noch Windows 98. Mir wurden gleich zwei solche Spiele installiert. Damals gab es bereits die Sprachausgabe die ich heute noch benutze. Unter Windows heißt sie *Jaws*. Dies ermöglicht alles, was Text ist, in Sprache umzuwandeln oder, wenn man eine Braillezeile besitzt, in Blindenschrift erscheinen zu lassen.

Diese Textadventures gingen wunderbar, weil sie keinerlei Grafik beinhalteten. Dann gab es weitere Windows-Versionen und man sagte mir, Textadventures gäbe es nicht mehr. Diese Spiele seien ausgestorben. Ich befasste mich daher nicht mehr damit, weil ich das glaubte.

Die Suche

Barrierefreie Spiele zu finden ist wirklich schwer. Viele sind so sehr auf Grafiken ausgelegt, dass es nicht mehr möglich ist, etwas mit der Sprachausgabe zu erfassen. Allerdings muss ich gestehen, dass ich keine Ego-Shooter-Spielerin bin und auch Autorennen, Fußball usw. nicht zu meinen Favoriten gehören. Ich bevorzuge Spiele mit Quests, Rätseln und Ähnlichem.

Es gibt auch gewisse Rätsel-Apps – die ich allerdings nur auf Handys ausprobiert habe – und die meiner Meinung nach mit Sprachausgabe möglich wären. Die haben aber am Anfang so eine grafische Komponente, die es mir nicht ermöglicht, zu den Rätseln zu gelangen. Bei anderen wiederum werden die Menüs nicht gesprochen und ich komme nur durch Glück oder durch Zählen von den Menüs zu den Rätseln. Vorausgesetzt es kommt kein Update das alles durcheinanderbringt.

Inzwischen spielte ich ein paar RPGs. Letztes Jahr, als ich ein wenig mehr Zeit hatte, war ich auf Facebook und suchte in einer Gruppe über RPG nach neuen Spielen. Da gab es einen Post über ein textbasiertes Abenteuer. Ich schrieb sie an und sie erzählten mir ein wenig davon. Ich merkte, dass dieses Spiel den Textadventures aus meinen Windows 98 Zeiten ähnlich war. So kam ich zu MagicMud.

MagicMud und seine Stärken

Sofort kam ich mit der Seite zurecht. Es gab keinen Bildschirm, auf dem mir ein Sehender weiterhelfen müsste, damit ich weiter spielen konnte. Auch andere Hürden beim Start gab es nicht.

Sobald ich mich als Gast eingeloggt hatte, traf ich auf einen Magier. Ich durfte eine Starthilfe genießen wie alle Spieler, die sich für MagicMud interessieren. Dies ist eines der Dinge, die meiner Meinung nach MagicMud so zugänglich, inklusiv und attraktiv machen. Diese Starthilfe beinhaltet die Kommunikation, Befehlsumsetzungen, Befehlsabkürzungen bis hin zur Lösung der ersten Quests. Aber auch die Spiele im Spiel wie Lotto, Casino und Würfeln werden begleitend erklärt. Spannend ist, dass auch das Sehen erklärt wird. So können blinde Menschen auch in dieser Welt sehen. Es gibt einen Befehl (u) der die menschlichen Sinne ersetzt. Über diesen Befehl kann man sich alles ansehen, Objekte, Spieler, Details, Geräusche, Imaginäres, einfach alles. Es wird jeweils ein erklärender Text ausgegeben.

werden sich dann unverzüglich darum kümmern. Gemeint sind alle Probleme, die sich nicht auf Abenteuer/Quests und deren Lösungen beziehen. Das kann u. a. eine Unterstützung bei der Partnerwahl sein (im MagicMud kann man heiraten). Beispielsweise haben wir für einen User einen 'Liebesbrief' programmiert, den der Bräutigam der zukünftigen Braut mit seinem eigenen Text als Objekt übergeben konnte. Oder sei es, dass Player nicht gut miteinander auskommen und ähnliche Schwierigkeiten.

Bewältigung von Hürden

Fragen stellen darf man in MagicMud immer. So können Barrieren abgebaut werden, die eventuell zu Beginn nicht bemerkt wurden. Ein Beispiel waren die Wegekarten/Stadtpläne. Diese über ASCII-Art realisierten Grafiken wurden für mich in textliche Beschreibungen gewandelt.

Dann sind im ganzen Mud überall gewisse Wegweiser aufgestellt worden, damit die Orientierung leichter fällt, wie etwa das Finden von Räumlichkeiten und Objekten. Da ein Sehender sich Karten zeichnen kann und ich nicht, erhielt ich ein Tool, welches u. a. das Teleportieren möglich macht. Dies wird jedem blinden Spieler zur Verfügung gestellt.

Vor einiger Zeit gab es einen Player, der eine Linksrechtsschwäche hatte, sowie Schwierigkeiten mit Himmelsrichtungen. Für ihn wurden Orientierungshilfen geschaffen, die nun alle nutzen können.

Bis heute wurde an 140 Dateien Änderungen vorgenommen, damit blinde Spieler barrierefrei spielen können!



```
u wegweiser
```



```
Nach Osten geht es zum Ausgang der Mine.
```

Ein Wegweiser für Sehende

u Wegweiser

Der erste Wegweiser. Du solltest diesen und
Räume mit Wegweiser in Deinem SMT speichern

Der Weg zum zweiten Wegweiser
bzw. zur verstorbenen Seele : SW S O S

Der Weg zum Fluss : schacht w

Nach Osten geht es zum Ausgang der Mine.

Der 'gleiche' Wegweiser für Blinde

Was MagicMud bietet

MagicMud ermöglicht es, eine Welt zu erkunden, die spannend und vielfältig ist. Es gibt aber noch viel mehr: die Möglichkeit diese Welt zu erweitern und eigene Wünsche zu erfüllen. So kann man beispielsweise das eigene Playerhaus erweitern und beschreiben, wie man möchte. Auch dies ist mit Sprachausgabe total zugänglich.

Außerdem gibt es immer wieder Neues zu entdecken. Je höher man mit dem Level kommt, umso mehr kann man selbst kreieren, zum Beispiel eigene Objekte wie Kleider und Waffen erschaffen. Auch da ist das Programm kompatibel mit der Sprachausgabe und es wurde mir geholfen, bis ich es selbstständig konnte.

Warum fühle ich mich wohl in MagicMud

Ich habe mich sofort wohl gefühlt im MagicMud, weil ich es ohne fremde Hilfe starten und spielen konnte. Weil ich es sowohl mit Windows, Mac und Handy spielen kann. Wenn ich mit etwas nicht klar kam, wurde sofort nach Lösungen gesucht. Fragen stellen geht immer ohne das Gefühl zu haben zu stören. Es ist vielfältig, macht kreativ und es herrscht eine freundliche, lustige und entspannte Atmosphäre.

Ich bin sehr dankbar, dieses Spiel gefunden zu haben und ich bin froh, dass der Magier die Veränderungen gemacht hat. Ich bin überzeugt, dass sich hier viele Neue ebenso wohlfühlen könnten wie ich und andere Spieler.

Weiterführende Links

[Die Geschichte der Adventure Teil 1 – Im Anfang war das Wort
Textadventure selbstgemacht mit Quest 5 und Squiffy
Geschichten richtig erzählen](#)

Externe Links

[MagicMud spielen](#)
[JAWS Sreen Reader](#)

Date Created

5. Mai 2023

Author

miriel