



Knopfkiste

Xbox Adaptive Controller für mehr Barrierefreiheit beim Spielen

Das modulare Gamepad von Microsoft erleichtert Gaming für Menschen mit Behinderung oder eingeschränkter Mobilität.

Von Julius Beineke

Menschen mit Behinderung werden in diversen Lebensbereichen ziemlich im Stich gelassen. Das gilt auch für Videospiele, was in erster Linie an den Eingabegeräten liegt. Microsoft will das mit seinem modularen Xbox Adaptive Controller ändern.

Die 550 Gramm schwere Box ist oben auf mit zwei großen, leichtgängigen Buttons, einem im Vergleich überraschend schwergängigen Steuerkreuz sowie vier Menüknöpfen ausgestattet. Darüber hinaus kann und muss man das Gerät mithilfe separat erhältlicher, vielfältiger Zusatzprodukte individuell erweitern. An zwei USB-Ports am linken und rechten Gehäuserand schließt man beispielsweise Einhand-Joysticks an, welche die des Standard-Xbox-Controllers ersetzen. Alternativ verbindet man hier auch einen Standard-Controller, den dann Spielende selbst oder weitere Mitspieler im sogenannten Co-Piloten-Modus unterstützend nutzen können.

Vielseitig erweiterbar

Am hinteren Gehäuserand befinden sich insgesamt 19 Buchsen für 3,5-Millimeter-Klinkenstecker zum Anschließen von Zusatzmodulen: Knöpfe und Schalter verschiedener Größe und Machart, Fußpedale, Joysticks oder ein sogenannter Quadstick, ein Controller für die Bedienung mit dem Mund.

Über die Xbox-Zubehör-App lässt sich die Belegung der Steckplätze und die Empfindlichkeit verbundener Joysticks individuell einstellen. Hierfür muss der Adaptive Controller per USB-Kabel verbunden sein, über das er auch geladen wird. Zum Spielen steigt man dann auf Bluetooth oder Xbox Wireless um. Das reduziert Kabelsalat, der durch angeschlossene Module entstehen kann.

Testspiel

Um einen möglichen Anwendungsfall zu simulieren, spielten wir den Plattformformer Dead Cells einhändig. Als Steuerelemente waren an den Adaptive Controller ein Einhand-Joystick von Microsoft und ein Fußschalter von StealthSwitch angeschlossen. Hinzu kam ein Ultralight Switch von Atec, der so klein und leichtgängig ist, dass man ihn mit wenig Kraft und kleinen Bewegungen auslöst. Mit einem vorhandenen Kle-

bestreifen befestigten wir ihn seitlich am Einhand-Joystick und bedienten ihn mit den Fingerspitzen.

Der Joystick selbst liegt gut in der Hand. Ärgerlich ist jedoch, dass sich seine zwei Schultertasten nicht belegen lassen – ein echter Fauxpas von Microsoft, wären sie beim einhändigen Spielen doch äußerst hilfreich. Der Fußschalter ist aus Metall und hat einen knackigen Druckpunkt, was Fehlbedienungen vermeidet. Dafür fallen damit selbst Doppelklicks leicht.

Auf eine Stunde Rumprobieren mit Steckplätzen, Umbelegung in der Xbox-Zubehör-App und Controller-Einstellungen im Spiel folgten zwei weitere der Eingewöhnung. Sprünge löst der Fußschalter aus, Joystick und Ultralight-Schalter übernehmen Bewegung und Angriffe. Die Joystick-Hand liegt auf dem Adaptive Controller, auf dessen Buttons und Steuerkreuz weitere Befehle wie Ausweichen, Sekundärattacken und Items verteilt sind.

Fazit

Je mehr verschiedene Steuerelemente man zur Verfügung hat desto besser. Deren Kosten treiben den Gesamtpreis jedoch deutlich nach oben. Die vielen Module und Konfigurationsmöglichkeiten sind eindeutig die größte Stärke des Controllers, aufgrund des Kabelsalats und des Gefummels mit der Tastenbelegung aber auch eine Schwäche – im Angesicht der Möglichkeiten jedoch eine kleine. Schwerer wiegt da der Ärger über die nicht belegbaren Knöpfe auf dem Einhand-Joystick.

Ohne Zweifel ist eine längere Lern- und Eingewöhnungsphase nötig, um effektiv spielen zu können. Das ist ja aber bei jedem ungewohnten Eingabegerät der Fall. Besonders für Spielende, die aufgrund körperlicher Umstände auf individuelle Eingabegeräte angewiesen sind, ist der Xbox Adaptive Controller mehr als einen Blick wert. (jube@ct.de) **ct**

Microsoft Xbox Adaptive Controller

Barrierefreier Spiele-Controller	
Hersteller	Microsoft, xbox.com
Systemvoraussetzungen	Windows 10 und höher; Xbox One Spielekonsole
Verbindungsmöglichkeiten	Bluetooth, Xbox Wireless, USB
Preis	90 € (Controller); 15 € bis 475 € (Zubehör)