

# Die technischen Anforderungen

einer  **COMPUTERSPIEL  
SCHULE**

# Technik Welche Hardware?

## Spielekonsolen

Nintendo Switch  
Sony Playstation 4 (Pro)  
Microsoft Xbox One (Elite)

### Retrokonsolen (Keine Emulatoren)

Super Nintendo  
Playstation 1 / 2  
NES  
Xbox  
Sega Megadrive  
...

### Handhelden

## Computer

Prozessor (6-8 Kerne / >3,2 GHz)  
Grafikkarte (min. 6 GB)  
Ram (8+ mehr GB)

Bildschirm (60/120Hz)  
(Gaming-)Maus (Tasten/DPI)  
Mauspad (Größe/Material)

Laptop?

---

Windows / MacOS?

## Tablets

Prozessor  
Grafikchip  
Ram  
Großer Bildschirm

Android / iOS?

## Peripherie

Kopfhörer / Headsets / Boxen  
Beamer / Fernseher  
Controller / Motion Sticks / Guitar  
Virtual Reality (PC / PS4)  
Mikrofon / Kamera /  
Raspberry Pi / Arduino / Makey Makey  
...

# Technik

## Die Software zur Hardware

### Programme

- Audio / Video / Grafik / Programmieren /...
- Windows versus MacOS
- Kostenlos versus Kostenpflichtig

### Spiele

Vertriebsplattformen (Account gebunden)

- Steam
  - Play Store (Android)
  - App Store (Apple)
  - Battle.net
  - Playstation Netzwerk
  - Epic
- 
- CD / DVD

# Technik Zugänge zu Hard- und Software

- ✓ Sponsoring durch die Hersteller
- ✓ Gebrauchtware (Ebay Kleinanzeigen / Flohmarkt / Spieleläden / ...)
- ✓ Sonderaktionen unterm Jahr beachten (Black Friday / Kostenlose Spiele)
- ✓ Spiele über Onlineshops als Download/Key einkaufen
- ✓ Auf Hard- und Softwarebestand von Besucher\*innen zurückgreifen
- ✓ Leihgabe von Bibliotheken
- ✓ Education Software / Ältere Versionen
- ✓ PC-Spiele oft billiger als Konsolenspiele
- ✓ Selber Zusammenbauen vs. Komplettsystem

# Technik – Stolperfallen

- Administrationsrechte
- Passwortverwaltung
- Internet-Bandbreite / W-LAN
- Firewall (Hardware / Software?)
- Regelmäßige Updates / Wartung (Zeitpunkt)
- Feste Ladestationen für Controller und Tablets
- Räumliche Trennung Geräte / Altersfreigaben beachten