Zeitschrift: Tec21
Herausgeber: Schweizerischer Ingenieur- und Architektenverein
Band: 141 (2015)
Heft: 15: Spiel mit dem virtuellen Raum

Vorwort: Editorial
Autor: Fischer, Danielle / Egger, Nina

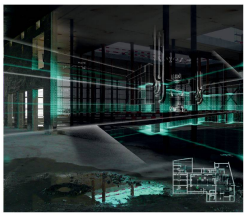
Nutzungsbedingungen
Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

Conditions d'utilisation
L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

Terms of use
The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

Download PDF: 01.07.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch



Mit den Planungsdaten von EM2N, den Architekten des Toni-Areals, hat das 5. Semester Gamedesign der ZHdK Spiele entworfen, in denen das Areal virtuell begehbar ist.

Coverbild aus Foto von **Judit Solt** und Screenshots von der **ZHdK** – Montage von **Anna-Lena Walther**.

Der Blick über den Tellerrand reizt uns bei TEC21 immer dann, wenn sich von anderen Disziplinen lernen lässt. So haben wir uns unter anderem in den Nummern 18/2010 «Simulanten» und 25/2010 «Durchgespielt» mit der digitalen Welt befasst. Diese Ausgabe widmen wir den Schnittstellen zwischen Computerspielen und Architektur.

Games haben sich vom Nischenprodukt zum Mainstream entwickelt – ihre Industrie hat je nach Schätzung den jährlichen Umsatz von weltweit 100 Milliarden Dollar überschritten oder wird es bald tun. Immer realistischere Darstellungen verführen den Spieler dazu, vollkommen ins Spiel einzutauchen. Um diese fantastischen und faszinierenden Welten zu generieren, benötigen die Spielentwickler unter anderem Architekturkenntnisse. Meist eignen sie sich diese selbst an, denn nur an wenigen Ausbildungsstätten ist das Thema Unterrichtsgegenstand.

Der Ideenaustausch zwischen Game- und Bauindustrie könnte aber auch in der anderen Richtung funktionieren: Planer würden davon profitieren, wenn ein Auftraggeber oder eine Wettbewerbsjury eine interaktive Begehung durch ein noch nicht gebautes Projekt machen könnte. Doch viele Architekten sehen im Aufbruch in den digitalen Raum eine Hürde. Dieses Begehbarmachen ist selbst für Experten noch kein digitaler Katzensprung – aber reine Zukunftsmusik ist es auch wieder nicht.

Mit dieser Ausgabe wollen wir unsere Leser dazu anregen, den Meistern des digitalen Scheins über die Schulter zu schauen.

Nina Egger,
Redaktorin Gebäudetechnik

Danielle Fischer,
Redaktorin Architektur