

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

Inhaltsverzeichnis

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. 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. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

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. [Voir Informations légales.](#)

Terms of use

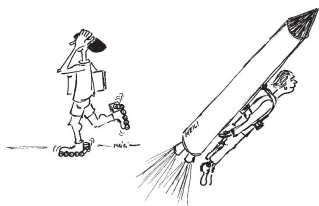
The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 04.05.2025

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



espazium.ch

**Jetzt online:**

Leserbriefe zur Mobilität |
Film: Im Rathauskanal von Bern |
Auszeichnung FEB:
Mehr Bilder und Pläne
www.espazium.ch/tec21



TRACÉS 5-6/2015
27.3.2015

**Surfaces libres en verre**

Une ingénierie innovante pour la
tour Eiffel | Stratégies géométriques
contemporaines
www.espazium.ch/traces

archi 2/2015
13.4.2015

**Scuole e palestre**

Contrasti, luci e penombre di un
«oggetto perfetto» | Per una scuola
dell'infanzia | Spazio, luce e struttura
www.espazium.ch/archi

TEC21 16/2015
17.4.2015

**Rigi I – bebauter Berg**

Strahlende Königin? | Auffrischung in
feinen Frequenzen
www.espazium.ch/tec21

AKTUELL

7 Wettbewerbe
Auch erneuern heisst erhalten

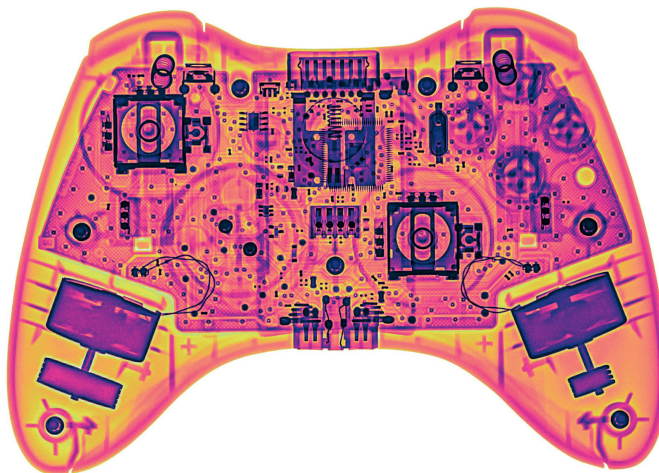
10 Panorama
Basso continuo im baulichen
Alltag | Was ist Architektur-
forschung? | Leserbrief

14 Vitrine
Neues für die Computerwelt |
Ultrabreitband beim Bau
einplanen

18 sia
Die Spielregeln des fremden
Marktes | Brandschutzexperten
rechtzeitig einbinden |
Neu bauen statt sanieren? |
Vernehmlassungen | Erst
digital, dann real planen

17 Veranstaltungen

THEMA

22 **Spiel mit dem virtuellen Raum**

Was sonst meist im Verborgenen bleibt: Die Röntgenaufnahme
offenbart das **Innenleben eines Game Controllers**.

22 Perspektivenwechsel
Guido Berger Wie werden Spieler
zu Architekten, wie erkunden
sie neue Regeln, und was sind
Spielperspektiven?

24 Schöpfer digitaler (T)räume
Tobias Michels Architektur-
kenntnisse helfen Game-
designern, immersive Welten
zu gestalten.

27 «Lasst die Architekten spielen!»
Nina Egger, Danielle Fischer Ulrich
Götz, Leiter Studienvertiefung
Gamedesign an der ZHdK
erklärt, welche Rolle die Archi-
tektur im Gamedesign spielt.

30 Frei im 3-D-Raum
Volker Settgast Vom Architektur-
modell zur virtuellen Um-
gebung: Was man tun muss,
um in digitalen Modellen
spazieren gehen zu können.

AUSKLANG

16 Stelleninserate
37 Impressum

38 Unvorhergesehenes