

**Zeitschrift:** Tec21  
**Herausgeber:** Schweizerischer Ingenieur- und Architektenverein  
**Band:** 136 (2010)  
**Heft:** 25: Durchgespielt

**Artikel:** Ausgewählte Games  
**Autor:** Rooden, Robbert van / Sala, Matthias  
**DOI:** <https://doi.org/10.5169/seals-109627>

#### **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:** 26.01.2026

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

# AUSGEWÄHLTE GAMES

Die vorgestellten Games haben sich die Baukunst zum Thema gemacht. Die virtuelle Architektur soll beispielsweise Vertrautheit vermitteln und dem Spiel die Identität geben, oder sie übernimmt eine zweckentfremdete Funktion. Der Brückenbau und die Stadtplanung sind der eigentliche Spielzweck oder der Bau eines funktionierenden Gebäudes das grundsätzliche Spielziel. Manche dieser Games sind spaßig, einfallsreich oder originell. Andere setzen die Baukultur so ein, dass die Spielenden fachspezifisch lernen und das Wissen in der realen Welt nutzen können.

## PERVASIVE GAMES

<b>Blinkenlights, 2001</b> Entwickler: Chaos Computer Club Genre: Fassadeninstallation <a href="http://bl blinkenlights.net">http://bl blinkenlights.net</a>	Titel einer Lichtinstallation im «Haus des Lehrers» am Berliner Alexanderplatz. Hinter den Fenstern des Gebäudes wurden Baustrahler installiert, die über je ein Relais von einem zentralen Computer gesteuert wurden. Mit der Software «BlinkenPaint» konnten Animationen am eigenen Computer erstellt und eingesendet werden. Diese Einsendungen ließen die ganze Nacht. Mithilfe eines Mobiltelefons konnte man zudem – alleine oder zu zweit – das Computerspiel «Pong», einen Klassiker von 1972, spielen.
<b>Pacmanhattan, 2004 (basiert auf Spiel von 1980)</b> Entwickler: NYU's Interactive Telecommunications graduate program Genre: Location-based Game <a href="http://www.pacmanhattan.com">http://www.pacmanhattan.com</a>	Das Strassenraster von New York legt die Basis der urbanen Version von PacMan. Als PacMan verkleidet sammelt ein Spieler virtuelle «Punkte» auf den realen Strassen ein. Die als Geister verkleideten Gegenspieler versuchen, PacMan daran zu hindern. Mit Mobil- und Wi-Fi-Verbindungen und mithilfe einer dafür entwickelten Software wird das Spiel ins Internet übertragen.
<b>ETH Game, 2004</b> Entwickler: ETH Zürich Genre: Location-based Game <a href="http://www.building-ip.ethz.ch/education/ETHGame">http://www.building-ip.ethz.ch/education/ETHGame</a>	Beim Betreten eines «Wissensraums» innerhalb der ETH Zürich stellt dieser physische Raum Fragen aus dem Kontext der ETH an die Spielenden. Die Spieler beantworten die Fragen und sammeln Punkte, wodurch sie eine virtuelle Karriereleiter aufsteigen. Mithilfe der WLAN-Positionierung und des eigenen Computers können MitspielerInnen lokalisiert und gemeinsam Lösungen gefunden werden.
<b>REXplorer, 2006</b> Entwickler: RWTH Aachen und ETH Zürich für die Erlebnismuseum Regensburg Experience GmbH Genre: Location-based Game <a href="http://wiki.caad.arch.ethz.ch/Research/REXplorer">http://wiki.caad.arch.ethz.ch/Research/REXplorer</a>	REXplorer ist das weltweit erste permanente mobile Stadtspiel. Besucher untersuchen mithilfe von Smartphones, GPS und Gestenerkennung merkwürdige Phänomene in der Altstadt von Regensburg (D). Ziel des Spiels ist es, möglichst viele der gestellten Aufgaben gemeinsam mit anderen Spielenden zu lösen.
<b>CatchBob, 2007</b> Entwickler: CRAFT, EPF Lausanne Genre: Location-based Game <a href="http://craftwww.epfl.ch/research/catchbob">http://craftwww.epfl.ch/research/catchbob</a>	Ein Dreierteam befindet sich auf einer Schatzsuche auf dem Campus der EPF Lausanne, gesucht wird ein virtuelles Objekt. Auf einem Tablet-PC, der eine Karte des Campus abbildet, sehen die Spieler die Positionen ihrer Teamkollegen und können mittels Zeichnungen miteinander korrespondieren. Um den Schatz zu finden, ist Kooperation nötig: Das Objekt muss von drei Seiten aus eingekreist werden.
<b>BeforeTheSatelliteDetectsYou, 2009</b> Entwickler: and-or.ch Genre: Location-based Game <a href="http://www.and-or.ch/beforethesatellite">http://www.and-or.ch/beforethesatellite</a>	Das Spiel baut darauf auf, dass jeder, der ein Smartphone mit sich führt, jederzeit von Satelliten geortet werden kann. Der Standort des Spielers wird per GPS geortet, die Stärke des Signals grafisch auf dem Display dargestellt. Ziel des Spiels ist es, den Satelliten durch kluge Wegführung z.B. entlang grosser Gebäude oder Unterführungen zu überlisten; der Weg durch die Stadt kann selbst gewählt werden.
<b>Gbanga Famiglia, 2010</b> Entwickler: Gbanga Studio Genre: Location-based Game <a href="http://gbanga.com/">http://gbanga.com/</a>	Die Zürcher Bar- und Restaurantlandschaft wird zum Spielbrett. Mithilfe des Mobiltelefons muss der Spieler als Mitglied eines Familienclans möglichst viele real existierende Bars und Restaurants in Zürich besetzen. Gegnerische Mafiafamilien versuchen, Besitztümer wieder abzujagen.

## PARALLELWELTEN

<b>Civilization, 1991</b> Entwickler: MicroProse Genre: Strategie <a href="http://www.civilization.com/">http://www.civilization.com/</a>	Der Spieler führt eine menschliche Zivilisation über mehrere Jahrtausende. Er kontrolliert alle Bereiche wie Städtebau, Wirtschaft, Militär und Forschung. Ziel des Spiels ist es, andere Zivilisationen durch militärische Stärke oder kulturellen oder wissenschaftlichen Vorsprung zu übertreffen.
--	---



01 Blinkenlights (Bild: <http://bl blinkenlights.net>)



02 REXplorer (Bild: REXplorer Press Kit)



03 BeforeTheSatelliteDetectsYou (Bild: [www.and-or.ch](http://www.and-or.ch))

<b>Cäsar I, 1992 (aktuell Cäsar IV, 2006)</b> Entwickler: Impressions Games (Cäsar I) Genre: Strategie <a href="http://games.softpedia.com/get/Trailer/Caesar-Trailer.shtml">http://games.softpedia.com/get/Trailer/Caesar-Trailer.shtml</a>	Reihe von Computerspielen, bei denen es um den Aufbau einer Stadt des Römischen Reiches geht. Dabei übernimmt der Spieler die Rolle eines Statthalters und muss für Wohlstand sorgen, indem er Gebäude errichtet, Bewohner anlockt, Handel treibt und die Stadt vor Angreifern verteidigt.
<b>Anno 1602, 1998 (aktuell: Anno 1404, 2009)</b> Entwickler: Related Designs Genre: Strategie <a href="http://anno.de.ubi.com/">http://anno.de.ubi.com/</a>	In der Anno-Serie geht es um den Bau einer Siedlung und das Stillen der Bedürfnisse der Einwohner. Mit jeder Stufe erhöhen sich die Bedürfnisse, sodass die Versorgung der Bevölkerung immer anspruchsvoller wird. Zur Schwierigkeit tragen die Produktionsketten bei, die mit zunehmendem Spielverlauf und steigenden Civilisationsstufen immer komplexer werden.
<b>The Sims, 2000 (aktuell: Sims 3, 2009)</b> Entwickler: Maxis Genre: Simulation <a href="http://de.thesims3.com/">http://de.thesims3.com/</a>	Lebenssimulation der alltäglichen Aktivitäten von virtuellen Personen, den «Sims». Der Spieler muss den Sims helfen, ihre persönlichen Ziele zu erreichen. Die Spielenden nehmen mit ihren (innen)architektonischen Entscheidungen massgeblich darauf Einfluss, ob die Sims ihre persönlichen Ziele erreichen.
<b>SecondLife, 2003</b> Entwickler: Linden Lab Genre: Rollenspiel <a href="http://secondlife.com">http://secondlife.com</a>	Online-3-D-Infrastruktur für von Benutzern gestaltete virtuelle Welten, kapitalistischer Spielplatz für Experimentierfreudige mit prachtvollen, irrwitzigen Gebäuden, z.T. nur aus Energiefeldern. Städteplaner am Londoner «Centre for Advanced Spatial Analysis» (CASA) haben SecondLife für Studien mit simulierten Agenten verwendet.
<b>Sim City Societies, 2007</b> Entwickler: Tilted Mill Entertainment Genre: Wirtschaftssimulation <a href="http://simcitysocieties.ea.com/">http://simcitysocieties.ea.com/</a>	Das Spiel setzt seinen Schwerpunkt auf die sozialen Aspekte einer Stadt. Das Aussehen und Verhalten der Stadt ist abhängig von den vom Spieler definierten, sozialen Aspekten wie Spiritualität, Gesetzestreue, Kreativität, Produktivität, Bildung und Reichtum.

## ABSURDE ARCHITEKTUR

<b>Tetris, 1985</b> Entwickler: Alexey Pajitnov Genre: Puzzle <a href="http://www.tetris.com">http://www.tetris.com</a>	Ein Spieleklassiker: Einzelne, aus vier Quadranten zusammengesetzte Formen müssen vom Spieler in 90°-Schritten gedreht und so platziert werden, dass sie am unteren Rand eine möglichst lückenlose Reihe bilden. Sobald eine Reihe von Quadranten komplett ist, wird sie entfernt. Alle darüberliegenden Reihen rücken nach unten und geben damit einen Teil des Spielfeldes wieder frei.
<b>Myst, ab 1993 (Online 2007)</b> Entwickler: Cyan Worlds Genre: Adventure <a href="http://mystonline.com/de/">http://mystonline.com/de/</a>	In Myst und den Nachfolgern Riven, Exile, Uru, Revelation und End of Ages wird Architektur zum Puzzle. Die absurden Gebäude und ihre Innenarchitektur sind zugleich Träger von Rätseln und Hinweisen zu deren Auflösung.
<b>Grim Fandango, 1998</b> Entwickler: LucasArts Genre: Adventure <a href="http://www.tentakelvilla.de/grim/grim.html">http://www.tentakelvilla.de/grim/grim.html</a>	In einem Film-Noir-Setting zeigt das Abenteuerspiel im Land der Toten einzigartige Art-déco-Architektur vermischt mit aztekischen Motiven.
<b>Portal, 2007</b> Entwickler: Valve Software Genre: Action-Adventure <a href="http://orange.half-life2.com/portal.html">http://orange.half-life2.com/portal.html</a>	Die Spielenden stellen Verbindungen zwischen Räumen her, durch die sie sich selbst oder Objekte zwischen Räumen teleportieren können. Das innovative und preisgekrönte Spielkonzept verändert die Wahrnehmung virtueller und realer Architektur.
<b>Echochrome, 2008 (Europa)</b> Entwickler: SCE Japan Studio Genre: Puzzle <a href="http://www.gametrailers.com/video/laws-trailer-echochrome/33192">http://www.gametrailers.com/video/laws-trailer-echochrome/33192</a>	Ein Puzzlespiel in Schwarz-Weiss, das die Arbeiten von M.C. Escher zitiert. Die Spielenden müssen sich optische Täuschungen zunutze machen, um Hindernisse zu überwinden.

## HOCHHÄUSER

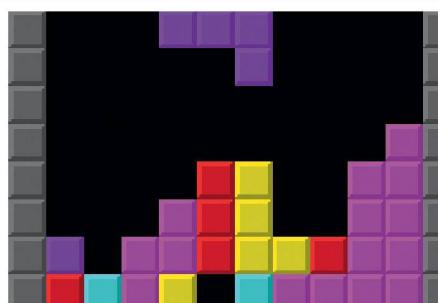
<b>Elevator Action, 1983</b> Entwickler: Taito Genre: Action <a href="http://www.youtube.com/watch?v=bptwIn-0-4c">http://www.youtube.com/watch?v=bptwIn-0-4c</a>	Als Agent oder Agentin muss der/die Spielende in Hochhäusern mit unzähligen Treppen und Aufzügen an gegnerischen Agenten und Agentinnen vorbei Geheimdokumente stehlen.
<b>Sim Tower, 1994</b> Entwickler: Yoot Saito Genre: Simulation <a href="http://www.youtube.com/watch?v=9RI2M2v52PQ">http://www.youtube.com/watch?v=9RI2M2v52PQ</a>	Die Spielenden bauen und verwalten ein Hochhaus und buhlen um die Zufriedenheit der Bewohner. Da das Spiel auf einem Liftsimulationsprogramm basiert, liegt viel Augenmerk auf der Verwaltung des Liftes. Ereignisse wie Terroristenattacken lassen das Spiel aus heutiger Sicht unter einem anderen Blickwinkel erscheinen.

## ARCHITEKTUR ALS FREUND UND FEIND

<b>Donkey Kong, 1981</b> Entwickler: Miyamoto / Nintendo Genre: Jump'n'Run <a href="http://www.ClassicKong.de/">http://www.ClassicKong.de/</a>	Als Jumpman (der heutige Super Mario) muss der Spieler über unglücklich gebaute und verbogene Stahlträger seine Liebe aus den Händen des verrückt gewordenen Affen Donkey Kong retten.
---	--



04 SimCity (Alle Bilder: Screenshots)



05 Tetris



06 Portal

<b>Assasins' Creed, 2007/2009</b> Entwickler: Ubisoft Montreal Genre: Action-Adventure <a href="http://www.assassinscreed.wikia.com">http://www.assassinscreed.wikia.com</a>	Historisches Fantasy-Abenteuer in zwei Teilen: Während des dritten Kreuzzuges schlüpfen die Spielenden in die Rolle eines Attentäters. Die Architektur des Heiligen Landes ist bei der Ausführung der Aufträge das tragende Spielelement. Der zweite Teil spielt in der italienischen Renaissance. Die Gebäude des 15. Jahrhunderts beeinflussen die Handlung im Nachfolger massgeblich.
<b>Mirror's Edge, 2008</b> Entwickler: DICE Genre: Action-Adventure <a href="http://www.mirrorsedge.com">http://www.mirrorsedge.com</a>	In einer futuristischen Stadt müssen die Spielenden Nachrichten überbringen, ohne von der Überwachung der Regierung entdeckt zu werden. Die Spielenden bewegen sich über Häuserdächer, entlang von Wänden und durch Ventilationsschächte – analog zur Sportart «Parkour», wo man unter Überwindung sämtlicher Hindernisse den schnellsten und effizientesten Weg zum Ziel wählt.
<b>Demolition Company, 2010</b> Entwickler: Giants Software Genre: Simulation <a href="http://www.demolitioncompany-thegame.com/">http://www.demolitioncompany-thegame.com/</a>	Simuliert werden verschiedene Tätigkeiten eines Abrissunternehmens; mittels Bagger, Abrissbirne und Dynamit werden komplett Gebäudekomplexe in ihre Einzelteile zerlegt. Durch die Erfüllung der ersten Aufträge verdient man sich das erforderliche Geld, um neue Fahrzeuge und Maschinen anzuschaffen und auf diese Weise neue Missionen in weiteren Stadtteilen durchzuführen.

## FREIZEITPARKS

<b>Theme Park, 1994</b> Entwickler: Bullfrog Productions Genre: Wirtschaftssimulation <a href="http://www.themeparkworld.com">http://www.themeparkworld.com</a>	Die Spielenden werden zu Architekten eines Freizeitparks und müssen ihn verwalten. Schnell zeigt sich, dass Imbissstände nicht in der Nähe der turbulentesten Bahnen gebaut werden sollten.
<b>Rollercoaster Tycoon, 1999</b> Entwickler: Chris Sawyer Genre: Wirtschaftssimulation <a href="http://www.rollercoastertycoon.com">http://www.rollercoastertycoon.com</a>	Wie bei «Theme Park» werden die Spielenden zu Architekten eines Freizeitparks und müssen diesen verwalten – bei wesentlich höherer Komplexität des Bahnenbaus.

## ÖFFENTLICHER VERKEHR, STRASSEN- UND BRÜCKENBAU

<b>Frogger, 1981</b> Entwickler: Konami Genre: Geschicklichkeit <a href="http://www.youtube.com/watch?v=19f0-YuWPSk">http://www.youtube.com/watch?v=19f0-YuWPSk</a>	In diesem Spielesklassiker von 1981 sind die Strasse und der zu überwindende Verkehr die Feinde eines Frosches.
<b>Railroad Tycoon, 1990</b> Entwickler: MicroProse Genre: Wirtschaftssimulation <a href="http://www.macsoftgames.de/railroadtycoon3">http://www.macsoftgames.de/railroadtycoon3</a>	Das Spiel gilt als die erste Eisenbahnsimulation. Mit einem Startkapital von 1 Mio. Dollar soll eine florierende Eisenbahngesellschaft aufgebaut werden, man muss Gleise verlegen und Bahnhöfe bauen. Das Spiel versetzt die Spielenden in die Welt der Netzplanung und Zugverwaltung.
<b>Bridge-Builder-Game, 2000</b> Entwickler: Chronic Logic Genre: Puzzle <a href="http://www.bridgebuilder-game.com">http://www.bridgebuilder-game.com</a>	Mit einem beschränkten Vorrat an Materialien werden Brücken über Flüsse oder Täler gebaut. Die Spielenden müssen gewährleisten, dass ihre gebaute Brücke der Last eines überquerenden Zuges standhält.
<b>Der Verkehrsgigant, 2000</b> Entwickler: JoWooD Genre: Strategie <a href="http://verkehrsgigant.jowood.com">http://verkehrsgigant.jowood.com</a>	Der Spieler schlüpft in die Rolle eines Verkehrsunternehmers. Ziel ist es, mithilfe von Bussen, Straßenbahnen, S-Bahnen, Schwebefahrten und Magnetschwebebahnen ein funktionierendes und gewinnbringendes Verkehrsnetz aufzubauen. Dazu müssen Fahrzeuge gekauft, Haltestellen eingerichtet und die Linienführung festgelegt werden.
<b>Train Fever, geplant Ende 2011</b> Entwickler: Train Fever Genre: Simulation <a href="http://www.train-fever.com/">http://www.train-fever.com/</a>	Simulation des öffentlichen Verkehrs mit prozedural hergestellten Städten, die sich über die Zeit entwickeln. Dabei wird die Entwicklung der Städte anhand von Faktoren wie Verkehrsaufkommen oder Landnutzung berechnet. Gebäude passen ihr Aussehen und ihre Funktion den Strassenzügen und dem lokalen Entwicklungsstand an.

## INSZENIERTE STÄDTE (SZENOGRAFIE)

<b>Grand Theft Auto (GTA), 1997–2009</b> Entwickler: Rockstar Genre: Action <a href="http://www.rockstargames.de/grandtheftauto/">http://www.rockstargames.de/grandtheftauto/</a>	In GTA werden Städte erbaut, um ihre kriminelle Energie zu entlarven. Ab dem dritten Spiel der Reihe, in der erstmals eine 3-D-Welt benutzt wird, wird das Terrain in die Missionsgestaltung einbezogen und kann vom Spieler auch zur Missionslösung eingesetzt werden. Die Grafik reicht von der einfachen Top-down-Perspektive im ersten Teil bis zur realistischen 3-D-Stadt «Liberty City» im letzten Teil der Serie.
<b>The Getaway, 2002/2004</b> Entwickler: SCEA Studio Soho Genre: Third-Person-Shooter <a href="http://us.playstation.com/games-and-media/games/the-getaway-ps2.html">http://us.playstation.com/games-and-media/games/the-getaway-ps2.html</a>	Im digital nachgebildeten London werden die Kenntnisse über das reale London zum Spielvorteil.
<b>Tycoon City: New York, 2006</b> Entwickler: Deep Red Games Genre: Strategie <a href="http://www.atari.com/games/tycoon_city">http://www.atari.com/games/tycoon_city</a>	Der Spieler erschafft sein eigenes New York, inklusive der bekanntesten Wahrzeichen wie des Empire State Building, des Chrysler Building oder der Freiheitsstatue.



07 Bridge-Builder-Game



08 Grand Theft Auto IV



09 Tycoon City: New York