

Editorial

Autor(en): **Fischer, Danielle / Egger, Nina**

Objektyp: **Preface**

Zeitschrift: **Tec21**

Band (Jahr): **141 (2015)**

Heft 15: **Spiel mit dem virtuellen Raum**

PDF erstellt am: **26.09.2024**

Nutzungsbedingungen

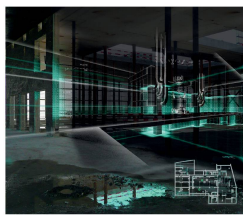
Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern. Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Ein Dienst der *ETH-Bibliothek*
ETH Zürich, Rämistrasse 101, 8092 Zürich, Schweiz, www.library.ethz.ch

<http://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**.

D

er 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