

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 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

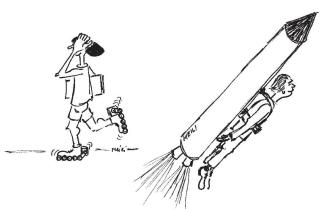
L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées 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: 10.01.2026

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

**Jetzt online:**

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

AKTUELL

7 Wettbewerbe

Auch erneuern heisst erhalten

10 Panorama

Basso continuo im baulichen Alltag | Was ist Architekturforschung? | Leserbriefe

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

**TRACÉS 5–6/2015**
27.3.2015**Surfaces libres en verre**

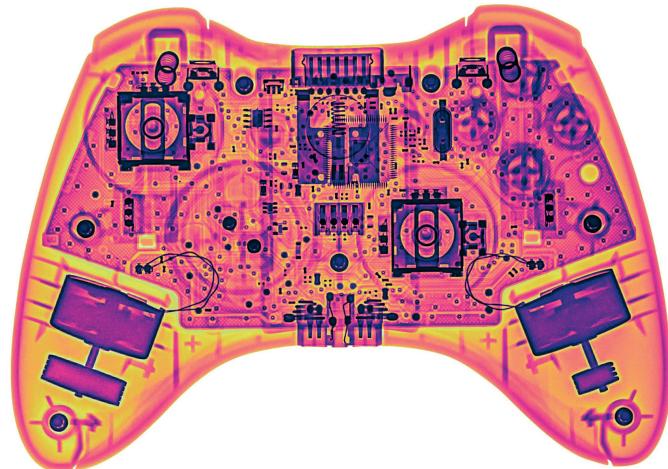
Une ingénierie innovante pour la tour Eiffel | Stratégies géométriques contemporaines
www.espazium.ch/traces

archi 2/2015
13.4.2015**Scuole e palestre**

Contrasti, luci e penombra 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

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 Architekturkenntnisse 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 Architektur im Gamedesign spielt.

30 Frei im 3-D-Raum

Volker Settgast Vom Architekturmöbel zur virtuellen Umgebung: Was man tun muss, um in digitalen Modellen spazieren gehen zu können.

AUSKLANG

16 Stelleninserate**37 Impressum****38 Unvorhergesehenes**