


27. Oktober 2013

## Verkehrschaos, spielend gelöst

 Alles im Fluss: Die Simulation von ZHdK-Absolvent Philipp Kuhn macht's möglich. (Bild: ZHdK)

Alles im Fluss: Die Simulation von ZHdK-Absolvent Philipp Kuhn macht's möglich. (Bild: ZHdK)

Spielerisch hinter die Kulissen der Verkehrsplanung schauen: Die Simulation «Stop, Ampeltime!» von ZHdK-Absolvent Philipp Kuhn erzeugt mit wenigen Regeln überraschend anspruchsvolle Rätsel.

Urs-Ueli Schorno

Nur noch zwei Minuten bis der Bus fährt: Wir sind fast schon bei der Station, und dann geschieht es: Die Ampel steht auf Rot. Eine Ewigkeit stehen wir am Strassenrand und sehen gerade noch, wie der Bus, denn wir doch eigentlich erwischt hätten, um die nächste Kurve verschwindet.

Auch wenn wir bisweilen davon ausgehen, dass sich die rot-gelb-grünen Leuchten gegen uns verschwören, sind sie meist unerlässlich, ob an Kreuzungen, im Fussgängerverkehr oder bei gesperren Abschnitten. Philipp Kuhn sagt: «Ampelanlagen betreffen eigentlich jeden, der sich auf der Strasse bewegt. Aber nur selten machen wir uns Gedanken, was dahinter steckt.»

Für den Bachelor-Absolventen der Vertiefung Game Design an der Zürcher Hochschule der Künste (ZHdK) war die Verkehrssituation in Zürich der Ausgangspunkt seiner Abschlussarbeit. «Als Berner hat mich der massive Verkehr bei meiner Wohnung in der Nähe vom Sihlcity in Zürich beeindruckt.»

### **Simpel und doch komplex**

Kuhn hat sich Gedanken gemacht, wie der komplexe Vorgang der Verkehrssimulation in ein Spielprinzip umgemünzt werden kann. Verblüffend dabei ist, wie aus simplen Regeln rasch eine hohe Komplexität entsteht: «Stop, Ampeltime!» beginnt ganz einfach mit dem Bau von Strassen.

In wenigen Leveln steigert sich das Spiel zu einem spannenden Rätsel, bei dem eine einzige, falsch gesetzte Ampel das totale Verkehrschaos bedeuten kann. Der voll spielbare Prototyp lädt **auf dem Netz** zum Knobeln ein.

Der Entwickler betont, dass es sich dabei noch nicht um die finale Version handelt. «Die Lernkurve ist noch etwas steil, die Level werden schnell schwieriger», sagt Kuhn. Er hat klare Vorstellungen, wie er den Prototyp in Zukunft optimieren will. «Grafisch ist etwa eine Darstellung in 3-d denkbar. Auch mit neuen Elementen der Verkehrsregulierung oder der Verknüpfung der Ampelanlagen lässt sich das Spiel noch ergänzen.»

### **Die Crowd regelt den Verkehr**

Doch nicht nur das Spielprinzip lässt sich erweitern. Kuhns erklärte Absicht ist es, neben dem Spass am Spiel auch einen echten Nutzen zu bieten: So sollen als Vorlage für neue Levels auch reale Verkehrsprobleme integriert werden. Zudem tüftelt er an einer Möglichkeit, wie mehrere Spieler ihre Lösungen online vergleichen und gemeinsam weiterentwickeln können.

«Mit diesem sogenannten Crowd-Engineering wäre es denkbar, dass die Spieler Hilfestellungen für die Verkehrsplaner generieren.» Auf seinem **Blog** kann man Philipp Kuhn bei der weiteren Entwicklung von «Stop, Ampeltime!» folgen.

Das ZHdK-Fenster

Die **Zürcher Hochschule der Künste** (ZHdK) ist ein Treibhaus für spannende Projekte und künstlerische Werke. Alle zwei Wochen stellt NZZ Campus im ZHdK-Fenster ausgewählte Arbeiten aus den verschiedenen Studiengängen vor.

Alle bisher vorgestellten Arbeiten im **Dossier** von NZZ Campus.

Stichworte

**ZHdK-Fenster**