



Presseinformation

„Troia erleben“ gewinnt Publikumspreis des Coding da Vinci Süd 2022

Das Studierenden-Projekt, ein Computerspiel basierend auf wissenschaftlichen Datensätzen, entstand in Kooperation mit dem MUT und der Universität Tübingen

Tübingen, den 11.07.2022

Passend zum Schliemann-Jahr 2022 und zur anstehenden Jahresausstellung „Troia, Schliemann und Tübingen“ nahm das Troia-Projekt am Institut für Ur- und Frühgeschichte und Archäologie des Mittelalters Tübingen (Stephan Blum) zusammen mit dem Museum der Universität Tübingen MUT (David Kühner) dieses Jahr wieder an der Kulturhackathon-Veranstaltung „Coding da Vinci“ teil. Bei Coding da Vinci kommen Kulturinstitutionen mit Entwickler*innen, Designer*innen und vielen weiteren Interessensgruppen der digitalen Welt zusammen, um gemeinsam auf Basis von Kulturdaten digitale Formate, Games und Applikationen zu entwickeln. Das Troia-Projekt reichte zusammen mit dem MUT einen Datensatz zur antiken Stätte Troia ein, bestehend aus 3D-Modellen, Fotografien und Filmen, georeferenzierten Karten und historischen Inventarbüchern.

Das Datenset fand dabei reges Interesse und wurde von gleich mehreren Teams als Anlass genommen, digitale Applikationen zu entwickeln. Für die Umsetzung hatten die Teilnehmer nur sechs Wochen Zeit; umso beeindruckender waren die Resultate: Das Team AFN-Studios zum Beispiel, das ein humorvolles Shooter- / Jump-and-Run-Game entwickelte, in dem Artefakte aus Troia, als 3D-Modell, von einem „verfeindeten“ Museum zurückgestohlen werden musste – inklusive selbstproduziertem Trailer.

Das Team „Troia erleben“, welches sich aus Studierenden der Universität Stuttgart aus unterschiedlichen Fachbereichen zusammensetzte, stellte ein weiteres, überaus ambitioniertes Projekt vor: Ein Aufbauspiel, in dem über Mini-Games verschiedene Bereiche Troias wiederaufgebaut wurden. Das Team nahm hier bewusst auf den Umstand Bezug, dass die troianische Siedlung insgesamt neun Mal zerstört und wiedererrichtet

wurde. Die für das Spiel verwendeten 3D-Modelle, sowohl bei den Objekten als auch der Architektur, basieren dabei auf den aktuellsten wissenschaftlichen Arbeiten zum Thema, die ihnen durch die Datengeber zur Verfügung gestellt wurden.

Nicht nur die Datengeber Kühner und Blum zeigten sich von den Ergebnissen beeindruckt: Die Gruppe, bestehend aus Benedikt Braun, Eric Bockwinkel, Corvin Eberlein, Claire-Marie Küper, Jana Köhler, Dennis Maaß und Stephanie Sauner, gewann auf der Abschlussveranstaltung des CdV 2022 am 27. Juni im Landesmuseum Württemberg nun den Publikumspreis. Das Projekt setzte sich gegen über 20 andere Projekte durch und gewann mit rund 30 Prozent der abgegebenen Stimmen. Ein Umstand, der sicherlich auch der Qualität und dem Anspruch des Projekts zu verdanken war.

Noch ist das Spiel der Öffentlichkeit nicht zugänglich: Das Studierenden-Team möchte das Projekt erst noch weiter ausbauen und verbessern, bevor es kostenlos und frei zugänglich angeboten werden soll, unter anderem auch auf der Webseite des MUT.

Webseite des Museums der Universität Tübingen:

www.unimuseum.de

Webseite von Coding da Vinci:

www.codingdavinci.de/de/events/baden-wuerttemberg-2022

Kontakt

David Kühner

Wissenschaftlicher Volontär

E-Mail: david.kuehner@uni-tuebingen.de

Tel. 07071 29 74097

Museum der Universität Tübingen MUT

Schulberg 2

72070 Tübingen

Dr. Stephan Blum

Wissenschaftlicher Mitarbeiter Troia-Projekt

E-Mail: stephan.blum@uni-tuebingen.de

Tel. 07071 29 75288

Institut für Ur- und Frühgeschichte und Archäologie des Mittelalters

der Eberhard Karls Universität

Schloß Hohentübingen

Burgsteige 11

72070 Tübingen



Fotografien: © MUT | David Kühner

