



NEWSLETTER 3

Schatten der Besatzung – Eine Reise durch Geschichte und digitale Innovation

PROJEKTNUMMER: 101174535

Aufbau der historischen und konzeptionellen Grundlagen des Spiels

Wir freuen uns, den erfolgreichen Abschluss von Arbeitspaket 2 (AP2) des Projekts „Shadows of Occupation“ bekannt zu geben! Diese entscheidende Phase legte den Grundstein für das historisch immersive, lehrreiche und inklusive Videospiel, das das Europa des Zweiten Weltkriegs durch interaktives Storytelling und ethisches Design zum Leben erweckt.

WP2 abgeschlossen: Aufbau der historischen und konzeptionellen Grundlagen des Spiels

Kurz gesagt, zielte WP2 darauf ab, historisches Rohmaterial in die Grundlage einer fesselnden, lehrreichen und umfassenden digitalen Erfahrung umzuwandeln – bereit, um in den nächsten Phasen des Projekts in Spieldesign und -entwicklung umgesetzt zu werden.

Hauptziele von WP2

Arbeitspaket 2 (WP2) im Projekt „Shadows of Occupation“ konzentrierte sich auf Forschung und konzeptionelle Grundlagenarbeit, um sicherzustellen, dass das Videospiel:

1. Historisch korrekt
2. Kulturell sensibel
3. Pädagogisch sinnvoll
4. Inklusiv und ansprechend für ein junges Publikum



Co-funded by
the European Union

Gefördert durch die Europäische Union. Die geäußerten Ansichten und Meinungen sind jedoch ausschließlich die des/der Autors/Autorinnen und spiegeln nicht unbedingt die Ansichten der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.



Liefergegenstand D2.1

Synthesebericht zu historischen und kulturellen Elementen Europas im 20. Jahrhundert

Dieser Bericht untersuchte die soziopolitische, kulturelle und historische Landschaft des besetzten Europas in den 1940er Jahren und konzentrierte sich dabei auf marginalisierte Gemeinschaften, den Alltag unter der Besatzung und Widerstandsbewegungen. Anhand von Memoiren, historischen Archiven und Zeugenaussagen – darunter auch von Juden, Roma und Zivilisten – trug der Bericht zur kulturellen und erzählerischen Genauigkeit des Spiels bei.

1. Introduction

1.1 Purpose and Scope of the Report

This report aims to synthesize research on the historical and cultural aspects of occupied Europe during the 20th century, particularly within the context of World War II. The study delves into the impact of occupation on various European nations, examining the mechanisms of control, oppression, and resistance that defined this era. Additionally, it highlights the role of literature, art, and collective memory in shaping contemporary understanding of these historical events.



Liefergegenstand D2.2

Spieltheoretischer Rahmen: Mission, Vision, Hauptmerkmale und Mentoring-Elemente

Dieses Dokument definiert die Kernidentität des Spiels und skizziert seine Vision als empathisches historisches Abenteuer, das in einer fiktiven europäischen Stadt im Jahr 1942 spielt. Zu den wichtigsten Features gehören:

-  Pädagogische Spielmechanik (Rätsel, Entscheidungsfindung, Ermittlung)
-  Historisches Geschichtenerzählen inspiriert von Primo Levi
-  Mentoring-Systeme und inklusives Design
-  Spielbare Perspektiven verschiedener Minderheitengruppen
-  Integrierte Lernziele (angepasst an die Lehrplanergebnisse)

Key Features Defining the Game's Identity



The identity of Shadows of Occupation is defined by several key features that together shape it as an engaging educational game. These include its core gameplay mechanics, its narrative structure, and the integration of learning objectives into the gameplay. Each of these dimensions draws on examples from similar educational or historical games and on established design principles:

Gameplay Mechanics in Educational/Historical Games

 **Sie können auf beide Ergebnisse online zugreifen unter:**

 <https://shadowsofoccupation.eu/project-activities/>



Co-funded by
the European Union

Gefördert durch die Europäische Union. Die geäußerten Ansichten und Meinungen sind jedoch ausschließlich die des/der Autors/Autorinnen und spiegeln nicht unbedingt die Ansichten der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.



Liefergegenstand D2.3

Handbuch zur kulturellen Digitalisierung – Ein wiederverwendbares Framework

Das Ergebnis 2.3 enthält ein replizierbares Handbuch zur Digitalisierung von Kulturerbematerialien für den Einsatz in interaktiven Medien. Es umfasst:

- Ethische Datenerfassung und narrative Kuratierung
- Tools zum Scannen, für Metadaten und zur Langzeitarchivierung
- Richtlinien zur Darstellung von Traumata und unterrepräsentierten Stimmen

Key Gameplay Features

The gameplay features of Shadows of Occupation are deliberately crafted to function as both engaging interactive mechanics and vehicles for historical and cultural education. Each element is grounded in pedagogical theory, game-based learning practices, and historical authenticity. The prototype emphasizes a narrative adventure format, structured around core gameplay systems that support its educational mission. These systems are not isolated modules but interdependent components that work together to build immersion, foster empathy, and facilitate critical engagement with the past.



 **Sie können auf beide Ergebnisse online zugreifen unter:**

 <https://shadowsofoccupation.eu/project-activities/>



Warum WP2 wichtig ist

Durch den Abschluss von WP2 hat das Projekt sichergestellt, dass sein Spiel auf Folgendem basiert:

✓ Historische Genauigkeit ✓ Pädagogische Integrität ✓ Kulturelle Sensibilität und Inklusivität Diese Phase ebnet auch den Weg für die nächsten Entwicklungsstufen (WP3 und darüber hinaus), in denen mit dem narrativen Prototyping, der visuellen Produktion und der Codierung begonnen wird.



SOON Wie geht es weiter?

Nach Abschluss von WP2 geht das Projekt in WP4 – Playtesting & Feedback – über. Junge Spieler aus Griechenland, Spanien und Liechtenstein testen den Prototyp und helfen dabei, die emotionale, historische und pädagogische Wirkung des Spiels zu verfeinern.

Bleiben Sie dran, während wir unsere Reise zur Entwicklung dieses innovativen historischen Spielerlebnisses fortsetzen!

 **Besuchen Sie unsere Website: shadowsofoccupation.eu oder  **Kontaktieren Sie uns:**
cya.liechtenstein@gmail.com**

 Verfolgen Sie unsere Reise auf <https://www.facebook.com/profile.php?id=61572434565924>



Co-funded by
the European Union

Gefördert durch die Europäische Union. Die geäußerten Ansichten und Meinungen sind jedoch ausschließlich die des/der Autors/Autorinnen und spiegeln nicht unbedingt die Ansichten der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.