



NEWSLETTER 2

Shadows of Occupation – Eine Reise durch Geschichte und digitale Innovation

PROJEKTNUMMER: 101174535

Auftakttreffen in Liechtenstein

Wir freuen uns, Ihnen die Highlights des Kick-Off-Meetings von Shadows of Occupation am 10. Februar 2025 in Ruggell, Liechtenstein, präsentieren zu können! Dieses wegweisende Ereignis markierte den offiziellen Start unserer Initiative und brachte Projektpartner aus Liechtenstein, Griechenland und Spanien zusammen, um den Grundstein für dieses ambitionierte historische und kulturelle Spieleprojekt zu legen.

Ziele des Kick-off-Meetings

Das Treffen bot den Partnern die Möglichkeit zur Zusammenarbeit, zur Erörterung der Projektziele und zur Festlegung des Fahrplans für die kommenden Monate.

Zu unseren wichtigsten Zielen gehörten:

- ✓ Förderung historischer Genauigkeit und kulturellen Bewusstseins – Gewährleistung, dass das Spiel reale historische Ereignisse tiefgründig und authentisch widerspiegelt.
- ✓ Förderung von Vielfalt und Inklusion – Einbeziehung von Erzählungen aus marginalisierten Gemeinschaften, um Empathie und Verständnis zu fördern.
- ✓ Stärkung digitaler Erzähltechniken – Integration ansprechender Spielmechaniken zur Verbesserung des Lernerlebnisses.
- ✓ Verbesserung der grenzüberschreitenden Zusammenarbeit – enge Zusammenarbeit mit Historikern, Pädagogen und Spieleentwicklern in ganz Europa.



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



Höhepunkte der Tagesordnung

- ♥ Partnervorstellung – Jede Partnerorganisation stellte ihre Rolle und Expertise im Projekt vor.
- ♥ Projektziele & Zeitplan – Ein strukturierter Arbeitsplan wurde überprüft, einschließlich wichtiger Meilensteine und Ergebnisse.
- ♥ Diskussionen zu den Arbeitspaketen – Ausführliche Diskussionen über den Rahmen für historisches und kulturelles spielbasiertes Lernen (WP2), die Spieleentwicklung und das Spieledesign (WP3) sowie die Bewertung der kulturellen Sensibilität und Inklusivität (WP4).
- ♥ Kommunikations- und Verbreitungsstrategie – Darstellung von Methoden zur Maximierung von Engagement und Reichweite.
- ♥ Nächste Schritte – Aufgaben zuweisen, Fristen festlegen und die kommenden Forschungs- und Entwicklungsphasen planen.

Wie geht es weiter?

Die nächsten Schritte umfassen:

- Durchführung eingehender historischer Forschung und kultureller Analysen.
- Initiierung von Spieldesign und -entwicklung auf Basis unserer Forschungsergebnisse.
- Einbindung von Interessengruppen und Einholung von Feedback aus der Gemeinde
- Wir starten unsere Verbreitungsaktivitäten, darunter Videos, Newsletter und Werbeveranstaltungen.

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

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



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.