NEWSLETTER 4

Shadows of Occupation – Eine Reise durch Geschichte und digitale Innovation

PROJEKTNUMMER: 101174535

Das Spiel nimmt Gestalt an

Ein Jahr nach dem Start von Shadows of Occupation ist das Projekt von der Forschung zur Entwicklung übergegangen. Das Spiel hat nun einen Namen – **WWII Choices** –, vier spielbare Figuren und eine erste spielbare Version, und die Partner trafen sich im November in Alcoi, um den Stand zu prüfen und das Testjahr zu planen. Dieser Newsletter stellt das Spiel in seinem heutigen Stand vor sowie die Arbeit zu kultureller Sensibilität und Lokalisierung, die parallel dazu läuft.

Zwischentreffen der Projektpartner – Alcoi, 14. November 2025

Auf Einladung von ASEID brachte das Zwischentreffen in Alcoi die vier Partner zur Halbzeit des Projekts zusammen. Auf der Tagesordnung standen der Stand der Spielentwicklung in WP3, die ersten Ergebnisse der Arbeit zur kulturellen Sensibilität in WP4, das Testprotokoll und der Kalender der vier lokalen Testworkshops für 2026, die Lokalisierung des Spiels ins Griechische, Deutsche und Spanische sowie die Verbreitungsaktivitäten des zweiten Jahres – die Übertragbarkeitsveranstaltungen, die lokalen Veranstaltungen und die Videos.

WWII Choices – das Spiel nimmt Gestalt an

WWII Choices, entwickelt im von Fifty-Fifty geleiteten WP3, ist ein narratives Spiel, das 1942 in einer fiktiven europäischen Stadt unter Besatzung spielt. Die Spielerin oder der Spieler wählt eine von vier Figuren und steht vor einer Reihe von Dilemmata aus der historischen Forschung von WP2 und aus Primo Levis Zeugnis: wem man vertraut, was man veröffentlicht, ob man ein verbotenes Buch versteckt, wie man einem Spitzel antwortet. Jede Entscheidung verschiebt die Werte der Figur und verändert den Verlauf der Geschichte, sodass kein Spieldurchgang wie der andere endet.



Ein vollständiger Spieldurchgang dauert 10 bis 15 Minuten. Das Spiel läuft im Browser (Unity WebGL), ist kostenlos und muss nicht installiert werden, sodass es im Klassenzimmer, im Jugendzentrum oder zu Hause ohne technische Vorbereitung genutzt werden kann.

Capital Youth Association ASEID fifty-fifty PYLON ONE

Co-funded by the European Union

Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die 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.

Vier Figuren, vier Perspektiven

Die Figuren wurden vielfältig und geschlechterausgewogen angelegt – zwei Frauen und zwei Männer – und zeigen die Besatzung aus verschiedenen Positionen in der Gesellschaft. Jede hat einen Hintergrund und eine persönliche Geschichte, und dasselbe Ereignis sieht anders aus, je nachdem, durch wessen Augen die Spielenden es sehen.



Die Journalistin was veröffentlichen, was zurückhalten



Der Bürger Familie und Praxis am Laufen halten



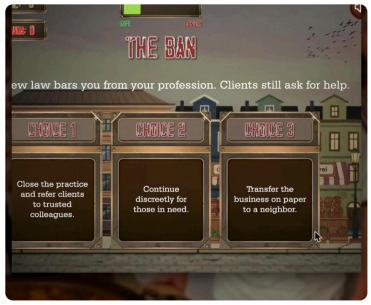
Die Verfolgte eine junge Frau unter neuen Gesetzen



Der Widerstandskämpfer wie weit gehen, und um welchen Preis

Für Lehrkräfte und Fachkräfte der Jugendarbeit

Zum Spiel gehören **Handbuch und Spielanleitung** (D3.3), geschrieben für Lehrkräfte sowie Jugendarbeiterinnen und Jugendarbeiter: wie eine Sitzung abläuft, die Lernziele hinter jedem Szenario, der historische Kontext der Dilemmata und Impulse für die Diskussion nach dem Spiel. Ein **visuelles Storyboard** dokumentiert die Szenen und die Verzweigungen der Geschichte. Beides wird zusammen mit dem Spiel auf der Projektwebsite veröffentlicht.



Ein Dilemma und seine drei Optionen

Kulturelle Sensibilität und Lokalisierung (WP4)

Parallel dazu leitet PYLON ONE die Bewertung der kulturellen Sensibilität und Inklusivität in WP4. Zwei Dokumente leiten die Endfassung des Spiels an: die **Analyse der kulturellen Wirkung und Empfehlungen zur Stärkung der Inklusivität** (D4.1), die prüft, wie verfolgte Gruppen und Minderheiten dargestellt werden, und die **Lokalisierungsstrategie für geschlechterausgewogene mehrsprachige Versionen** (D4.2), die die Regeln für die griechische, deutsche und spanische Version des Spiels festlegt – Terminologie, Register, Anredeformen und die Darstellung übersetzter Texte.

Wie geht es weiter?

2026 ist das Testjahr. Das Spiel wird von **240 jungen Menschen** in vier zweitägigen lokalen Testworkshops gespielt und diskutiert – in Alcoi, in Ruggell und zweimal in Thessaloniki –, mit Historikern, Linguisten, Lehrkräften und Inklusionsexperten in den Sitzungen. Ihr Feedback prägt die Endfassung. Später im Jahr folgen das Policy-Forum „Inklusivität im Gaming“, das Forschungssymposium „Cultural Gaming“ und ein Hackathon zur kulturellen Sensibilität.

Besuchen Sie unsere Website: shadowsofoccupation.eu · **Kontakt:** cya.liechtenstein@gmail.com · **Folgen Sie uns auf Facebook:** facebook.com/profile.php?id=61572434565924

Capital Youth Association · ASEID · fifty-fifty Social Innovation & Cohesion Institute · PYLON ONE

Co-funded by the European Union

Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die 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.