ΕΝΗΜΕΡΩΤΙΚΟ ΔΕΛΤΙΟ 4

Shadows of Occupation – Ένα ταξίδι στην ιστορία και την ψηφιακή καινοτομία

ΑΡΙΘΜΟΣ ΕΡΓΟΥ: 101174535

Το παιχνίδι παίρνει μορφή

Έναν χρόνο μετά την έναρξη του Shadows of Occupation, το έργο πέρασε από την έρευνα στην ανάπτυξη. Το παιχνίδι έχει πλέον όνομα – **WWII Choices** – τέσσερις παίξιμους χαρακτήρες και μια πρώτη παίξιμη έκδοση, και οι εταίροι συναντήθηκαν στο Αλκόι τον Νοέμβριο για να αποτιμήσουν την πρόοδο και να σχεδιάσουν τη χρονιά των δοκιμών. Το δελτίο αυτό παρουσιάζει το παιχνίδι όπως είναι σήμερα και την παράλληλη εργασία για την πολιτιστική ευαισθησία και την τοπική προσαρμογή.

Ενδιάμεση Συνάντηση Εταίρων του Έργου – Αλκόι, 14 Νοεμβρίου 2025

Με οικοδεσπότη την ASEID στο Αλκόι, η Ενδιάμεση Συνάντηση έφερε μαζί τους τέσσερις εταίρους στο μέσο του έργου. Η ημερήσια διάταξη κάλυψε την πορεία ανάπτυξης του παιχνιδιού στο WP3, τα πρώτα αποτελέσματα της εργασίας για την πολιτιστική ευαισθησία στο WP4, το πρωτόκολλο δοκιμών και το χρονοδιάγραμμα των τεσσάρων Τοπικών Εργαστηρίων Δοκιμών για το 2026, την τοπική προσαρμογή του παιχνιδιού στα ελληνικά, γερμανικά και ισπανικά, και τις δραστηριότητες διάδοσης της δεύτερης χρονιάς – τις εκδηλώσεις μεταβιβασιμότητας, τις τοπικές εκδηλώσεις και τα βίντεο.

WWII Choices – το παιχνίδι παίρνει μορφή

Το **WWII Choices**, που αναπτύσσεται στο WP3 υπό την ευθύνη της Fifty-Fifty, είναι ένα αφηγηματικό παιχνίδι σε μια φανταστική ευρωπαϊκή πόλη του 1942, υπό κατοχή. Ο παίκτης επιλέγει έναν από τέσσερις χαρακτήρες και αντιμετωπίζει μια σειρά διλημμάτων που αντλούνται από την ιστορική έρευνα του WP2 και τη μαρτυρία του Πρίμο Λέβι: ποιον να εμπιστευτεί, τι να δημοσιεύσει, αν θα κρύψει ένα απαγορευμένο βιβλίο, πώς να απαντήσει σε έναν καταδότη. Κάθε απόφαση μετατοπίζει τις αξίες του χαρακτήρα και αλλάζει την πορεία της ιστορίας, ώστε δύο παρτίδες δεν καταλήγουν ποτέ με τον ίδιο τρόπο.



Μια πλήρης παρτίδα διαρκεί 10 έως 15 λεπτά. Το παιχνίδι τρέχει στο πρόγραμμα περιήγησης (Unity WebGL), είναι δωρεάν και δεν χρειάζεται εγκατάσταση, ώστε να χρησιμοποιείται σε τάξη, κέντρο νεότητας ή στο σπίτι χωρίς τεχνική προετοιμασία.

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

Co-funded by the European Union

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Οι απόψεις και οι γνώμες που διατυπώνονται εκφράζουν αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών και δεν αντιπροσωπεύουν κατ'ανάγκη τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (EACEA). Η Ευρωπαϊκή Ένωση και ο EACEA δεν μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι για τις εκφραζόμενες απόψεις.

Τέσσερις χαρακτήρες, τέσσερις οπτικές

Οι χαρακτήρες σχεδιάστηκαν ώστε να είναι ποικίλοι και ισόρροποι ως προς το φύλο – δύο γυναίκες και δύο άνδρες – και να δείχνουν την κατοχή από διαφορετικές θέσεις στην κοινωνία. Καθένας έχει υπόβαθρο και προσωπική ιστορία, και το ίδιο γεγονός φαίνεται διαφορετικό ανάλογα με τα μάτια από τα οποία το βλέπει ο παίκτης.



Η Δημοσιογράφος τι να δημοσιεύσει, τι να αποσιωπήσει



Ο Πολίτης να κρατήσει την οικογένεια και τη δουλειά του



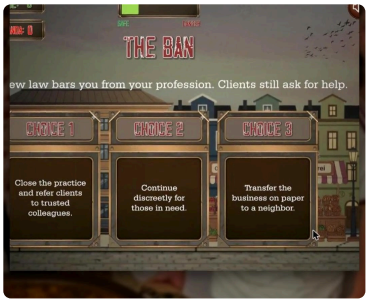
Η Διωκόμενη μια νέα γυναίκα υπό νέους νόμους



Ο Αντιστασιακός πόσο μακριά να φτάσει, και με ποιο κόστος

Για εκπαιδευτικούς και εργαζόμενους με νέους

Το παιχνίδι συνοδεύεται από το **Εγχειρίδιο του Παιχνιδιού και Οδηγίες Παιχνιδιού** (D3.3), γραμμένο για εκπαιδευτικούς και εργαζόμενους στον τομέα της νεολαίας: πώς οργανώνεται μια συνεδρία, οι μαθησιακοί στόχοι κάθε σεναρίου, το ιστορικό πλαίσιο των διλημμάτων και ερεθίσματα για τη συζήτηση μετά το παιχνίδι. Ένα **Οπτικό Storyboard** τεκμηριώνει τις σκηνές και τις διακλαδώσεις της ιστορίας. Και τα δύο θα δημοσιευτούν στον ιστότοπο του έργου μαζί με το παιχνίδι.



Ένα δίλημμα και οι τρεις επιλογές του

Πολιτιστική ευαισθησία και τοπική προσαρμογή (WP4)

Παράλληλα, η PYLON ONE ηγείται της Αξιολόγησης Πολιτιστικής Ευαισθησίας και Συμπερίληψης του WP4. Δύο έγγραφα καθοδηγούν την τελική έκδοση του παιχνιδιού: η **Ανάλυση Πολιτιστικού Αντικτύπου και Συστάσεις για την Ενίσχυση της Συμπερίληψης** (D4.1), που εξετάζει πώς αναπαρίστανται οι διωκόμενες ομάδες και οι μειονότητες, και η **Στρατηγική Τοπικής Προσαρμογής για Ισόρροπες ως προς το Φύλο Πολυγλωσσικές Εκδόσεις** (D4.2), που ορίζει τους κανόνες για την ελληνική, γερμανική και ισπανική έκδοση του παιχνιδιού – ορολογία, ύφος, προσφωνήσεις και παρουσίαση του μεταφρασμένου κειμένου.

Τι ακολουθεί;

Το 2026 είναι η χρονιά των δοκιμών. Το παιχνίδι θα παιχτεί και θα συζητηθεί από **240 νέους** σε τέσσερα διήμερα Τοπικά Εργαστήρια Δοκιμών – στο Αλκόι, στο Ρούγκελ και δύο φορές στη Θεσσαλονίκη – με ιστορικούς, γλωσσολόγους, εκπαιδευτικούς και ειδικούς συμπερίληψης να συμμετέχουν στις συνεδρίες. Η ανατροφοδότησή τους θα διαμορφώσει την τελική έκδοση. Αργότερα μέσα στη χρονιά ακολουθούν το Φόρουμ Πολιτικής για Συμπεριληπτικά Παιχνίδια, το Ερευνητικό Συμπόσιο Πολιτιστικών Παιχνιδιών και ένα Hackathon Πολιτιστικής Ευαισθησίας.

Επισκεφθείτε τον ιστότοπό μας: shadowsofoccupation.eu · **Επικοινωνήστε μαζί μας:** cya.liechtenstein@gmail.com · **Ακολουθήστε μας στο 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

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Οι απόψεις και οι γνώμες που διατυπώνονται εκφράζουν αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών και δεν αντιπροσωπεύουν κατ'ανάγκη τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (EACEA). Η Ευρωπαϊκή Ένωση και ο EACEA δεν μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι για τις εκφραζόμενες απόψεις.