BOLETÍN 4

Shadows of Occupation – Un viaje por la historia y la innovación digital

NÚMERO DE PROYECTO: 101174535

El juego toma forma

Un año después de su inicio, Shadows of Occupation ha pasado de la investigación al desarrollo. El juego ya tiene nombre – **WWII Choices** –, cuatro personajes jugables y una primera versión jugable, y los socios se reunieron en Alcoi en noviembre para revisar los avances y planificar el año de pruebas. Este boletín presenta el juego tal como está hoy y el trabajo paralelo sobre sensibilidad cultural y localización.

Reunión Intermedia de Socios del Proyecto – Alcoi, 14 de noviembre de 2025

Organizada por ASEID en Alcoi, la Reunión Intermedia reunió a los cuatro socios en el ecuador del proyecto. El orden del día abarcó el estado del desarrollo del juego en el WP3, los primeros resultados del trabajo sobre sensibilidad cultural del WP4, el protocolo de pruebas y el calendario de los cuatro Talleres Locales de Prueba de 2026, la localización del juego al griego, alemán y español, y las actividades de difusión del segundo año: los eventos de transferibilidad, los eventos locales y los vídeos.

WWII Choices – el juego toma forma

Desarrollado en el WP3, liderado por Fifty-Fifty, **WWII Choices** es un juego narrativo ambientado en una ciudad europea ficticia en 1942, bajo ocupación. El jugador elige uno de los cuatro personajes y afronta una serie de dilemas extraídos de la investigación histórica del WP2 y del testimonio de Primo Levi: en quién confiar, qué publicar, si esconder un libro prohibido, cómo responder a un delator. Cada decisión modifica los valores del personaje y cambia el curso de la historia, de modo que no hay dos partidas que terminen igual.



Una partida completa dura de 10 a 15 minutos. El juego funciona en el navegador (Unity WebGL), es gratuito y no requiere instalación, por lo que puede usarse en el aula, en un centro juvenil o en casa sin ninguna preparación técnica.

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

Co-funded by the European Union

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.

Cuatro personajes, cuatro perspectivas

Los personajes se diseñaron diversos y con equilibrio de género – dos mujeres y dos hombres – para mostrar la ocupación desde distintas posiciones en la sociedad. Cada uno tiene un trasfondo y una historia personal, y el mismo hecho se ve distinto según los ojos con que lo mira el jugador.



La periodista qué publicar, qué callar



El ciudadano sacar adelante una familia y una profesión



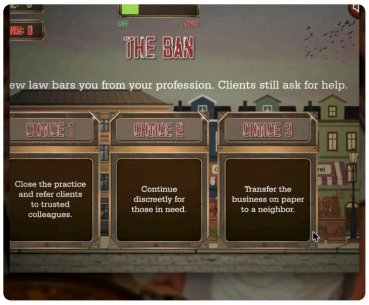
La perseguida una joven bajo nuevas leyes



El resistente hasta dónde llegar, y a qué precio

Para docentes y trabajadores juveniles

El juego se acompaña de un **Manual del Juego y Directrices de Juego** (D3.3), escrito para educadores y trabajadores juveniles: cómo dirigir una sesión, los objetivos de aprendizaje de cada escenario, el contexto histórico de los dilemas y preguntas para el debate posterior al juego. Un **Guion Gráfico Visual** documenta las escenas y las ramificaciones de la historia. Ambos se publicarán en el sitio web del proyecto junto con el juego.



Un dilema y sus tres opciones

Sensibilidad cultural y localización (WP4)

En paralelo, PYLON ONE lidera la Evaluación de Sensibilidad Cultural e Inclusión del WP4. Dos documentos guían la versión final del juego: el **Análisis del Impacto Cultural y Recomendaciones para Mejorar la Inclusión** (D4.1), que revisa cómo se representa a los grupos perseguidos y minoritarios, y la **Estrategia de Localización para Versiones Multilingües con Equilibrio de Género** (D4.2), que fija las reglas de las versiones griega, alemana y española del juego: terminología, registro, formas de tratamiento y presentación del texto traducido.

Próximos pasos

2026 es el año de las pruebas. El juego será jugado y debatido por **240 jóvenes** en cuatro Talleres Locales de Prueba de dos días – en Alcoi, en Ruggell y dos veces en Tesalónica – con historiadores, lingüistas, educadores y expertos en inclusión en las sesiones. Su retroalimentación dará forma a la versión final. Más adelante en el año seguirán el Foro de Políticas sobre Inclusión en los Videojuegos, el Simposio de Investigación sobre Videojuegos Culturales y un Hackathon de Sensibilidad Cultural.

Visite nuestro sitio web: shadowsofoccupation.eu · **Contacto:** cya.liechtenstein@gmail.com · **Síganos en 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

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.