
Ebba + Fiete
Die Ritter der Teerose
© m01n digitalagentur

Wieso denn Ebba & Fiete und nicht Störtebeker digital?

Statt einer reinen direkten Verfolgungsjagd auf Jelto Störtebeker haben wir uns hier bewusst für einen erweiterten erzählerischen Ansatz entschieden: **die „Ritter der Teerose“ mit den Protagonisten Ebba und Fiete.**

Dieser Rahmen erlaubt es uns, das Kernthema des Projekts – den Dialog zwischen Tradition und Moderne – unmittelbar in die Spielmechanik zu integrieren. Ebba, die moderne, neugierige Städterin, und Fiete, der traditionsbewusste, plattdeutsch sprechende Ostfriese, müssen ihre unterschiedlichen Fähigkeiten kombinieren, um die Rätsel zu lösen. So wird der kulturelle Gegensatz der Region zur eigentlichen Spielmechanik.

Durch diese Struktur taucht der Spieler tiefer in die Welt Ostfrieslands ein: Legenden, Orte und Eigenheiten werden zu episodischen Fällen verwoben, während Störtebeker als Antagonist eine neue, mythische Tiefe erhält.

Noch wichtiger: Das Konzept ist nicht auf Störtebeker beschränkt. Der Rahmen der „Ritter der Teerose“ als Beschützer der ostfriesischen Kultur ermöglicht es, auch künftig neue Geschichten mit anderen historischen oder fiktiven Gegenspielern zu erzählen.

Damit entsteht eine nachhaltige, erweiterbare Plattform für kulturtouristische Gamification in Ostfriesland – **weit über ein einzelnes Basisprojekt hinaus.**

© m01n digitalagentur

EINLEITUNG

© m01n digitalagentur

EINLEITUNG

Moin ihr Lieben,

wir freuen uns, Euch unser Konzept für „Ebba & Fiete“ vorzustellen.
Neben den Ostfriesland Games freuen wir uns besonders, ein völlig anderes Format entwickeln zu dürfen: ein Point-and-Click-Adventure, das Storytelling, Kultur und spielerisches Lernen vereint.

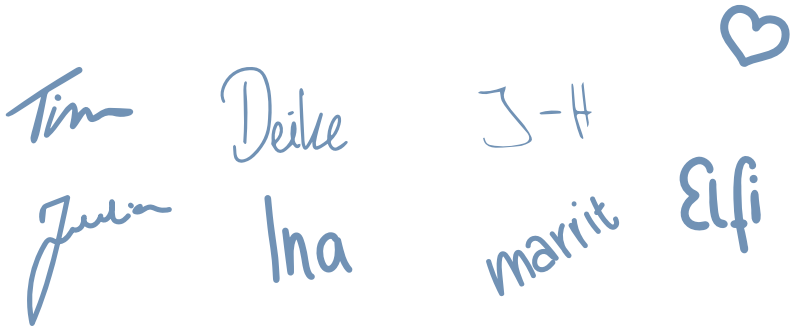
„Ebba & Fiete“ ist für unser Team mehr als nur ein Projekt – es ist die Chance, Ostfrieslands Geschichte, Sprache und Identität auf eine ganz neue Art erlebbar zu machen.

Es liegt uns so sehr am Herzen, dass wir viel mehr Energie in dieses Projekt stecken werden, als ein üblicher Rahmen eigentlich hergibt. Es soll unsere Liebeserklärung an Ostfriesland werden.

Damit Ihr unsere Konzeptstudie optimal entdecken könnt, haben wir sie klar strukturiert und in drei große Bereiche gegliedert:

Methodik & Konzeption (S. 6)
Qualität & Umsetzung (S. 113)
Erfahrung des Projektteams (S. 117)

Wir wünschen Euch viel Spaß beim Lesen, Anschauen und Mitfiebern und sind gespannt auf Euer Feedback und den gemeinsamen Austausch!



© m01n digitalagentur

EINLEITUNG

INHALTSVERZEICHNIS



6 **Methodik & Konzeption**
8 Die Protagonisten
11 Einstieg & Cutscenes
30 Levelerklärung
36 Dialoge
48 Gegner & Kampfsystem
56 Die Ritter der Teerose
66 Die drei Hauptfälle
83 Zusammenfassung & Vision
93 Webseite & Merchandise
101 Optionale Erweiterungen
102 Erweiterbarkeit und langfristige Vision
106 Verknüpfung von Spiel und Realität
113 **Qualität**
114 Projektplan & Gantt-Diagramm
115 Technische Umsetzung
116 Testing & Qualitätssicherung
117 **Team**
125 **Fazit**

© m01n digitalagentur

1. METHODIK & KONZEPTION

© m01n digitalagentur

UNSERE GRUNDIDEE:

- **Point and Click** mit Inspirationen von Carmen Sandiego, Monkey Island und der Essenz der ostfriesischen Seele. Point-and-Click-Adventures sind ein bewährtes Genre, die für ihre zugängliche Steuerung bekannt sind: Klicken, untersuchen, kombinieren.
- **Story** humorvoll, fantasievoll, gewaltlos, cozy
- **Kultur und Sprachvermittlung:** Spielerisch und ohne erhobenen Zeigfinger vermitteln wir die Kernwerte und -themen von Ostfriesland
- **Ligne Claire Stil** angelehnt an goldene Zeit europäischer Comics
- **Zielgruppe 6-99+**

© m01n digitalagentur

DIE PROTAGONISTEN

DAS IST EBBA – DIE NEUGIERIGE STÄDTERIN



- 13 Jahre alt, im Urlaub mit ihren Eltern in Ostfriesland
- neugierig, rational, manchmal sarkastisch
- kann kein Plattdeutsch – lernt es im Spielverlauf
- Hobby: häkelt kleine Amigurumis - japanische Häkelfiguren

Ebbas Fähigkeiten im Spiel:

- versteht moderne Hinweise und Technologie
- kann mit jüngeren Leuten kommunizieren
- lernt Plattdeutsch durch Gespräche und führt die Wortduelle
- löst technische Rätsel

© m01n digitalagentur

DIE PROTAGONISTEN

DAS IST FIETE – DER OSTFRIESE

- pensionierter älterer Herr, arbeitet nebenbei im Museum
- geerdet, loyal, kennt Land und Leute
- spricht fließend Plattdeutsch
- versteht keine Jugendsprache

Fietes Fähigkeiten im Spiel:

- kommuniziert mit älteren Einheimischen auf Plattdeutsch (erhält dadurch mehr Informationen)
- kennt historische Zusammenhänge und alte Geschichten
- erklärt kulturelle Hintergründe
- hat Zugang zu bestimmten Orten durch seine Bekanntheit



© m01n digitalagentur

WIR NEHMEN EUCH AN DIE HAND

und führen Euch durch alle wichtigen Elemente des Spiels mit unserem Tutorial Level.



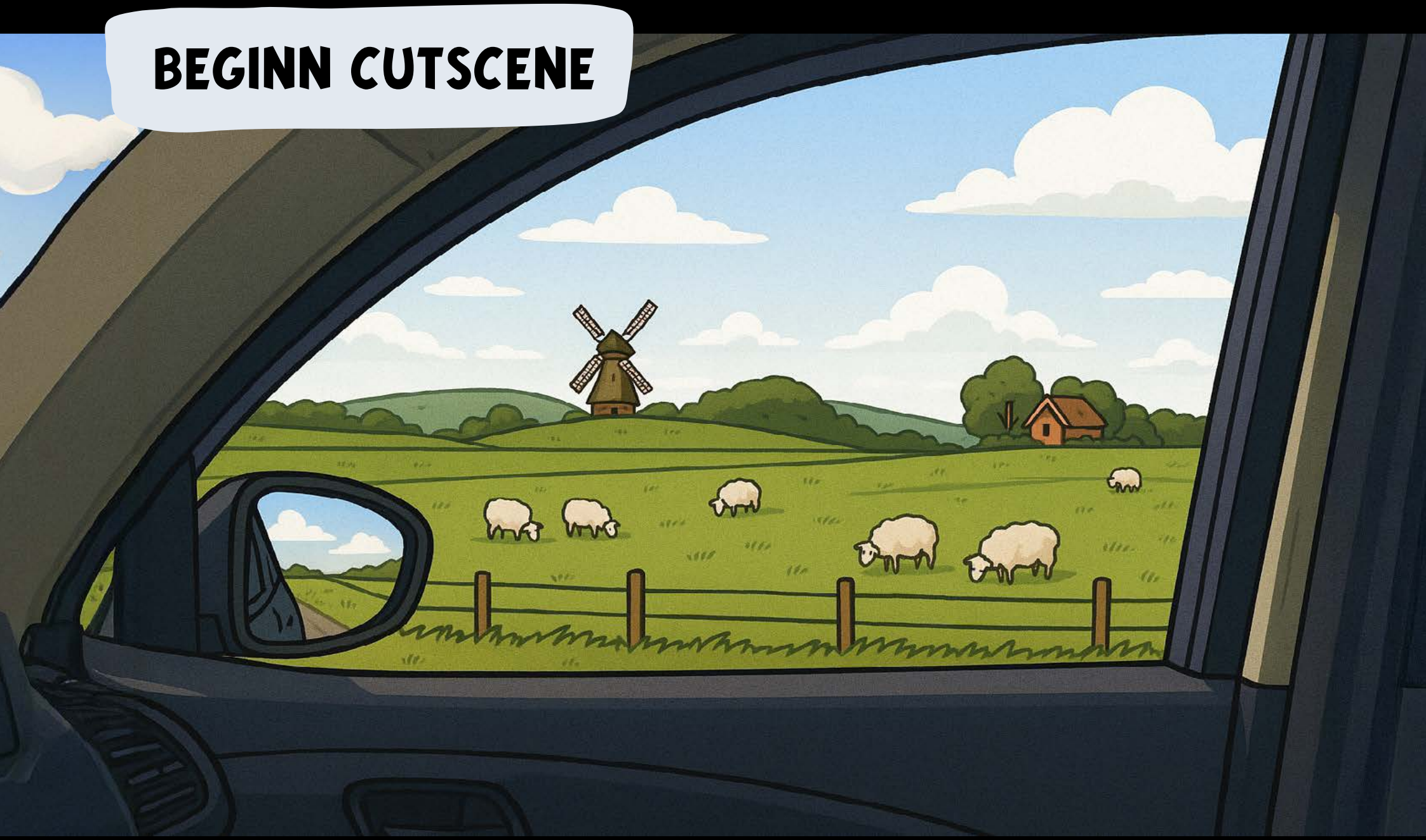
© m01n digitalagentur

TUTORIAL LEVEL

Jeden größeren zusammenhängenden Abschnitt nennt man Level. Im ersten Tutorial Level lernt der Spieler die Spielmechanik kennen, bekommt eine Einführung in das **Point-and-Click** Kombinationssystem und trifft unsere beiden Protagonisten.

Wir steigen mit einer Cutscene ein. Eine Cutscene ist eine Abfolge von Standbildern mit Text und subtilen Animationen, die zwischen den Spiel-Abschnitten die Geschichte erzählt – wie ein animierter Comic, bei dem Ihr Euch durchklickt.

© m01n digitalagentur



Wie jedes Jahr macht Ebba mit Ihren Eltern drei Wochen Urlaub in Ostfriesland.

© m01n digitalagentur



© m01n digitalagentur



© m01n digitalagentur



© m01n digitalagentur



© m01n digitalagentur



© m01n digitalagentur



© m01n digitalagentur



KARTE UND ZIELE

Auf der Karte findet Ebba die Ziele, zu denen sie fahren kann. Durch Klick auf den Ort öffnet sich ein Pop-Up mit zusätzlichen Informationen.

© m01n digitalagentur



Aurich

Die zweitgrößte Stadt Ostfrieslands

Funktion:
Verwaltungssitz und organisatorisches Zentrum Ostfrieslands

Einwohner: 42.612

Besonderheit:
Aurich ist eine der wenigen Städte hier, in denen Ortsschilder zweisprachig sind. (Plattdeutsch und Hochdeutsch)

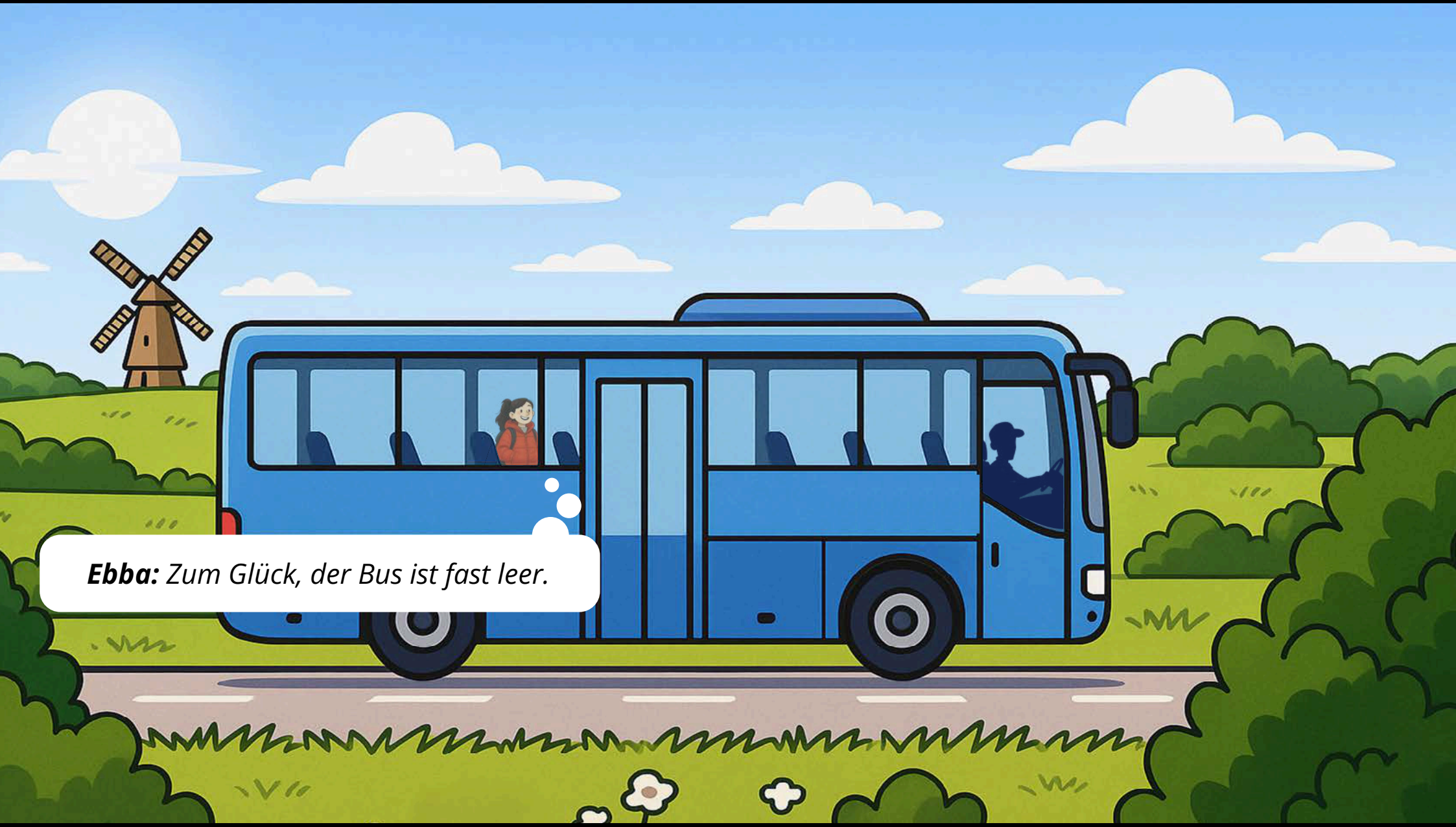
Mehr dazu: *www.aurich-tourismus.de*

Nach Aurich fahren?

STADTINFOS UND VERLINKUNG

Die Orte können über Verlinkungen in den Infokarten auf eigene Websites verweisen.

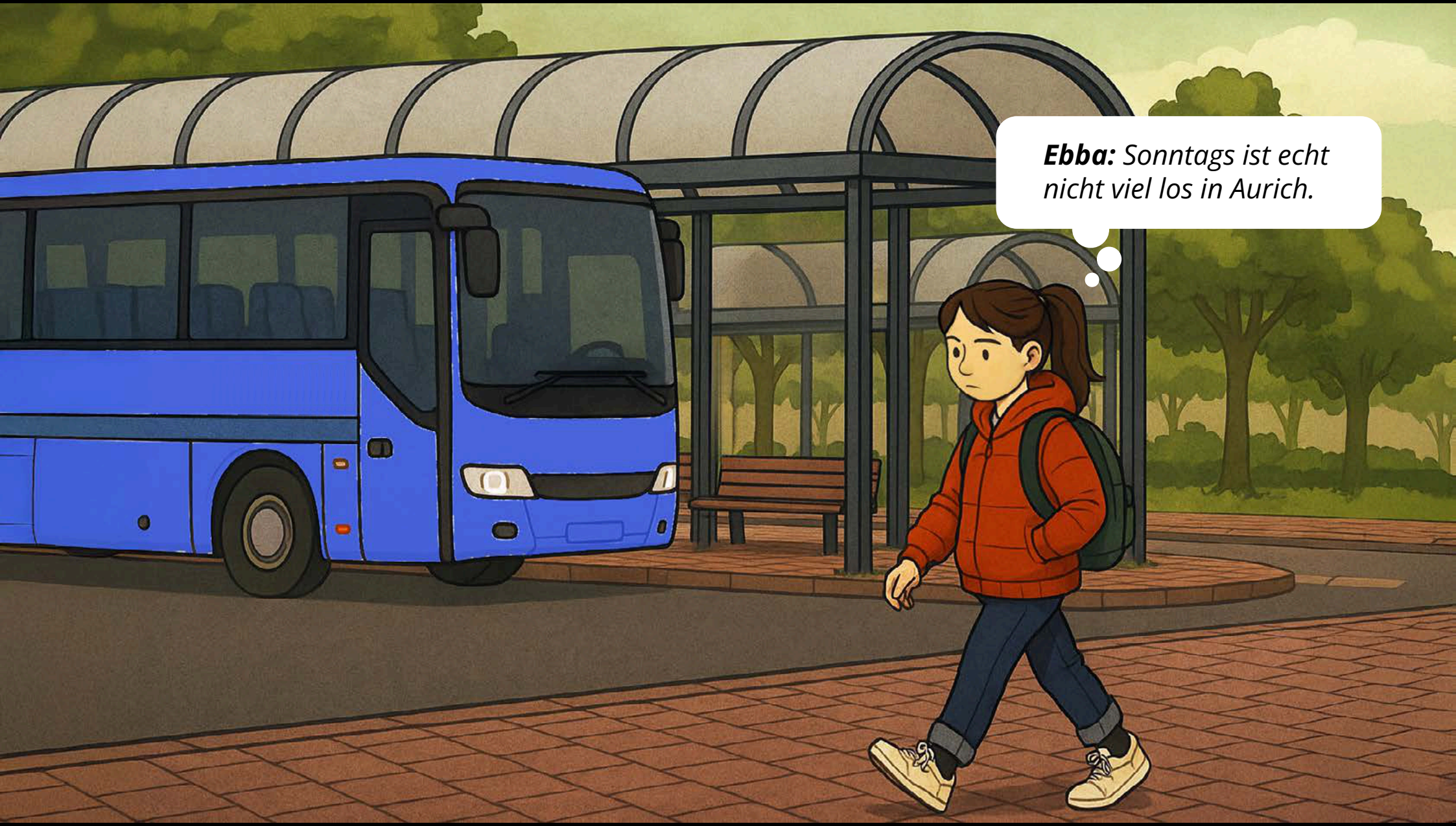
© m01n digitalagentur



© m01n digitalagentur



© m01n digitalagentur



© m01n digitalagentur



© m01n digitalagentur



© m01n digitalagentur



© m01n digitalagentur



© m01n digitalagentur



© m01n digitalagentur



Fiete, ein Mitarbeiter im Museum, beschuldigt Ebba, den Hut gestohlen zu haben

© m01n digitalagentur

POINT AND CLICK

Ein Point and Click Adventure ist wie ein interaktives Wimmelbild bei dem man Details entdecken und kombinieren muss, um Rätsel zu lösen. Dadurch erschließen sich neue Räume, Personen und Gegenstände, die die Geschichte voranbringen.



© m01n digitalagentur

TUTORIAL: HISTORISCHES MUSEUM AURICH



© m01n digitalagentur

TUTORIAL: HISTORISCHES MUSEUM AURICH



© m01n digitalagentur

TUTORIAL: HISTORISCHES MUSEUM AURICH



© m01n digitalagentur

TUTORIAL: HISTORISCHES MUSEUM AURICH



© m01n digitalagentur

EBBA WIRD VON FIETE ZUR REDE GESTELLT

Er arbeitet im Museum und beschuldigt Ebba, das Chaos angerichtet zu haben.

© m01n digitalagentur



© m01n digitalagentur

Hier müssen wir das erste Mal ein kleines Rätsel lösen. Was kann Ebba aus ihrem Inventar zeigen, damit Fiete versteht, dass sie unschuldig ist? Ist es die Flasche?



© m01n digitalagentur



© m01n digitalagentur

Sie zeigt ihre Fahrkarte vor,
als Beweis dass sie gerade
erst angekommen sein kann.



© m01n digitalagentur



© m01n digitalagentur



LOS GEHT'S

Jetzt schlüpfen wir in die Rolle unserer Protagonisten und können alles untersuchen und unsere Schlüsse ziehen.

© m01n digitalagentur

CHARAKTERWECHSEL

Eine Besonderheit in unserem Spielekonzept: Spieler können **zwischen den beiden Protagonisten** der Geschichte **wechseln**.

Manche Rätsel können nur mit Ebba gelöst werden, andere nur mit Fiete.

Je nach Charakter werden **unterschiedliche Elemente hervorgehoben**.
Tradition trifft Moderne – als Spielmechanik.



© m01n digitalagentur

SICHTWECHSEL

Ebba und Fiete können unterschiedliche Dinge sehen und benutzen. Wichtige Dinge, die man untersuchen kann, werden gehighlighted.

Durch den Größenunterschied sieht Ebba besser niedrige Dinge, während Fiete oben an höhergelegene Hinweise kommt.





HERVORHEBUNGEN AUS EBBAS SICHT:

• technische Details • moderne Hinweise

HERVORHEBUNGEN AUS FIETES SICHT:

• historische Zusammenhänge • plattdeutsche Notizen

© m01n digitalagentur



© m01n digitalagentur



© m01n digitalagentur



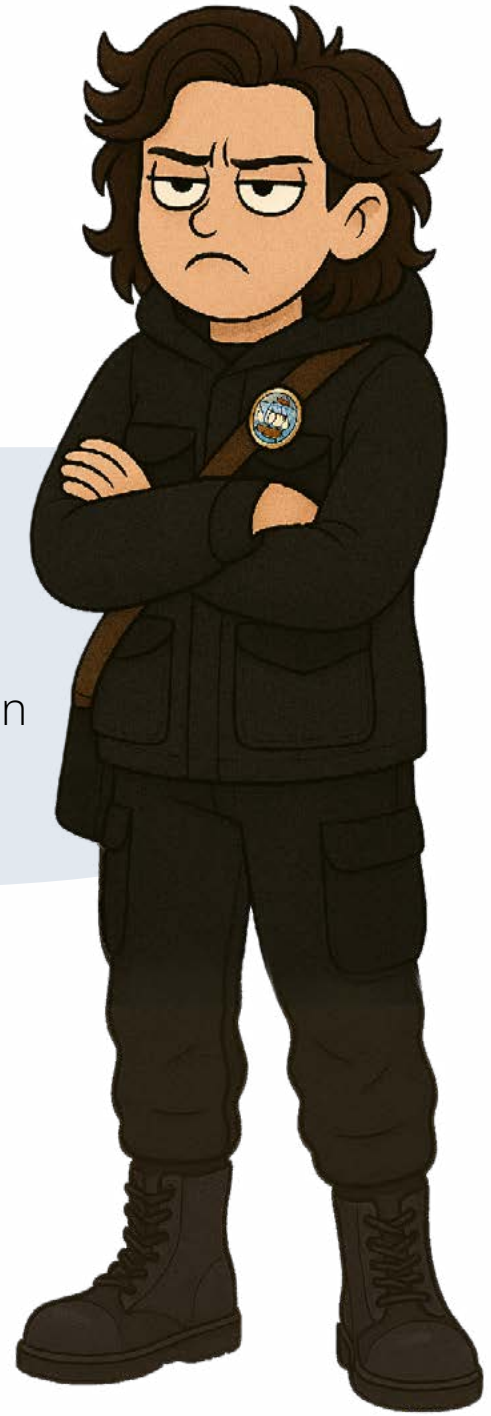
© m01n digitalagentur



© m01n digitalagentur

DER ERSTE GEGNER

Nachdem Ebba und Fiete einige Rätsel gelöst haben, finden sie einen Raum in dem sich der erste Gegner des Spiels und ein mysteriöser gefesselter Mann befinden.



© m01n digitalagentur

TUTORIAL: GEGNER STELLEN



© m01n digitalagentur

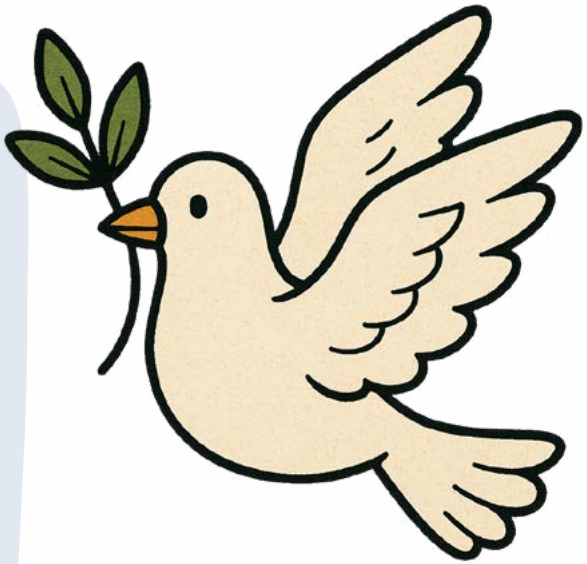
TUTORIAL: GEGNER STELLEN



© m01n digitalagentur

WORTE STATT WAFFEN

Das Spiel verläuft gewaltlos. **Die Bösewichte werden durch Wortgefechte besiegt.** Hier werden spielerisch plattdeutsche Phrasen gelernt. Da Ebba kein Plattdeutsch spricht, lernen wir mit ihr gemeinsam während der Duelle einige Plattdeutsche Begriffe.
Fiete dagegen kann mit Jugendsprache nichts anfangen - er wird gegen Jugendliche antreten, bei denen er nur Bahnhof versteht.



PLATTDEUTSCH-GLOSSAR

Um dem Spieler das Lernen der Begriffe zu vereinfachen, ist über das Handymenü das Glossar verfügbar – auch während Kämpfen.
Zeigt an:
X von Y Begriffen gelernt – motiviert zum Sammeln aller Ausdrücke
Lerneffekt:
- Spieler können jederzeit nachschlagen
- keine Frustration durch vergessene Wörter
- fördert echtes Sprachverständnis

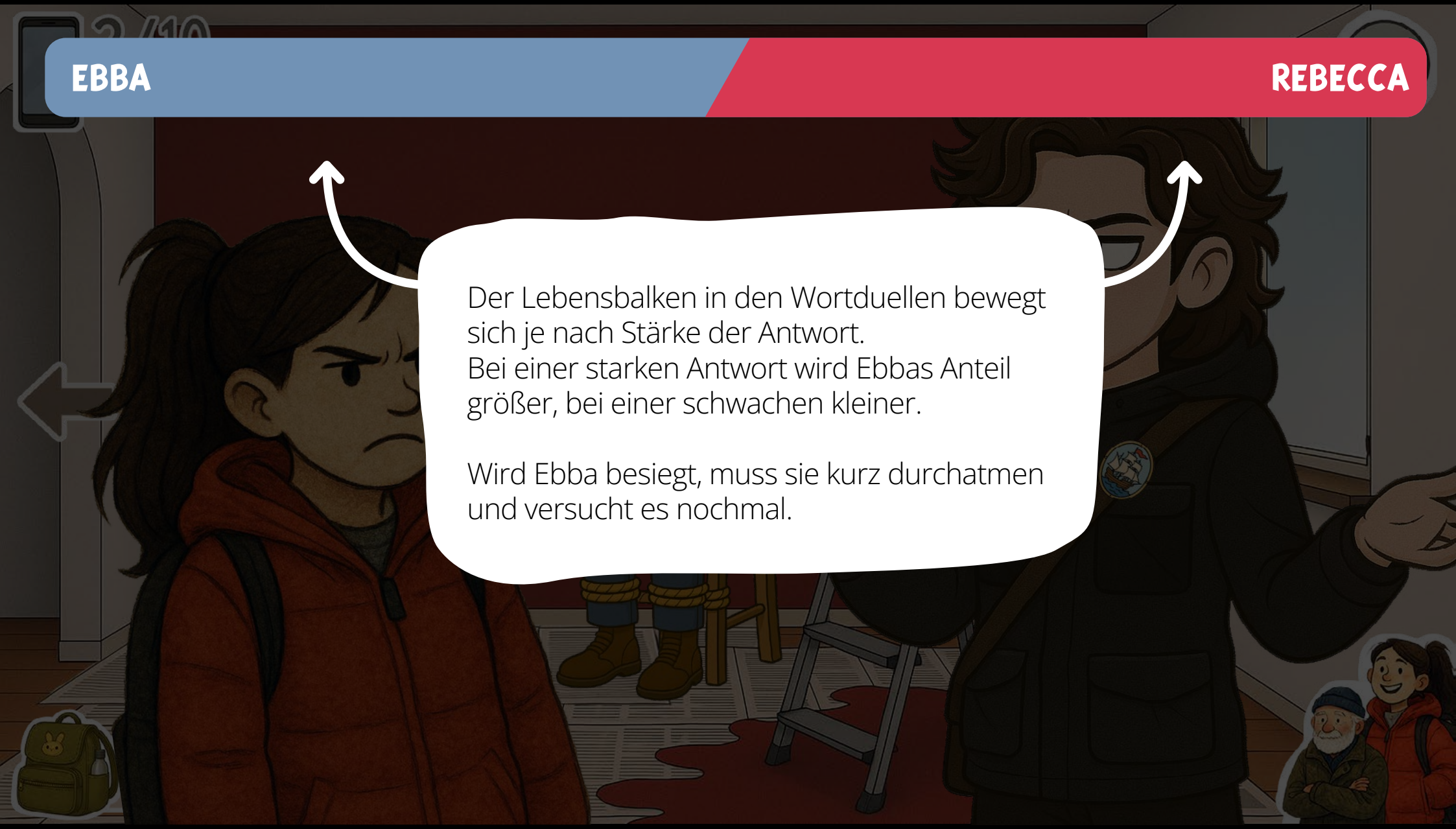
© m01n digitalagentur

TUTORIAL: VERSUS SCREEN



© m01n digitalagentur

TUTORIAL: WORTDUELL UND LEBENSBALKEN



© m01n digitalagentur

TUTORIAL: WORTDUELL UND LEBENSBALKEN



© m01n digitalagentur

TUTORIAL: WORTDUELL UND LEBENSBALKEN



© m01n digitalagentur



© m01n digitalagentur



© m01n digitalagentur



© m01n digitalagentur



© m01n digitalagentur

Hauke bringt Ebba und Fiete zum Hauptsitz der Ritter – die Ostfriesische Landschaft. Durch einen geheimen Eingang gelangen sie in einen versteckten Keller, in dem sich eine nun leere Tafelrunde befindet.



© m01n digitalagentur



© m01n digitalagentur



FÄLLE AUF DER KARTE

Auf der Karte finden Ebba und Fiete nun nach und nach die weiteren Fälle und Ziele, die sie lösen können.

© m01n digitalagentur



Aurich

Die zweitgrößte Stadt Ostfrieslands

Funktion:
Verwaltungssitz und organisatorisches Zentrum Ostfrieslands

Einwohner: 42.612

Besonderheit:
Aurich ist eine der wenigen Städte hier, in denen Ortsschilder zweisprachig sind. (Plattdeutsch und Hochdeutsch)

Mehr dazu: *www.aurich-tourismus.de*

Nach Aurich fahren?

Hier habe ich Fiete kennengelernt

EBBAS ERGÄNZUNGEN

Ebba ergänzt nach und nach auf den Infokarten der Orte ihre eigenen Gedanken und Verbindungen.

© m01n digitalagentur

DER RITTER-HUB

Tief unter der Ostfriesischen Landschaft in Aurich liegt ein jahrhundertealter Keller – der geheime Treffpunkt der Ritter der Teerose. Er dient seit der Erbauung des Landschaftshauses als Mittelpunkt der Teerosengesellschaft – C. B. Meyer war einer von ihnen und stellte den Bau geheim fertig.
Der Hub (engl. für Knotenpunkt) vereint einige Funktionen im Spiel.

Die zentrale Basis
Von hier aus starten Ebba und Fiete alle ihre Missionen. Nach jedem gelösten Fall kehren sie hierher zurück. Der Keller ist:
- Startpunkt für alle drei Hauptfälle
- Ort der Planung und Vorbereitung
- visueller Fortschrittsanzeiger

Level und Schwierigkeitsgrad
Die drei Fälle werden in einer festgelegten Reihenfolge gelöst. Von Fall zu Fall steigt der Schwierigkeitsgrad, die Rätsel werden komplexer und die Wortduelle umfangreicher und schwieriger. So kann der Spieler sich nach und nach an alle Spielmechaniken gewöhnen.

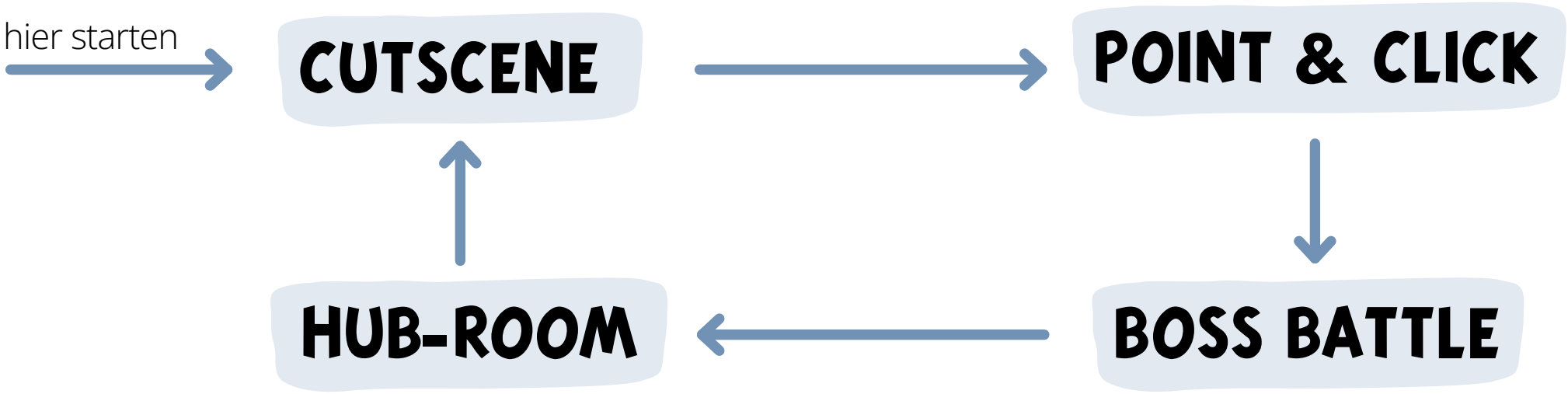
Die Bedeutung
Die Ostfriesische Landschaft steht in der Tradition der alten Upstalsboom-Versammlungen und führt den Gedanken friesischer Freiheit und Selbstverwaltung fort. Dass der Orden genau hier seinen geheimen Sitz hat, ist kein Zufall.

© m01n digitalagentur

DER GAMELOOP

Nun habt Ihr das Spielprinzip kennengelernt.

Mit dem Ende des Tutorials beginnt das Hauptspiel. Es umfasst drei Level, die alle auf demselben Gameloop (also die Ereignisschleife des Spiels, die sich wiederholt) basieren. Jedes Level überrascht mit neuer Handlung, Schurken, Orten und eigenem Flair, bleibt aber in der Grundstruktur vertraut.



© m01n digitalagentur

DIE DREI HAUPTFÄLLE

Um die Ritter der Teerose zu finden müssen Ebba und Fiete nach und nach jeden Angriff auf die ostfriesische Seele aufklären und die Rätsel lösen.

Nur so können sie sichergehen, dass die ostfriesische Kultur die Sommerferien unbeschadet übersteht.

© m01n digitalagentur

Ebba + Fiete

DIE VERSCHWUNDENEN STREIFEN



© m01n digitalagentur

FALL 1: DIE VERSCHWUNDENEN STREIFEN

Jede Woche verschwindet ein weiterer Streifen vom berühmten Pilsumer Leuchtturm.
Ein Countdown läuft – bald ist das Wahrzeichen komplett nackt.

Die Einheimischen sind in Aufruhr, Touristen verwirrt. Was zunächst wie ein schlechter Scherz aussieht, entpuppt sich als koordinierter Angriff auf Ostfrieslands Identität.

Der Ort
Pilsum und Umgebung – das Dorf, der Hafen und der Leuchtturm selbst. Die örtliche Polizei hat den Tatort bereits mit Absperrband gesichert – aus Angst, dass auch der letzte Streifen verschwinden könnte. In ihrer Verzweiflung verhören sie sogar die örtlichen Schafe als potenzielle Zeugen.

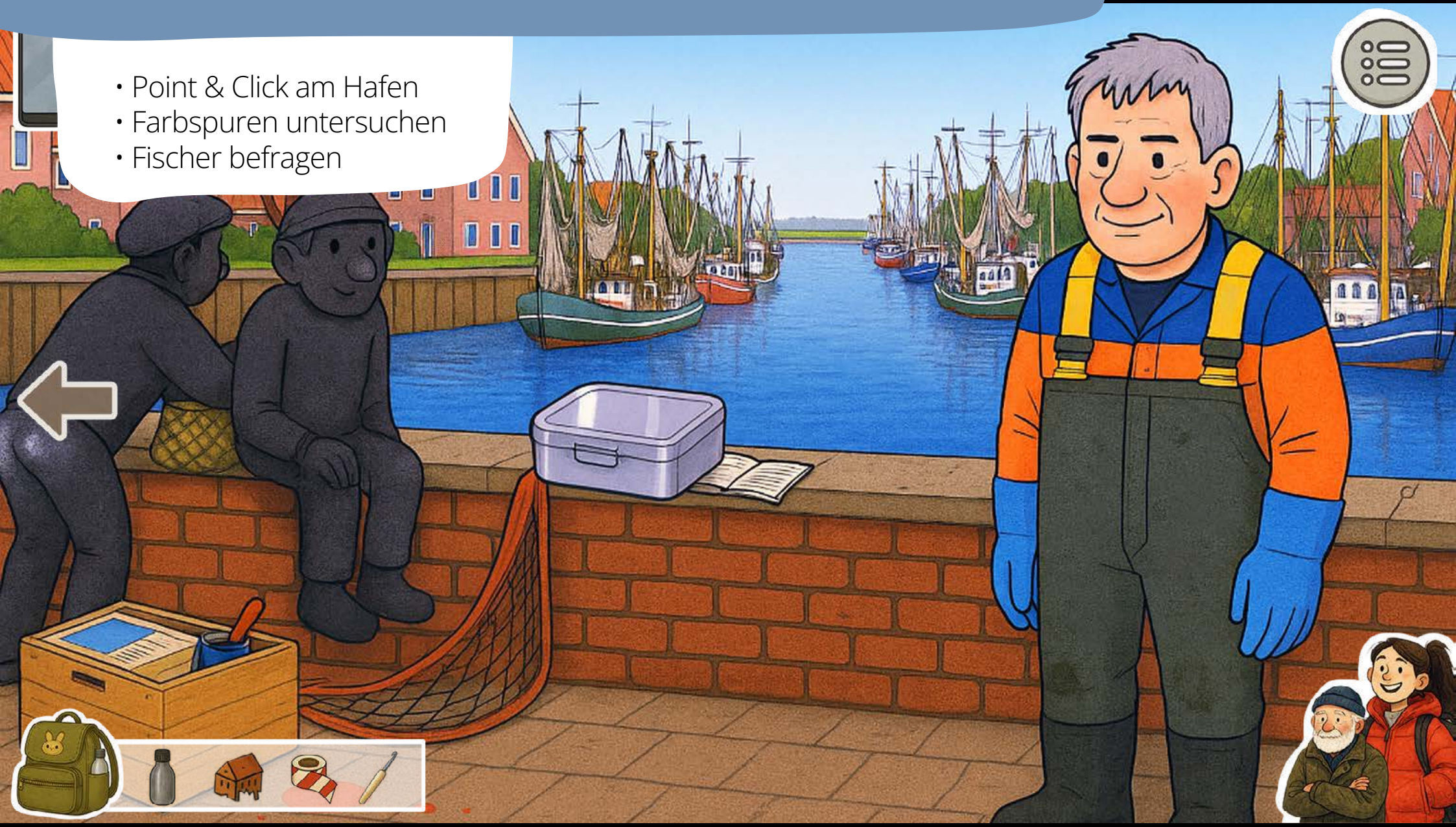
Die Ermittlung
Ebba und Fiete erkunden die Küstenregion, befragen Fischer, Hafenarbeiter und verwirrte Touristen. Es gibt Hinweise im Hafengebiet und verdächtige Farbspuren. Wer hat die Mittel und das Motiv, einem Leuchtturm seine Streifen zu stehlen? Warum gerade dieser Leuchtturm?

Das Finale
Der Zweite von Jeltos Schergen wird gestellt. Es folgt ein Plattdeutsch-Wortduell. Bei Sieg: Der zweite Ritter wird befreit und kehrt in den Hub zurück.

© m01n digitalagentur

FALL 1: DIE VERSCHWUNDENEN STREIFEN

- Point & Click am Hafen
- Farbspuren untersuchen
- Fischer befragen



© m01n digitalagentur

BOSS: OKKO WIGBOLD

- gescheiterter Konzeptkünstler aus Harlingersiel
- mitte 40
- schwafelt in Kunsttheorie
- sieht Sabotage als „Performance“
- entfernt die Leuchtturm-Streifen als „Dekonstruktion“





© m01n digitalagentur


Ebba + Fiete
DIE TEEKRISE
I ♥ Grünkohl
Und unsere Enkel
meistens
© m01n digitalagentur

FALL 2: DIE TEEKRISE

Der ostfriesische Tee schmeckt plötzlich abscheulich. Überall in der Region berichten Menschen vom selben Problem: bitter, ungenießbar, kaum wiederzuerkennen. Die heilige Teetradition – das Herzstück ostfriesischer Kultur – ist in Gefahr.

Wird das Trinkwasser manipuliert? Sind die Teeblätter vergiftet? Oder steckt etwas anderes dahinter?

Der Ort
Teemuseum, ostfriesische Haushalte und die Wasserwerke. Ebba und Fiete folgen der Spur entlang der gesamten Tee-Produktionskette.

Die Ermittlung
Die Protagonisten müssen herausfinden, wo in der Kette der Saboteur zugeschlagen hat, Wasserproben analysieren und Produktionsstätten durchsuchen. Jeder Ostfriese trinkt mehrmals täglich Tee – wenn die Tradition kippt, kippt die Identität.

Das Finale
Der dritte Scherge wird gestellt. Wieder ein Plattdeutsch-Wortduell – diesmal schwieriger. Bei Sieg: Der dritte Ritter kehrt in den Hub zurück.

© m01n digitalagentur

FALL 2: DIE TEEKRISE

- Wasserproben analysieren
- Produktionskette untersuchen
- Teemuseum erkunden

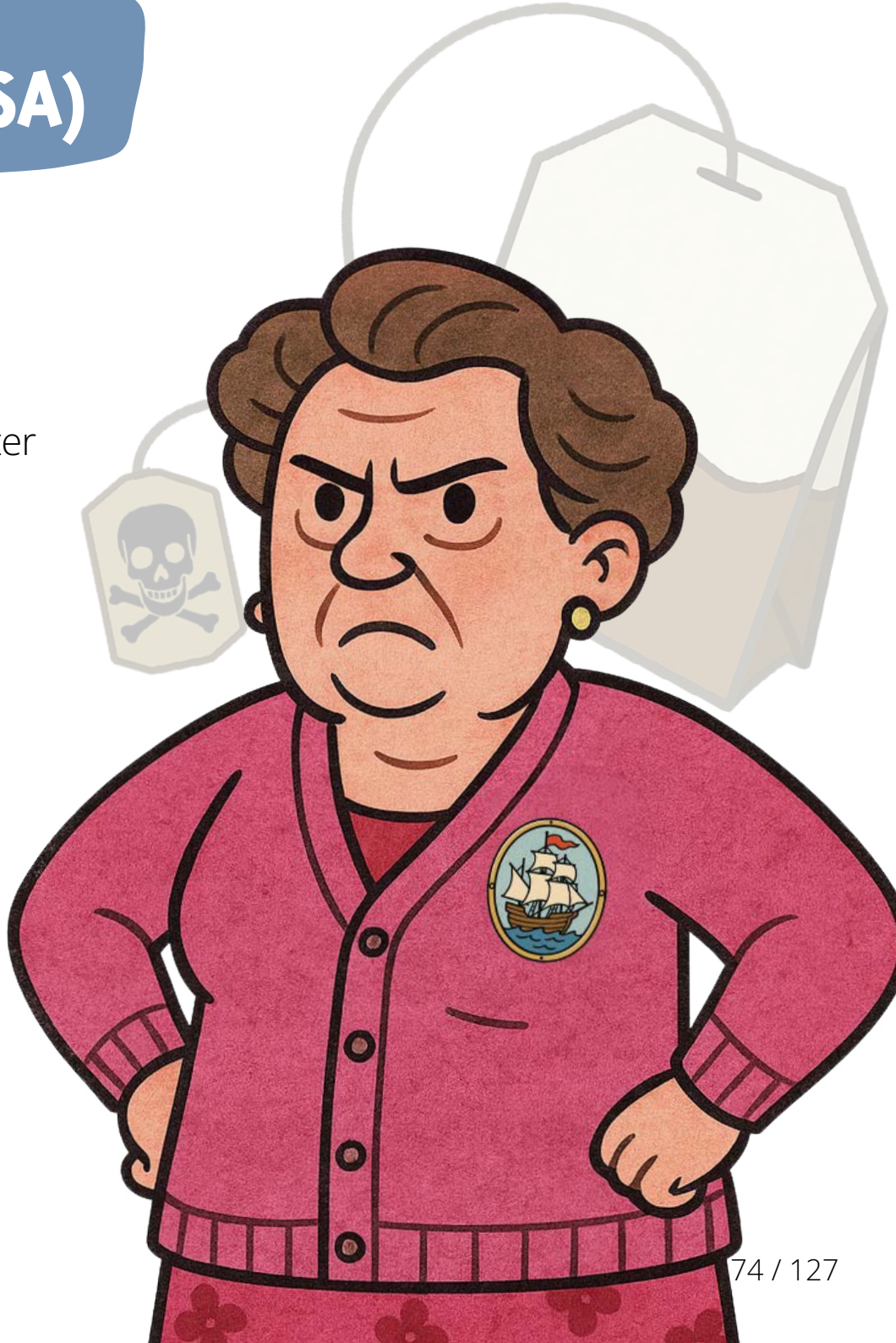


© m01n digitalagentur

BOSS: GÖDEKE MICHELS (GESA)

- ehemalige Teestuben-Besitzerin aus Ochtelbur
- Ende 50
- verbittert nach Geschäftspleite
- will Tradition „zurücksetzen“
- sabotiert die Tee-Produktion durch kontaminierte Blätter





© m01n digitalagentur

Ebba + Fiete

DIE INVASION DER GÄRTEN



© m01n digitalagentur

FALL 3: DIE INVASION DER GÄRTEN

Über Nacht wurde der Park der Gärten von hunderten Schafen überflutet. Sie fressen alles kahl, trampeln Beete nieder, verwandeln die sorgfältig gepflegten Themengärten in ein Schlachtfeld. Die internationale Gartenschau-Attraktion droht vollständig zerstört zu werden.

Woher kommen all diese Schafe? Wer hat sie ausgesetzt? Und warum ausgerechnet hier?

Der Ort
Park der Gärten in Bad Zwischenahn – die verschiedenen Themengärten, Gewächshäuser, Verwaltung. Eine weitläufige Location voller Verstecke und Hinweise.

Die Ermittlung
Ebba und Fiete müssen die Logistik hinter dieser absurden Aktion aufdecken. Wer hat die Mittel, hunderte Schafe zu organisieren und heimlich in den Park zu schaffen? Sie müssen versuchen Schafe einzufangen, Gärtner befragen, Spuren am Zaun untersuchen und Transporter-Reifenabdrücke.

Das Finale
Der vierte und letzte Scherge. Das härteste Plattdeutsch-Wortduell bisher – hier kommt auch Fietes Jugendsprache-Desaster zum Einsatz. Bei Sieg: Der vierte Ritter kehrt zurück.

© m01n digitalagentur

FALL 3: DIE INVASION DER GÄRTEN

- Schafe einfangen
- Reifenspuren untersuchen
- Transportlogistik aufdecken



© m01n digitalagentur

BOSS: HENNIG WICHMANN

- Wanderschäfer aus Abelitz
- 39 Jahre alt
- behauptet „alte friesische Schaf-Hypnose“ zu beherrschen
- nutzt eine Flöte, um hunderte Schafe zu koordinieren





© m01n digitalagentur

DAS VERBINDENDE ELEMENT

Alle Gegner tragen eine Brosche mit einem Schiff unter roter Flagge – das historische Symbol der Likedeeler. Störtebeker hat sie persönlich an jeden verliehen, als Zeichen ihrer Zugehörigkeit zur Crew. Sie sind die Nachkommen von Störtebekers originaler Crew - jeder hat den Nachnamen und/oder Spitznamen eines historischen Vitalienbruders.

Unter der blutroten Fahne segelten die Likedeeler – ein Versprechen auf Gleichheit untereinander und erbarmungslose Feindschaft gegenüber allen anderen.



HENNIG WICHMANN REBECCA RICKMER GODEKE MICHELS (GESA) OKKO WIGBOLD



© m01n digitalagentur

DER DRAHTZIEHER: JELTO STÖRTEBEKER

Nachfahre des legendären Piraten Klaus Störtebeker
- charismatisch, intelligent, rachsüchtig
- äußerlich unscheinbar

Sein Ziel: Ostfrieslands Identität zerstören, um den Tod seines Ur-Ahnen zu rächen. Er bleibt bis zum Finale im Schatten – die Spieler wissen lange nicht, wer dahintersteckt.

Sein Motiv:
Jelto glaubt, dass die ostfriesischen Häuptlingsfamilien seinen Ur-Ahnen verraten haben.

Aber die Häuptlingsfamilien sprachen sich gegen Störtebeker aus, weil sie erkannten, dass seine Raubzüge und die Gewalt der Likedeeler die Ordnung und den Handel in Ostfriesland bedrohten. Statt blinder Loyalität setzten sie auf Stabilität und Rechtsfrieden – eine Entscheidung, die zwar den Piraten das Ende brachte, Ostfriesland aber den Weg in eine geordnete Zukunft eröffnete.

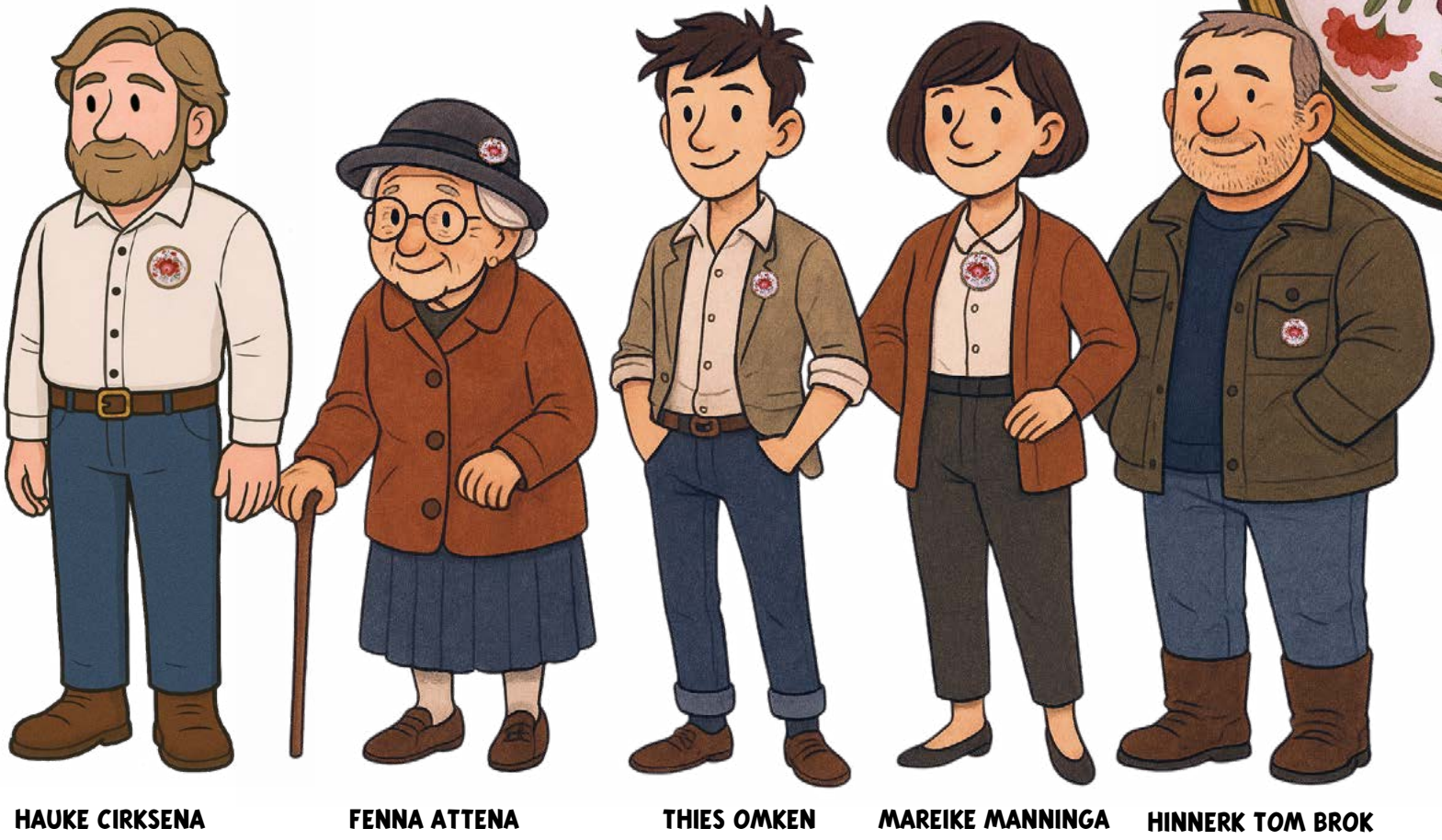


© m01n digitalagentur

DIE RITTER DER TEEROSE

Die Ritter der Teerose gehen direkt aus den alten Häuptlingsfamilien Ostfrieslands hervor. Seit Jahrhunderten stellt jede Familie einen Ritter, dessen Rolle von Generation zu Generation weitergegeben wird – meist an leibliche Nachfahren, manchmal aber auch an Adoptivkinder, die das Erbe der Familie fortführen. Sie tragen zur Erkennung eine **Teerosenbrosche.**





HAUKE CIRKSENA FENNA ATTENA THIES OMKEN MAREIKE MANNINGA HINNERK TOM BROK

Die Ritter beschützen die ostfriesische Seele und Kultur. Sie engagieren sich um Traditionen aufrecht zu erhalten, informieren Touristen oder repräsentieren Ostfriesland in anderen Bereichen.

© m01n digitalagentur

DIE RITTER SIND GERETTET

Jetzt sind alle Ritter versammelt. Die Puzzleteile fügen sich zusammen. Jeder erzählt von seiner Gefangenschaft – verschiedene Entführer, verschiedene Orte, aber ein **gemeinsames Muster**.

Die Ritter erkennen: **Jelto Störtebeker war die ganze Zeit der Drahtzieher.**

Doch bevor Ebba und Fiete ihn stellen können, verschwindet er. Eine Nachricht bleibt zurück: „**Das war erst der Anfang.**“

Die drei Ritter sind befreit. Die unmittelbare Gefahr ist gebannt. Aber Jelto ist noch da draußen, und sein Plan ist größer als gedacht.

Hier endet das Basis-Spiel – mit einem offenen Ende, das Raum für Erweiterungen lässt.

Weitere Fälle. Weitere Ritter in Gefahr. Und irgendwann: **Das finale Duell mit Störtebeker selbst.**

© m01n digitalagentur



ZUSAMMENFASSUNG & VISION

Mit „Ebba & Fiete und die Ritter der Teerose“ schaffen wir ein Point-and-Click-Adventure, das Kulturvermittlung, spielerisches Lernen und klassisches Adventure-Gameplay zu einer einzigartigen Erfahrung verbindet.
Das Spiel richtet sich an eine breite Zielgruppe von 6 bis 99+ Jahren und macht ostfriesische Kultur, Geschichte und Sprache auf unterhaltsame Weise zugänglich.

© m01n digitalagentur

STORY & CHARAKTERE

Die Geschichte dreht sich um **Ebba**, eine 13-jährige Städterin im Ostfriesland-Urlaub, und **Fiete**, einen pensionierten Museums-angestellten, die gemeinsam eine Verschwörung gegen die ostfriesische Identität aufdecken.

Die **Ritter der Teerose** – ein jahrhundertealter Geheimbund zum Schutz der regionalen Kultur – wurden von **Jelto Störtebeker** und seiner Likedeeler-Bande entführt. Jelto, Nachfahre des legendären Piraten Klaus Störtebeker, will Rache für den Tod seines Ur-Ahnen nehmen, indem er systematisch Ostfrieslands kulturelle Wahrzeichen und kulturelles Erbe zerstört.

Die Protagonisten könnten unterschiedlicher nicht sein: Ebba ist neugierig, modern und spricht kein Plattdeutsch. Fiete ist geerdet, kennt Land und Leute und kommuniziert fließend auf Plattdeutsch. Diese Gegensätze sind nicht nur narrativ interessant, sondern spielmechanisch zentral.



© m01n digitalagentur

SPIELMECHANIK UND GAMELOOP

Das Spiel folgt einem klaren, wiederholbaren Gameloop:
Cutscene -> Point-and-Click-Erkundung -> Boss Battle -> Wiederholung.
Dieser Rhythmus gibt Struktur und sorgt dafür, dass Spieler immer wissen, was als nächstes kommt.

Die Kernmechaniken sind bewusst zugänglich gehalten. Spieler erkunden Szenen, untersuchen Objekte, kombinieren Items im Inventar und führen Gespräche mit NPCs. **Der Charakterwechsel zwischen Ebba und Fiete ist dabei zentral**: Manche Rätsel können nur mit Ebba gelöst werden (technische Aufgaben, Kommunikation mit jüngeren Leuten), andere nur mit Fiete (Plattdeutsch-Gespräche mit Einheimischen, historisches Wissen). Das zwingt Spieler zum strategischen Denken und macht beide Charaktere unverzichtbar.

Der Einstieg erfolgt über ein Tutorial-Level im Museum von Aurich, wo Ebba zu Unrecht des Diebstahls verdächtigt wird. Hier lernen Spieler alle Grundmechaniken kennen, bevor es in die eigentliche Mission geht. Gleichzeitig wird durch die erste Begegnung mit einer Likedeeler-Brosche schon früh das zentrale Storyelement etabliert.

© m01n digitalagentur

PLATTDEUTSCH ALS GAMEPLAY-ELEMENT

Das Herzstück des Spiels sind die Plattdeutsch-Wortduelle – inspiriert von den legendären Schwertkampf-Dialogen aus Monkey Island, aber mit kulturellem Mehrwert.

Am Ende jedes Falls muss Ebba in einem Battle gegen einen Likedeeler antreten. Der Gegner spricht Plattdeutsch, Ebba antwortet auf Hochdeutsch.
Die Lernkurve ist dabei sorgfältig gestaltet: Zu Beginn versteht Ebba kein einziges Wort und ist auf die Übersetzungsfunktion angewiesen. Im Spielverlauf sammelt sie durch Gespräche, gefundene Objekte und Fietes Erklärungen immer mehr plattdeutsche Begriffe. Diese landen automatisch im Glossar und erweitern ihre Antwortmöglichkeiten in späteren Battles. Die Wortduelle werden dabei von Fall zu Fall anspruchsvoller – das erste Battle ist noch einfach und einladend, beim dritten Fall sind die Dialoge komplexer und die Übersetzungshilfe steht seltener zur Verfügung. Gegen Ende des Spiels versteht Ebba den Kontext auch ohne Übersetzung und kann komplexe Wortgefechte führen.

Das Glossar bleibt jederzeit zugänglich und dokumentiert alle gelernten Ausdrücke mit Übersetzung, Beispielsatz und Fundort.

© m01n digitalagentur







HUB-SYSTEM UND STORY-PROGRESSION

Nach dem Tutorial-Level führt der letzte verbliebene Ritter Ebba und Fiete in den **geheimen Keller unter der Ostfriesischen Landschaft** – dem jahrhundertealten Treffpunkt des Ordens. Von diesem Hub-Raum aus entfaltet sich die Geschichte. Auf einer großen Karte erklärt der Ritter die drei Orte, an denen mysteriöse Vorfälle geschehen: der Pilsumer Leuchtturm verliert seine Streifen, der ostfriesische Tee schmeckt plötzlich abscheulich, und hunderte Schafe überrennen den Park der Gärten.

Die drei Fälle werden nacheinander gelöst – jeder führt organisch zum nächsten. Nach jedem gelösten Fall befreien Ebba und Fiete einen weiteren Ritter, kehren in den Hub zurück und erhalten neue Informationen. Die befreiten Ritter erzählen von ihrer Gefangenschaft, geben Hinweise und helfen dabei, das große Bild zu verstehen. Erst wenn alle drei Ritter gerettet sind, fügen sich die Puzzleteile zusammen und Jelto Störtebeker wird als Drahtzieher enthüllt.





© m01n digitalagentur

DIE DREI HAUPTFÄLLE

Jeder Fall verbindet ein konkretes kulturelles Wahrzeichen mit einer spannenden Detektivgeschichte:

Fall 1 (Pilsumer Leuchtturm) thematisiert eines der bekanntesten Wahrzeichen Ostfrieslands. Jede Woche verschwindet ein weiterer Streifen – ein Countdown. Ebba und Fiete ermitteln im Dorf, am Hafen und rund um den Leuchtturm, bevor sie auf Wigbold treffen, einen gescheiterten Konzeptkünstler, der die Sabotage als „Performance-Kunst" versteht.



Fall 2 (Teekrise) greift das Herzstück ostfriesischer Identität auf: die Teetradition. Wenn der Tee plötzlich ungenießbar wird, kippt ein zentrales Element der Alltagskultur. Die Ermittlung führt durch Teemuseum, Plantagen und Produktionsstätten, bis Gödeke Michels gestellt wird – eine verbitterte ehemalige Teestuben-Besitzerin, die nach ihrer Geschäftspleite Rache will.



Fall 3 (Schaf-Invasion) kombiniert Humor mit ökologischer Bedrohung. Hunderte Schafe verwandeln den Park der Gärten über Nacht in ein Chaos. Die weitläufige Location bietet viele Verstecke, Hinweise und skurrile Situationen, bevor Hennig Wichmann auftaucht – ein Wanderschäfer, der behauptet, „alte friesische Schaf-Hypnose" zu beherrschen.



© m01n digitalagentur

KULTURVERMITTLUNG OHNE ERHOBENEN ZEIGEFINGER



Das Spiel vermittelt Wissen über Ostfriesland, ohne belehrend zu wirken. Spieler lernen nebenbei: über die Häuptlingsgeschichte durch den Hub unter der Ostfriesischen Landschaft, über Teekultur durch den Teekrisen-Fall, über historische Piraterie durch die Like-deeler-Bande. Das Plattdeutsche wird nicht als Pflichtübung präsentiert, sondern als Werkzeug zum Weiterkommen – als Superpower, die Ebba im Spielverlauf entwickelt.

Der Humor ist trocken ostfriesisch: selbstironisch, zurückhaltend, nie übertrieben. Meta-Gags belohnen ungewöhnliches Spielerverhalten (z. B. zu oft auf denselben Gegenstand klicken löst „Dree maal is Oostfreesenrecht“ aus), bleiben aber dezent genug, um die Geschichte nicht zu stören.w



Gewalt gibt es nicht. Alle Konflikte werden durch Worte gelöst, was das Spiel familienfreundlich macht und gleichzeitig den Fokus auf Kommunikation und Verständnis legt.

© m01n digitalagentur

VERZAHNUNG MIT OSTFRIESLAND GAMES

„Ebba & Fiete“ ist bewusst als Teil eines größeren Ökosystems konzipiert. Beide Spiele werden gleichzeitig vermarktet und referenzieren sich gegenseitig.

Bestimmte Details aus den Ostfriesland Games können als Easter Eggs (eine versteckte Besonderheit oder Referenz auf ein anderes Medium) in „Ebba & Fiete“ auftauchen und für Rätsel-Lösungen relevant werden. So entsteht ein **spielerisches Cross-Over**, das beide Titel miteinander verbindet und gegenseitig verstärkt.

Die Community kann aktiv mitwirken: durch Vorschläge für Charaktere, Dialoge oder plattdeutsche Redewendungen. Besonders engagierte Spieler haben die Chance, selbst Teil des Spiels zu werden – als NPC (Nicht-Spieler-Charakter) und erscheinen in den Credits.
Das verwandelt Konsum in Teilhabe und schafft echte Bindung.



RETRO ARCADE FÜR OSTFRIESLAND



© m01n digitalagentur

TOURISTISCHER UND WIRTSCHAFTLICHER MEHRWERT

Das Spiel ist nicht nur Entertainment, sondern **touristische Attraktion.** Spieler aus ganz Deutschland und darüber hinaus lernen Ostfriesland kennen, entwickeln emotionale Bindungen zu Orten und Traditionen und werden zu potenziellen Besuchern. QR-Codes an realen Schauplätzen können optional zusätzliche Inhalte freischalten und die digitale mit der physischen Welt verbinden. Diese Inhalte sollten Bonusinhalte vermitteln, aber nicht notwendig sein um das Spiel zu lösen - dadurch schränken wir den Spielerkreis zu sehr ein.

Für die Region bedeutet das: digitale Sichtbarkeit, moderne Kulturvermittlung und eine junge, technikaffine Zielgruppe, die sonst schwer zu erreichen ist. Gleichzeitig ist das Spiel so zugänglich gestaltet, dass im gleichen Umfang auch technisch Unerfahrene angesprochen werden.

Das Spiel funktioniert als Türöffner – niedrigschwellig, unterhaltsam und emotional.



© m01n digitalagentur

WARUM DIESES PROJEKT FUNKTIONIERT

„Ebba & Fiete“ vereint drei Elemente, die selten zusammenkommen: solides Adventure-Gameplay nach bewährtem Vorbild, echten kulturellen Mehrwert durch die Plattdeutsch-Mechanik und eine Geschichte mit Herz. Das Spiel nimmt seine Region ernst, ohne sich zu ernst zu nehmen. Es ist zugänglich ohne flach zu sein, lehrreich ohne belehrend zu wirken.

Die Charaktere sind mehr als Spielfiguren – sie verkörpern den Dialog zwischen Tradition und Moderne, zwischen Alt und Jung, zwischen Skepsis und Vertrauen. Ihre Entwicklung ist die eigentliche Story: Ebba lernt nicht nur Plattdeutsch, sondern entwickelt Respekt für eine Kultur, die ihr zunächst fremd war. Fiete lernt, moderne Perspektiven zu schätzen.
Zwischen ihnen entsteht echte Freundschaft.

Das macht „Ebba & Fiete“ zu mehr als einem Spiel über Ostfriesland – es wird zu einem Spiel, das Ostfriesland ist.
Mit allen Ecken, Kanten, Eigenheiten und vor allem: **mit Seele.**



© m01n digitalagentur

WEBSEITE UND ENTWICKLERBLOG

Auf der Webseite zeigen wir transparent unsere Entwicklungsarbeit, so dass die Community mitfiebern kann.

Außerdem wird - wie bei Ostfriesland Games - eine Rolle im Spiel in der Community verlost.



© m01n digitalagentur



SPIEL CHARAKTERE TIPPS TAGEBUCH MITMACHEN & GEWINNEN

KOMM MIT INS ABENTEUER

Ostfrieslands Seele ist in Gefahr.
Mysteriöse Vorfälle erschüttern die Region: Der Pilsumer Leuchtturm verliert seine Streifen. Der ostfriesische Tee schmeckt plötzlich abscheulich. Hunderte Schafe überrennen den Park der Gärten. Was zunächst wie unzusammenhängende Zwischenfälle aussieht, ist in Wahrheit ein koordinierter Angriff auf alles, was Ostfriesland ausmacht.

JETZT SPIELEN



DIE CHARAKTERE

Ebba (13, im Urlaub in Ostfriesland) und Fiete (pensionierter Museumsangestellter) stolpern



Ebba (13, im Urlaub in Ostfriesland) und Fiete (pensionierter Museumsangestellter) stolpern zufällig über diese Verschwörung. Der letzte verbliebene Ritter bittet sie um Hilfe: An drei Orten in Ostfriesland geschehen seltsame Dinge. Dort werden die entführten Ritter festgehalten.



TIPPS

- RÄTSEL XY
- RÄTSEL XY
- RÄTSEL XY

ENTWICKLER TAGEBUCH

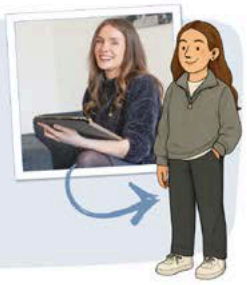

13.11.2025
ENTWICKLER-TAGEBUCH #1


13.11.2025
ENTWICKLER-TAGEBUCH #2


13.11.2025
ENTWICKLER-TAGEBUCH #3

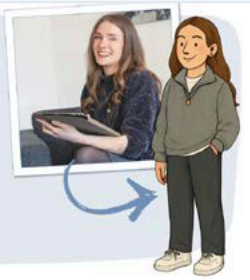
WERDE TEIL DES SPIELS!

Schick uns dein Rätsel und gewinne die Chance, Teil der Geschichte zu werden! Das beste Rätsel wird ins Spiel aufgenommen – und du erscheinst als Charakter in der Geschichte von Fiete und Ebba!



WERDE TEIL DES SPIELS!

Schick uns dein Rätsel und gewinne die Chance, Teil der Geschichte zu werden! Das beste Rätsel wird ins Spiel aufgenommen – und du erscheinst als Charakter in der Geschichte von Fiete und Ebba!



VORNAME

NACHNAME

EMAIL

DEINE RÄTSELIDEE

Ja, ich habe die Datenschutzerklärung gelesen. Ich stimme hiermit allen Punkten zu.

SENDEN



MERCHANDISE

Es lassen sich mit Ebba & Fiete unzählige verschiedene Merchandise-Artikel erstellen, die das Markenbild festigen und die Bindung zu unseren Charakteren und Abenteuern stärken.

© m01n digitalagentur

MERCHANDISE
EBBA & FIETE BUCHREIHE



© m01n digitalagentur

MERCHANDISE
BEKLEIDUNG





© m01n digitalagentur

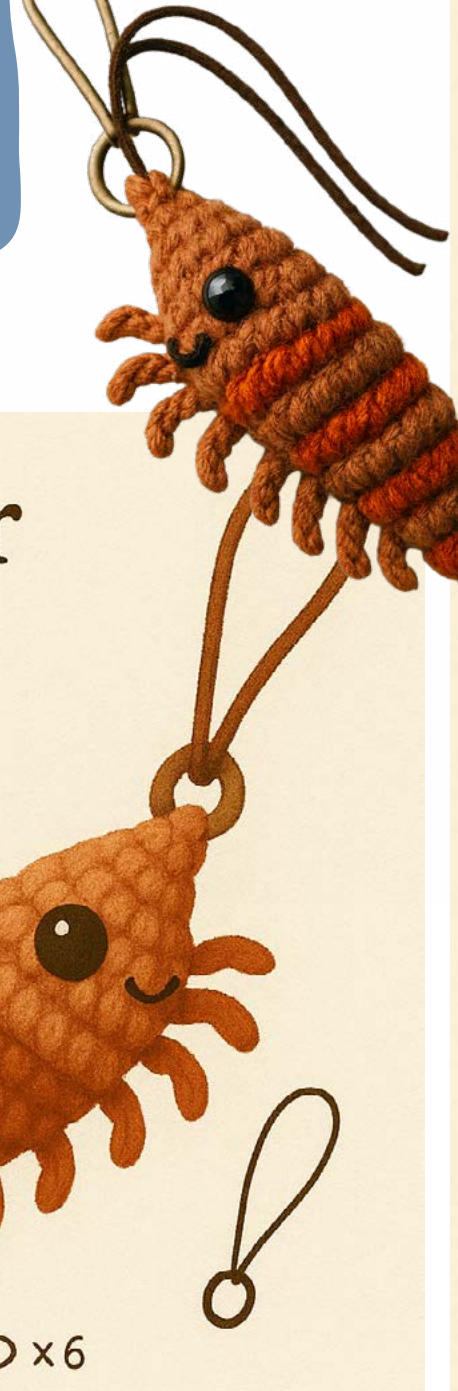
MERCHANDISE
HÄKELKRABBE



© m01n digitalagentur

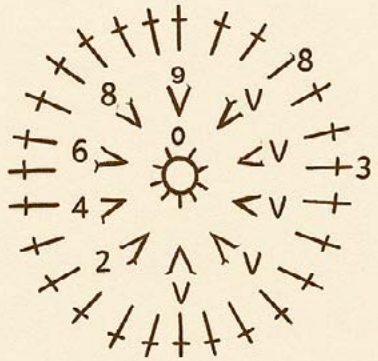


MERCHANDISE
HÄKELKRABBE

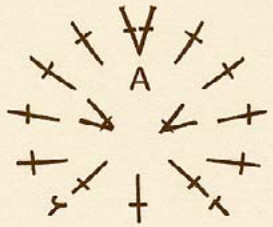


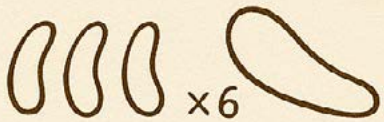
Häkelmuster

Körper



Schwanzflosse

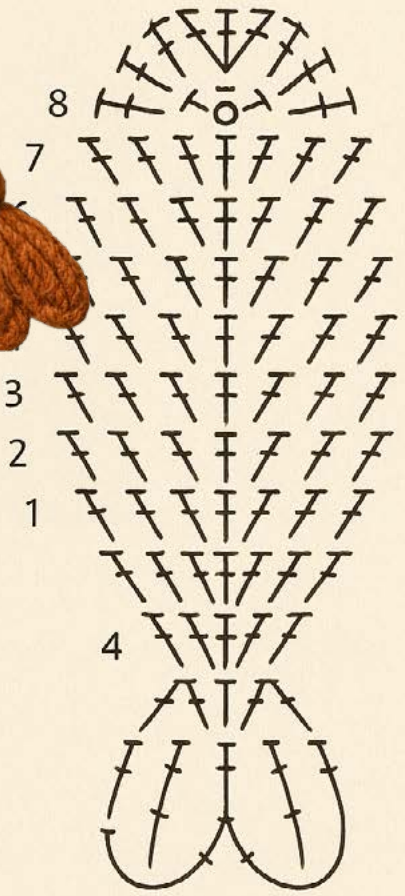




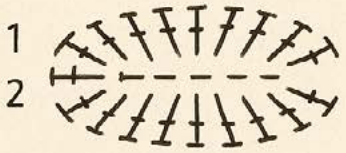
© m01n digitalagentur

Häkelanleitung: Krabbenanhänger

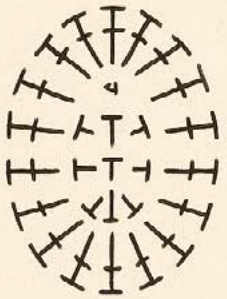
Körper



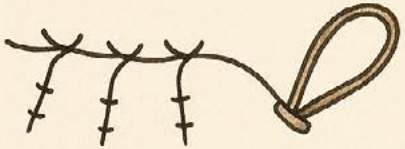
Schwanzflosse



Schwanz-flosse



Beinchen & Auhängung



Legende

- ⊙ Magic Ring
- X feste Masche
- V Zunahme
- Λ Abnahme

MERCHANDISE
TEAM RITTER / LIKEDEELER PINS





© m01n digitalagentur

OPTIONALE ERWEITERUNGEN

Das Grundspiel legt das Fundament, aber die Vision geht weit darüber hinaus.

Wir haben noch einige weitere Fälle in der Hinterhand, die als Erweiterungen oder DLCs umgesetzt werden können.

Die modulare Struktur erlaubt es, das Spiel beliebig zu erweitern.

© m01n digitalagentur

ERWEITERBARKEIT UND LANGFRISTIGE VISION

Jede neue Region, jedes weitere Wahrzeichen kann zum Setting eines eigenen Falls werden.

Das schafft nicht nur langfristigen Content, sondern ermöglicht es auch anderen Regionen, **eigene Fälle zu beauftragen** und ihre kulturellen Besonderheiten spielbar zu machen.

Ostfriesland wird zum Pilotprojekt für ein skalierbares Modell der digitalen Kulturvermittlung.

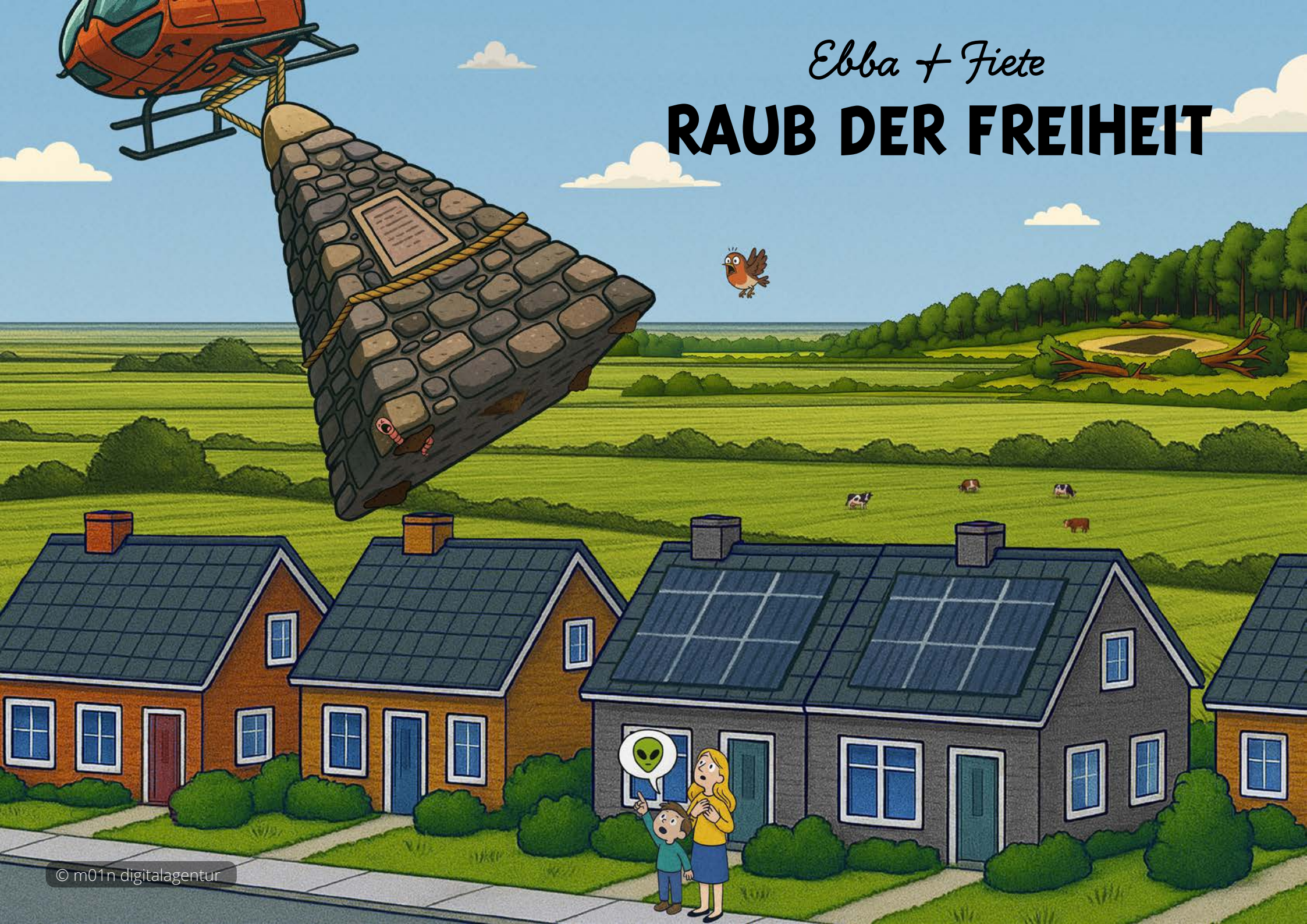
Drei Beispiele dafür:

4. Johannes Kock (Raub der Freiheit)
Ex-Archäologie-Student aus Rostock, Mitte 30.
Glaubt, die berühmte Upstalsboom-Pyramide sei ein Marker der Vitalienbrüder, stiehlt tonnenschwere Pyramide mit schwerem Gerät.

5. Dr. Klaus Scheld (Eine haarige Angelegenheit)
Ehemaliger Veterinärmediziner, Ende 40
Kalt, effizient, ohne emotionale Bindung zu Tieren
Entwickelt Serum, das Kuhhaare unkontrolliert wachsen lässt, bis sie sich kaum noch bewegen können.

6. Ewert Witte (Der gerade Turm)
Pensionierter Bauingenieur, Anfang 70
Besessen von Perfektion, hasst schiefe Gebäude
Richtet den schiefsten Turm Ostfrieslands heimlich gerade.

© m01n digitalagentur


Ebba + Fiete
RAUB DER FREIHEIT
© m01n digitalagentur


Ebba + Fiete
EINE HAARIGE ANGELEGENHEIT
© m01n digitalagentur

Ebba + Fiete

DER BEGRADIGTE TURM



© m01n digitalagentur

OPTIONAL:

VERKNÜPFUNG VON SPIEL UND REALITÄT

Die Möglichkeit die virtuelle Welt von Ebba & Fiete mit der realen Kulturlandschaft Ostfrieslands zu verknüpfen, ist eine konsequente Erweiterung des Konzepts.

So kann das Spiel in zukünftigen Ausbaustufen über digitale Grenzen hinauswachsen und touristische Orte direkt erlebbar machen.

Alle nachfolgend beschriebenen Ideen sind **optionale Erweiterungen** und **als modulare Ausbaustufen über das Grundspiel hinaus** , wurden jedoch von Beginn an **technisch und konzeptionell mitgedacht.**

© m01n digitalagentur

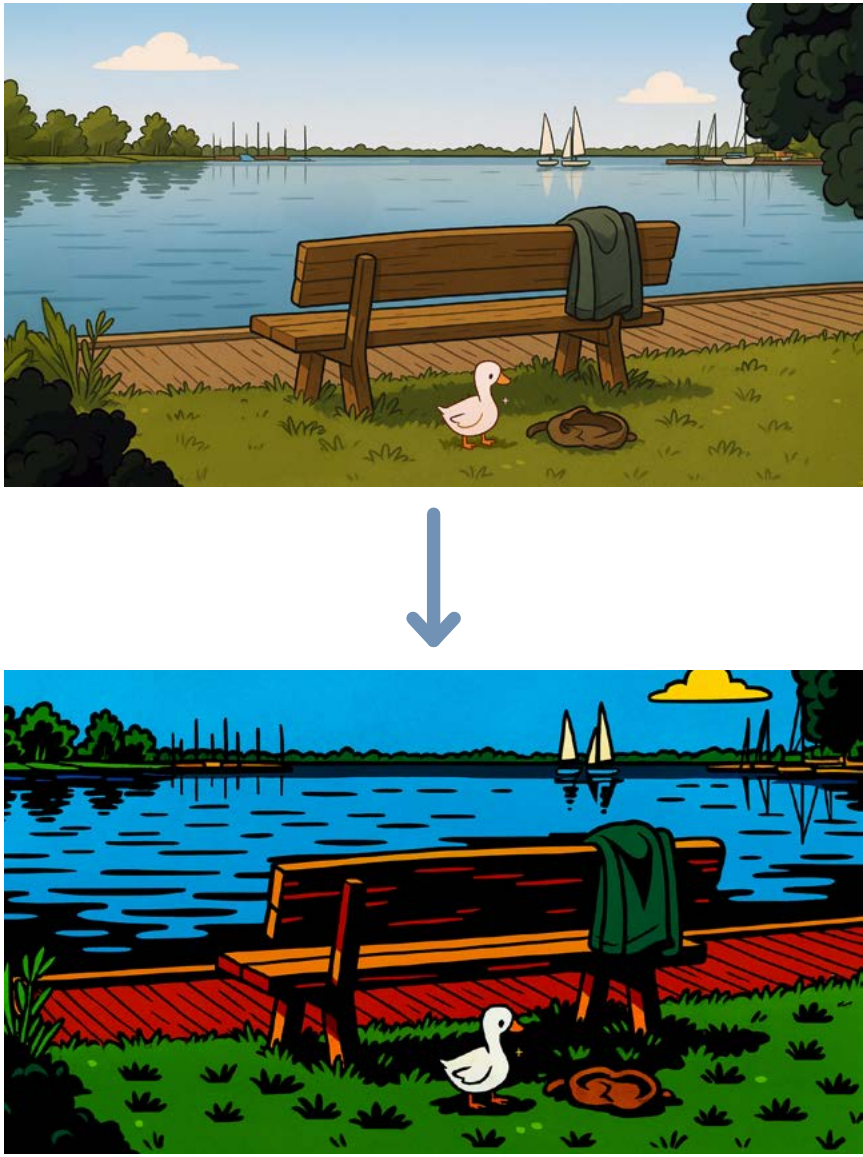
OPTIONAL:

BARRIEREFREIE BILDOPTIMIERUNG

Neben den Standard-Illustrationen bieten wir **optional** auch eine **barrierefreie Aufbereitung der Bilder** an. Dabei passen wir die Farbkontraste so an, dass sie den WCAG-Richtlinien entsprechen – das sind internationale Standards für digitale Barrierefreiheit.

Was heißt das konkret? Texte und wichtige Elemente in den Bildern werden so gestaltet, dass sie auch für Menschen mit Seheinschränkungen gut erkennbar sind. Das erhöht nicht nur die Lesbarkeit für alle Nutzer, sondern erfüllt auch gesetzliche Anforderungen, die für öffentliche Einrichtungen und viele Unternehmen gelten.

Dieser zusätzliche Optimierungsschritt erfordert eine manuelle Prüfung und Anpassung jeder Farbkombination in den Illustrationen. Wenn das für euch relevant ist, sprechen wir gerne über die konkrete Umsetzung.



© m01n digitalagentur

OPTIONAL:

AUGMENTED REALITY VOR ORT



In einer späteren Projektphase könnte Ebba & Fiete um AR-Elemente erweitert werden, die Spieler direkt in Ostfriesland erleben können – ganz ohne App-Download. Über Web-AR-Technologien lassen sich 3D-Objekte, Figuren oder Animationen direkt im Browser darstellen.

Beispiele:

• Am Pilsumer Leuchtturm könnten Spieler die „fehlenden Streifen“ digital einblenden und gemeinsam mit Fiete reparieren.

• Im Park der Gärten erscheint ein Ritter der Teerose als Hologramm, wenn man alle Rätsel eines Gebiets gelöst hat.

• Mit dem Smartphone lassen sich vor Ort kleine AR-Szenen betrachten – etwa Fiete, der Hinweise gibt, oder eine Brosche, die plötzlich im Rasen glitzert.

• Ein optionaler „Fotomodus“ erlaubt es, Selfies mit den Charakteren an realen Orten zu machen und über Social Media zu teilen.

Diese Features verbinden reale Schauplätze mit digitalen Erlebnissen und machen die ostfriesische Kulturlandschaft auf spielerische Weise unmittelbar erlebbar.

© m01n digitalagentur

OPTIONAL:

VERKNÜPFUNG MIT TOURISTISCHEN WEBSEITEN

Das Spiel kann in Zukunft gezielt mit den touristischen Plattformen der Region verzahnt werden.

Auf ausgewählten Webseiten (z. B. ostfriesland.travel, Museen, Partnerbetriebe) könnten versteckte Hinweise oder Rätsel-Fragmente integriert werden, die die Spieler entdecken müssen.

Dadurch entsteht eine digitale Spurensuche, bei der echte touristische Inhalte Teil des Spiels werden – ganz im Sinne einer modernen kulturtouristischen Spurensuche vor Ort.

Diese Integration erhöht die Verweildauer auf den Webseiten, stärkt das Bewusstsein für regionale Angebote und verbindet Kulturvermittlung mit digitalem Marketing.

© m01n digitalagentur

OPTIONAL:

QR-CODES, GEOCACHING UND RÄTSEL IM ÖFFENTLICHEN RAUM



Ein besonders leicht skalierbarer Ansatz sind **versteckte QR-Codes oder GPS-basierte Aufgaben** an ausgewählten Orten.

• Besucher könnten im Stadtraum, in Museen oder an Aussichtspunkten QR-Codes finden, die kleine Zusatzgeschichten, Items oder Dialoge freischalten.

• Manche Hinweise könnten nur vor Ort gelöst werden – etwa durch das Finden bestimmter Objekte oder Motive („Beweisfoto“).

• Geocaching-ähnliche Missionen laden dazu ein, Ostfriesland aktiv zu erkunden, während das Spiel zusätzliche digitale Hinweise bereitstellt.

Solche Mechaniken **fördern Bewegung, Neugier und spielerisches Lernen** – und stärken zugleich die Verbindung zwischen digitalem und analogem Kulturtourismus.

© m01n digitalagentur

OPTIONAL:

AUDIO-HINWEISE UND SAMMELOBJEKTE

Zusätzliche Interaktionsebenen sind ebenfalls denkbar:

• **Audio-Hinweise an realen Orten** (z. B. abrufbar über QR-Code): Ein Ritter flüstert ein Rätsel oder erzählt eine Legende.

• **Virtuelle Sammelobjekte:** Wer an mehreren Orten Hinweise findet, sammelt digitale „Teerosen-Marken“ oder erhält besondere Dialogoptionen im Spiel.

• **Community-Features:** Spieler können ihre Funde teilen oder gemeinsam neue Orte entdecken – auch das ließe sich über optionale Mechaniken ausbauen.

© m01n digitalagentur

ZUKUNFTSPERSPEKTIVE UND NACHHALTIGKEIT

Alle hier genannten Funktionen sind als **optionale Erweiterungen** geplant und können **modular** ergänzt werden, sobald zukünftige Projektphasen dies ermöglichen.

Das Grundspiel wird bereits so entwickelt, dass eine spätere Integration dieser Realwelt-Features technisch unkompliziert möglich ist.

Damit ist **Ebba & Fiete** nicht nur ein abgeschlossenes Spiel, sondern eine **zukunftsfähige Plattform**, auf der Ostfriesland seine Kultur, Sprache und Sehenswürdigkeiten auch in kommenden Jahren weiter digital erlebbar machen kann.

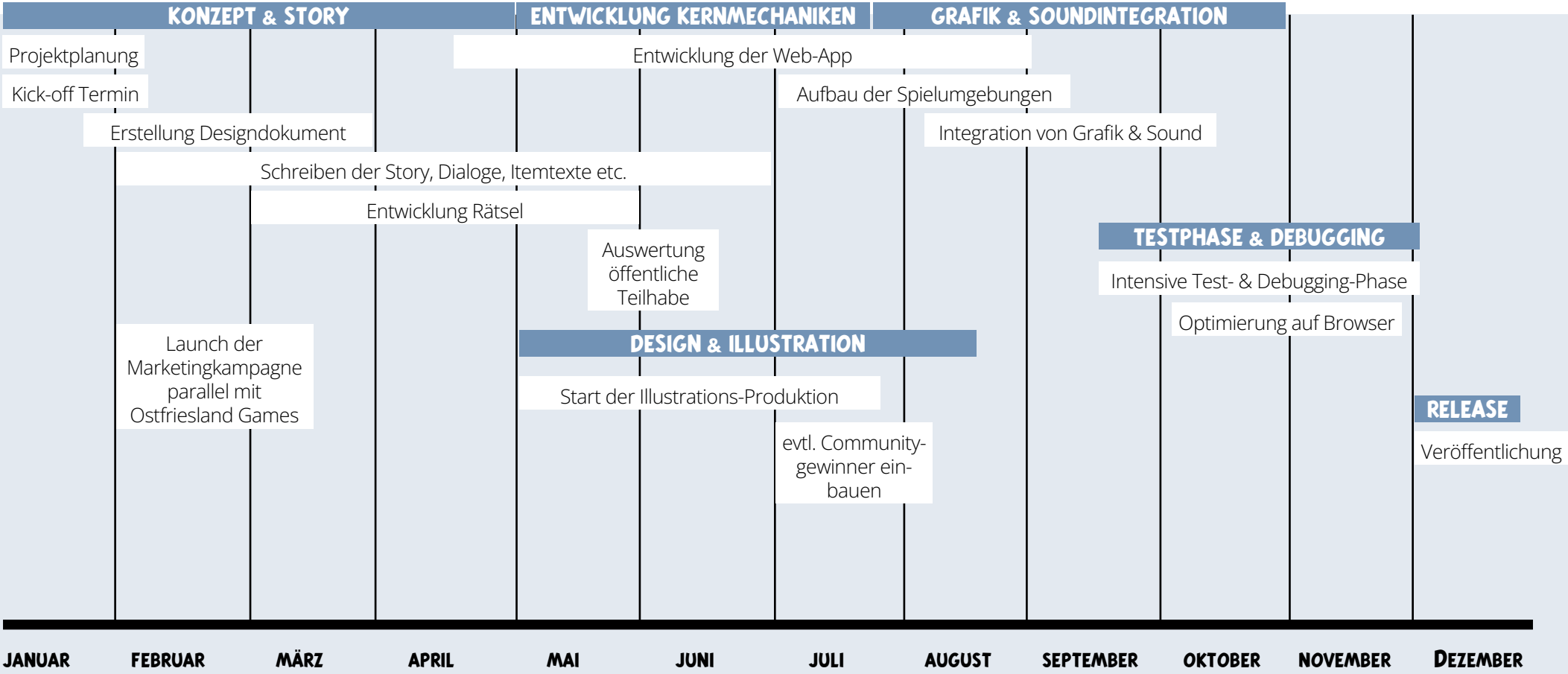
© m01n digitalagentur

2. QUALITÄT

© m01n digitalagentur

PROJEKTPLAN & MILESTONES

Wir arbeiten mit einem klar strukturierten Projektplan, den wir im beigefügten Gantt-Chart visualisieren. So schaffen wir volle Transparenz und Nachvollziehbarkeit für alle Projektpartner. Diesen Zeitplan besprechen wir am Besten gemeinsam im Kick-off Termin, um den Plan mit allen abzustimmen.



© m01n digitalagentur

2026

TECHNISCHE UMSETZUNG

Das Spiel wird als **2D Point-and-Click-Adventure** mit vollwertigem Inventar-System, Cutscenes und Boss-Battles entwickelt. Die **browserbasierte Web-App** setzt auf maximale Zugänglichkeit – das Spiel ist direkt über die Website verfügbar, ohne Installation oder Registrierung. Das „**Click & Play**"-Prinzip sorgt für einen sofortigen Einstieg.

Die Anwendung ist für Mobile, Tablet und Desktop optimiert und lässt sich intuitiv per Maus oder Touch steuern. Über Tastatur (Tab, Pfeiltasten, Enter) ist das Spiel **barrierefrei bedienbar**.
Durch kurze Ladezeiten und ressourcenschonende Programmierung läuft es auch auf älteren Geräten flüssig. Ein Codesystem ermöglicht den Direktzugang zu bestimmten Leveln.

Die **Integration mit externen Tourismus-Webseiten** schafft eine Verbindung zwischen Spiel und regionalen Inhalten. Rätsel können auf lokale Orte, Events oder Sehenswürdigkeiten verweisen und so die touristische Infrastruktur einbinden.

Als Technologie-Stack kommt Svelte JS zum Einsatz – eine kompakte und performante Web-Engine. Die Versionierung läuft über Git. Perspektivisch lässt sich das Spiel als App für den Google Play Store und den Apple App Store portieren, etwa mittels Wrapper-Technologien wie Capacitor oder Cordova. Weitere Plattformen oder Mehrsprachigkeit sind auf Anfrage umsetzbar.



© m01n digitalagentur

TESTING & QUALITÄTSSICHERUNG

Um eine hohe Qualität sicherzustellen, setzen wir auf ein mehrstufiges Testverfahren der Spiele:

1. Interne Alpha-Tests durch unser Team (Gameplay, Rästel, Steuerung, Bugs).

2. Beta-Tests mit ausgewählten externen Testspielern aus Ostfriesland.
Fokus: Authentizität der Kultur-Elemente, Verständlichkeit der Spielmechaniken.

3. Accessibility-Checks: Lesbarkeit, Bedienbarkeit für verschiedene Zielgruppen.

Die Rückmeldungen werden dokumentiert und wenn möglich berücksichtigt.

Wir wollen nicht nur ein funktionierendes Spiel abliefern, sondern ein spielerisches Aushängeschild für Ostfriesland:

- Technisch stabil und ressourcenschonend
- Visuell ansprechend
- Emotional bindend durch Storytelling, Charaktere und regionale Sprache
- Langfristig nutzbar durch Modularität und erweiterbare Architektur

Wir investieren bewusst mehr Kreativität und Herzblut und Detailtiefe in die Ausarbeitung, **da Ebba & Fiete für uns ein Herzens- und Referenzprojekt darstellt.**

Unser Ziel: Ein Erlebnis, das nicht nur spielerisch begeistert, sondern **die Region nachhaltig und medienwirksam positioniert.**

© m01n digitalagentur

3. TEAM

© m01n digitalagentur

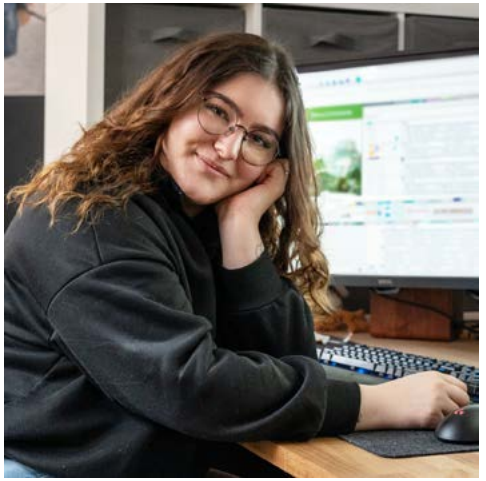
4. TEAM



Tim Bruns – Projektleitung, Programmierung, Idee



Deike Brüdigam – Illustration, Sound, Bugtesting



Julia Noormann – Projektmanagement, Grafik, Web



Ina Lichtsinn – Projektmanagement, Grafik, Web



Marrit Bokma – Grafik, Bugtesting



Jann-Hendrik Tjards – Web-App-Entwicklung



Elfi Feddermann – Bachelor of Arts Grafikdesign



Söntke Campen – Illustration

© m01n digitalagentur

4. TEAM

TIM BRUNS



Aufgabe im Team:
Entwicklung des Spielkonzepts (Charaktere, Storylines, Schauplätze, Hinweise), Zusätzliche Programmierung sowie Texterstellung für alle Spielinhalte basierend auf präziser historischer und kultureller Recherche.

Historisches Museum Aurich
Ideenfindung und Ausarbeitung. Umsetzung in c# mit unity, Shader Programmierung, Renderpipeline und Lighting. VR Experience Optimierung

Kunstschule Miraculum Aurich
Entwicklung eines interaktiven Sandkastens mit Echtzeit-Topografie-Projektion mittels Tiefensensor (2019). Konzeption und Umsetzung von drei interaktiven Transportspielen. Entwicklung von „Pingelhus VR“ (2019) in Kooperation mit dem Miraculum

Diverse Videospielprojekte
20+ Jahre Erfahrung in der Videospielindustrie
Projektleitung und Koordination der Entwicklung von Videospielen z.B „Codename Gordon“(2004), „Psychotoxic“ (2004), „Demolition Inc. „(2011).
Tony Hawk‘s Pro Skater Reihe (2000-2001), Visuelle Konzeption von Spielszenen und Abläufen sowie Spezialisierung auf Skateboard-Spielmechaniken
https://www.mobygames.com/person/102281/tim-bruns/



Psychotoxic
© m01n digitalagentur



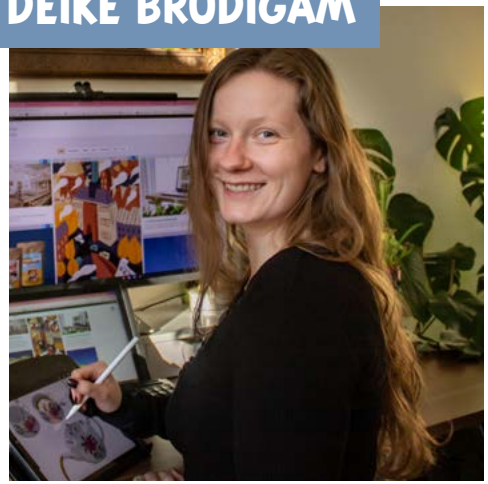
Codename Gordon - Half Life 2D



Transportspiel des Miraculum Aurich

4. TEAM

DEIKE BRÜDIGAM



Aufgabe im Team:
Texterstellung für Geschichten, Hinweise und Rätsel auf Basis historischer Recherche, Gestaltung der Benutzeroberfläche und Visualisierung von Charakteren, Orten und Gegenständen.

Historisches Museum Aurich
3D-Modellierung der Gebäude in VR. Ideenfindung und Ausarbeitung. Gestaltung und Umsetzung der visuellen Umgebung, der Atmosphäre, Beleuchtung und des gesamten optischen Erscheinungsbildes der virtuellen Stadt.

Kunstschule Miraculum Aurich
Konzeption und Umsetzung von drei interaktiven Transportspielen. Modellierung, Texturierung und Animation von 3D Objekten, Aufbau der virtuellen Landschaft, Bestücken der Level mit Assets, Vertonung und 3D-Sounddesign, Bug-Testing. Entwicklung von „Pingelhus VR“ (2019) in Kooperation mit dem Miraculum.

Tourismus-Marketing Ostfriesland
Erstellung authentischer ostfriesischer Illustrationen mit regionaltypischen Merkmalen und Persönlichkeiten, Entwicklung von Charakteren mit verschiedenen Gesichtsausdrücken und Körperhaltungen



Historische Altstadt in VR


Transportspiel des Miraculum Aurich


Illustrationen für Ostfriesland

© m01n digitalagentur

4. TEAM

JANN-HENDRIK TJARDS



Aufgabe im Team:
Web-App-Entwicklung mit Integration von Design, Inhalten und Spielmechanik sowie Durchführung von Usability-Tests und Optimierung.

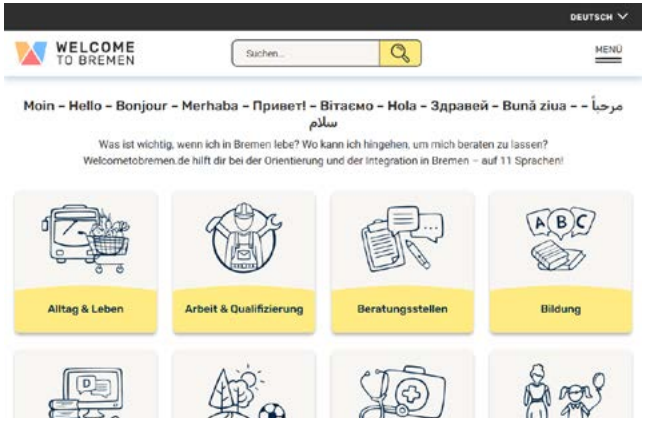
BeBe Robot - Planspiel der Pflegewissenschaften der Uni Osnabrück
Design und Programmierung der Spiele-GUI, Anbindung an Drittanbieter-API, interaktive Datenvisualisierung

Web App Welcome to Bremen - Mehrsprachige Integrationsplattform für das Land Bremen
Konzeption, gestalterische und technische Leitung,
Entwicklung

Web App Virtuelle Video/Fotokabine
Anlässlich des 3. Symposiums für Funktionelle Marine Biodiversität beautragte das AWI Bremerhaven in Zusammenarbeit mit dem Helmholz Institut Oldenburg die Entwicklung einer virtuellen Video- und Fotokabine mit Cloud Funktionen für Videohosting.



BeBe Robot

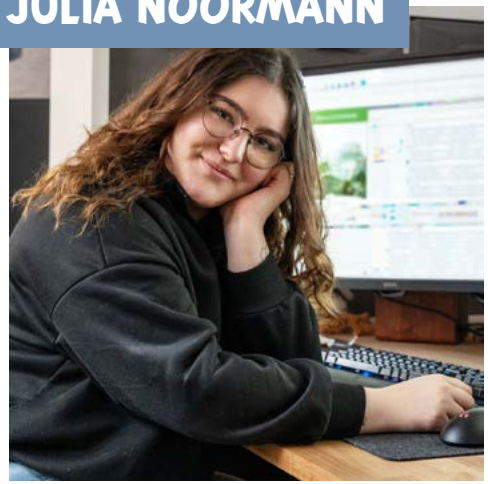


Web App Welcome to Bremen

© m01n digitalagentur

4. TEAM

JULIA NOORMANN



Aufgabe im Team:
Mitwirkung bei Rätselfindung und Texterstellung, Grafikerstellung von Charakteren, Orten und Gegenständen

Kunstschule Miraculum Aurich
Grafikerstellung verschiedener Formen und Charaktere für die Außendarstellung der Kunstschule Miraculum Aurich, Durchsetzung des CD auf verschiedensten Medien

Wimmelbildkarte Ostfriesland
Entwicklung eines Storytelling-Konzepts, bei dem jede Illustration eine eigene Geschichte erzählt. Umfangreiche Recherche und visuelle Aufbereitung von Sehenswürdigkeiten, kulturellen Besonderheiten und historischen Fakten.

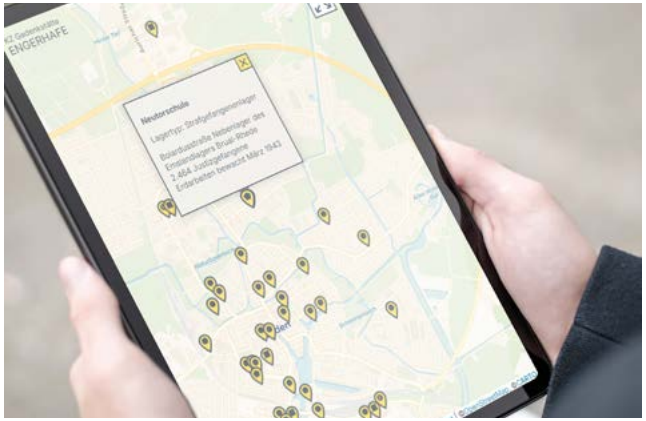
KZ Gedenkstätte Engerhafe
Gestaltung, Umsetzung und Betreuung der neuen Webseite der KZ Gedenkstätte in Engerhafe. Aufbau der Webseite, Einpflegen von Inhalten, weiterführende Betreuung.



Kunstschule Miraculum Aurich



Wimmelbildkarte Ostfriesland



Interaktive Karte und Webseite der KZ Gedenkstätte in Engerhafe

© m01n digitalagentur

4. TEAM

INA LICHTSINN



Aufgabe im Team:
Mitwirkung bei Rätselfindung und Texterstellung, Gestaltung und Aufbau der Webseite zur Vermarktung des Spiels

Kirchengemeindeverband Aurich
Design und Umsetzung einer visuell ansprechenden Gestaltung, die die Werte und Grundsätze des Kirchengemeindeverbandes mit modernem Design vereint.

Pure Wohnfreude
Entwicklung, Gestaltung und Umsetzung eines Corporate Designs für den neu gegründeten Haushaltsservice. Unterstützung bei Formulierungen und Texten.

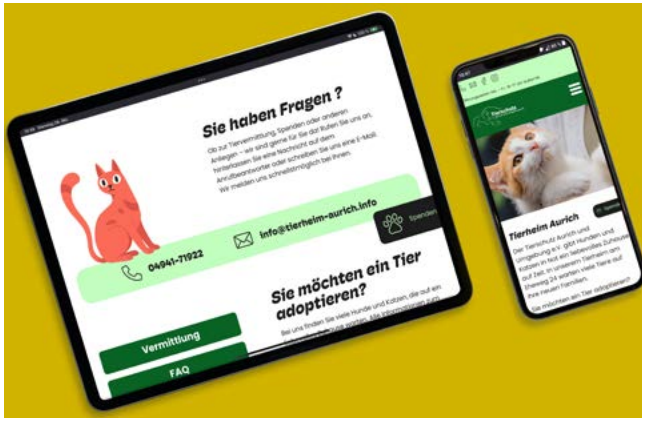
Tierheim Aurich
Gestaltung, Umsetzung und Betreuung der neuen Webseite des Tierheims Aurich. Einbindung von diversen custom Funktionen, damit die Mitarbeiter des Tierheims ihre Schützlinge problemlos selbst einpflegen können.



Gestaltung Kirchengemeindeverband Aurich



Webseitengestaltung Pure Wohnfreude



Webseite Tierheim Aurich

© m01n digitalagentur

4. TEAM

Aufgabe im Team:
Charakterdesign, Mitwirkung bei Rätselfindung und Texterstellung

ELFI FEDDERMANN

B. A. GRAFIKDESIGN



Tailored Emotional Digital intelligence (TEDi)
Entwicklung ganzheitlicher Marken und Konzepte mit Fokus auf Story, Zielgruppenansprache und visueller Wiedererkennbarkeit.

mi: Charakterdesign
Starkes Character Design mit Erfahrung in figurlicher Gestaltung, Expressivität und anschließender Animation für den Einsatz in digitalen Medien.

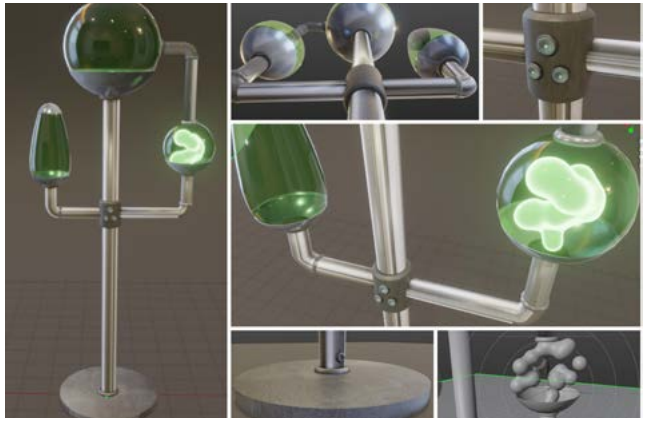
3D Visualisierung und Produktentwicklung
3D-Gestaltungskompetenz mit Schwerpunkt auf realistischer Visualisierung und formstarker Produktentwicklung.



TEDi



Character Design mi



Interaktive Karte und Webseite der KZ Gedenkstätte in Engerhafe

© m01n digitalagentur

FAZIT

© m01n digitalagentur

STÖRTEBEKER DIGITAL

Wir schaffen ein narratives Abenteuer, das ostfriesische Kultur lebendig macht und emotional nachhallt. Ebba und Fiete – wie Ebbe und Flut – führen Spieler durch authentische Point-and-Click-Geschichten voller Humor, Geschichte und Herz. Die 13-jährige Touristin und der pensionierte Ostfriese müssen zusammenarbeiten, um die entführten Ritter der Teerose zu retten – einen jahrhundertealten Geheimbund, der Ostfrieslands Seele beschützt.

Das Spiel vermittelt Plattdeutsch auf spielerische Weise durch Wortkämpfe im Monkey-Island-Stil. Charaktere sprechen im Dialekt, Spieler lernen Redewendungen und Wortspiele wie „Schlothüssi“ für Nilpferd – mit dem typisch ostfriesischen Humor, der die Region ausmacht. Jeder Boss-Kampf wird zum Spracherlebnis.

Durch den Charakterwechsel zwischen Ebba (Technik, moderne Welt) und Fiete (Plattdeutsch, Geschichte, Traditionen) entsteht eine Spielmechanik, die den Generationenkonflikt produktiv macht:

Beide müssen voneinander lernen, um gemeinsam erfolgreich zu sein. Das ist nicht nur unterhaltsam, sondern thematisch perfekt für ein Spiel über Kulturerhalt.

Das Spiel funktioniert eigenständig, entfaltet sein volles Potenzial aber im Zusammenspiel mit den Ostfriesland Games:

© m01n digitalagentur

FAZIT

Die Ostfriesland Games liefern den schnellen, viralen Einstieg mit Arcade-Action.
Das Störtebeker-Spiel bietet narrative Tiefe, längeres Verweilen und emotionale Bindung an Land, Leute und Sprache.

Beide Projekte ergänzen sich perfekt:
Action und Erzählung, Tradition und Moderne, Spaß und Tiefgang.
Die technische Infrastruktur wird geteilt, das Marketing eng verzahnt – von der Website über Social Media bis zu regionalen Events.
Diese Doppelstrategie maximiert Reichweite, Wiedererkennungswert und nachhaltige Wirkung für den Tourismus.

Wir freuen uns darauf, dieses Projekt gemeinsam umzusetzen!

DAS WIRD EIN PROJEKT, GEGOSSEN AUS LIEBE UND LEIDENSCHAFT!



© m01n digitalagentur