

# **The Ostworld Story AG (tOWS)**

Ein narratives Betriebssystem für Märkte, Bewegung und  
Bedeutung.

### Blick des Gründers

Ich bin der Kunde von morgen – und entwickle den Markt, den ich selbst brauche.

Mein Startpunkt ist Nordwestbrandenburg, wo ich ein soziales Netzwerk wie ein neuronales System trainiere – im realen Gelände.

Ziel: ein Kontext-GPS für unternehmerische Bewegung.

### Was wir bauen

tOWS ist ein narratives Betriebssystem für Regionen, Institutionen und Innovationscluster.

Sechs funktionale Schnittstellen – die sogenannten Medialen – eröffnen strukturierte Ideenmärkte und neue Rollen.

## Die sechs Module (A–F)

A – Designation Game: Ideenwettbewerb + strukturierte Rollenzuteilung

B – Cinema Ossiwood: Storycasting + audiovisuelle Marktanbindung

C – Digitales Siedlungswesen: Zeitbasierte Raumvergabe + Token-Logik

D – Hafenwirtschaft: Echtzeit-Auftragsmärkte + Infrastrukturlogik

E – Forschungsentertainment: Game-basiertes Lernen + Kalenderformate

F – Freiforschermarine (FFM): Fokusgruppe + Entwicklung zukünftiger Kundschaft

### Problem & Potenzial

Der Kunde von morgen findet keinen Ort für komplexes Eigeninteresse.

Märkte optimieren für Konsum, nicht für Richtung.

Regionale Intelligenz ist vorhanden, aber nicht angebunden.

→ tOWS verwandelt dieses Ungleichgewicht in navigierbare Strukturen.

### Unsere Lösung

Wir verbinden Narration, Funktion und Struktur zu einem System:

- Orientierung durch Kontextanalyse
- Kapital durch strukturierte Storyentwicklung
- Wachstum durch gestaltete Bewegung

### Geschäftsmodell

- Lizenzierung von Formaten und Spielfeldern
- Rollen- und Namensvergabe als symbolische Marktanteile
- White-Label-Narrative für Regionen und Institutionen
- Tokenisierung von Zeit, Raum und Rolle (perspektivisch)

### Technologie & Protokolle

- Kontext-GPS (mit Whenigo) in Entwicklung
- lingua franca optical als Interfacesprache
- Pfadintegraler Eventkalender
- Navigationsprotokolle und Story-Logging im Aufbau

#### MVP & aktueller Stand

- Formate entwickelt: Parlay!, Designation Game, Studiermeisterei
- Strukturkarten definiert (tOWS-Canvas, Spielfeldlogik)
- Erste Verwebung mit realem Ort: Villa Feodora (Innerer Havelkreis)
- FFM aktiviert als funktionales Co-Founder-Modell

### Teamstruktur

- Gründer mit systemischer Story- und Strukturkompetenz
- Umsetzungsstärke in Architektur, Inhalt, Format
- FFM als dezentrales Crew-System
- Unterstützende Agenturen (BxX, BxY, BxXY) einsatzbereit

### Skalierungsperspektive

- Pilotregion: Brandenburg / DACH
- Anwendungsfelder: Bildung, Kultur, Regionalentwicklung
- Global übertragbar durch narrative Anschlusslogik + modulare Formate

### Kapitalbedarf & Einsatz

Zielvolumen: 250.000–400.000 EUR

Verwendung:

- Aufbau Crew & Rollennetzwerk
- Technologische Basis (Kontext-GPS, Protokollschicht)
- Markteintritt & Storypositionierung
- Lizenzsystem & audiovisuelle Startformate

### Wachstumsformel

Verbindung durch Spiel.

Erkenntnis durch Darstellung.

Kapital durch Richtung.

tOWS ist kein Produkt – sondern Infrastruktur für Zukunftsfähigkeit.

Ein Werkzeug für die nächste Kundschaft.

Ein Kompass für alle, die sich aufmachen wollen.