

# RÄTSELDESIGNERIN & AUTORIN

Annekatriin Baumann



Experience - App



CRIME LETTERS  
DYSTURBIA



Rätselmechaniken + Leistungen



ESCAPE  
MANGA  
LORD RUTHERFORDS SCHATZ



## KONTAKT

[kontakt@annekatrinbaumann.de](mailto:kontakt@annekatrinbaumann.de)

0176 64 35 73 15

[www.annekatriinbaumann.de](http://www.annekatriinbaumann.de)



# RÄTSELMECHANIKEN + LEISTUNGEN



## ENTWICKLUNG VON RÄTSEL + SPIELMECHANIKEN

Innovative und überraschende Rätsel im Escape Room Stil und hoher Diversität:

- Sprachbasierte Rätsel
- Logisch-Mathematische Rätsel
- Visuell-Räumliche Rätsel



## RÄTSELSKIZZEN UND ANLEITUNGEN ALS LIEFERGEGENSTÄNDE



## LÖSUNGS + HINWEIS-SYSTEME

Zu allen Rätseln werden Hinweise und Lösungen erstellt, sowie bei Bedarf neue Systeme für spoiler-freies Nachschauen



## EINBETTUNG IN GESCHICHTEN

Rätsel werden individuell erarbeitet und können somit passgenau thematisiert und in vorhandene Storylines eingebettet werden.



## PÜNKTLICH + ZUVERLÄSSIG

Umfangreiche Erfahrung im Projektmanagement sowie der Definition und Einhaltung von Milestones und Deadlines.



## HOHE MEDIEN- + TECHNOLOGIE KOMPETENZ

Studierte Medientechnikerin:  
Kreatives Konzeptionieren in und für verschiedene Medien (Ebooks, Augmented/Virtual/Mixed Realities, Online, Apps, Bewegtbild)



## STORYTELLING + VERFASSEN VON TEXTEN

Freude am Erzählen führt zu spannenden Geschichten mit lebendigen Charakteren.



## KONZEPTION FÜR ALLE ALTERS- UND ZIELGRUPPEN



# LOGIKA RÄTSELBUCHSERIE

## VERLAG

Frechverlag

## EIGENE FUNKTION

Rätseldesignerin + Autorin

## AUFBAU

144 Seiten + 52 Rätsel pro Buch  
 Alle Rätsel sind unabhängig voneinander.  
 Zu jedem Rätsel gibt es zwei Hinweise + die Lösung. Die Rätsel können bearbeitet werden ohne das Buch zu zerstören oder zu beschriften.

## MEDIA

- [Buchtrailer Logika Berlin 1920](#)
- [Buchtrailer Logika London 1850](#)
- [Buchtrailer Logika Paris 1920](#)
- [Rezension Logika London/Paris/Hollywood](#)

## STORY

In jedem Logika-Titel begleitet man die Protagonisten auf ihrem Abenteuer in einer historischen Großstadt.



- >43.000** verkaufte Exemplare
- Spiegel Bestseller** Hobby & Kreativität
- 52 Rätsel pro Buch** keine Wiederholungen

- Adventskalenderbuch mit 24 auftrennbaren Doppelseiten
- Die Flusterkeipe
- itzel dich durch spannende Jahrzehnte t der erfolgreichen **611A**-Reihe
- HINWEISE UND LÖSUNGEN** Eigenes Hinweis + Lösungssystem zum spoilerfreien Nachschauen
- DER TATOWIERTE**

# CRIME LETTERS

## VERLAG

Homunculus Spiel Verlag

## EIGENE FUNKTION

Rätseldesignerin

## AUFBAU

Brief-Abo: 4 Briefe pro Monat, jeweils mit gedrucktem Story-Teil und Rätselelementen - Hinweise + Lösungen auf der Webseite

## MEDIA

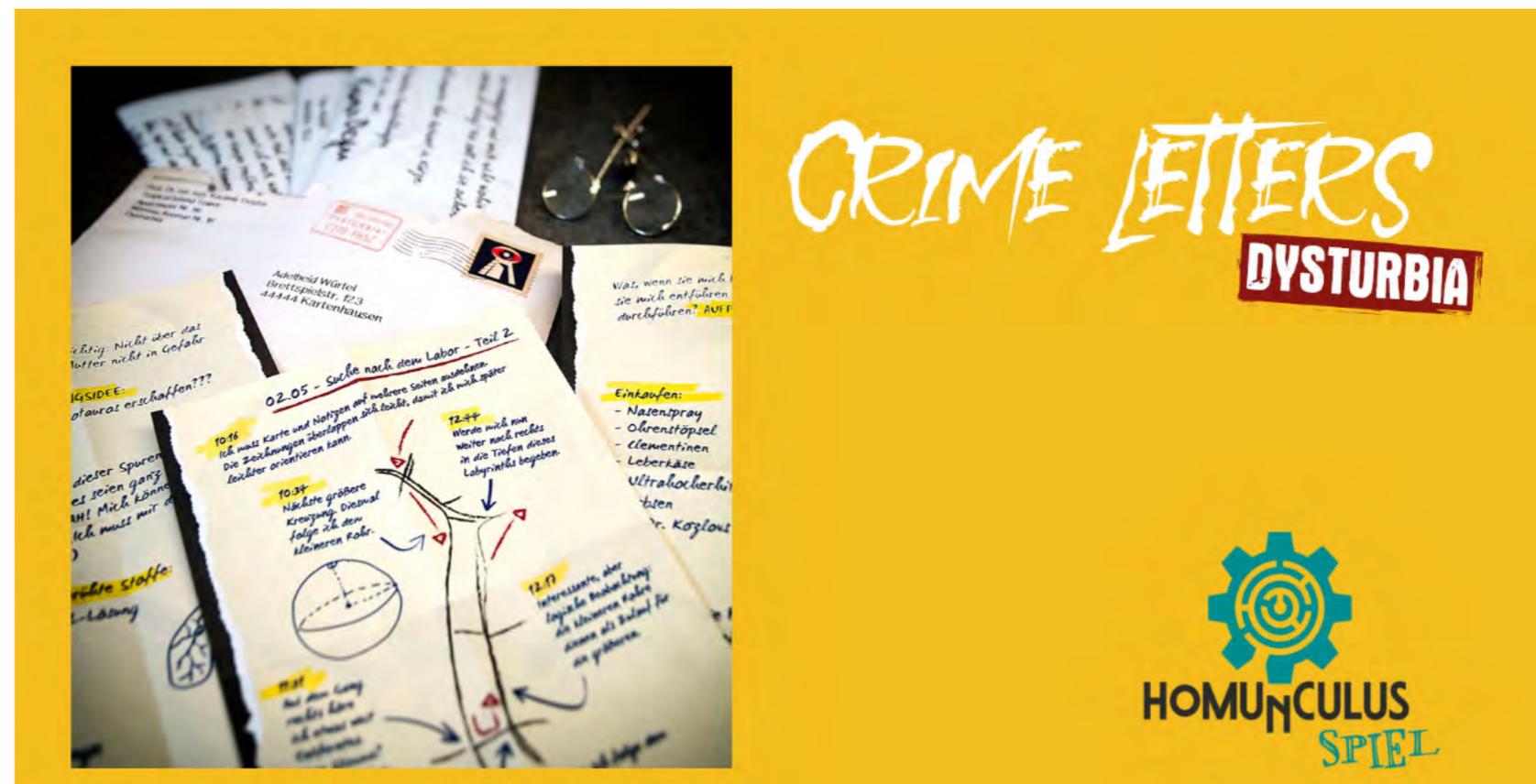
[Trailer zum CrimeLetter September 2021](#)

[Trailer zum CrimeLetter Juli 2021](#)

[CrimeLetters Spielvorstellung von Hunter & Cron](#)

## STORY

Pro Monat wird ein zusammenhängender Kriminalfall, der in der fiktionalen Stadt Dysturbia spielt, erzählt.



- ca. 1.500 Ermittler pro Monat
- Individualisierte Ansprache in den Briefen
- umfangreiches Material in den Briefen



# CRIME LETTERS ADVENTSKALENDER

## VERLAG

Homunculus Spiel Verlag

## EIGENE FUNKTION

Autorin & Rätseldesignerin

## AUFBAU

Adventskalender in der Form von 24 Briefe in einer Box. Zusätzlich zu den Briefen gibt es mehrere digitale Live-Events im Verlauf des Dezembers

## MEDIA

[Kickstarter-Kampagne mit Video](#)  
[Live-Event auf funklust.de](#)

## STORY

Ein luxuriöser Schoko-Adventskalender ist in der düsteren Metropole Dysturbia in aller Munde - bis es einen mysteriösen Zwischenfall gibt: Ein Junge leert die ganze Schokolade in einem Zug und wird daraufhin mit schweren Vergiftungserscheinungen ins Krankenhaus eingewiesen.



**3.000** verkaufte Exemplare

**KickStarter Kampagne** mit 36.039€ von 781 Unterstützern

**Individualisierte Ansprache** in den Briefen



# ESCAPE MANGA - LORD RUTHERFORDS SCHATZ

## VERLAG

Frechverlag

## EIGENE FUNKTION

Rätseldesignerin

## AUFBAU

Manga-Comic, der von hinten nach vorne gelesen wird und mehrere Escape-Rätsel enthält

## MEDIA

[Blick ins Buch](#)

## STORY

Eigentlich wollte Margaret Octavia Feathers nur Urlaub machen im Sommerhaus eines Antiquitätenhändlers. Bald hat sie jedoch vom Gastgeber den Auftrag angenommen, ein verschwundenes Kästchen zu finden, das zu seinen zuletzt erworbenen Schätzen gehört. Hauptverdächtiger ist sein ehemaliger Kammerdiener, der zur gleichen Zeit verschwunden ist. Viele Hinweise im Haus deuten jedoch darauf hin, dass noch mehr dahintersteckt.

Mo und ihr Assistent gehen den Spuren nach und entdecken dabei ein größeres Geheimnis.



# TATORT EXPERIENCE APP

## AUFTRAGGEBER

SWR - X-Lab

## EIGENE FUNKTION

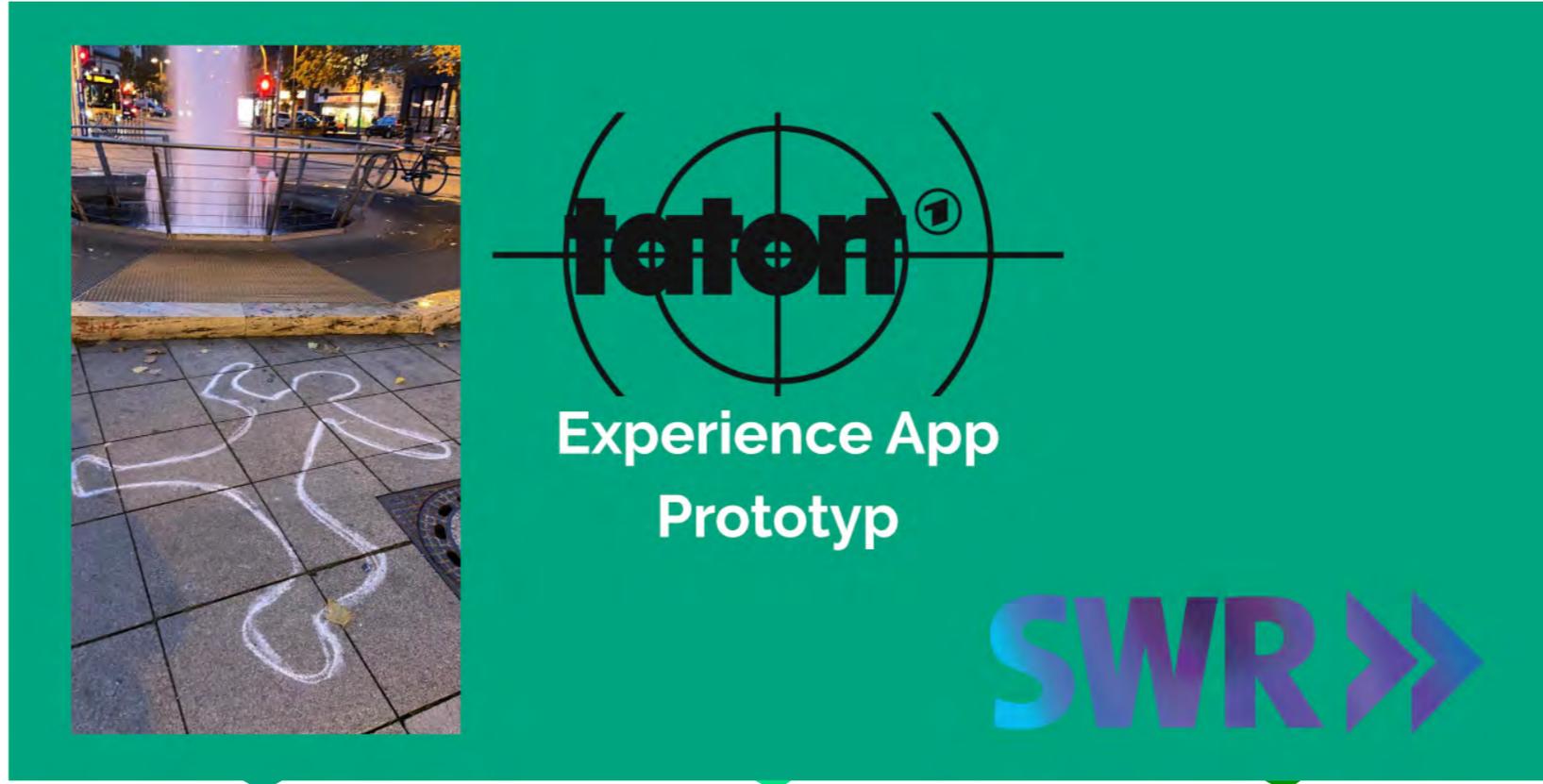
Rätselautorin

## AUFBAU

Prototyp für eine ortsbasierte, immersive Rätselapp unter der tatort Marke.  
Das Spielerlebnis dauert circa 90 Minuten und schickt die Spieler:innen auf einen aussichtsreiche Rundweg durch Stuttgart Süd.  
Die Spieler:innen unterstützen Kommissar Lannert bei den Ermittlungen. Sie bekommen Sprachnachrichten, Bilder, Links und weitere Beweismaterialien direkt auf ihr Handy geschickt.

## STORY

Emilia Frey wird tot am belebten Marienplatz in Stuttgart aufgefunden. Ihr Tod stellt die Stuttgarter Polizei vor Rätsel, denn auch ihr Urgroßvater wurde in diesem Stadtviertel vor fast 100 Jahren umgebracht - der Mord wurde nie aufgeklärt.



# LOGIKA ADVENTSKALENDERBOXEN

## VERLAG

Frechverlag

## EIGENE FUNKTION

Autorin & Rätseldesignerin

## AUFBAU

Blechdosen, die 24 Rätselkarten, Sticker und einen großen Stadtplan enthalten.  
Auf den Karten befindet sich auf der Vorder- und Rückseite jeweils ein Rätsel - insgesamt 48 Rätsel pro Dose..

## STORY

In jedem Logika-Titel begleitet man die Protagonisten auf ihrem Abenteuer in einer historischen Großstadt.



Erfolgreiche Zweit-Verwertung der beiden erfolgreichsten Logika-Bücher als Adventskalender.



# VITA - ANNEKATRIN BAUMANN

geb. am 31.05.1989 in Bühl (Rastatt)

## ARBEIT

seit 2018

freiberufliche Rätseldesignerin und Autorin

- 7 Buchveröffentlichungen (mehrfache Platzierung auf der Spiegel Bestsellerliste Kategorie Hobby)
- 4 Adventskalender
- Multimediale Rätselprojekte unter Einbindung verschiedener Technologien

2018-2022

Projektleitung bei der Medien und Filmgesellschaft BW

- eigenverantwortliche Leitung mehrerer Förderprogramm im Bereich der Kreativ- und Kulturwirtschaft

2015-2018

Projektleitung beim Höchstleistungsrechenzentrum der Universität Stuttgart

## STUDIUM

2016

Electronic Media - Master of Arts  
Hochschule der Medien Stuttgart

2012

Audiovisuelle Medien - Bachelor of Engineering  
Hochschule der Medien Stuttgart

## SOFTWARE

Microsoft

Office

Adobe

Photoshop, Indesign

Kommunikation

Discord, Slack, Zoom, Teams

## SPRACHEN

Englisch

fließend

Spanisch

Grundkenntnisse

## INTERESSEN

Popkultur

Science Fiction, Brettspiele, Videogames, Fantasy

Kunsthandwerk

Linoldruck, Münzsägerei

Technik

Mikrocontroller

## MEDIA

[Remain Resilient - Interview zu Rätseldesign & Resilienz](#)

[Northern True Crime - Podcast zur Arbeit als Rätseldesignerin](#)



# RÄTSELDESIGNERIN & AUTORIN

Annekatriin Baumann



ENTWICKLUNG VON RÄTSEL-  
+ SPIEL-MECHANIKEN



RÄTSELSKIZZEN + ANLEITUNGEN  
ALS LIEFERGEGENSTÄNDE



LÖSUNGS + HINWEIS-SYSTEME



EINBETUNG IN GESCHICHTEN +  
STORYLINES



PÜNKTLICH + ZUVERLÄSSIG



HOHE MEDIEN- + TECH-  
NOLOGIE KOMPETENZ



STORYTELLING + VERFAS-  
SEN VON TEXTEN



KONZEPTIONEN FÜR ALLE  
ALTERSGRUPPEN

[kontakt@annekatrinbaumann.de](mailto:kontakt@annekatrinbaumann.de)

0176 64 35 73 15

[www.annekatriinbaumann.de](http://www.annekatriinbaumann.de)

