



GAMES AND INDUSTRY APPLICATIONS

YES, WE MAKE BOTH.

“

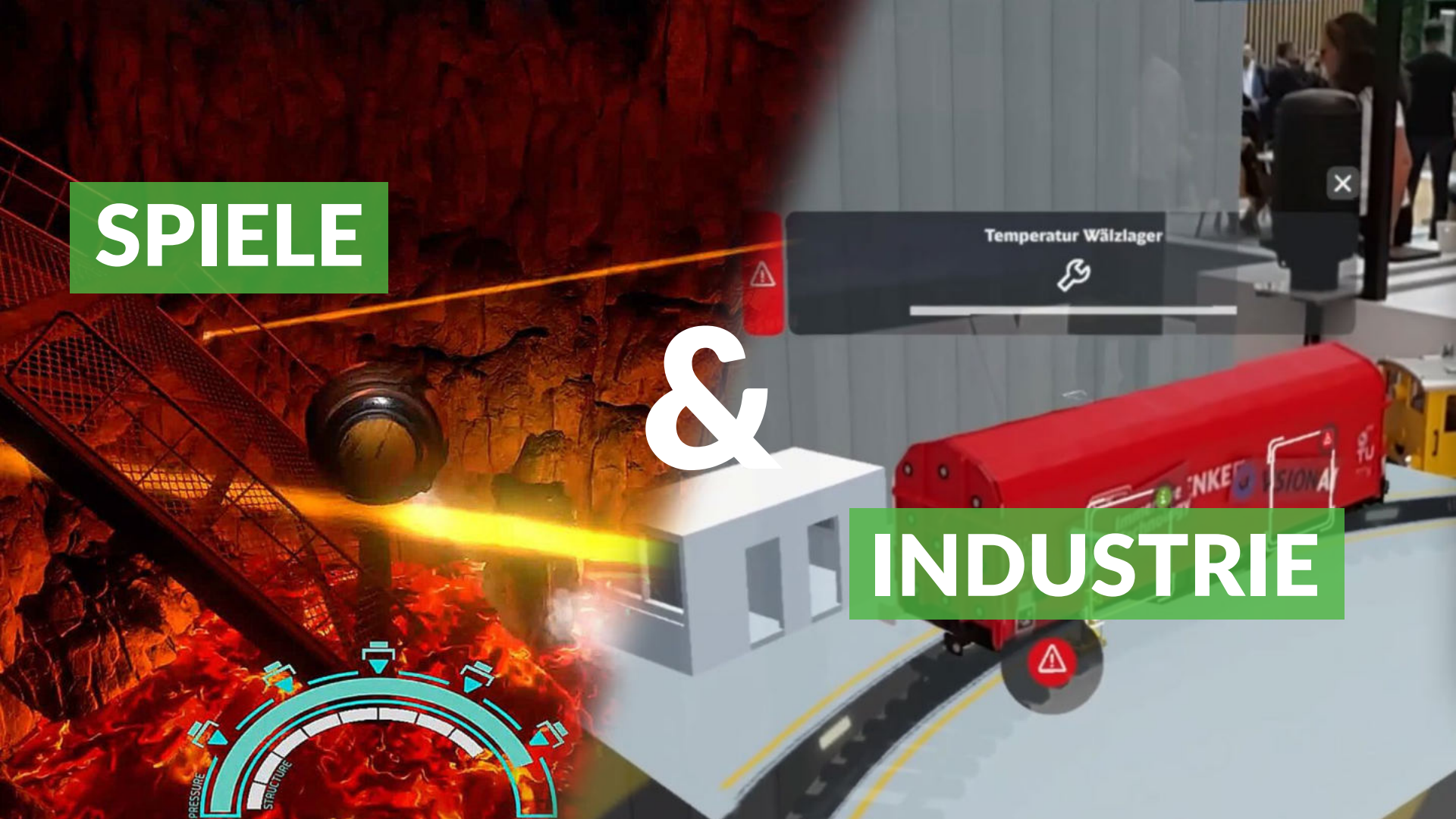
WHY NOT BOTH?

”

SPIELE

&

INDUSTRIE



Temperatur Wälzlager



BINARY IMPACT

IT Unternehmen aus dem Westerwald (Rheinland-Pfalz).



JENS WIECHERING



SEBASTIAN POHL

BRIEF HISTORY

Wo kommen wir her?



1987

Gründung

Consus EDV Beratung GmbH

Großrechenzentren



2016

Umfirmierung

Binary Impact GmbH

Softwareentwicklung

Eventtechnik

3 Mitarbeiter



2019

Release "Beam"

8 Mitarbeiter



2024

Weitere Spielprojekte

Weitere Industrieprojekte

14 Mitarbeiter

BINARY IMPACT

Seit vielen Jahren starker Partner für Industrie- und Gamingbranche.



FORSCHUNG UND ENTWICKLUNG

Binary Impact ist ein Inhabergeführtes IT-Unternehmen aus Rheinland-Pfalz.



KOMPETENT UND BERATUNGSSTARK

Unser erfahrenes Team arbeitet lösungsorientiert.



UP TO DATE

Marktrelevantes sowie aktuelles Methoden- und Technologiewissen.



GAMING UND INDUSTRIE

Support und Unterstützung der Indie-Szene und Gamesbranche sowie Umsetzung von vielseitigen Industrieprojekten.

WAS UNS AUSMACHT:

Etwas Detailreicher



ALLGEMEINE SOFTWARE-ENTWICKLUNG

- Maßgeschneiderte Softwarelösungen
- Komplexe 2D/3D-Anwendungen mit Echtzeitrendering



ENTWICKLUNG VON COMPUTERSPIELEN

- Mehrere eigene Titel
- Unterstützung von Fremdproduktionen



VR/AR

- Anwendungen im Bereich Virtual- und Augmented Reality
- Technologietransfer aus der Gameindustrie



VERANSTALTUNGSTECHNIK

- Langjährige Erfahrung in der Veranstaltungs- und Fernsehbranche
- Individuallösungen für Ton, Bild und Livestream



VISUELLE EFFEKTE

- Visuelle Effekte im Video- als auch im Gamebereich
- Greenscreen-Bearbeitung und 3D-Animationen



BERATUNG UND UNTERSTÜTZUNG

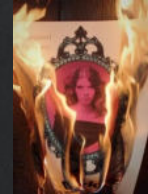
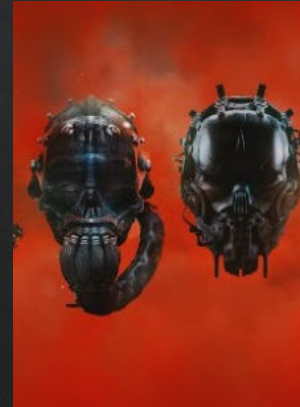
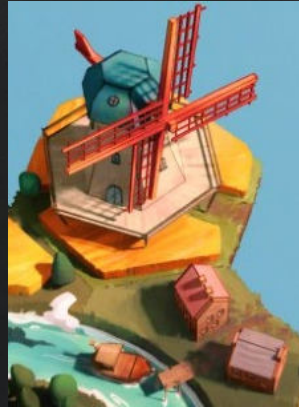
- Unterstützung unserer Kunden bei der Umsetzung ihrer Projektideen



(Leider nicht vollzählig.)

WER SIND WIR:

**EIN TEAM MIT
JAHRELANGER
ERFAHRUNG UND
EINZIGARTIGEM
SKILLSET**



“

WAS IST EIGENTLICH UNITY?

”



Unity®



UNITY IST EINE GAME ENGINE.



EINE GAME ENGINE IST EIN WERKZEUG FÜR DIE ERSTELLUNG VON INTERAKTIVEN INHALTEN.



60% DER MOBILE GAMES BASIERT AUF UNITY. 90% VON ALLEM VERFÜGBAREN VR CONTENT



GAMES

PROJEKTBEISPIELE

Kurze Vorstellungen von umgesetzten Projekten



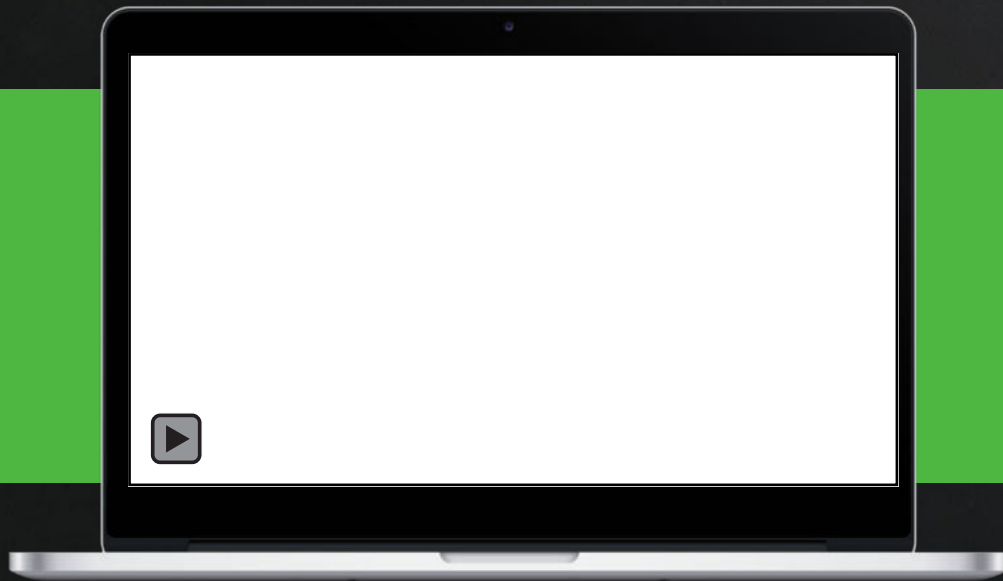
PROJEKT: JUMPSHIP

Beim Spiel Somerville halfen wir dem Entwicklerstudio Jumpship bei der Optimierung des Codes, um die Ladezeiten bei der Xbox-portierten Version drastisch zu verkürzen (Loadingtime Optimization)

- i** **Co-Development:** Beim Co-Dev werden externe Entwickler mit Expertenwissen zu einem Projekt hinzugezogen.

PROJEKTBEISPIELE

Kurze Vorstellungen von umgesetzten Projekten



PROJEKT: BEAM

Beam ist ein Precision-Plattformer mit Puzzle-Elementen und 30 Level. Der Protagonist Martin gerät mit seiner runden Rettungskapsel MARBLE in ein Abenteuer und versucht nach Hause zu kommen.

i Preisverdächtig: Beam gewann 2021 den German Dev Days Indie Award für den besten Ton und Sound.

PROJEKTBEISPIELE

Kurze Vorstellungen von umgesetzten Projekten



PROJEKT: STORYTIMES

Storytimes ist eine Tablet-App für Kinder von 6-10 Jahren. Kinder (und Eltern) können kindgerechte Abenteuer in bestimmten Situationen erleben, die mit kleinen Lernspielen die Geschichte weiter erzählen. Die Abenteuer können via DLC erweitert werden.

i **Kindgerecht:** Für das kindgerechte narrative Design konnten wir Frau Dr. Melanie Pohl als Beraterin gewinnen

PROJEKTBEISPIELE

Kurze Vorstellungen von umgesetzten Projekten



PROJEKT: PARKING WORLD

In Parking World baut die spielende Person ein Parkhaus und managed die ganzen Prozesse, die dazu gehören. Personal, Wartung, Erweiterungen. Parking World gehört zu der Gruppe nischiger City-Building-Games.

i **Technologietransfer:** Der Kern von Parking World stammt aus einem Projekt für Autonomes Parking.



INDUSTRIE

PROJEKTBEISPIELE

Kurze Vorstellungen von umgesetzten Projekten



KUNDEN: CARIAD

Entwicklung einer Software zur Erstellung von virtuellen Parkhäusern zum Training einer KI für autonome Fahrzeuge.

i Technologietransfer: Aus diesem Projekt entwuchs das Game Parking World.

PROJEKTBEISPIELE

Kurze Vorstellungen von umgesetzten Projekten



KUNDE: DEUTSCHE BAHN AG

Entwicklung einer mobile App für Navigation für Fahrgäste an Bahnhöfen.

i Spatial Anchor: Wir nutzen Spatial Anchors für Indoor-Navigation.

PROJEKTBEISPIELE

Kurze Vorstellungen von umgesetzten Projekten



KUNDE: DEUTSCHE BAHN AG

Erstellung einer Augmented Reality Lösung zum Training von Fachpersonal aus dem Bereich Instandhaltung und Reparatur.

i AR: Dieses Projekt setzten wir für Microsofts "Holo-Lens" um.

PROJEKTBEISPIELE

Kurze Vorstellungen von umgesetzten Projekten



KUNDE: KORTMANN GMBH

Entwicklung einer Applikation zur Berechnung von vorgefertigten Betonteilen im speziellen Einsatzgebiet.

i **Browserbasiert:** Für den mobilen und einfachen Einsatz nutzen wir WebGL.

PROJEKTBEISPIELE

Kurze Vorstellungen von umgesetzten Projekten



KUNDE: KORTMANN GMBH

Entwicklung einer Applikation zur Berechnung von vorgefertigten Betonteilen im speziellen Einsatzgebiet.

i CAD: Computergestütztes Erstellen von Zeichnungen.

PROJEKTBEISPIELE

Kurze Vorstellungen von umgesetzten Projekten



PROJEKT: CARVE-DL

Für das Forschungsprojekt aus dem Bereich digitale Forensik erstellen wir die Schnittstelle zwischen den von der KI bereitgestellten Daten und den Nutzern.

i **Forschung:** Dieses Projekt erarbeiten wir mit DFKI und dem LKA/BKA zusammen.

PROJEKTBEISPIELE

Kurze Vorstellungen von umgesetzten Projekten



PROJEKT: CARVE-DL

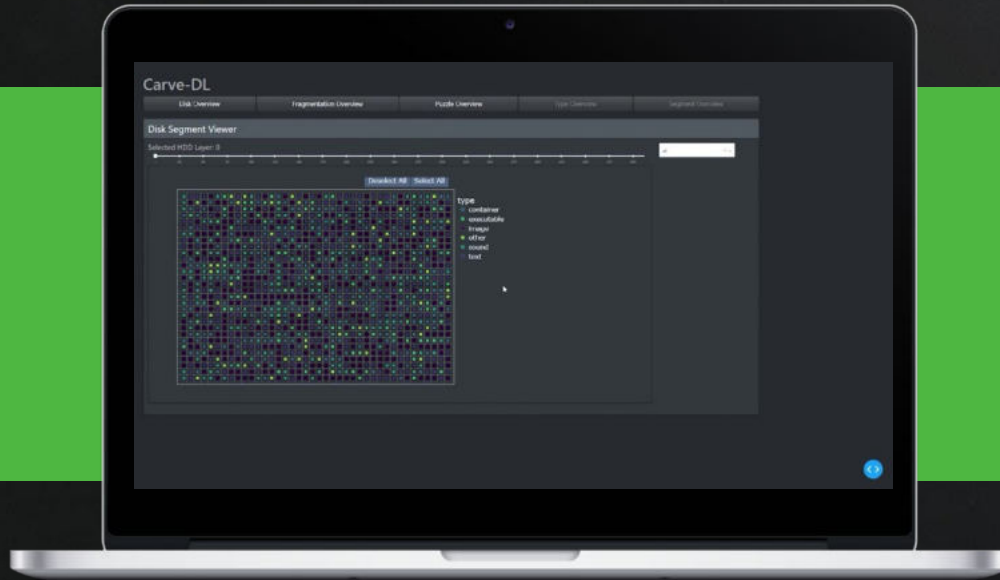
Für das Forschungsprojekt aus dem Bereich digitale Forensik erstellen wir die Schnittstelle zwischen den von der KI bereitgestellten Daten und den Nutzern.



Forschung: Dieses Projekt erarbeiten wir mit DFKI und dem LKA/BKA zusammen.

PROJEKTBEISPIELE

Kurze Vorstellungen von umgesetzten Projekten



PROJEKT: CARVE-DL

Für das Forschungsprojekt aus dem Bereich digitale Forensik erstellen wir die Schnittstelle zwischen den von der KI bereitgestellten Daten und den Nutzern.

i **Forschung:** Dieses Projekt erarbeiten wir mit DFKI und dem LKA/BKA zusammen.

PROJEKTBEISPIELE

Kurze Vorstellungen von umgesetzten Projekten



PROJEKT: CARVE-DL

Für das Forschungsprojekt aus dem Bereich digitale Forensik erstellen wir die Schnittstelle zwischen den von der KI bereitgestellten Daten und den Nutzern.



Forschung: Dieses Projekt erarbeiten wir mit DFKI und dem LKA/BKA zusammen.

WEITERE FRAGEN?

“

**... HABE ICH EIGENTLICH
ERWÄHNT, DASS WIR NOCH
OFFENE STELLEN HABEN?**

”

JENS WIECHERING



GLOBAL GAME JAM 2024
26.01 - 28.01.2024
TZK KOBLENZ



ANMELDUNG SOWIE MEHR INFOS UNTER [GGJ-KOBLENZ.DE](https://ggj-koblenz.de)

JENS WIECHERING

Gründer der Binary Impact mit über 12 Jahren Erfahrung in Unity 3D bei der Durchführung von industriellen Projekten. 15+ Jahre Erfahrung in Theater-, Film und TV-Produktionen sowie Movie Lighting.



JENS WIECHERING



JENSW@BINARYIMPACT.DE



+49 171 17 89 257



WWW.BINARYIMPACT.DE



BINARY IMPACT GMBH
SÜDSTRAÙE 24
56412 NIEDERELBERT

WIE ERREICHT IHR UNS?



WWW.BINARYIMPACT.DE/LINKS



KONTAKT@BINARYIMPACT.DE



+49 2667 75 69 877



WWW.BINARYIMPACT.DE



BINARY IMPACT GMBH
SÜDSTRASSE 24
56412 NIEDERELBERT