

# BINARY IMPACT GMBH



# ÜBERSICHT

Die Binary Impact GmbH ist ein inhabergeführtes Unternehmen mit einer über 30-jährigen Historie. 1987 mit dem Ziel gegründet, Beratungs- und Entwicklungsdienstleistungen anbieten zu können, erfolgte 2016 ein Generationenwechsel mit einer teilweisen Neuausrichtung sowie der Wahl eines neuen Namens. Zusätzlich zu den Dienstleistungen im Banken- und Großrechnersegment können wir seitdem auch maßgeschneiderte Soft- und Hardwarelösungen für verschiedene Branchen anbieten. Umfangreiche Leistungen für die Fernseh- und Veranstaltungstechnik gehören ebenfalls dazu.

## HISTORISCHES

Die Binary Impact GmbH wurde 1987 von Norbert Wiechering unter dem Namen „Consus EDV Beratung GmbH“ gegründet. Diese betreute mehrere Jahrzehnte hinweg Firmen aus dem Bereich Großrechnerrechenzentren. Neben der eigentlichen Entwicklung von spezieller Software, waren auch die Planung, Betreuung und Leitung umfangreicher Projekte ein wichtiger Bestandteil der Consus EDV Beratung. Den Großteil des Kundenstamms machten dabei namhafte Banken aus.

2016 erfolgte durch die Übergabe an Jens Wiechering ein Generationenwechsel. Zusätzlich wurde Sebastian Pohl zum geschäftsführenden Gesellschafter ernannt, sodass nun drei Personen das Gesicht der Firma bilden. Durch die zusätzlichen Arbeitsgebiete von Sebastian Pohl und Jens Wiechering wurde das Portfolio der angebotenen Dienstleistungen deutlich erweitert. Im Zuge dieser Neustrukturierung wurde ein neuer Name für die Gesellschaft beschlossen: Binary Impact GmbH.

Durch das neu erworbene Skillset wurde auch das Profil der neuen Binary Impact erweitert: Zusätzlich zu der Betreuung von Großrechnerprojekten kann die GmbH auch weitreichende Leistungen in der allgemeinen Softwareentwicklung vor allem Echtzeitrendering sowie der Planung und Durchführung von Events vielfältiger Größenordnungen anbieten.

Durch das persönliche Interesse der neuen Geschäftsführer bestand der Wunsch, mit Binary Impact Computerspiele „made in germany“ zu entwickeln und sich als rheinland-pfälzisches Entwicklerstudio zu etablieren.

Mit „Beam“ wurde dieses Ziel 2019 erreicht. Das Spiel wurde durch das „Bundesministerium für Digitales und Verkehr (BMVI)“ im Rahmen einer Förderung unterstützt und gewann 2021 den GDD Indie Award in der Kategorie „Bester Klang“. Das Engagement für die Spielebranche machte die Binary Impact GmbH überregional bekannt und die Vernetzung mit anderen Entwicklerstudios ermöglicht auch hier wieder die Erweiterung des Tätigkeitsfelds.

Das gesunde Wachstum der Gesellschaft spiegelt sich auch im personellen Zuwachs wider: Aus den ursprünglichen drei Gesellschaftern ist Anfang 2022 ein Unternehmen mit derzeit neun Mitarbeitern geworden.

# ALLGEMEINE SOFTWAREENTWICKLUNG

Die Entwicklung maßgeschneiderter Softwarelösungen gehört zu unseren Kerngebieten. Neben klassischen Desktop-Anwendungen entwickeln wir auch moderne Weblösungen unter Einsatz aktueller Frameworks und Programmiersprachen. Auch die Erstellung von mobilen Apps für gängige Betriebssysteme gehört zum Tagesgeschäft. Für komplexe 2D/3D-Anwendungen nutzen wir Unity für das Echtzeitrendering.

Unsere Auftraggeber sind häufig kleine und mittelgroße Unternehmen, die eine auf sie abgestimmte Lösung benötigen. Öffentliche Einrichtungen sowie Konzerne aus dem Bereich Finanzen, Automotive und Transport gehören ebenfalls zu unseren Kunden.

# ENTWICKLUNG VON COMPUTERSPIELEN

Aus persönlichem Interesse entstanden recht früh die ersten Pläne, ein eigenes Computerspiel zu programmieren. Durch dieses Projekt wurden branchentypische Tools und Entwicklerumgebungen eingeführt. Nach kurzer Zeit halfen wir anderen Entwicklerstudios bei der Umsetzung von Mobile Games für Android und iOS.

Durch die Arbeit an unserem eigenen Titel „Beam“ haben wir auch in der Spielebranche einen positiven Eindruck hinterlassen, so dass wir nationale Entwicklerstudios als Kunden gewinnen konnten, um diese bei der Umsetzung ihrer Spiele zu supporten.

# VR / AR

Bei der Umsetzung von Anwendungen im Bereich Virtual- und Augmented Reality ist die Kombination aus klassischer Softwareprogrammierung und auf Games fokussierter Entwicklung ein deutlicher Mehrwert. Dieser Technologietransfer ermöglicht uns, effiziente und interessantere Individuallösungen zu entwickeln. Dies durften wir für den Visualisierungs- und Bildungssektor bereits unter Beweis stellen.

Für große Konzerne konnten wir VR-Visualisierung verwirklichen, die diese für Schulungs- und Marketingzwecken einsetzen. Auch für Kunden im Verlagsbereich durften wir spezialisierte Einzellösungen umsetzen. Zusätzlich bieten wir White Label-Produkte im AR-Bereich an, die von Kunden frei konfigurierbar sind.



Binary Impact GmbH  
Südstraße 24  
56412 Niederelbert

[kontakt@binaryimpact.de](mailto:kontakt@binaryimpact.de)  
<https://www.binaryimpact.de>

# VERANSTALTUNGSTECHNIK

Anfragen aus der Veranstaltungs- und Fernsehbranche unterstützen wir mit klassischen Dienstleistungen sowie mit Individuallösungen. Dazu gehören professionelles Ton- und Lichtdesign für Events und Film- /Fernsehproduktionen ebenso wie die Bereitstellungen von geschultem Personal für die Bedienung. Darüber hinaus entwickeln wir maßgeschneiderte Softwarelösungen, falls bereits benutzte Anwendungen sich neuen Anforderungen nicht anpassen lassen und somit den gewünschten Funktionsumfang nicht liefern können.

Zu unseren Kunden gehören Agenturen, Künstler sowie nationale wie internationale Fernseh- und Kinoproduktionen.

# VISUELLE EFFEKTE

Sowohl im Video- als auch im Spielbereich realisieren wir für Kunden visuelle Effekte wie Greenscreen-Bearbeitung und 3D-Animationen.

Dies durften wir bereits für Fernsehsender, Medienagenturen und Künstler umsetzen.



Binary Impact GmbH  
Südstraße 24  
56412 Niederelbert

[kontakt@binaryimpact.de](mailto:kontakt@binaryimpact.de)  
<https://www.binaryimpact.de>