

Unterwegs in vielen „Realitäten“

Die Magdeburger ztainment GmbH setzt auf die endlosen Möglichkeiten von AR- und VR-Technologien

Die Räume im pulsierenden Szeneviertel am Hasselbachplatz im Herzen der Landeshauptstadt wirken noch frisch. Die Wände zieren noch nicht viele Bilder. Dafür ist das Logo von „ztainment“ überall präsent: ein Bildschirm mit einer skizzierten Konsole, was für PC und Konsolenspiele steht. Die Firma hatte noch nicht viel Zeit, es sich richtig gemütlich zu machen. Der Umzug ist noch nicht lange her. Mit frischem Elan kümmert sich das neunköpfige Team um seine Geschäftsfelder, die sich stetig erweitern. „Eigentlich könnten wir uns bereits mindestens in 3tainment umbenennen“, scherzt Bartol Ruzic. Denn: Die Schwerpunkte Software und Hardware werden hier längst ergänzt durch die Bereiche Augmented und Virtual Reality (AR, VR). Doch das Logo wird bleiben, der Name auch. Die Geschäftsfelder jedoch könnten noch viele weitere Facetten annehmen. Die Firma will in Magdeburg durchstarten.

Vor zwei Jahren heben Wolfgang Duhr und Stefan Weyl „ztainment“ in Frankfurt/Main aus der Taufe. Die Geschäftsführer packen ihr Know-how zusammen, lösen sich aus einer Firma, die bereits viele international erfolgreiche Spiele auf den Markt gebracht hat, und wagen den Sprung in die Selbstständigkeit. Sachsen-Anhalt gerät aus vielen Gründen in ihren Fokus. Die von der bmp Beteiligungsmanagement AG verwalteten IBG-Fonds, durch Mittel des Landes und der Europäischen Union finanzierte Venture Capital Fonds, beteiligen sich finanziell. „Der Weg nach Berlin ist nicht weit, es gibt hervorragende Mietobjekte und die Otto-von-Guericke-Universität ist ein wichtiger Partner“, erklärt Bartol Ruzic die Verlagerung des Firmensitzes. „Dieser Schritt war genau richtig.“

Die Gründer ziehen zunächst in ein Büro am Wissenschaftshafen und arbeiten sofort an ihrem Vorhaben, mehr in die AR und VR einzusteigen. An der Otto-von-Guericke-Universität findet das Team sehr gut ausgebildete Studenten und Absolventen sowie viele Anknüpfungspunkte für neue Projekte. Die Uni bietet neben ihren Informatikstudiengängen auch einen Schwerpunkt für Computervisualistik und weiß um die Bedeutung im VR-Bereich. Ein weiterer Vorteil: Das Fraunhofer-Institut in Magdeburg unterhält einen eigenen Forschungsweig für Virtual Engineering und bietet Synergien im industriellen Sektor. „Das Netzwerken ist hier sehr leicht und zielführend“, lobt Ruzic.

Neue Mitarbeiter rekrutiert das Gründer-Team aus Magdeburg und Umgebung. Zum Ende des Jahres sollen es 20 sein, in den Bereichen Development, Marketing und im Back-Office wird die Mannschaft in den nächsten Monaten aufgestockt, sagt Bartol Ruzic. Die Ziele sind definiert – auch was die Geschäftsfelder angeht. Die Grundpfeiler des Unternehmens bleiben die Soft- und Hardware, also die Vermarktung von Spielen und das Tüfteln an der Hardware für Gamer. Darauf bauend setzt das Unternehmen zunehmend VR ein, um „Kunden einen Mehrwert zu bieten“, wie es Ruzic formuliert. Spiele funktionieren auch losgelöst davon, können aber mit der VR-Technologie erweitert werden. Die VR- und AR-Technologie bietet für „ztainment“ überhaupt fast endlose Einsatzmöglichkeiten. Was alles möglich ist, will das Unternehmen zeigen und bündeln. Dafür geht es auch auf die Industrie und andere Branchen zu. Eine große Zukunft sagt der Development Director der Technologie in der Gesundheitsbranche voraus. „Denkbar wäre der Einsatz beispielsweise in der Chirurgie. Bei Operationen können wir den Ärzten Instrumente an die Hand geben, mit denen sie sehr präzise arbeiten und zugleich zusätzliche, virtuelle Informationen erhalten können“, so Bartol Ruzic. Krankenschwestern oder angehende Mediziner könnten die Zukunftstechnologie für Simulationen bei ihrer Ausbildung nutzen. Es passiert viel auf dem AR- und VR-Markt, das weiß man bei „ztainment“. „Es gibt viele Ansätze und Methoden, die ausprobiert werden, allerdings steckt noch vieles in den Kinderschuhen und die Technik ist oft noch sehr teuer“, weiß Ruzic. Neue Perspektiven zielgerichtet einzusetzen, mit anderen Bereichen zu verknüpfen und in die Praxis zu bringen, gehört zu den Aufgaben, die sich die Firma auf ihre Fahnen geschrieben hat.

Parallel dazu baut „ztainment“ die Basis-Geschäftsfelder weiter auf, entwickelt eigene Spiele oder steigt weiter bei Partnern in deren Spiele-Entwicklung ein. Zusätzlich behält das Unternehmen die Hardware für Gamer im Blick und tüftelt an deren Verbesserung. „Devices für Gamer“ weiter entwickeln, heißt das hier. Dahinter verbirgt sich, dass die Mitarbeiter Spiele-Zubehör wie Controller, Ladestation oder Mouse bedienerfreundlicher machen oder neu erdenken. Demnächst möchte „ztainment“ auch eine eigene VR-Brille auf den Markt bringen. „So, wie wir sie für optimal halten“, sagt der Development Director. Darauf wird natürlich auch das „ztainment“-Logo zu sehen sein – wenn es gut geht, in vielen Ländern rund um den Globus. Gut zu wissen, dass dahinter ein Unternehmen aus Sachsen-Anhalt steckt.

Diese und weitere IT-Lösungen aus Sachsen-Anhalt werden vom 20. bis 24. März in Hannover - in Halle 6 / Stand B47 auf der CeBIT 2017 präsentiert.

www.ztainment.com

Autorin: Manuela Bock

UNSERE WEBSITE VERWENDET COOKIES

Unsere Website setzt Cookies ein, um unsere Dienste für Sie bereitzustellen. Ebenfalls werden Cookies von Drittanbietern verwendet. Durch Ihre Zustimmung erklären Sie sich damit einverstanden, dass wir Cookies setzen. Sie können die Cookie Einstellungen jederzeit ändern.

17.02.2017

vorheriger Beitrag Erforderliche Cookies Diese Cookies sind für die grundlegenden Funktionen der Website erforderlich. Sie können sie daher nicht deaktivieren. Es werden keine personenbezogenen Daten erfasst oder gespeichert.

nächster Beitrag >

Funktionelle Cookies Diese Cookies ermöglichen uns die Analyse der Webseite-Nutzung, damit wir deren Leistung messen und verbessern können. Es werden keine personenbezogenen Daten erfasst oder gespeichert.

Bestätigen    

Einstellungen Cookies & Datenschutz

>

