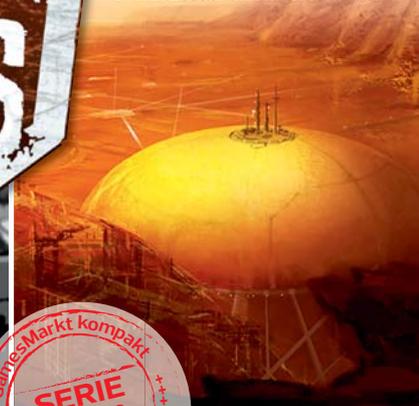




Oben (v. l.): Beren Baumgartner, Hendrik Lesser und Michael Sauer



Zeitland media & games

Von Indie- bis Triple-A-Studio – die deutsche Entwicklerszene im Porträt

STECKBRIEF

Adresse:

Mathildenstr. 10/1
71638 Ludwigsburg

Telefon:

+49 (0) 71415050565

E-Mail:

contact@zeitland.com

Web:

www.zeitland.com

Gegründet: 2010

Firmierung:

Zeitland media & games
GmbH

Management:

Beren Baumgartner

Mitarbeiter: 15

Spiele:

„Rust Raiders“, „Mars –
Interactive Novel“,
„Ritterburg“,
„Beim Kinderarzt“,
„Netwars“ (Prototyp),
„Aktiv mit MS“ (Teva)

Geschäftsmodell:

Premium Apps &
Games



Beren Baumgartners Herz schlägt transmedial. Der Managing Director von Zeitland glaubt an die kreative Verschmelzung von Film und Games. Beide Leidenschaften treiben ihn seit Kindertagen um: Einerseits kam er schon früh mit Computerspielen in Berührung, seine Eltern hatten einen Schneider-Computer daheim, auf dem u. a. „Monkey Island“ lief; andererseits träumte er davon, Regisseur zu werden. Der Impuls, kreativ mit Medien umzugehen, war ihm offensichtlich in die Wiege gelegt. So verwundert es nicht, dass er noch während des Abis sein erstes Unternehmen gründete, um mit einem kleinen Team und wenig Geld ein 3D-Action-Adventure zu stemmen. Damit scheiterte er zwar –betriebswirtschaftlich war das Vorhaben noch nicht ausgereift, und das über die ganze Welt vernetzte arbeitende Team war eine besondere Herausforderung –, dafür hatte er viel daraus gelernt, erste Gespräche mit Publishern zählten auch dazu. Kurz darauf zog es Baumgartner ins Studium. Und da er an der Filmakademie Ludwigsburg seinerzeit keinen ge-

eigneten Studiengang für Games fand, ging er nach München, wo er sich bei der SAE für Digital Animation einschrieb. Nebenbei arbeitete er als Freelancer, was ihn zu Chimera Entertainment brachte. Dort lernte er Hendrik Lesser (remote control productions) kennen – eine folgenreiche Begegnung, wie sich später zeigen sollte. Als Baumgartner dann erfuhr, dass es an der Ludwigsburger Filmakademie einen Studiengang für Interaktive Medien gab, war er nicht mehr zu halten, packte seine Sachen, bewarb sich, wurde angenommen und erwarb 2011 sein Diplom. Noch während des Studiums gründete er mit zwei Kommilitonen Zeitland. Doch schon bald darauf trennten sich ihre Wege wieder. Baumgartner hatte den Aufbau eines Unternehmens im Sinn, während sich die beiden anderen als unabhängige Freelancer besser aufgehoben sahen. Bis heute arbeiten sie zusammen. Um seinen Weg weiterverfolgen zu können, suchte Baumgartner neue Partner. Die Wahl fiel auf den technisch versierten Freund Michael Sauer und den aus Münchner Tagen vertrauten

Hendrik Lesser, dessen Firma remote control productions den Business-Development-Part übernahm. Das Trio ergänzte sich perfekt, der Gesellschafterkreis stand. Das angestrebte Unternehmenswachstum sicherten sie durch zwei Standbeine ab: Auftragsarbeiten im Games- und zusätzlich interaktive Arbeiten im Medienbereich bilden ihr Leistungsprofil, was sich auch im Firmennamen spiegelt. Zu ihren Kunden zählt Ravensburger („Ritterburg“, „Beim Kinderarzt“) ebenso wie Bosch, VW, die RMIT University und der Pharmakonzern Teva. Ihre eigenen kreativen Ideen haben sie derweil nie vernachlässigt. Mit der Interactive Novel „Mars“ (Arbeitstitel) war Zeitland auf der gamescom 2014 am Stand von Baden-Württemberg vertreten. Überhaupt haben sie „viele Sachen in der Pipeline – von Casual Games bis zu größeren Konzepten“. Und ginge es nach Baumgartner, dürften gern mehr Transmedia-Projekte darunter sein.

In der kommenden Ausgabe stellen wir **Brightside Games** vor.