

EarReality präsentiert interaktives Hörbuch in Dolby Atmos



EarReality, ein deutsches Startup für interaktive Hörbücher, hat im Rahmen der Eröffnung des neuen Dolby-Standorts in Nürnberg Ende Juni erstmals ein interaktives Hörbuch für ein Dolby-Atmos-Erlebnis im Auto vorgestellt. Die gemeinsam mit Dolby entwickelte Geschichte „Redemption“ demonstrierte eindrucksvoll die Möglichkeiten interaktiver Audioerlebnisse im Automobilsektor. Die interaktiven Hörbücher ermöglichen es den Hörer*innen, durch Spracheingaben aktiv die Handlung der Geschichte zu beeinflussen und und setzen neue Maßstäbe für immersive Unterhaltungsangebote für Fahrer.

"Redemption" nutzt die Dolby Atmos-Technologie, um ein räumliches und immersives Audioerlebnis zu bieten. In der Geschichte übernimmt der Hörer die Rolle eines Soldaten, der auf einem unerforschten Planeten gestrandet ist. Die Teilnehmer müssen während der Fahrt in einem speziell ausgerüsteten Testfahrzeug die Herausforderungen des Planeten bewältigen und dessen Geheimnisse aufdecken.

Das Besondere an "Redemption" ist die Integration von EarReality's Technologie, die es ermöglicht, die Handlung durch Sprachbefehle aktiv zu bestimmen. Die Hörer erhalten dazu Handlungsoptionen, die sie per Spracheingabe auswählen können. Diese Interaktivität verwandelt das Fahrzeug in eine dynamische Erzählwelt, wobei

die Dolby Atmos-Technologie eine tiefe akustische Immersion schafft.

Die Vorführung von „Redemption“ stieß bei den anwesenden Gästen, darunter Vertreter aus Politik, Wirtschaft und Medien, auf große Begeisterung. Die innovative Nutzung von räumlichem Klang zeigte eindrucksvoll, wie interaktive Audiogeschichten das Fahrerlebnis revolutionieren können. Besonders hervorgehoben wurde, dass die interaktiven Hörbücher von EarReality auch von Fahrer*innen während der Fahrt sicher und bequem gespielt werden können, wodurch eine völlig neue Dimension von Unterhaltung und Engagement geschaffen wird.

Christian Mahnke, Geschäftsführer von EarReality, betont die Bedeutung von Dolby Atmos als Teil der Spielmechanik. Die Hörer können beispielsweise Richtungsentscheidungen treffen, basierend auf Geräuschen, die sie aus verschiedenen Richtungen wahrnehmen, ohne dass diese im Erzähltext beschrieben werden. Somit wird Klang zu einem Teil der interaktiven Handlung. Für Branded Storytelling könnte die Kombination aus interaktivem Hörbüchern und Dolby Atmos ein Game Changer werden, ist sich Christian Mahnke sicher.

EarReality – ein vielseitiger Partner für OEMs und Publisher EarReality hat mit seiner Game Engine TWIST und der zugehörigen Plattform TWIST Tales eine führende Position im Bereich der interaktiven Hörbücher erreicht. TWIST Tales ist derzeit über mobile Apps, Webbrowser, Discord und Sprachassistenten verfügbar und soll auf den Automotive-Bereich ausgeweitet werden.

Damit bedient EarReality sowohl die Bedürfnisse von OEMs als auch die von Verlagen, Spielestudios und Marken, die nach innovativen Unterhaltungsmöglichkeiten suchen und das Marktsegment interaktiver Hörbücher einfach und effektiv erschließen möchten. Partnerschaften und Projekte mit namhaften Unternehmen wie Disney, Rowohlt, Audible oder BMW zeigen den Wert und die Wirksamkeit von EarRealities Technologien und Agenturleistungen in der Branche. Bereits 2022 hat EarReality mit BMW den interaktiven Podcast "Hypnopolis 2" kreiert.

www.ear-reality.com

www.dolby.com