

---

## Holoride will VR-Edutainment bis 2021 zur Serienreife bringen

Im Rahmen des „Next Visions“-Tages auf der gestern zu Ende gegangenen Internationalen Automobilausstellung (IAA) in Frankfurt stellte Porsche gemeinsam mit dem Start-up Holoride und dem Medienunternehmen Discovery eine neue Virtual-Reality-Lösung für die Nutzung im Fahrzeug vor. Sie zeigt, wie Medienkonsum im Auto künftig aussehen könnte. Der Passagier kann aus verschiedenen zwei- und dreidimensionalen Angeboten wählen, von Dokumentarfilmen über ein Unterwasser-Erlebnis bis hin zu einer Zeitreise. Das neu vorgestellte VR-Erlebnis transportiert den Konsumenten in einer Drohne, die sich durch eine Stadt der Zukunft bewegt.

Dafür wird eine VR-Brille mit Sensoren im Fahrzeug gekoppelt, so dass deren Inhalte in Echtzeit an die Fahrbewegungen des Autos angepasst werden können: Fährt das Auto beispielsweise um die Kurve, so ändert sich auch die Richtung des Vehikels, in dem man sich virtuell befindet. So taucht der Nutzer maximal in die fiktive Welt ein und es lassen sich damit Symptome von Reiseübelkeit deutlich reduzieren. Das gilt ebenfalls für den Konsum von 2-D-Inhalten.

Künftig soll das System auch Navigationsdaten auswerten können und damit unter anderem die Länge eines VR-Erlebnisses an die errechnete Fahrdauer anpassen. Die Holoride-Software macht das Angebot von „Elastic Content“ möglich: eine neue Medienform, die speziell ist auf die Nutzung in Fahrzeugen ausgerichtet ist. Das Angebot passt sich an Fahrzeit, Bewegung und Kontext an. Discovery bringt als Partner für zweidimensionalen Inhalt seine Expertise im Bereich Real-Life-Entertainment ein und liefert thematisch passende Dokumentationen für das VR-Erlebnis im Auto.

Holoride wurde Ende 2018 in München gegründet und verfolgt einen offenen Plattform-Ansatz. Autohersteller und Content-Produzenten können die Technologie nutzen. Im Rahmen der Innovationsplattform Start-up Autobahn hatte das junge Unternehmen zunächst gezeigt, dass die Holoride-Software zur bewegungssynchronen Echtzeit-Generierung von Virtual Reality- (VR-) und Cross Reality- (XR-) Inhalten mit den Fahrzeugdaten der Hersteller einwandfrei funktioniert. Die Kooperation mit Discovery dokumentiert den Anspruch von Holoride, neben Gaming und Enter- auch Edutainment ins Fahrzeug zu bringen. Bis 2021 will das Start-up die neue Unterhaltungsform mit Hilfe handelsüblicher VR-Brillen für Passagiere auf dem Rücksitz in Serienfahrzeugen auf den Markt bringen. (ampnet/jri)

---

## Bilder zum Artikel



Edutainment von Holoride: Die Inhalte der VR-Brille werden in Echtzeit an die Fahrbewegungen des Autos angepasst.

Foto: Auto-Medienportal.Net/Porsche



Porsche hat gemeinsam mit Holoride und Discovery eine neue VR-Lösung für die Nutzung im Fahrzeug vorgestellt.

Foto: Auto-Medienportal.Net/Porsche



Edutainment von Holoride: Das VR-Erlebnis transportiert den Konsumenten in einer Drohne, die sich durch eine Stadt der Zukunft bewegt.

Foto: Auto-Medienportal.Net/Porsche