

SO FÜHLEN SICH INTENSIVE KLÄNGE AN



EUROPÄISCHE UNION
Europäischer Fonds für
Regionale Entwicklung

EFRE. Sounds, die unter die Haut gehen

Das Potsdamer Start-up Feelbelt macht mit seinem gleichnamigen Hightech-Gürtel Geräusche durch Vibrationsimpulse für den ganzen Körper erlebbar. In Games, Filmen, Musik oder der Virtual Reality wird durch haptisches Feedback eine ganz neue Dimension der Wahrnehmung von Klängen und Content geschaffen.

An der Startlinie der Formel 1 Rennstrecke ertönt das Signal. GO. Alles vibriert, während der Motor des Wagens bei durchgedrücktem Gaspedal auf Höchstgeschwindigkeit hochtourt. Beim Beschleunigen bebt der ganze Körper und in den engen Kurven ist der Druck der G-Kräfte in der Flanke spürbar. Ein Konkurrent rast surrend vorbei. Abgelenkt verliert die fahrende Person plötzlich die Kontrolle über den Wagen, gerät aus der Bahn und schlittert über die Curbs. Das dumpfe Wummern der Räder auf den Randsteinen und das Quietschen der Bremsen fährt bis in Mark und Bein. Der Aufprall auf die Bande fühlt sich wie ein Schlag in die Magengrube an. GAME OVER.

Der Feelbelt macht die Gaming-Erfahrung so realistisch, als säße man selbst am Steuer eines Rennwagens. Das funktioniert durch Vibrationen, die abgegeben über den Gürtel buchstäblich unter die Haut gehen.

Projektdetails

**Begünstigte:**

Feelbelt GmbH
Dianastr. 21
14482 Potsdam
www.feelbelt.de

**Förderschwerpunkt:**

Erhöhung der Wettbewerbsfähigkeit
kleiner und mittlerer Unternehmen

**Investitionsvolumen:**

1.592.000 Euro, davon 996.000 Euro
EFRE-Mittel

**Projektlaufzeit:**

April 2020 bis voraussichtlich Juni 2022

FEELBELT®



Die Sound-Wiedergabe lässt sich ganz einfach per Smartphone steuern © Feelbelt GmbH

DARUM MACHT'S SINN

- ✓ **Stärkung der lokalen Wirtschaft und KMUs** durch regionale Produktion
- ✓ **Vernetzung durch Kooperationen** der ansässigen Unternehmen mit innovativen Start-ups
- ✓ **Schaffung von sechs neuen Arbeitsplätzen**
- ✓ **Erlebarmachen von Audioinhalten im Unterhaltungsbereich** für Gaming, Musik, Filme und VR-Inhalte
- ✓ **Spürbarmachen von Sound** auch für Menschen mit einer Beeinträchtigung des Gehörs

#SinnvollEuropa

Das nächste Level im Klangerlebnis

Beim Gaming sind auditive Signale oft essenziell für das Spielerlebnis und die Reaktionsschnelligkeit. Der Feelbelt ermöglicht, durch Hinzunahme des Tastsinns kleinste Veränderungen in der Spielwelt realitätsnah nicht nur zu hören, sondern auch zu fühlen. Die zehn Impulsgeber auf dem Gürtel wandeln dabei Geräusche in haptische Impulse um und geben tiefe und hohe Töne, auch außerhalb des für Menschen wahrnehmbaren Frequenzbereichs in unterschiedlicher Intensität im Rücken und Bauchbereich wieder. Das Gehirn nimmt diese Vibrationen synchron zum Hören wahr und verknüpft sie. So entsteht das Gefühl, mittendrin zu sein. Per App lassen sich mit dem Gürtel weitere Audioinhalte einfach wiedergeben. Die Atmosphäre im Club oder bei einem Konzert vor einer Bühne zu stehen, lässt sich so nachempfinden. Aber auch für Menschen mit einer Beeinträchtigung des Gehörs ergeben sich völlig neue Möglichkeiten Klänge in all ihren Facetten zu fühlen.

Made in Brandenburg

Statt Massenproduktion im Ausland, bleibt das Start-up bewusst dem Standort Potsdam Babelsberg treu. Um den international patentierten Feelbelt in Serie produzieren zu können, wurde unter anderem die Anschaffung von speziellen Spritzgussformen durch den Europäischen Fonds für Regionale Entwicklung (EFRE) gefördert. Mit der lokalen Produktion in Brandenburg und den Kooperationen im Netzwerk regionaler Unternehmen wird der Wirtschafts- und Innovationsstandort Brandenburg und die ansässigen KMUs gestärkt. Die innovative Technologie, eine stetige Qualitätssicherung sowie ein Fokus auf Nachhaltigkeit und kurze Transportwege machen den Feelbelt - Made in Brandenburg - zum Erfolg.



Die Intensität der Vibrationen kann über die App individuell angepasst werden © Feelbelt GmbH

GEWUSST?

Wir Menschen hören längst nicht alle Geräusche in unserer Umwelt. Denn das menschliche Gehör kann nur Schallwellen mit einer Tonfrequenz von 20 bis 20.000 Hertz wahrnehmen. Einige Tiere, wie beispielsweise Delfine können z. B. Geräusche außerhalb unseres hörbaren Bereichs erzeugen und hören.