

# Schweizer Konkurrenz für Dolby

**SONIC EMOTION** Das Start-up kann Gamer und Kinobesucher akustisch in jeden gewünschten Raum versetzen. Kein Wunder, verfügt die Jungfirma schon über wichtige Kunden.

## PRÜFSTAND



**Sonic Emotion startet durch.** Dank dem Verkauf erster Lizenzen beginnt jetzt die Kasse zu klingeln.

VON STEFAN KYORA

Mehr als 300 Millionen Dollar verdient der Dolby-Konzern jedes Jahr mit Lizenzen für Audiotechnologie. «Unser Vorbild», sagt Renato Pellegrini. Er führt mit CTO Matthias Rosenthal und Marketingchef Clemens Kuhn die Sonic Emotion. Ihr Umsatz liegt erst bei einer Million Franken, doch einen Lizenzdeal mit der renommierten deutschen Beyerdynamic hat sie schon abgeschlossen.

Das Produkt der Jungfirma erlaubt erstmals, mit einem Kopfhörer dreidimensional zu hören. Davon sollen zuerst Tontechniker profitieren, die so Surround-Aufnahmen überwachen können. Doch auch bei Computerspielen kann der Gamer über den Kopfhörer das Monster



Bringt Emotionen ins Spiel: Renato Pellegrini von Sonic Emotion.

links hinten auch links hinten hören. «Unser Technologie soll die Wohnzimmer erobern», sagt Pellegrini. Der CEO weiss auch, warum das gelingen könnte: «Wir können Gamer akustisch mitten ins Geschehen versetzen. So können die Spiele besser Emotionen transportieren.» Dies sollen künftig auch Filmemacher und Künstler können. Ihr Sys-

tem funktioniert auch mit Lautsprechern. Klanginstallationen realisieren sie in der Schweiz etwa mit dem Architekturbüro Herzog&de Meuron. Und auch im Pariser Centre Georges Pompidou oder in einem 3D-Kino in San Francisco sorgt ihr System für 3D-Klang. In Sachen Innovation hat damit das Start-up aus Oberglatt die Nase vorn.