

Großes Spiel:

Sennheiser kooperiert mit Ingress

Wedemark, 14. August 2014 – Ingress, das Augmented-Reality-Abenteuerspiel der Google-Tochter Niantic Labs, beteiligt sich am Projekt „What’s Your MOMENTUM?“ von Sennheiser. Kreativität und technische Innovation stehen bei der Partnerschaft im Vordergrund; dazu gehört auch ein limitierter Ingress-Kopfhörer, den Sennheiser Ende des Jahres herausbringen wird. Pate dafür stand der beliebte MOMENTUM-Kopfhörer des Audiospezialisten.

In seinem Social-Video-Projekt „What’s Your MOMENTUM?“ erzählt Sennheiser inspirierende Geschichten über kreative, authentische Menschen und ihre Projekte. In kurzen Filmen werden Menschen vorgestellt, die in der Verwirklichung ihrer Träume weiter gehen als andere und so neue, einmalige Ziele erreichen.

Ingress lässt die Menschen etwas völlig Neues erleben – eine weltweite Community mit Millionen von Spielern erweitert die Realität um eine Online-Dimension, bei der die Welt um uns herum zu einem riesigen Spielbrett wird. Die Ingress-Welt und seine Spieler sind Gegenstand



eines neuen [MOMENTUM-Films](#), außerdem wird Sennheiser Ende des Jahres eine limitierte Ingress-Edition seines MOMENTUM-Kopfhörers vorstellen. „Im MOMENTUM-Projekt geht es um Menschen, die die Grenzen von Sound, Technik und Kreativität neu definieren“, sagte Uwe Cremering, Leiter Globales Marketing bei Sennheiser. „Die Community der Ingress-Spieler verkörpert diesen Geist – die Spieler lassen die Grenze zwischen Realität und virtueller Welt verblassen und entdecken unsere Welt über die Technik auf eine ganz neue Art und Weise.“

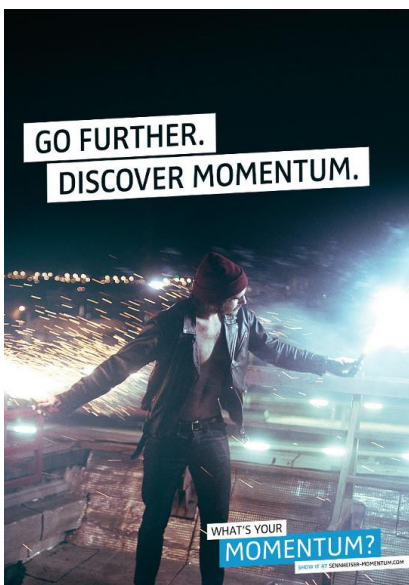
Ingress ist ein Smartphone-Spiel für unbegrenzt viele Mitspieler. Es verbindet eine fiktive, sich fortschreibende Handlung mit der wirklichen Welt; über Augmented Reality wird die Spielwelt sichtbar. Ingress ist für Android- und iOS-Geräte erhältlich und nutzt die GPS-Ortung des Smartphones, um die Spieler auf Entdeckungsreise in

die wirkliche Welt zu schicken und dort besondere Orte kennenzulernen. Dabei verbünden sich die Spieler zu örtlichen Gruppen und versuchen, so genannte Portale zu erobern und zu kontrollieren. Bei den Portalen kann es sich um Sehenswürdigkeiten, Wahrzeichen, geschichtsträchtige Stätten, Parks und sogar Kunstwerke handeln. Die ganze Welt ist das Spiel, und das Spiel findet immer mehr Freunde: Ingress wird in 200 Ländern gespielt und ist bereits von mehr als 5 Millionen Menschen heruntergeladen worden.

Der Mensch hinter Ingress ist John Hanke, und der Entwickler ist mit nichts Geringerem angetreten als dem Ziel, die Menschen aus ihren Häusern und hinter ihren Bildschirmen wegzulocken. „Die heutige Technik ist ungemein nützlich und ermöglicht so vieles, aber eine ‚Nebenwirkung‘ ist, dass wir ständig zu unseren Bildschirmen hingezogen werden – und weg von den Dingen um uns herum. Ingress nutzt nun dieselbe Technik, um uns wieder hinaus in die wirkliche Welt zu bringen. Ingress schafft Abenteuer, die man zu Fuß bewältigen muss, und die Technik sorgt dafür, dass man von den interessanten Dingen um einen herum erfährt und dazu in Beziehung tritt.“ Ingress verschafft seinen Mitspielern nicht nur Bewegung und frische Luft, das Spiel belohnt auch Teamgeist und Ortskenntnis.

What's Your MOMENTUM?

Sennheiser erzählt zusammen mit Spotify die Geschichten von 100 ganz unterschiedlichen, aber durchweg inspirierenden Menschen und ihren Projekten und gibt Einblicke in ihren Lebensweg und in das, was sie bewegt – ihr persönliches MOMENTUM. Diese Leidenschaft, etwas Besonderes und Bleibendes schaffen zu wollen und kompromisslos authentisch zu sein, erkundet Sennheiser in den Videofilmen seines MOMENTUM-Projekts. Doch das ist nicht alles: Jeder und jede ist eingeladen, sich der globalen MOMENTUM-Community anzuschließen und eigene inspirierende Videos auf www.sennheiser-momentum.com hochzuladen. Und wer sich von



einer Idee oder einem Thema angesprochen fühlt, kann wiederum ein eigenes Video hinzufügen, so dass ganze Ideen-Ketten entstehen: über Kunst, Musik und einer besonderen Art zu leben.

Über Sennheiser

Die Sennheiser-Gruppe mit Sitz in der Wedemark (Region Hannover) ist einer der weltweit führenden Hersteller von Mikrofonen, Kopfhörern und drahtlosen Übertragungssystemen. 2013 erzielte das 1945 gegründete Familienunternehmen einen Umsatz von rund 590 Millionen Euro. Weltweit hat Sennheiser mehr als 2.500 Beschäftigte sowie eigene Werke in Deutschland, Irland und den USA. Das Unternehmen ist weltweit vertreten durch Tochtergesellschaften in Frankreich, Großbritannien, Belgien, den Niederlanden, der Schweiz und Liechtenstein, Deutschland, Dänemark (Nordic), Russland, Hongkong, Indien, Singapur, Japan, China, Australien und Neuseeland, Kanada, Mexiko und den USA sowie durch langjährige Handelspartner in vielen anderen Ländern. Das Unternehmen Georg Neumann GmbH, Berlin (Studio-mikrofone und Monitorlautsprecher) und das Joint Venture Sennheiser Communications A/S (Headsets für PC, Office und Call Center) gehören ebenfalls zur Sennheiser-Gruppe.

Weitere aktuelle Informationen über Sennheiser finden Sie im Internet unter www.sennheiser.com

Sennheiser electronic GmbH & Co. KG

Mareike Oer

Global PR Manager Consumer Electronics

Tel.: +49 (0)5130 600 1719

E-Mail: mareike.oer@sennheiser.com

Bildunterschriften:

Players waiting for the beginning.jpg: Ingress-Spieler kurz vor Spielbeginn

What's your MOMENTUM.jpg: Sennheiser erzählt inspirierende Geschichten über besondere Menschen und lädt zum Mitmachen ein