



## **AL VIA SPERIMENTAZIONE VIRTUALE SUI *FRECCIAROSSA* TARGATA ANOTHEREALITY**

**La società milanese è *innovation partner* di Trenitalia nello sviluppo di una piattaforma di contenuti esperienziali come servizio innovativo per i passeggeri**

AnotheReality, azienda milanese specializzata nello sviluppo di soluzioni immersive XR (eXtended Reality) con applicazioni nel mondo business ed entertainment, è *partner* di Trenitalia (Gruppo FS Italiane) per la realizzazione di contenuti in realtà virtuale disponibili sui *Frecciarossa*.

Indossando visori VR a 6 gradi di libertà modello Oculus Quest, i passeggeri si troveranno all'interno di un ambiente virtuale creato appositamente per Trenitalia, dal quale potranno scegliere tra diverse esperienze di intrattenimento virtuale.

Oltre a una selezione di video giochi e City Tour VR, sarà possibile provare l'emozione di viaggiare in una fedele riproduzione della cabina di guida del *Frecciarossa*.

Sarà inoltre possibile fruire di cortometraggi immersivi a 360° ed entrare virtualmente in una vera e propria sala cinema VR, dove godersi una selezione di grandi film nell'ambito dei servizi *on board entertainment* messi a disposizione dal portale *Frecce* del *Frecciarossa*.

Il progetto di sperimentazione durerà sei mesi e sarà disponibile gratuitamente a partire dal 16 dicembre su una selezione di treni *Frecciarossa* Roma – Milano.

*“Siamo molto soddisfatti – dichiara **Lorenzo Cappannari, CEO di AnotheReality** – di poter affiancare Trenitalia nella sperimentazione della VR in viaggio. Un concetto decisamente nuovo e innovativo che proietta i passeggeri in una dimensione esperienziale curiosa e divertente. L’iniziativa si inserisce in un trend che conferma la forte attenzione della principale impresa ferroviaria ad offrire una serie di servizi aggiuntivi volti a migliorare la qualità del tempo trascorso il viaggio”.*

##

*AnotheReality, nata a Milano dall’intuizione dei tre soci, Lorenzo Cappannari (CEO), Fabio Mosca (Chief Technology Officer) e Matteo Favarelli (Chief Operating Officer), è una società specializzata nella progettazione e sviluppo di soluzioni in realtà virtuale e aumentata con applicazioni nel modo business e entertainment.*

*AnotheReality, oltre a realizzare videogiochi ed esperienze per l’entertainment marketing, è specializzata nello sviluppo di soluzioni su misura per l’impresa. Con Virtuademy, piattaforma ideata per la simulazione e il training, punta a rivoluzionare il modo di fare formazione in azienda.*