

Mit neuer Strategie zum Erfolg

Toywheel setzt auf den Augmented Reality Markt und entwickelt zukünftig Digital Toys

Berlin, den 4. März 2014 – Kindern spielerisch den verantwortungsvollen Umgang mit neuen Technologien zeigen und endlosen Spielspaß erzeugen, ohne sie zu überfordern oder stundenlang vor der Konsole sitzen zu lassen: Das ist die Vision von Evgeni Kouris, Gründer von Toywheel. Als DIY-Plattform für Kinder gestartet, baut das Berliner Entwicklungsstudio jetzt auf Digital Toys, die virtuelle und reale Welten verknüpfen.

Hierfür wurde auch das Team neu aufgestellt: Mit zwei Vätern will Toywheel sowohl auf Entwicklerseite als auch auf persönlicher Ebene wichtiges Knowhow einfließen lassen. "Ich bin ich sehr froh, Christian Bittler als Mitgründer und Marjan Plöderl als Head of Engineering mit insgesamt über 40 Jahren Erfahrung in der Spiel- und IT-Industrie für Toywheel gewonnen zu haben. Wir glauben durch den Digital Toys Ansatz mit dem aktuellen Team die Interaktivität der Video Games mit der Kreativität, der Vielfalt und dem edukativen Effekt der physischen Spielzeuge verbinden zu können. Bei den Digital Toys geht es uns primär darum, was wir alles nicht machen - denn technisch möglich heißt nicht immer auch gut für Kinder", erzählt CEO Evgeni Kouris.

Besonderes Augenmerk legen die Gründer dabei auf das zentrale Element der App: Den intuitiven Einsatz der Augmented Reality (AR) Technik. "Aus unseren bisherigen Erfahrungen mit der DIY-Ideen-Plattform ist uns eine Sache bewusst geworden: Kinder wollen interaktive Welten genau so kennenlernen wie die echte physische und machen da auch keinen großen Unterschied. Darum wollen wir es ermöglichen, beide Welten in eine große, intuitive Spielwiese zu verwandeln. Die aktuelle AR Technologie ist schon extrem gut, aber diese entwickelt sich insbesondere mit neuen Produkten wie Google Glass rasant weiter", fasst Kouris weiterhin zusammen. Kouris langfristiges Ziel ist, alles, was gesehen, gehört oder gefühlt werden kann - reale Gegenstände, Geräusche, Zeitveränderungen, Wetter - im virtuellen Erlebnis widerzuspiegeln und kinderleicht aufzubereiten.

Als Startkapital nutzte das Unternehmen das Preisgeld aus der ersten hy! Berlin Konferenz, die Toywheel auch im Anschluss ebenso wie der Telekom Accelerator hub:raum unterstützte. Nach einer längeren Bootstrapping-Phase entschieden sich die Gründer, erste Business Angels mit an Bord zu nehmen, um sich auf die Entwicklung und den globalen Launch konzentrieren zu können. So auch Brendan Donovan, selbst Vater von drei Kindern, IT-Unternehmer und vertraut mit den neuesten Entwicklungen im Bereich Augmented Reality. Damit wird das bestehende "Advisory Board" aus namhaften Mentoren und Eltern wie Jörg Rheinboldt (Axel Springer Plug and Play, M10), Prof. Dr. Werner Thole (Universität Kassel), Béa Beste (Tollabox und Phorms Schule), Henriette Weber (The Next Web und Toothless Tiger) sowie Dylan Arena (Kidaptive) erweitert.

Die erste App „Toy Car RC - Drive a Virtual Car in the Real World with Augmented Reality“ wurde speziell für Kinder im Alter von sechs bis acht Jahren entwickelt und wird voraussichtlich ab Ende März im App-Store für iPad und iPhone kostenlos erhältlich sein. Grundidee: Über einfache Marker, so genannte Targets, die mit jedem handelsüblichen Drucker ausgedruckt und überall ausgelegt werden können, schafft man sein individuelles, digitales Spielfeld. Mit einem virtuellen Auto kann dann durch das Kinderzimmer, den Garten oder über den Spielplatz gefahren werden. Im Gegensatz zu Games ist das Spiel weder gewinn- noch zielorientiert, um soviel Freiraum wie möglich für kreative Eigenleistungen und langanhaltende Freude am Spiel zu lassen. Spaß, Nachhaltigkeit und Sicherheit für Kinder steht an oberster Stelle: Toy Car RC ist keine Mogelpackung – alle notwendigen Spielelemente sind bereits in der freien Version von Anfang enthalten und müssen nicht über teure in-App-Käufe erworben werden. Weitere Digital Toys werden im Laufe

des Jahres vorgestellt.

Über Toywheel

Toywheel ist ein Berliner Entwicklungsstudio für Digital Toys, das das intuitive Erlebnis von klassischen Spielzeugen in die digitale Gegenwart überführt. Eigens für Kinder kreiert und designed, verknüpfen die Toywheel Apps die Realität und den Umgang mit neuen Medien. Hinter den digitalen Werkzeugmachern für Kinder stecken die beiden Gründer Evgeni Kouris und Christian Bittler. Finanziert wird das Unternehmen durch diverse Business Angels, unter anderem Brendan Donovan, Vater von drei Kindern, IT-Unternehmer und vertraut mit den neuesten Entwicklungen im Bereich Augmented Reality.