



## **So spielen Kinder heute**

### **Toywheel veröffentlicht „Toy Cars RC“ und verbindet virtuelle und reale Spielwelten**

Berlin, den 01. April 2014 – Kindern spielerisch den Umgang mit neuen Medien zeigen, ohne sie zu überfordern oder stundenlang vor der Konsole sitzen zu lassen: Genau das ist die Vision von Evgeni Kouris, Gründer von Toywheel, einem Berliner Entwicklungsstudio für Digital Toys. Toywheel steht für den verantwortungsvollen Umgang mit neuesten Technologien und endlosen Spielspaß via Augmented Reality . Das erste Projekt - die „Toy Cars RC“ App - ist nun im Apple-Store verfügbar.

„Wir möchten die Interaktivität der Video Games mit der Kreativität, der Vielfalt und dem edukativen Effekt der physischen Spielzeuge verbinden. Bei den Digital Toys geht es uns primär darum, was wir nicht machen, denn technisch möglich heißt nicht immer auch gut für Kinder“, erklärt CEO Kouris.

Dabei bedienen sich die Entwickler der in Deutschland noch relativ neuen Augmented Reality Technik, mit welcher sich die realen Gegebenheiten der Umgebung in die virtuellen und infolgedessen ganz individuellen Spielerlebnisse überführen und somit beide Welten verbinden lassen. „Toy Cars RC“ ist eines der ersten Spiele, welches diese Technologien für ein so junges Alter anbietet. Anders als bei klassischen Online-Games können die Kinder frei herumlaufen, die Umgebung erkunden und allein oder gemeinsam das Spiel erlernen. Weil die App absolut intuitiv bedienbar ist, können Kinder so komplex und frei spielen, wie sie es sonst nur mit Holzklötzchen und Co können, natürlich auch zur Freude der Eltern. Kouris langfristiges Ziel ist, alles, was gesehen, gehört oder gefühlt werden kann - reale Gegenstände, Geräusche, Zeitveränderungen, Wetter - im virtuellen Erlebnis widerzuspiegeln und kinderleicht aufzubereiten.

Das erste Projekt des Entwicklungsstudios lässt Kinder ein Auto durch zwei verschiedene Themenwelten lenken und steuern: Candy Land und Western World. Die reale Spielumgebung wird über einen einfachen Marker in das digitale Spiel importiert. Ganz konkret kann das heißen, dass das Auto durch das eigene Bett und in der Küche zwischen Töpfen und Pfannen hindurch fahren oder auch in der Warteschlange beim Arzt oder im Restaurant als Ablenkung genutzt werden kann. Die Marker, oder auch Zielbilder, können unkompliziert über einen handelsüblichen Drucker ausgedruckt werden - falls die Zielbilder mal nicht zur Hand sind, kann jedes Magazin, ein Geldschein oder ein selbstgemaltes Bild mithilfe der Kamera zum Zielbild umfunktioniert werden. Die Spiele sind weder gewinn- noch zielorientiert, Nachhaltigkeit steht an oberster Stelle: Alle erforderlichen Spielelemente sind von Anfang an im Spiel enthalten und müssen nicht über teure in-App-Käufe erworben werden. Unendlicher Spielspaß ist also garantiert.

Die beiden Gründer haben sich zum Ziel gesetzt, mit ihren Digital Toys Verantwortung zu übernehmen, das digitale Zeitalter mit dem offenen und kreativen Spielspaß der traditionellen Spielzeuge zu verbinden und die Angst vor neuen Medien zu nehmen. Hierfür arbeiten sie auch eng mit der Uni Kassel zusammen, um gemeinsam Untersuchungsergebnisse und Entwicklungen über die Auswirkung von neuen Medien auf Kinder und Jugendliche zu analysieren und Erkenntnisse gegebenenfalls in die Entwicklung ihrer Spiele zu überführen. In den kommenden Monaten sollen weitere Spiele mit ganz verschiedenen Themen auf den Markt gebracht werden.

## **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.