

PRESSEMITTEILUNG

Osmo MindRacers: Rasantes Rennspiel trainiert die Reaktionsfähigkeit und das vorausschauende Denken

MindRacers verwendet echte HotWheels-Autos und Spielsteine für virtuelle Rennen auf dem iPad und fördert dabei verschiedene Fertigkeiten.



Bamberg, 12. März 2018 – Osmo verbindet reale Gegenstände mit digitalen Welten und verwandelt das Spielen mit dem iPad in einen interaktiven Spaß. Bei Osmo MindRacers sausen echte HotWheels-Autos die Startbahn herunter und erscheinen als virtuelle Pendants in rasanten Rennen auf dem iPad-Display. Durch physische Spielsteine beeinflussen die Kinder das Geschehen und attackieren den Gegner oder vollführen spektakuläre Stunts. Damit werden Multitasking-Fähigkeiten, ein schnelles Reaktionsvermögen, vorausschauendes Denken und der Sportsgeist gefördert.

[Download Bildmaterial \(300 dpi\)](#) | [Videolink](#) | [Webseite Pressecenter](#) | www.amazon.de

Alle Fakten im Überblick:

- Osmo MindRacers ist ein interaktives Lernspiel für Kinder ab sieben Jahren
- Spielprinzip von Osmo: Reale Gegenstände und Bewegungen werden von der iPad-Kamera erkannt und in Spiele-Apps integriert

- MindRacers: Rasantes Rennspiel mit echten HotWheels-Autos und physischen Spielsteinen, die das Rennen beeinflussen
- Fördert ein schnelles Reaktionsvermögen, Multitasking-Fähigkeiten, strategisches sowie vorausschauendes Denken, Sozialkompetenzen und den Sportsgeist
- Zwei weitere Osmo-App-Spiele mit diesem Set verfügbar: Masterpiece und Newton
- Lieferumfang: MindRacers Startrampe, Osmo-Basis, sechs HotWheels-Rennautos, 36 Spielsteine für zwei Spieler, Aufbewahrungsbox
- Nur für iOS, kompatibel mit allen Modellen ab iPad 2 außer mit iPad Pro 12,9 Zoll
- Osmo MindRacers ist für 89,99 Euro ab sofort bei [Amazon](#) erhältlich

Auf die Plätze, fertig, los!

Wer kennt nicht die detailgetreuen Miniatur-Autos von HotWheels, die auf ihrer orangenen Rennbahn durch Kinderzimmer sausen. Mit dem Spiel MindRacers werden sie nun Teil von Osmos Lernspielsystem und vollführen spektakuläre Stunts auch in der digitalen Welt. Vor Spielbeginn wird ein iPad in die Osmo-Basis gestellt, der Spiegelreflektor auf die Kamera gesetzt und alles zusammen auf der Startrampe positioniert. Auf diese Weise erkennt das iPad Gegenstände und Bewegungen vor dem Bildschirm und integriert sie in die MindRacers-App. Bereit zur Abfahrt stehen die HotWheels-Autos auf dem Startblock und durch das Drücken des Gaspedals bei Los sausen sie die Fahrbahn herunter. Sofort erscheinen sie auf dem Bildschirm und das Rennen beginnt. Mit den Spielsteinen führen Kinder verschiedene Aktionen aus, indem sie diese auf die Rennbahn werfen: beschleunigen, Stunts vollführen, den Kontrahenten attackieren oder sich selbst vor Gegenangriffen schützen. Eingesetzt zur richtigen Zeit und in der passenden Kombination bringt das dem Spieler viele Punkte und neue Strecken werden freigeschaltet.

Ein Rennspiel mit Lernfaktor

MindRacers ist für ein bis zwei Spieler ab sieben Jahren geeignet. Für den Fall, dass mal kein Freund oder Familienmitglied Zeit zum Spielen hat, stehen verschiedene Charaktere in der App zur Verfügung. Zunächst im Team werden grundlegende Tricks zur Verwendung der Spielsteine erlernt, die dann im 1-gegen-1-Wettkampf eingesetzt werden können. Dabei nehmen das Timing sowie die richtige Kombination der Plättchen eine wichtige Rolle ein. MindRacers fördert das vorausschauende und strategische Denken, schnelle Reaktions- und Multitasking-Fähigkeiten, Sozialkompetenzen sowie den Sportsgeist der Kinder.

Verfügbarkeit, Preis und Lieferumfang

Das Spiel MindRacers ist ab sofort über [Amazon](#) für 89,99 Euro erhältlich. Im Lieferumfang sind die Osmo-Basis für das iPad, eine Startrampe, sechs HotWheels-Rennautos sowie 36 Spielsteine enthalten. Die iOS-App ist kostenfrei im App Store verfügbar. Die Osmo-Spiele Masterpiece und Newton können ebenfalls kostenfrei aus dem App-Store heruntergeladen und mit diesem Set gespielt werden. Soular GmbH & Co. KG ist der exklusive Vertriebspartner der Marke Osmo in Deutschland und Österreich.

Tangible Play

Das Unternehmen Tangible Play wurde 2013 von zwei jungen Vätern gegründet, die sich zum Ziel gesetzt haben, das digitale Spielen zu verändern. Mit Osmo entwickelten sie eine Technologie, die interaktiv die Grenzen des Bildschirms überschreitet. Osmo erweitert das Spielfeld und fördert das kreative Denken und soziale Kompetenzen, da jeder Gegenstand Teil des Spiels werden kann und ein Zusammenspiel zwischen mehreren Spielern und dem digitalen Gerät entsteht. Der Hauptsitz von Tangible Play befindet sich in Palo Alto, Kalifornien. www.playosmo.com

Soular Distribution

Der junge Distributor Soular steht für qualitativ hochwertige Produkte vor allem zur Ergänzung des Apple-Portfolios. Besonderes Augenmerk legt das trendorientierte Unternehmen auf innovative, appgesteuerte Produkte und anspruchsvolles Design. Zu den betreuten Marken gehören unter anderem das Design-Label [blueLounge](#), die Marke [Satechi](#) sowie [Danalock](#), führender Anbieter für smarte Türschlösser. www.soular.de

Pressekontakt

Marina Loch
Presse & PR
0951/30900-713
presse@soular.de