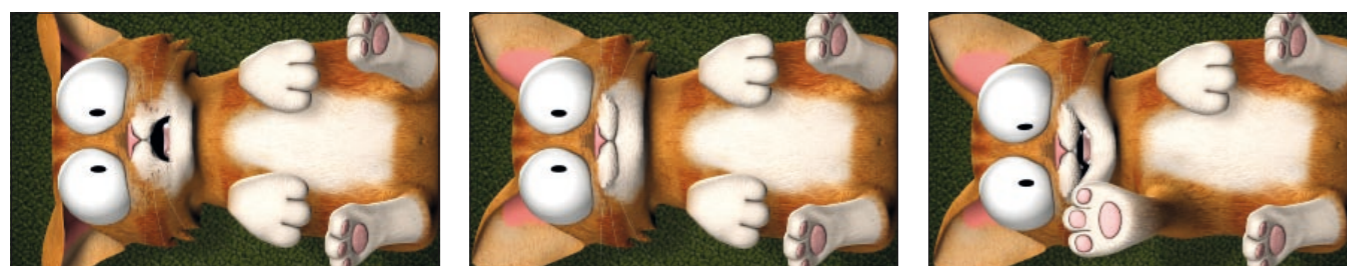


## animago AWARD 2009: Beste Mobil-Produktion

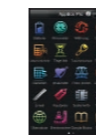
# »iKitty«

Die Berliner Firma the binary Family hat mit iKitty einen Sommerhit im App Store gelandet. Das virtuelle, mit Cinema 4D erstellte Kätzchen für das iPhone hängt mit spitzen Krallen hinter der Touchscreenscheibe und macht mit seinem schnurren dem Vibrationsalarm Konkurrenz. Das lebendige Entertainment-Konzept hat damit nicht nur beim Publikumsvoting überzeugt, sondern auch die animago-Jury hat das iKitty gerne adoptiert.



(Mobil-Produktion/Interactive) Firma The binary factory GmbH, Berlin, Team-Mitglieder: Thorsten Rauser, Katrin Schnier, Sven Hauth, verwendete Software: unter anderem Cinema 4D, BodyPaint, Advanced Render, MoGraph, Mocca, Hair

## Apps des Publikums-Votings: Beste Mobil-Produktion



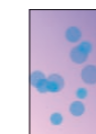
»AppBox Pro«  
ALLABOUTAPPS



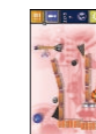
»AutoStitch«  
Cloudburst Research



»Bento«  
Filemaker, Inc.



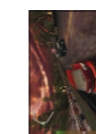
»Bloom«  
Opal Limited



»Crazy Machines«  
dtp entertainment AG



»MobileNavigator«  
Navigon AG



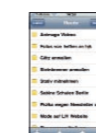
»Need For Speed«  
Electronics Arts  
Nederland BV



»Shazam«  
Shazam Entertainment Ltd.



»iLiga«  
motain GmbH & Co. KG



»Things«  
Cultured Code



»Tweetie«  
atebits

Anzeige



Zeitschrift für  
Produktentwicklung,  
CAx-Technologien,  
Datenmanagement  
und Integration

2 Ausgaben  
gratis

Trends rechtzeitig erkennen  
mit einem persönlichen  
Abonnement



[www.digital-engineering-magazin.de/abo](http://www.digital-engineering-magazin.de/abo)

# Streicheleinheiten fürs iPhone

Gerade Entertainment ist ein beliebtes Feld der berührungsempfindlichen 3,5-Zoll-Spielwiese der iPhone-Apps. Neben innovativen Ideen ist hier gleichzeitig auch immer auch eine perfekte Visualisierung gefragt, um sich durchzusetzen. Mit iKitty hat die Berliner Firma the binary family den gefühlvollen Nerv des Massen-geschmacks gekitzelt und macht dem Schnurren des Vibrations-larms mächtig Konkurrenz.

von Jan Bruhne

Die Zeiten, in denen man an einem rudimentären LCD-Tamagotchi-Küken die Pixel hin und her schob, gehören schon lange Zeit der Vergangenheit an. Am iPhone-Touchscreen ist es heute möglich, sein Haustier im Hosentaschenformat zu halten. So auch bei der virtuellen Katze in der Applikation iKitty, die dem iPhone-Besitzer 320 x 480 liebevolle Pixel zum Fingerstreich-Têt-à-Têt mit dem fiktiven, kleinen Fellbalg bietet.

Und trotz digitaler Gene – iKitty lebt! Das virtuelle Kätzchen ist ein immer gut gelaunter, fröhlich schnurrender Weggefährte, der nach Herzenslust verwöhnt, gefüttert und bespielt werden kann. Das Cyber-Haustier möchte erkundet werden. Wird es vom User geärgert, zeigt es allerdings seine Krallen. Durch lustvolles Ausprobieren mit dem iPhone entdeckt der Nutzer so Schritt für Schritt immer neue Facetten seines Kätzchens.

## Im Reich der virtuelle Tiere

iKitty ist nicht nur Spielerei, sondern durchaus ein Konzept, das ankommt. Innerhalb weniger Tage wurde das Haustierchen hinter der Touch-Scheibe im Frühsommer 2009 zu

einer der meistverkauften Apps in Deutschland, USA, Italien und Frankreich.

Thorsten Rauser, Produzent und Geschäftsführer der Firma the binary family, die iKitty entwickelt hat, hatte schon immer ein Faible für virtuelle Lebewesen. Begonnen hat dies bereits mit der Erweiterung des C64-Quellcodes von Joseph Weizenbaus ELIZA. In Rausers Projekten tauchen seit her immer wieder virtuelle Lebewesen auf. Sei es im Allquarium, einem Sreensaver mit künstlich intelligenten Fischen für die Allianz oder auch bei KONR@D, dem virtuellen Desktop-Roboter. Auch das intelligente Aufzugkonzept ADAM von the binary family trägt diese Gesinnung. 2009 entließ man schließlich iKitty in die digitale Wildnis des Apple App Stores.

## Lebendiger Teamspirit

Virtuell ist aber nicht nur das kleine Kätzchen, sondern die komplette Arbeitsweise der Firma the binary family. Die Berliner Spezialagentur verfügt über ein globales Netzwerk vielfältigster Talente, die je nach Projekt zu „Ad-hoc“-Teams zusammengestellt werden, um anspruchsvolles, interaktives Entertainment zu schaffen. Ist so ein Projekt erfolgreich beendet, endet auch die Zusammenarbeit des Teams, um sich dann wieder in völlig anderen Konstellationen zusammenzufinden.

Die Produktion von iKitty erfolgte nach Monaten der Ideenfindung und genauen Vorbereitung: Im Zentrum ging es darum, ein massentauglich „süßes“ Tierchen zu schaffen – was schließlich mit Hilfe von Katrin Schnier, einer äußerst talentierten Charakterdesi-



**Streicheleinheiten** Das virtuelle Kätzchen iKitty beherrscht viele verschiedene Ausdrücke. Sie reagiert außerdem auf die sensiblen Bewegungssensoren im iPhone

gnerin und Sven Hauth (pixeldoggy), einem der führenden Cinema-4D-Animatoren, gelungen ist.

## Entwicklung

Die komplette Umsetzung dauerte in etwa dreieinhalb Monate, wovon die Grafiken sechs Wochen in Anspruch nahmen. Hierbei kamen neben dem Hauptprogramm Cinema 4D auch die Module Advanced Render, MoGraph, Mocha und natürlich Hair zum Einsatz. Bei der Charakteranimation verließ man sich voll auf Moccas Morphtag für die schnelle Umsetzung der Mimiken. Auch XPresso verhalf in der Entwicklung zu einem bequem zu steuernden Rig. Wie so oft war Zeit ein wichtiger Faktor, da abgesehen von Karin Schnier, die iKitty ent-



**Wandelbar** Die verschiedenen Reaktionen des Cyber-Kätzchens sind mit ein Schlüssel des Erfolgs



**Technik** Als Hauptsoftware bei der Entwicklung der kleinen iKitty diente die Software Cinema 4D. Sven Hauth (pixeldoggy) war für die 3D-Umsetzung verantwortlich

worfen hat, die komplette Modellierung und Animation der Katze von Sven Hauth übernommen wurde. Cinema 4D und BodyPaint 3D ermöglichten hier die reibungslose Umsetzung des Projekts in einem relativ kurzen Zeitrahmen und boten für alle anfallenden Probleme eine adäquate Lösung.

## Den Spieltrieb wecken

Was dabei herausgekommen ist, kann sich sehen lassen. iKitty ist eine Fun-Applikation für das iPhone und schöpft dabei dessen vielfältige sensorische Möglichkeiten aus. Hat iKitty beispielsweise Hunger oder Durst, zieht der Besitzer ihr mit dem Finger Trockenfutter oder Wassertropfen ins Maul.

Durch Antippen der Pfoten kann man mit iKitty ein bisschen spielen. Sie gibt dabei eine melodische Folge von Pfootentapsern vor und der User muss sie gekonnt nachspielen. In jeder Runde ein Tapser mehr – wie früher beim Kultdigitalspiel Senso der Firma MB. Wie sein reales Pendant wird iKitty auch gerne gestreichelt. Welche Stellen sie am liebsten hat, zeigt sie dem Besitzer deutlich. Das Pixelkätzchen lässt sich durch eine schnelle Drehung aus dem Handgelenk auch umdrehen, so dass man ihre Kehrseite verwöhnen kann. Und wenn sie zufrieden einschläft, kann sie durch leichtes Schütteln wieder geweckt werden.



**Entertainment-Spezialist** LaCucaracha und Kreuzwort-Rätsel Pro sind weitere iPhone-Projekte von the binary family

Wer ein wahrer Katzenfreund ist, sollte beim Spielen mit den Reizen nicht zu weit gehen, ihr auf gar keinen Fall in die Augen greifen, der iKitty am Schwanz ziehen oder gegen den Strich streicheln. Auch wer dem Kätzchen in den Hintern – beziehungsweise in das Mikrofon des iPhones – pustet, wird sein

weit ausgestrecktem Arm im Kreis rotiert. Es gibt also viel zu entdecken. Dazu sollte aber jeder selbst mal seine eigene iKitty aus dem App Store adoptieren.

## Weitere Projekte

In den nächsten Tagen soll zusätzlich „iKitty 4 Kids“ erscheinen. Diese Version verzichtet auf Wunsch vieler Eltern auf die „gemeinen“ Funktionen iKitty zu ärgern und ist daher auch für die Kleinsten geeignet.

Neben der Streichelapplikation hat man auch noch weitere iPhone-Anwendungen im Entertainment-Bereich entwickelt, etwa das teilweise in Mexico City produzierte, buntfröhliche Kakerlaken-Spiel „La Cucaracha“. Auch das erfolgreiche „Kreuzworträtsel Pro“, das für Burda kreiert wurde, entstammt dem Programmier-Team der Firma the binary family. > jb

## Über the binary family

the binary family GmbH (thebinaryfamily.com) ist eine Berliner Spezialagentur mit einem globalen Netzwerk an Talenten, die sich der Produktion von anspruchsvollem, interaktiven Entertainment verschrieben hat. Der Kundenkreis setzt sich dabei aus Internet- und Medienunternehmen, Game-Publishern, spezialisierten Investoren, Markenartiklern sowie anderen Unternehmen, die von der rasanten Entwicklung des interaktiven Entertainment-Marktes profitieren wollen, zusammen. Dabei legt die Agentur Wert auf Qualität und Reichweite: gute Unterhaltung für ein Massenpublikum. Besonderen Schwerpunkt legt the binary family dabei auch auf die Erschließung neuer Geschäftsmodelle, wie unter anderem Portal-Angebote für Kunden, White-Label-Lösungen oder Einzelprojekten innerhalb bestehender Angebote. Die Agentur entwickelt je nach Aufgabenstellung spezialisierte Lösungen für eine Vielzahl von Plattformen und Entwicklungsumgebungen wie unter anderem browserbasierte Flash-Anwendungen für Web, Facebook oder Portale. Weiterhin entwickelt man für Spielkonsolen (Wii, Xbox), Handhelds (Nintendo DS, PSP), mobile Plattformen (iPhone, Android, Palm Pre) oder spezifische Hardware wie interaktive TV-Systeme, Gebäudetechnik, Automobile und andere technische Innovationen. The binary family begleitet dabei Kunden durch den kompletten Prozess: Von der ersten Idee, über die Marktrecherche, Konzeption, Business Planung, Partner- und Kooperationsuche, der Produktion bis hin zur Distribution und Vermarktung/PR in der relevanten Zielgruppe.