



Thema:

„EYE SEE FUN 2“ – Abenteuer in der Welt der Kappa

Weiterentwicklung eines grotesken Spiels mit Fokus auf
Ästhetik und Mechanik Inhaltsverzeichnis

Masterarbeit von Haijun Yu
Matrikel.Nr.:9972

Mentor:Prof.Jonas Hansen
M.A Multimedia Design
Sommersemester 2025



Burg Giebichenstein
Kunsthochschule Halle

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung	4	5. Technische Umsetzung	
<hr/>		5.1 UI und Interaktionsdesign	28-31
2. Theorie und Analyse der grotesken Ästhetik		5.2 Gegenstände und Items	32
2.1 Was ist groteske Ästhetik?	5	5.3 Animationsproduktion und Anwendung von Spine	33-35
2.2 Eine neue Definition: Das Groteske zwischen Kulturvirus und süchtig machender Süße	6	5.4 Musik- und Soundeffekt-Design	36
2.3 "Vertraut und fremd" – Designimpulse aus der grotesken Ästhetik	7	5.5 Sprach- und Bildhinweise	37
<hr/>		5.6 Implementierung des Spiels	38
3. EYE SEE FUN 1		<hr/>	
3.1 Einführung in EYE SEE FUN	9-10	6. Spielanleitungen	
3.2 Spielerfeedback	11-12	6.1 Spielanleitung EYE SEE FUN 1	39-48
3.3 Ein neues Kapitel	13	6.2 Spielanleitung Kappa	49-55
<hr/>		<hr/>	
4. EYE SEE FUN 2: Kappa – Konzeptdesign		7. Fazit	
4.1 Literarische Inspiration	14-16	7.1 Herausforderungen	56
4.2 Spielgeschichte	17-18	7.2 Von der Theorie zur Praxis	57
4.3 Charaktere und Monster	19-24	7.3 Reflexion und Mängel	58
4.4 Szenendesign	25-27	7.4 Perspektiven und Vision	59
		<hr/>	
		Anhang	
		1. Literaturverzeichnis	60
		2. Toneffekte-Quellen	61
		3. Abbildungsverzeichnis	62
		4. Dankesagung	63
		5. Eigenständigkeitserklärung	64

1. Einleitung

Die Entwicklung von Indie-Spielen war schon immer mein Traum. Ich liebe Videospiele als komplexe und ausdrucksstarke Kunstform. Meiner Ansicht nach ist die Ästhetik einer der entscheidenden Faktoren, die bestimmen, ob ein Spiel Spieler anzieht. Die Spielästhetik zeigt sich nicht nur im visuellen Design, sondern durchdringt die gesamte Atmosphäre und den Weltenbau.

Die groteske Ästhetik platziert vertraute Elemente in fremde, sogar verstörende Kontexte und erzeugt durch das Brechen konventioneller Erwartungen emotionale Widersprüche und Spannungen. Dieses ungewöhnliche ästhetische Konzept taucht dennoch häufig in verschiedenen Spielinhalten auf.

»EYE SEE FUN 2: Abenteuer in der Kappa-Welt« ist ein Unterkapitel meines Spiels EYE SEE FUN, inspiriert von

Akutagawa Ryūnosukes Roman »Kappa«. Als Fortsetzung des von Winter 2023 bis Frühjahr 2024 entwickelten »EYE SEE FUN« wird dieses Spiel weiterhin mit seinem seltsamen ästhetischen Design und Spieldesign den Spielern Freude bereiten.

Diese Arbeit untersucht die groteske Ästhetik aus theoretischer und praktischer Perspektive: Der theoretische Teil extrahiert die Kernmerkmale der grotesken Ästhetik und erläutert mein persönliches Verständnis; der praktische Teil zeigt, wie diese Merkmale konkret im Kappa-Spieldesign umgesetzt werden, insbesondere in den Spielmechaniken, der Charaktergestaltung und dem Weltenbau.

2.1 Was ist groteske Ästhetik?

„Groteske" erschien erstmals 1502 in einem Vertrag für die Piccolomini-Bibliothek in Siena. Raffael Sanzio und sein Team führten diese Dekorationsmuster ein, die später im Vatikan verwendet wurden.[1][4]

Im 17./18. Jahrhundert wurde „grotesk" zur Beschreibung unnatürlicher Elemente in Kunst und Literatur benutzt. Besonders im Barock und Rokoko waren groteske Elemente beliebt.[2]

1920-1933 blühte die groteske Kunst in Deutschland auf. Auch heute gibt es groteske Figuren in der Fantasy-Kunst. [1]

Wolfgang Kayser definierte 1957 das Groteske als Kunstform, die Realität und Irrealität mischt und dadurch Unbehagen erzeugt.[2] Freuds „Das Unheimliche" (1919) bot eine psychologische Grundlage: Wenn Vertrautes fremd wird, entsteht Unbehagen.[3]



Groteskendekor in der Sala di Giove, Palazzo Farnese, Caprarola



Antike Grotesken, Dekorationen in der Domus aurea, Rom, um 64-68 n. Chr.

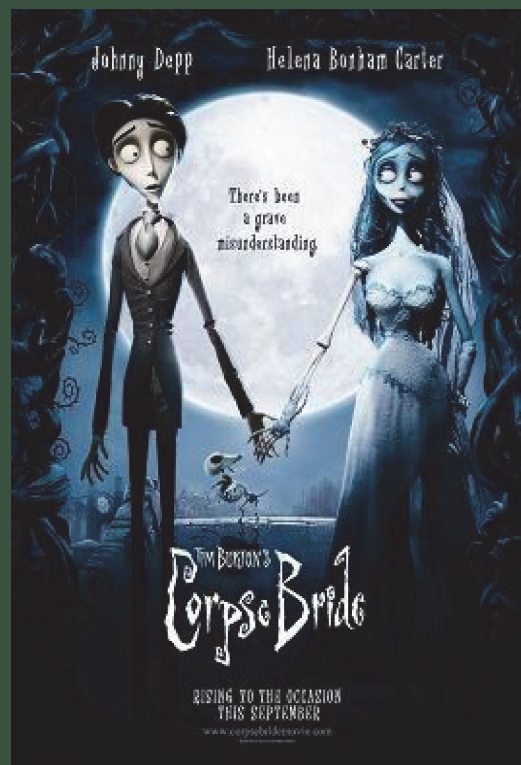
2.2 Eine neue Definition: Das Groteske zwischen Kulturvirus und süchtig machender Süße

Die moderne groteske Ästhetik ist zu einem komplexen, transmedialen Konzept geworden. Ich verstehe sie durch zwei Metaphern:

Erstens als „Kulturvirus“ – nicht negativ gemeint, sondern als Hinweis auf ihre emotionale Verbreitungskraft. Das Groteske erzeugt Angst und Faszination und findet im Videospiel als Gesamtkunstwerk seinen idealen Ausdruck.

Zweitens als „süchtig machendes Dessert“ – oberflächlich erschreckend und absurd, doch im Kern verbergen sich Unschuld und Zärtlichkeit. Tim Burtons „Corpse Bride“ verkörpert dies perfekt: Ein düsteres Märchen vermittelt durch Humor Wärme.

Daher sollte die groteske Ästhetik neben Kaysers Aspekten – Unbehagen, Entfremdung, Übertreibung, Absurdität – auch „Unschuld“ umfassen. Diese durch schwarzen Humor ausgedrückte Unschuld erzeugt die einzigartige Spannung des Grotesken: Es macht unruhig und berührt zugleich.



Tim Burton's Die Leichenbraut

2.3 „Vertraut und fremd“ – Designimpulse aus der grotesken Ästhetik

Im Master Kolloquium des dritten Semesters analysierte ich drei Spiele:

- Rusty Lake-Serie
- Little Nightmares-Serie
- Animal Crossing

Interessanterweise sieht Animal Crossing wie ein niedliches Spiel aus, hinterlässt beim Spielen aber ein seltsam unbehagliches Gefühl. Das brachte mich zu einer Erkenntnis:

Der Kern der grotesken Ästhetik ist das „Vertraute im Fremden“.

Dieses Prinzip ist besonders nützlich für Spieldesign:

Warum?

- Spiele brauchen Innovation, um attraktiv zu sein
- Aber zu viel Neues überfordert die Spieler
- Also muss man die Balance zwischen „neu“ und „verständlich“ finden

Wie?

- Vertraute Elemente als Basis nutzen
- Dann seltsame Variationen hinzufügen
- Spieler denken: „Hm? Das kenne ich irgendwie, aber es ist doch anders“

Wo anwendbar? Nicht nur in Horror-Spielen, sondern überall:

- Gameplay-Design: Alte Mechaniken + neue Ideen
- Tutorial-Design: Mit Vertrautem Neues erklären
- Schwierigkeitsdesign: Schrittweise neue Herausforderungen einführen

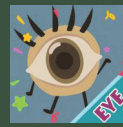
So betrachtet ist die groteske Ästhetik nicht nur ein Kunststil, sondern eine Designphilosophie – sie hilft uns, den perfekten Punkt zwischen „zu gewöhnlich“ und „zu seltsam“ zu finden.

EYE SEE FUN





3.1 Einführung in EYE SEE FUN



„Eye See Fun“ ist ein seltsam-süßes Abenteuerspiel. Als Spieler steuert man ein einzelnes Auge, das mit Objekten interagiert, Rätsel löst und neue Welten entdeckt. Unterwegs trifft das Auge merkwürdige Charaktere und hilft ihnen bei ihren Wünschen.

Das Spiel nutzt Fantasie und ungewöhnliches Denken. Es bricht normale Regeln, um besondere Rätsel zu schaffen. Was verrückt aussieht, hat oft

einen kindlichen und poetischen Kern. Diese Mischung aus „außen verrückt, innen unschuldig“ zeigt genau mein Verständnis von grotesker Ästhetik.

Das Indie-Spiel kam im März 2024 heraus. Ohne Werbung haben es über 20.000 Spieler in ihre Steam-Bibliothek aufgenommen und gute Bewertungen geschrieben. Das zeigt: Groteske Ästhetik ist nicht nur Kunst – sie berührt Spieler wirklich.



Screenshots von Eye See Fun im Steam Shop



Screenshots von Eye See Fun im Steam Shop

Steam-Shopseite:

https://store.steampowered.com/app/2773460/Eye_see_fun/

3.2 Spielerfeedback

Nach der Veröffentlichung meines Spiels auf Steam habe ich insgesamt 17 Spielerbewertungen erhalten – davon 14 positiv und 3 negativ. Durch die Auswertung dieser Rückmeldungen habe ich ein klareres Bild davon gewonnen, wie das Spiel bei den Spieler*innen ankommt.

Viele Spieler*innen äußerten sich positiv über den künstlerischen Stil, die groteske Welt und die unkonventionelle Rätsellogik des Spiels. Einzelne Kommentare wie „visuell sehr kreativ“, „voller verrückter Ideen“ oder „süß und zugleich absurd“ haben mir gezeigt, dass meine ästhetischen Ansätze wahrgenommen und geschätzt wurden.

Gleichzeitig gab es auch konstruktive Kritik. Einige Spieler*innen gaben an, in bestimmten Levels

festzustecken oder nicht zu wissen, wie es weitergeht – ein Hinweis darauf, dass die Spielanleitung und interaktiven Hinweise noch verbessert werden können. Auch wurde angemerkt, dass der absurde Stil beim Einstieg zu Verwirrung führen kann.



Insgesamt bin ich sehr dankbar für das ehrliche Feedback. Es zeigt mir nicht nur, welche Aspekte des Spiels gut ankommen, sondern liefert mir auch wichtige Impulse für zukünftige Optimierungen und kreative Weiterentwicklungen.

Bewertungslink:

https://steamcommunity.com/app/2773460/reviews/?browsefilter=toprated&snr=1_5_100010_&p=1&filterLanguage=all

Positive Bewertungen

- 1.Spieler: ののひカム斗
Spielzeit: 13,2 Stunden
Datum: 17. August 2024
Originalsprache: Japanisch
Originaltext: (Keine Textbewertung, nur empfohlen)
Übersetzung: Keine schriftliche Bewertung, aber das Spiel wurde positiv bewertet.
- 2.Spieler: Sapientius
Spielzeit: 0,9 Stunden
Datum: 29. Juni 2024
Originalsprache: Chinesisch
Originaltext: 内容轻松, 但是确实容易卡关~
Übersetzung: Der Inhalt ist entspannt, aber es ist wirklich leicht, an bestimmten Stellen steckenzubleiben.
- 3.Spieler: MrZoyo
Spielzeit: 1,1 Stunden
Datum: 18. April 2024
Originalsprache: Chinesisch
Originaltext: 挺有意思的免费小游戏, 只要跟作者的脑电波对上, 流程就很顺畅, 需要一些脑洞操作
Übersetzung: Ein interessantes kostenloses Minispiel. Wenn man auf der gleichen Wellenlänge wie der Entwickler ist, läuft der Ablauf reibungslos. Es erfordert kreatives Denken.
- 4.Spieler: cyfzz
Spielzeit: 0,3 Stunden
Datum: 1. April 2024
Originalsprache: Englisch
Originaltext: The game's graphics are innovative, and the gameplay is so much fun...
Übersetzung: Die Grafik ist innovativ und das Gameplay macht Spaß. Die Rätsel zu lösen ist sehr unterhaltsam. Insgesamt sehr empfehlenswert.
- 5.Spieler: tierrat0584
Spielzeit: 1,1 Stunden
Datum: 18. März 2024
Originalsprache: Chinesisch
Originaltext: 哈哈, 好意味不明, 好可爱。
Übersetzung: Haha, total sinnlos, aber wirklich süß.

- 6.Spieler: 
Spielzeit: 13,5 Stunden
Datum: 16. September 2024
Originalsprache: -
Originaltext: 
Übersetzung: Keine schriftliche Bewertung, aber das Spiel wurde positiv bewertet.
- 7.Spieler: Gamerpion
Spielzeit: 1,0 Stunden
Datum: 23. März 2024
Originalsprache: Türkisch
Originaltext: 游戏介绍文字 (略)
Übersetzung: Ein einfaches Abenteuer- und Puzzlespiel mit einem Auge als Hauptfigur. Ziel ist es, dem Auge zu helfen, seinen Partner zu finden.
- 8.Spieler: 0ZCXT
Spielzeit: 0,4 Stunden
Datum: 30. April 2024
Originalsprache: Russisch
Originaltext: 游戏简单直观, 仅在某一处卡住
Übersetzung: Einfaches, intuitives Spiel für etwa eine Stunde. Ich bin nur an einer Stelle hängengeblieben.
- 9.Spieler: yanxux
Spielzeit: 0,7 Stunden
Datum: 23. März 2024
Originalsprache: Japanisch
Originaltext: 変な見た目だがちゃんとした謎解き (略)
Übersetzung: Trotz des seltsamen Designs bietet das Spiel durchdachte Rätsel und eignet sich für Fans von experimentellem Gameplay.
10.
Spieler: (unbekannt)
Spielzeit: 0,5 Stunden
Datum: 24. März 2024
Originalsprache: Englisch
Originaltext: MAN THIS EYEBALL IS HATED CAW CAW...
Übersetzung: Ich habe keine Ahnung, was ich tue, aber jetzt habe ich eine Waffe und ernte Orangen von Bäumen – CAW CAW. Abgedreht und lustig.
- 11.Spieler: The Dark Lord
Spielzeit: 0,1 Stunden
Datum: 29. Juli 2024
Originalsprache: Deutsch
Originaltext: für kostenlos insgesamt in ordnung.
Übersetzung: – (bereits auf Deutsch)

- 12.Spieler: 九天之上揽星河
Spielzeit: 0,1 Stunden
Datum: 12. Juli 2024
Originalsprache: Chinesisch
Originaltext: 喜欢脑洞解密的可以玩。
Übersetzung: Wer kreative Rätsel mag, kann es gerne ausprobieren.
- 13.Spieler: RZY
Spielzeit: 0,8 Stunden
Datum: 18. April 2024
Originalsprache: Chinesisch
Originaltext: 一个玩了二十年游戏的人居然在这个游戏里卡关了...
Übersetzung: Trotz 20 Jahren Spielerfahrung war ich hier plötzlich überfordert. Die Grafik und Denkweise sind aber originell. Und es ist gratis!
- 14.Spieler: AL3X067
Spielzeit: 0,4 Stunden
Datum: 16. April 2024
Originalsprache: -
Originaltext: (Kein Text enthalten)
Übersetzung: Keine schriftliche Bewertung, aber das Spiel wurde positiv bewertet.

Negative Bewertungen

- 15.Spieler: 산타양말도둑
Spielzeit: 0,7 Stunden
Datum: 7. September 2024
Originalsprache: Koreanisch
Originaltext: 귀 있는 사막에서 막힘...
Übersetzung: In der Szene mit dem Ohr in der Wüste bin ich steckengeblieben. Keine Hinweise, keine Hilfe, frustrierend.
- 16.Spieler: w2694369325
Spielzeit: 1,6 Stunden
Datum: 13. April 2024
Originalsprache: Chinesisch
Originaltext: 游戏引导性差, 剧情无法触发, 导致卡关
Übersetzung: Schlechte Anleitung, unklare Interaktionen. Ich konnte nicht weiterspielen, weil sich nichts ausgelöst hat.
- 17.Spieler: copper vrc
Spielzeit: 0,2 Stunden
Datum: 26. März 2024
Originalsprache: Koreanisch
Originaltext: 뭘 의미하려는지 모르겠습니다...
Übersetzung: Ich verstehe nicht, worauf das Spiel hinauswill. Vielleicht ist es was für Fans des Genres, aber mich hat es nicht überzeugt.

3.3 Ein neues Kapitel

Obwohl »EYE SEE FUN« bereits seit über einem Jahr online ist und einige Spieler gewonnen hat, habe ich stets das Gefühl, dass die Entwicklung dieses Spiels noch nicht abgeschlossen ist. Daher habe ich mich entschieden, die zweite Geschichte von »EYE SEE FUN« – »Kappa« – als mein Masterarbeitsprojekt zu wählen.

Ich möchte dieses absurd-unterhaltsame, von abstrakten Ideen geprägte Spiel weiterentwickeln und erforschen, warum mich diese Ästhetik so fasziniert und welche neuen Erkenntnisse sie für den Aufbau von Spielinhalten bietet. Ich hoffe, dass reichhaltigere Spielinhalte mehr Spieler anziehen werden, und gleichzeitig benötige ich mehr Feedback und Bewertungen zu dieser Art von Ästhetik.

Um das neue Kapitel freizuschalten, müssen Spieler erst „EYE SEE FUN 1“ abschließen. Sie kennen dann bereits die Steuerung, Items, Rätsel und die groteske Welt.

In der Fortsetzung spielen sie wieder das einsame Auge und erkunden die seltsame Kappa-Welt.



4.1 Literarische Inspiration

Vor einigen Jahren las ich Akutagawa Ryūnosukes Werksammlung »Rashomon« in der Übersetzung von Zhao Yujiao.[5] Dieses Buch enthält viele klassische Werke Akutagawas, darunter auch die Geschichte »Kappa«. Diese Erzählung hat mich tief inspiriert und viele Resonanzen mit meinem Verständnis des Lebens hervorgerufen.

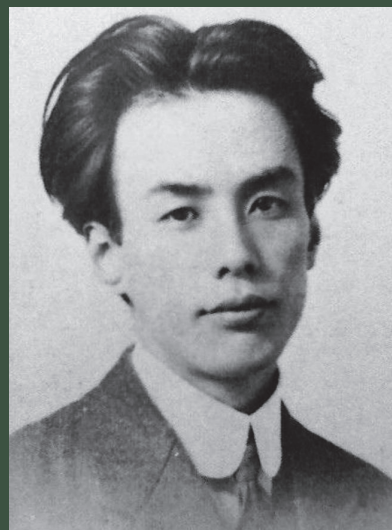
Ich bin der Überzeugung, dass gute Spiele – wie gute Filme – durch literarische Grundlagen an Tiefe gewinnen. Daher habe ich Akutagawa Ryūnosukes »Kappa« als Inspirationsquelle für das neue Kapitel gewählt.

Akutagawa Ryūnosuke ist einer der berühmtesten Schriftsteller der japanischen Moderne. Als Meister der modernen japanischen Literatur ist Akutagawa für seine satirischen Darstellungen von Menschlichkeit und Gesellschaft bekannt. „Kappa“ ist ein Spätwerk und zeigt seine tiefgründige Reflexion über die Realität.

Die Geschichte von „Kappa“ besteht aus den Erinnerungen eines Geisteskranken. Bei einer Bergwanderung begegnet er einem seltsamen kleinen Wesen – einem Kappa. Während der Verfolgung stürzt er versehentlich in eine

Schlucht. Als er erwacht, findet er sich in einer vollständig von Kappa bewohnten Welt wieder.

Dieses „Kappa-Reich“ hat seine eigene Sprache, Berufe, Gesetze und Kultur. Es ähnelt der menschlichen Gesellschaft, wirkt aber kompakter, da alle Kappa sehr klein sind. Obwohl die Kappa Zigarren rauchen und Uhren tragen, mögen sie keine Kleidung. Sie können ihre Farbe wie Chamäleons ändern. Auf dem Bauch haben sie einen Beutel wie Kängurus, in dem sie Dinge aufbewahren können.



Akutagawa Ryūnosukes

Der Protagonist lebt eine Zeitlang in der Kappa-Welt, lernt ihre Sprache und schließt Freundschaften. Das Buch enthält einige beeindruckende Passagen:

Fortpflanzung der Kappa: Kappa-Babys werden vor der Geburt gefragt: „Möchtest du geboren werden?“ Bei „Nein“ wird der Bauch der Mutter sofort flach. Diese Vorstellung berührt mich.

Dichter Tok: Ein Freund des Protagonisten, melancholischer Dichter, der schließlich Selbstmord begeht.

Unternehmer Gael: Erfolgreicher Kappa-Geschäftsmann. Er erwähnt, dass arbeitslose Kappa zu Fleischpasteten verarbeitet werden – eine Enthüllung der Klassenausbeutung.

Außerdem verehren die Kappa „menschliche Große“ als Götter, was die reale Welt satirisiert.

Der gesamte Roman verwendet fantastische Erzähltechniken, um eine scheinbar absurde, aber sehr reale Welt zu schildern, die tatsächlich die Probleme der menschlichen Gesellschaft widerspiegelt. Die Kappa-Kreatur selbst verkörpert schwarzen Humor, was auch der Grund ist, warum ich mich für die Adaption dieser Geschichte entschieden habe.

4.2 Spielgeschichte

Die wundersame Reise des einsamen Auges

Es war einmal ein Auge, das an einen seltsam vertrauten Ort zurückkehrte. Alles hatte sich verändert – oben rechts stand nun ein Kirschbaum.

Auf dem Baum saß der erste Kappa, der grüne Kawa, ein Dichter. Er starrte ins Leere und fand keine Verse. Der Baum trug blutrote Kirschen. Die Würmer, die das Auge mitbrachte, begannen am Kirschbaum zu nagen und fraßen Loch um Loch. Himmel und Blütenblätter wehten durch die Löcher. Kawa betrachtete diese Löcher, fand plötzlich Inspiration, schrieb seinen letzten Vers zu Ende und sprang aus der Baumhöhle.

Als das Auge Kawa wiedersah, war er tot – zu einer freien Seele geworden.

Das Auge setzte seine Reise fort, durchquerte den grünen Seegrund und kletterte in ein Nest. Darin lebte der zweite Kappa – ein blauer Arzt, der eine Blume bewachte. Diese Blume war die Mutter aller Kappa. Sie spuckte Eier aus, und Seelen, die geboren werden wollten, schlüpfen in die Eier und wurden zu Kappa. Doch die Blume hatte lange keine Eier mehr ausgespuckt, ihre Blätter waren gelb.

Das Auge ließ sich von der Blume verschlucken und fiel durch eine Wunde an der Wurzel heraus.

Die Wurzel steckte in roter Erde. Hier lebte der dritte Kappa – rot, fett, mit einer Sichel, der das Fleisch toter Kappa kochte. Die Wunde an der Wurzel stammte vielleicht von ihm.

Der rote Kappa roch den Pilzgeruch am Auge, packte es und schüttelte es, die Pilze fielen in die Suppe. Er trank den ersten Schluck, den zweiten, den dritten. Beim vierten Schluck fiel er zu Boden.

Das Auge reparierte die Wunde der Blume mit Schleim. Die Blume erholte sich nicht. Über dem Kopf des Arztes erschien eine Blase – hier war schon lange keine Sonne mehr. Also fing das Auge eine Sonne.

Mit dem Sonnenlicht heilte die Wunde, die Blume spuckte Eier aus. Aber kein Kappa wollte geboren werden.

Das Auge fand die Seele des roten Kappa – er dachte nur an Macht. Das Auge fand in einer Truhe am Seegrund eine Krone, der rote Kappa wurde wiedergeboren, sein Blick etwas klarer als zu Lebzeiten.

Der Arzt schenkte dem Auge einen Zaubertrank. Das Auge tropfte ihn in sich hinein, die Welt wurde schwarz. Als es erwachte, war es zum Geist geworden und konnte durch die Tür gehen, die nur Geister passieren können.

Hinter der Tür lag das Kappa-Paradies, überall Kappa-Blumen und Gurken. Kawas Seele war hier.

Im Paradies standen zwei Götterstatuen – die grüne bestimmte das Schicksal der Kappa, die rosa schickte das Auge nach Hause. Das Auge trat vor die rosa Statue, sie öffnete ihre Arme und einen Durchgang.

Das Auge konnte endlich zurückkehren. Am Ende seiner Reise fand es sein anderes Auge.

Die beiden Augen waren wiedervereint. So endete die Geschichte, so einfach wie sie begann.

4.3 Charaktere und Monster

Bei der Entwicklung von EYE SEE FUN 2 durchlief das Erscheinungsbild der Kappa-Charaktere drei wichtige Überarbeitungen.

Die erste Version der Kappa war zu cartoonhaft und sah aus wie für Kleinkinder gemacht, was überhaupt nicht zum Stil von EYE SEE FUN 1 passte.

Die zweite Version wurde zu realistisch gestaltet, mit zu deutlichen Konturen von Mund und Körper. Aber die Charaktere in EYE SEE FUN 1 sind eher abstrakt und einfach gehalten, daher passte es immer noch nicht zusammen.

Schließlich gestaltete ich die Kappa abstrakter und einfacher, sodass sie mit dem Stil des ursprünglichen Spiels übereinstimmten.

Änderung der Charakterauswahl Anfangs entwarf ich auch Kappa-Eltern, aber später stellte ich fest, dass in Akutagawa Ryūnosukes Roman die Diskussion über das Kinderkriegen sich auf das Baby konzentriert, nicht auf die Eltern. Deshalb entfernte ich die Elternfiguren und ersetzte sie durch Blumen, was symbolischer ist.



Zweite Version des Kappa-Designs



Erste Version des Kappa-Designs



Zweite Version des Kappa-Designs



Finale Version des Kappa-Designs

Im Kapitel »Kappa« begegnet das Auge auf seiner Abenteuerreise drei Kappa, einer Kappa-Mutter (Hana) sowie drei verschiedenen Schleim-Monstern. Im Vergleich zu »EYE SEE FUN 1« verfügen die Charaktere dieses Kapitels nicht nur über reichhaltigere Interaktionsanimationen, sondern verkörpern auch die philosophischen Gedanken aus Akutagawa Ryūnosukes Originalwerk. Die Vorbilder dieser Figuren stammen aus den Freunden, die der Protagonist (Nr. 23) in der Kappa-Welt im Roman kennenlernt.

Hauptcharakter-Design

1. Kawa - Der Dichter-Kappa (Grün)

Designkonzept: Der Name Kawa stammt vom Schriftzeichen "川" (Kawa, bedeutet Fluss) aus Akutagawa

Ryūnosukes Namen. Er ist ein Kappa-Dichter, der auf einem Baum sitzt und über sein künstlerisches Schaffen nachdenkt. Nach Vollendung seiner Schöpfung springt Kawa vom Baum herunter und erlangt wahre Freiheit.

Interaktionsdesign:

- Passive Verhaltenskette: Beobachtet Insekten beim Fressen der Blüten → Findet Inspiration → Vollendet sein Gedicht → Springt vom Baum in den Tod
- Interaktion mit dem Auge: Wenn sich der Spieler nähert, blickt Kawa zum Auge und kritzelt auf Papier, über seinem Kopf erscheint eine Gedankenblase mit wirren Gedanken, die seine inneren Konflikte andeuten



2. Doktor-Kappa (Blau)

Designkonzept: Ein erschöpfter Arzt, der sich große Sorgen um die Behandlung der Kappa-Mutter macht. Er benötigt die Hilfe des Auges, um seine Heilmission zu erfüllen.

Interaktionsdesign:

- Er wandert nervös in der Nähe des Nests umher und zeigt seine Besorgnis
- Bei der Interaktion mit dem Auge dokumentiert er die Symptome, über seinem Kopf werden die benötigten Gegenstände angezeigt
- Nach erhaltener Hilfe überreicht er als Dank einen Heiltrank



3. Kappa-Mutter - Blume des Lebens

Designkonzept: Die Kappa-Lebensblume ist meine originäre Konzeption. Alle Kappa werden aus dieser Blume geboren, im Spiel existiert kein traditionelles Elternkonzept für die Kappa. Diese Designinspiration stammt aus der natürlichen Verbindung zwischen Blütenform und Lebensgeburt. Sie wird als "Kappa-Mutter" bezeichnet, weil sie die Funktion des Lebensgebärens übernimmt, doch tatsächlich transzendiert sie geschlechtliche Definitionen und ist eine reine Lebensquelle.

Interaktionsdesign:

- Verschlingt das Auge und lässt den Spieler den surrealen Prozess des „Eintritts in den Mutterleib“ erleben
- Enthüllt das Problem durch die Wurzelverletzung
- Spuckt nach der Heilung das Ei des Lebens aus



4. Roter Kappa - Garu (Rot)

Designkonzept: Basierend auf der Figur des Glasfabrikdirektors Garu aus dem Originalwerk verkörpert er Macht und Kapital und zeigt die grausame Natur der zivilisierten Gesellschaft.

Interaktionsdesign:

- Erste Begegnung: Konzentriert sich auf das Essen im Topf. Sowohl das gewaltsame Rauben der Pilze vom Auge als auch

das Kochen kleiner Kappa zeigen seinen kalten Charakter

- Stirbt aus Gier nach dem Verzehr giftiger Pilze und wird zum Geist
- Vom Symbol der Macht (Krone) angezogen, wird er in Kindergestalt wiedergeboren, was einen Neuanfang andeutet



Quallen-Schleim



Designkonzept: Als Wächter des Nestes sind sie sowohl Bedrohung als auch Ressourcenlieferant.

Spielfunktion:

- Hinterlässt nach dem Tod blaue Flüssigkeit
- Blaue Flüssigkeit kann Lava löschen und roten Schleim angreifen
- Bietet Element-Konter-Kampfstrategie

Roter Schleim



Designkonzept: Verkörperung von Hitze und Gewalt, bewacht den Weg zur Macht (Schlüssel).

Spielfunktion:

- Trägt wichtigen Schlüssel, muss besiegt werden
- Lava-Spuckangriffe, erfordern Flüssigkeit des blauen Schleims zur effektiven Bekämpfung

Grüner Schleim



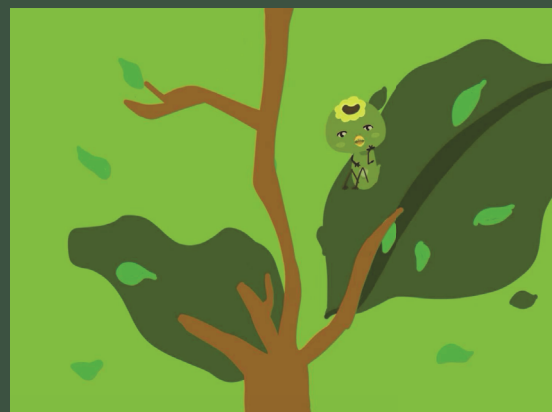
Designkonzept: Grundlegender Gegnertyp

Spielfunktion:

- Hilft Spielern, sich mit dem Kampfsystem vertraut zu machen
- Hinterlässt nach dem Tod Schleim als Klebstoff, um Objekte im Spiel miteinander zu verbinden
- Der hinterlassene Schleim kann die verletzte Blume heilen

4.4 Szenendesign

Ursprünglich plante ich, ein Anfangsdorf zu gestalten, das verschiedene Szenen durch unterschiedliche Gebäude verbindet. Später stellte ich jedoch fest, dass dieses Design nicht nur die stilistische Einheitlichkeit beeinträchtigt, sondern auch das kreative Denken einschränkt. Da das Szenendesign dieses Spiels eng mit dem Rätselmechanismus verbunden ist, verwendete ich schließlich dieselbe Kreationsmethode wie bei EYE SEE FUN 1: Rätsel entwerfen und dabei gleichzeitig Szenen konstruieren. Die ursprüngliche Dorfkonzepption lieferte jedoch wichtige Anhaltspunkte für das Gameplay-Design und die Auswahl symbolischer Elemente für jede Szene.

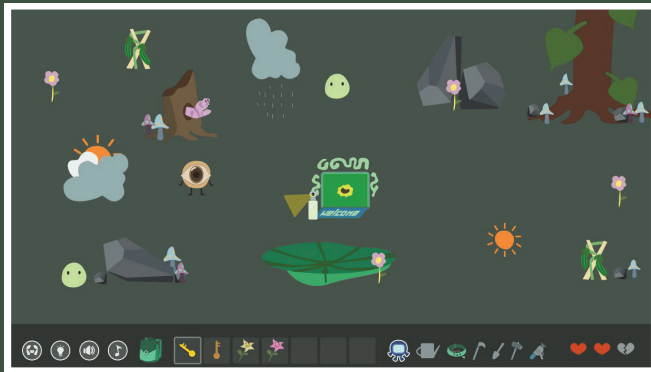


Szenenentwurf

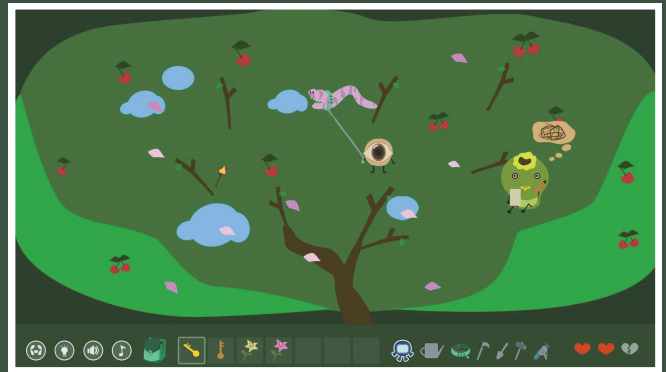
Das „Kappa“-Kapitel umfasst insgesamt acht Szenen: Anfangsszene, Auf dem Baum, Grüner See, Nest, Wasserspeicher des Nests, Wurzel der Mutterblume, Kappa-Paradies sowie Himmel. Die Anfangsszene ähnelt der ersten Geschichte von „EYE SEE FUN“, während die letzte Szene identisch mit dem Finale von „EYE SEE FUN“ ist, was auf eine Art Wiedergeburt hindeutet.

In den Szenen von „EYE SEE FUN 1“ gibt es Gras und Bäume, die im „Kappa“-Kapitel kaum noch verwendet werden. Um exklusive Symbole für die Kappa zu schaffen, habe ich Kappa-Blumen und Gurken als Symbole gewählt, die in allen Szenen erscheinen, und Grün als Hauptfarbton dieses

Kapitels verwendet. Um die Szenen jedoch zu bereichern und die Charaktere zu gestalten, habe ich einige Lava-Elemente hinzugefügt. Diese roten Warmtöne durchbrechen die Monotonie der kaltfarbigen Szenen und verleihen der Geschichte eine warme, märchenhafte Note.



Anfangsszene



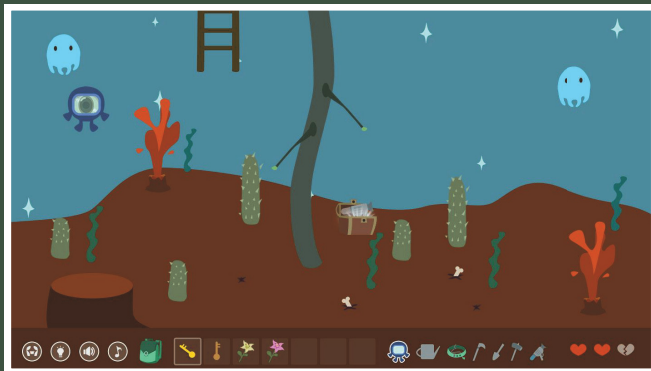
Nest



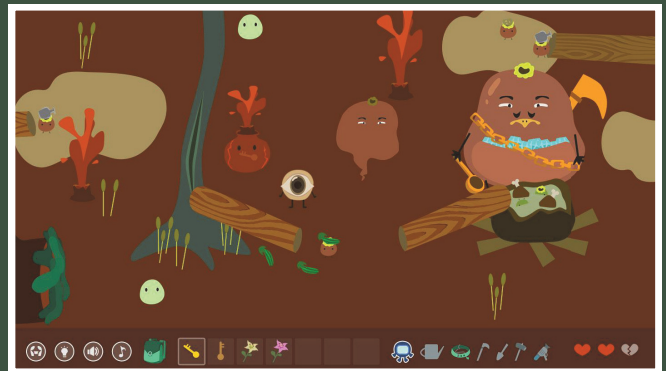
Wasserspeicher des Nests



Kappa-Paradies



Auf dem Baum



Grüner See



Wurzel der Mutterblume



Himmel (Finale)

5.1 UI und Interaktionsdesign



In der ersten Version des Hauptmenüs von „EYE SEE FUN“ können Spieler durch Klicken auf die Schaltfläche „Spiel starten“ direkt ins Spiel einsteigen. Darüber hinaus bietet die Oberfläche folgende Funktionsoptionen:

- Szenenauswahl: Anzeige der freigeschalteten Szenen
- Regeln anzeigen: Einsicht in die grundlegenden Spielanleitungen
- Sprachwechsel: Unterstützung für mehrsprachige Oberflächenumschaltung
- Spiel beenden: Schließen des Programms

- Fortschritt zurücksetzen: Löschen des aktuellen Spielstands und Neustart des Spielverlaufs

Das Spiel verwendet einen automatischen Speichermechanismus, unterstützt jedoch nur einen Speicherplatz und verfügt derzeit nicht über eine Mehrfachspeicherfunktion.

EYE SEE FUN

Language selection menu:

简体中文	繁體中文	English
Deutsch	한국어	日本語
Русский	española	Français

Spiel starten

Szene Sprache Regeln Zurücksetzen Beenden

EYE SEE FUN

Durch Klicken auf die Bestätigungsfläche wird das Spiel zurückgesetzt, und der vorherige Spielinhalt geht verloren!

bestätigen

Spiel starten

Szene Sprache Regeln Zurücksetzen Beenden

Um das „Kappa“-Kapitel in das Spiel zu integrieren, habe ich die Startoberfläche des Spiels angepasst. Die aktualisierte Oberfläche ermöglicht es Spielern nach Abschluss des ersten Kapitels zu wählen, ob sie „EYE SEE FUN 1“ erneut erleben oder die neue „Kappa“-

Reise beginnen möchten. Aufgrund der Integration von „Kappa“ habe ich auch die ursprüngliche „Szenensammelfunktion“ aus der Erstversion von „EYE SEE FUN“ entfernt, um die Einheitlichkeit und Flüssigkeit des Spielsystems zu gewährleisten.





Am unteren Rand jeder Szene befinden sich auf der linken Seite vier

Bedienungsschaltflächen in folgender Reihenfolge:

- Zurück zum Hauptmenü
- Hintergrundmusik ein-/ ausschalten
- Soundeffekte ein-/ ausschalten
- Letzten Hinweis anzeigen

In der Mitte befindet sich die Inventarleiste, die maximal 7 Gegenstände aufnehmen kann. In der unteren rechten Ecke wird das Lebenssystem angezeigt (3 Herzen). Bei Angriffen durch Gegner (wie Schleime oder Hunde) verliert der Charakter Lebenspunkte. Sind alle Lebenspunkte aufgebraucht, wird der Bildschirm kurz schwarz, danach erwacht der Charakter mit voller Gesundheit wieder.



Im neuen „Kappa“-Kapitel habe ich das Inventarsystem neu gestaltet. Die Inventarleiste ist nun in zwei separate Bereiche unterteilt:

- Links: Bereich für verworfene Gegenstände (behält 7 Gegenstandsplätze)
- Rechts: Bereich für Schlüsselgegenstände (speichert nicht verworfene wichtige Gegenstände)

5.2 Gegenstände und Items

Die Gegenstände im Spiel lassen sich in drei Arten unterteilen:

1. Szenenmaterialien Im Kappa-Kapitel: Pilze, Gurken, Kappa-Blumen. Spieler können diese Gegenstände aufheben und frei in der Szene platzieren. Diese Gegenstände spielen eine wichtige Rolle im Spielverlauf.



2. Rätsel-Hinweise Im Kappa-Kapitel: Schlüssel und Krone. Diese Gegenstände können nicht weggeworfen werden, da sie wichtig für den nächsten Spielinhalt sind. Sie verschwinden nach der Nutzung.



3. Wichtige Gegenstände
Erstes Kapitel: Das Auge erhält Badeanzug, Gießkanne, Halsband, Sichel, Schaufel.
Kappa-Kapitel: Spieler erhält Wasserpistole. Diese Gegenstände können nicht weggeworfen werden und werden kontinuierlich im Spiel verwendet.



Designtheorie der Gegenstände:

Im Gegenstandsdesign des Spiels habe ich einige in anderen Spielen übliche Gegenstände beibehalten und gleichzeitig Gegenstände mit absurden Effekten hinzugefügt:

- Kappa-Blumen können wie Zugangskarten verwendet werden, um symbolische Türen zu passieren
- Das Halsband kann sowohl die Sonne als auch Geister einfangen und Raumübergänge ermöglichen
- Die scheinbar furchteinflößenden Tentakel sind tatsächlich schüchterne Wesen, können aber Spieler zu überraschenden Ecken führen

Die Werkzeuge im Spiel dienen nicht mehr realen Funktionen, sondern einer grotesken Ordnung. Diese Ordnung erscheint aus Spielersicht absurd und verzerrt, bildet aber innerhalb des Spiels ein streng geschlossenes System.

5.3 Animationsproduktion und Anwendung von Spine

Animationsproduktion und Anwendung von Spine
Alle Animationen in „EYE SEE FUN“ wurden von mir persönlich eigenständig erstellt. Um mit begrenzten Entwicklungsressourcen eine reichhaltige und flexible Charakterdarstellung zu erreichen, habe ich mich für Spine zur Animationsproduktion entschieden.

Spine ist ein speziell für die Spieleentwicklung konzipiertes 2D-Skelettanimations-Tool, entwickelt von Esoteric Software. Es kann nahtlos mit gängigen Game Engines wie Unity integriert werden. In diesem Projekt wurde Spine in Kombination mit Unity verwendet, um eine tiefe Verbindung zwischen dynamischer Darstellung und Echtzeitinteraktion zu erreichen.

Praktische Anwendung und Vorteile von Spine im Projekt:

Flexibles Charakterzustandsmanagement: Der Kernmechanismus dieses Spiels ist die Interaktion zwischen dem Protagonisten „Auge“ und verschiedenen Objekten, wobei jede Interaktion unterschiedliches Animationsfeedback erfordert. Spine unterstützt die Verwaltung mehrerer Aktionen und Zustände in einem Projekt, wodurch die Animationsstruktur klar strukturiert und leicht zu organisieren und aufzurufen ist.

Effizientes und erweiterbares Skin-System: Das Auge trägt im Spiel Badeanzüge, Blumen auf dem Kopf usw. Verschiedene Erscheinungsbilder werden durch das Skin-System dynamisch gewechselt, ohne Skelette oder Bindungen wiederholt erstellen zu müssen, was die Ressourceneffizienz und Entwicklungsgeschwindigkeit erheblich steigert.

Unterstützung für Animation Blending und Physiksimulation: Spine unterstützt Funktionen wie Animation Blending, Pfad-Constraints, IK-Constraints (Inverse Kinematik), Transform-Constraints und Physik-Constraints, die für verschiedene komplexe Bewegungsanforderungen geeignet sind.

Von „EYE SEE FUN 1“ bis zum Kappa-Kapitel habe ich während des Produktionsprozesses eine Lernphase von null bis zur professionellen Beherrschung durchlaufen.

Für das Kappa-Kapitel habe ich 24 Spine-Animationsprojekte erstellt.

Der Protagonist „Auge“ verfügt über 12 Skins zur Darstellung verschiedener Zustände und Formen. Ich habe 23 Animationsbewegungen entworfen, die Grundbewegungen, Szeneninteraktionen und spezielle Zustandsreaktionen umfassen.

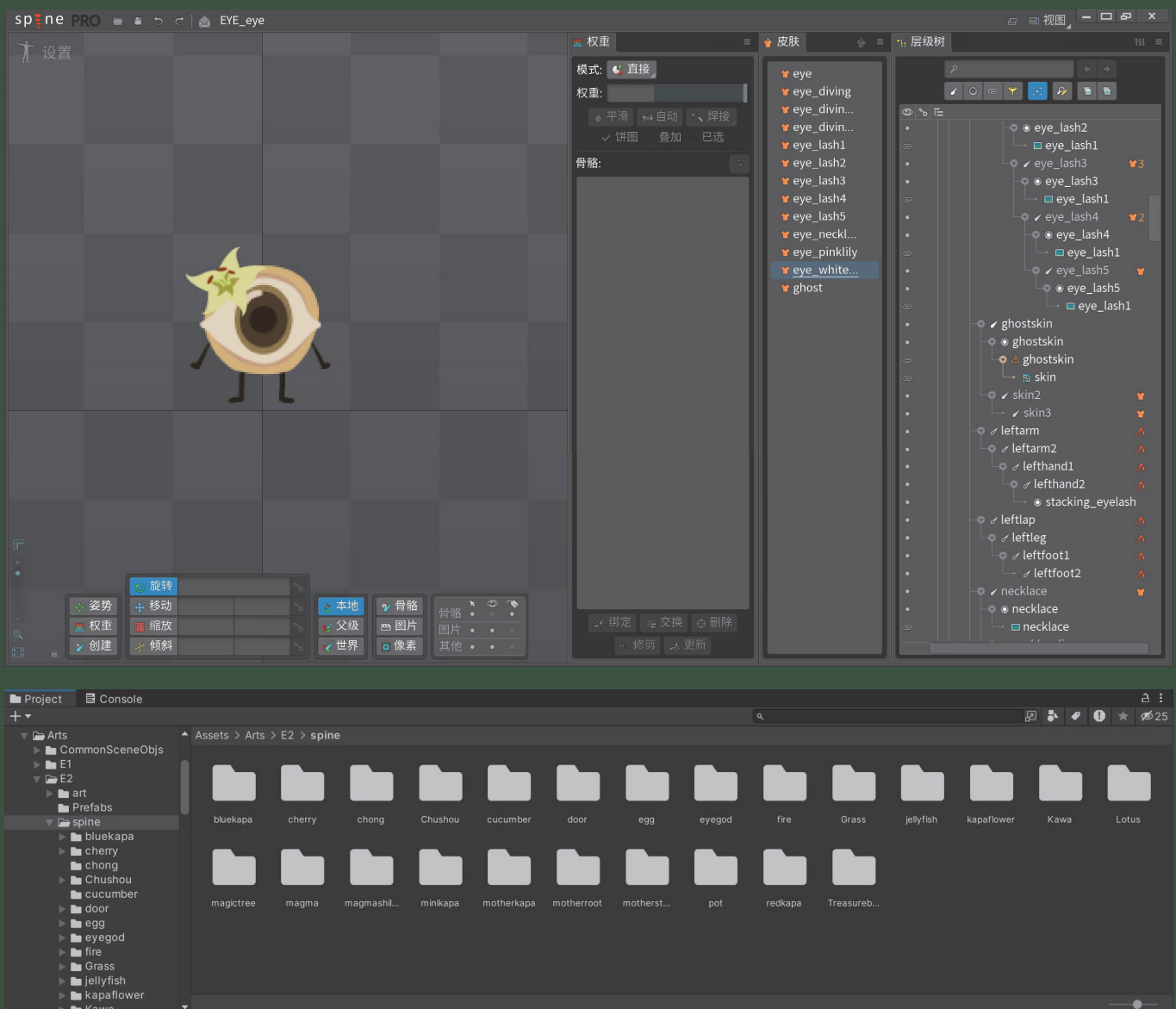
Bei der Produktion einiger Animationen stieß ich auf technische Herausforderungen. Beispielsweise versuchte ich bei der Erstellung der Oktopus-Tentakel-Animation zum ersten Mal, Path Constraints zu verwenden, um natürliche Schwingungen mehrgliedriger Strukturen zu realisieren. Da die Texturen in der Designphase nicht vollständig begründet wurden, wiesen die Tentakelbilder selbst Krümmungen auf. Dies erhöhte die Schwierigkeit beim Rigging und führte zu schlechten

Bildverzerrungen und Verformungen während der Animationswiedergabe.

Durch diese Erfahrung erkannte ich, dass die Abstimmung zwischen Texturstruktur und Skelettlayout direkten Einfluss auf die Ausdruckskraft der Animation hat. Dies veranlasste mich dazu, bei späteren Texturzeichnungen und Skelettbindungen der strukturellen Einfachheit und Verformungsstabilität Priorität einzuräumen.

Mit der vertieften Beherrschung der Spine-Funktionen, insbesondere der geschickten Anwendung des Skin-Systems, wurde mein Animations-Workflow bei der Produktion des Kappa-Kapitels erheblich optimiert. Beispielsweise plane ich vor dem Import in Spine bereits in Photoshop die Zustandsänderungen der Spielobjekte in jeder Szene, einschließlich Charakterausdrücke, Dekorationen und Haltungen.

Das offizielle Spine-Plugin kann organisierte Ebenen direkt aus Photoshop als JSON-Datei exportieren. Nach dem Import in Spine können mehrere Skins direkt generiert und an ein einheitliches Skelett gebunden werden, was die Effizienz der Animationserstellung erheblich steigert.



5.4 Musik- und Soundeffekt-Design

Das Kappa-Kapitel verwendet hauptsächlich die Musik und Soundeffekte aus EYE SEE FUN 1 wieder.

Soundeffekte

Wiederverwendete

Soundeffekte stammen aus:

- Kostenlosen Ressourcen von Pixabay und JianYing
- Meinen eigenen Aufnahmen
- Alle Soundeffekte wurden mit Adobe Audition nachbearbeitet

(Anmerkung: Die Originalquellen einiger Soundeffekte sind leider nicht mehr nachvollziehbar)

Musik

Es wird die 6 originalen Hintergrundmusikstücke aus EYE SEE FUN 1

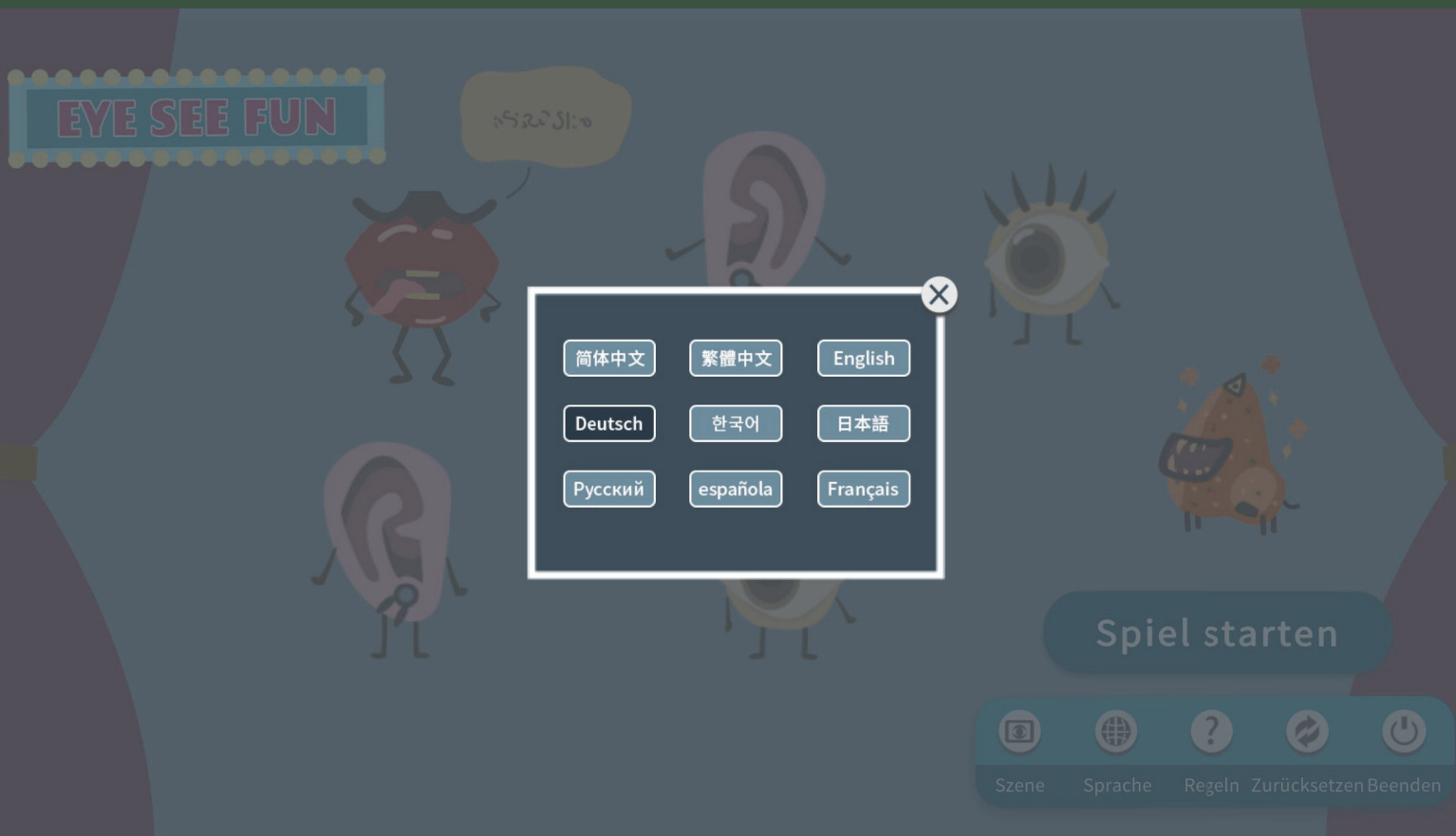
wiederverwendet, die von meiner Freundin Chen Wanling komponiert wurden. Diese Musikstücke entsprechen folgenden Szenen:

1. Startbildschirm
2. Unterwasserpassage
3. Blumenfeld
4. Wüste
5. Sumpfgebiet
6. Himmelsende

Neue Soundeffekte im Kappa-Kapitel

- Schussgeräusch
- Nachladegeräusch
- Astschneidegeräusch
- Insekten-Fressgeräusch
- Kappa-Sprunggeräusch
- Mutterblume-Verschlingungsgeräusch
- Mutterblume-Ausspuckgeräusch
- Kappa-Schreibgeräusch
- Feuerknistern
- Fackel-Schwenkgeräusch
- Blütenblätter erscheinen

5.5 Sprach- und Bildhinweise



Ich möchte, dass mein Spiel Spieler mit unterschiedlichen Sprachhintergründen erreicht. Daher unterstützt »EYE SEE FUN« derzeit 9 Sprachen. Dank des insgesamt geringen Textumfangs des Spiels konnte die Mehrsprachigkeit relativ problemlos umgesetzt werden. Der Großteil der Übersetzungsarbeit wurde von ChatGPT erledigt, was meine Arbeitsbelastung erheblich reduzierte. Chinesisch ist

Chinesisch ist meine Muttersprache, während die koreanischen und deutschen Versionen von Muttersprachlern dieser Sprachen korrekturgelesen wurden, um grundlegende sprachliche Genauigkeit und kulturelle Angemessenheit zu gewährleisten.



5.6 Implementierung des Spiels

Dieses Spiel wurde mit der Unity-Engine entwickelt. Das ursprüngliche Kapitel von EYE SEE FUN wurde in Zusammenarbeit mit zwei Programmierern entwickelt. In diesem Projekt war ich für die gesamte Spielplanung, das Charakterdesign, die Gameplay-Mechaniken, die Animationserstellung sowie das Sounddesign verantwortlich. Die Musik wurde von Chen Wanling komponiert.

Das Kappa-Kapitel folgte dem Entwicklungsmodell von EYE SEE FUN 1. Bei dieser Entwicklung unterstützte mich Xiao Yixuan, ein Programmierer aus dem ursprünglichen EYE SEE FUN-Team, mit Code-Support und half beim Aufbau des Spielgerüsts. Alle anderen Inhalte wurden von mir eigenständig erstellt.

Kernmechanik-Design

Die Kernlogik des Spiels basiert darauf, dass der Spieler die Augen der Hauptfigur

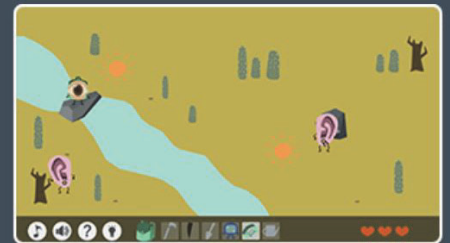
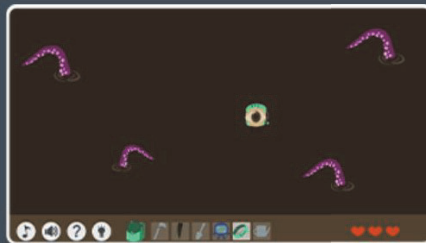
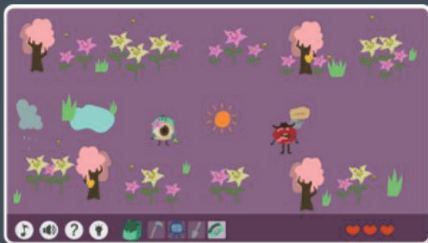
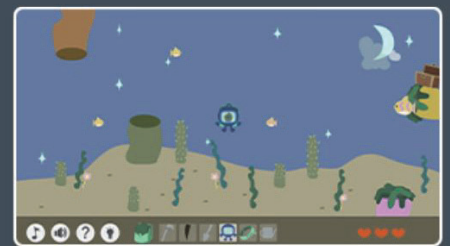
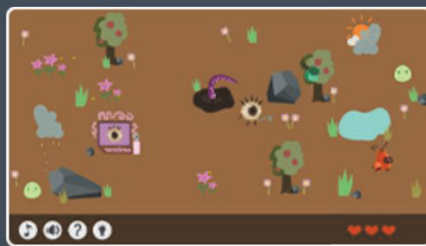
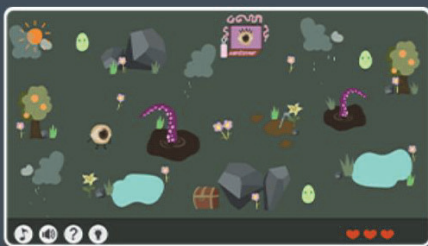
steuert und mit verschiedenen Elementen in den Spielszenen interagiert. Der Schwerpunkt der Spielentwicklung lag daher auf der Gestaltung der Interaktions-Feedback-Mechanismen für jedes Spielobjekt, was die Animationserstellung und das präzise Design der Interaktionslogik für verschiedene Spielobjekte umfasste.

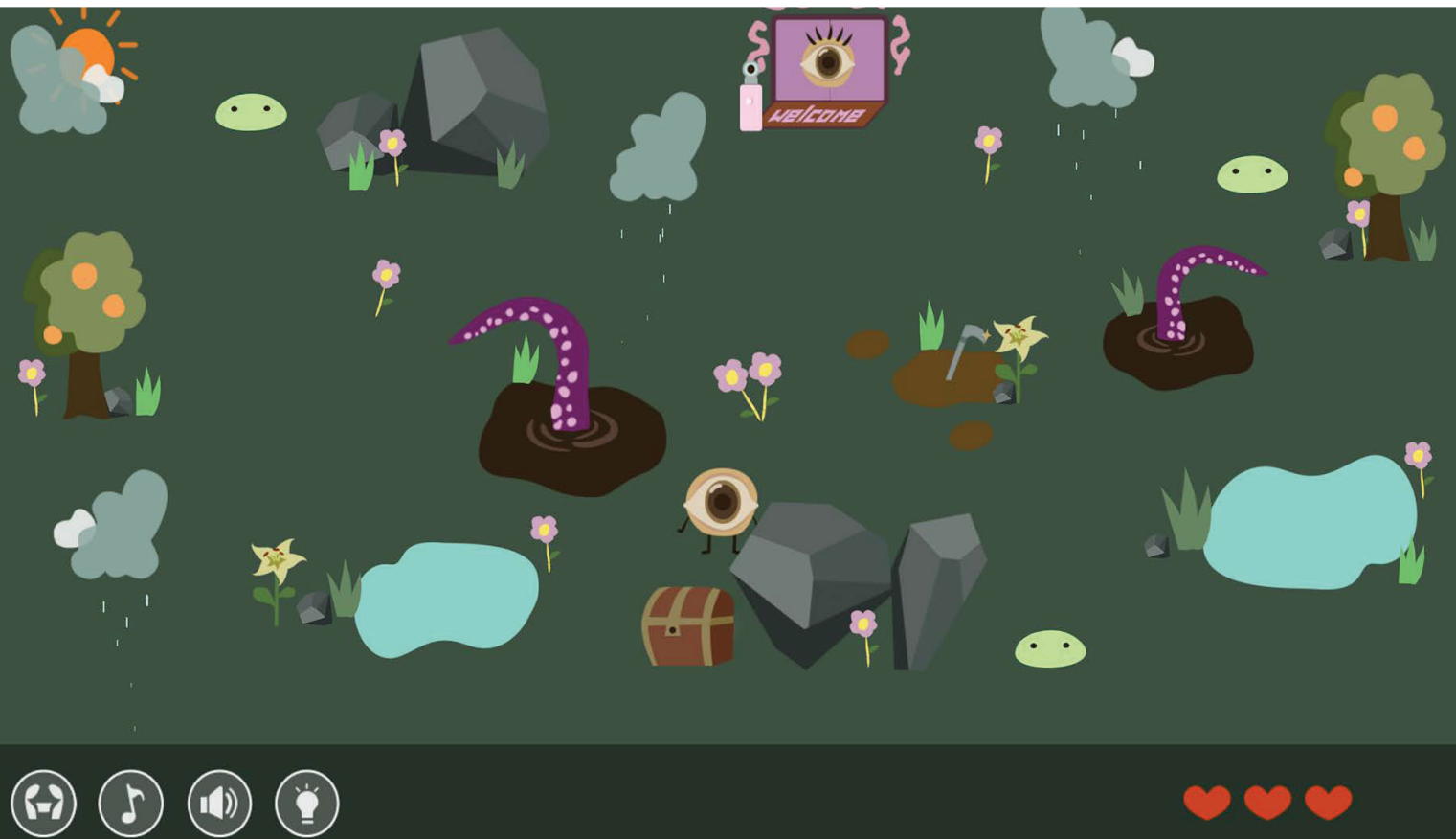
Testing und Iteration

Während des Spielentwicklungsprozesses lud ich mehrere Freunde ein, das Spiel zu testen. Durch die Aufzeichnung und Analyse der Verwirrungen und Probleme, denen die Tester während des Spiels begegneten, konnte ich Designmängel im Spiel rechtzeitig erkennen und beheben und so kontinuierlich die Spielerfahrung optimieren.

6.1 Spielanleitung EYE SEE FUN 1

Die gesamte Spieldauer kann im schnellsten Fall in etwa 10 Minuten abgeschlossen werden. Laut Rückmeldungen der Spielenden benötigen die meisten jedoch zwischen 30 Minuten und einer Stunde für die Rätsellösung. Das Spiel besteht aus sieben Szenen.





Szene 1: Das Passwort des Auges

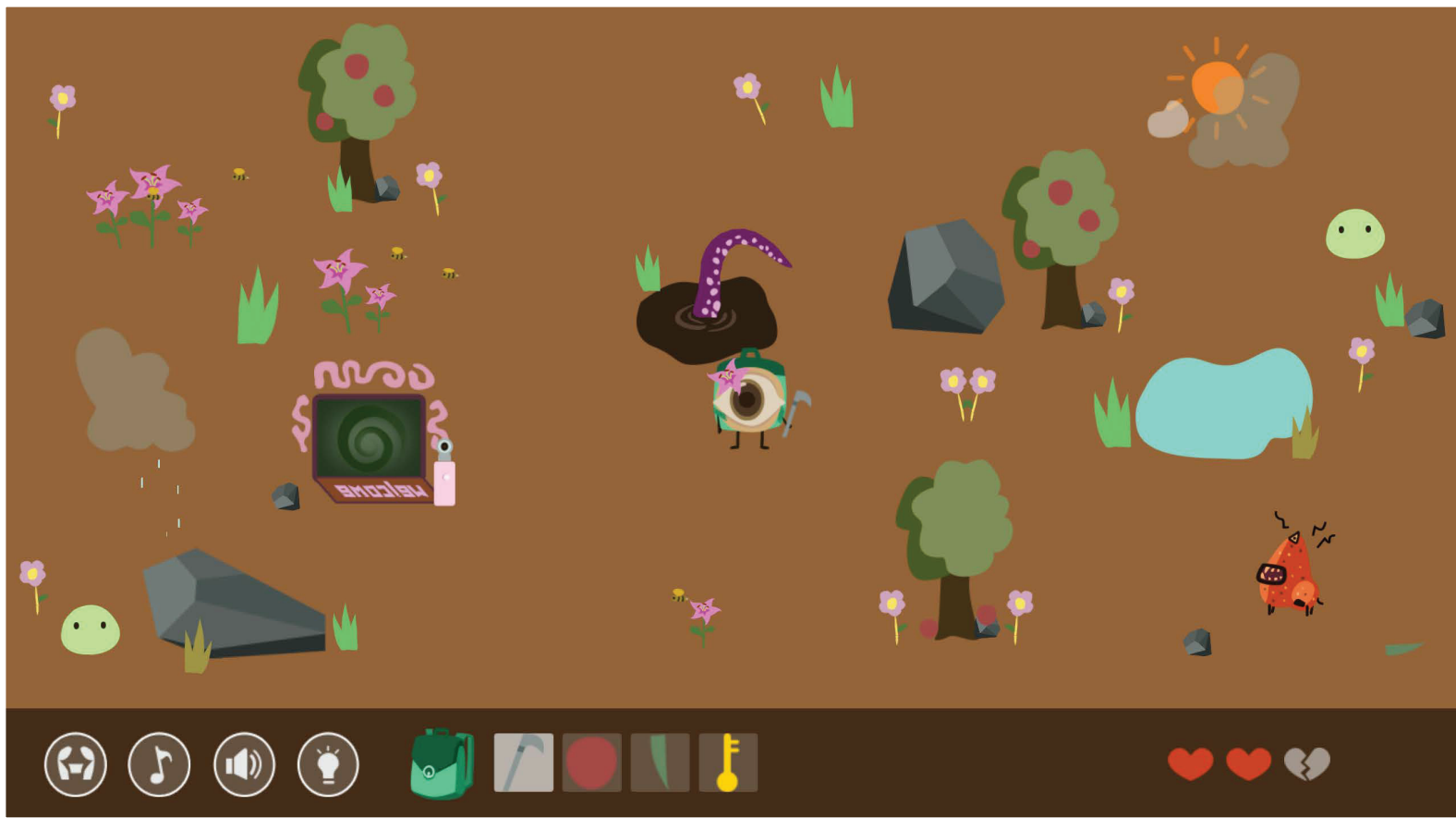
Ziel dieser Szene ist es, Wimpern zu sammeln, um ein großes Tor zu passieren. Der erste Schritt ist, eine Sense zu finden. Mit der Sense ist das Auge vor Angriffen der Schleime geschützt – sie verschwinden sogar aus der Nähe. Außerdem kann die Sense verwendet werden, um Gras und Blumen zu schneiden.

Die Tür zum nächsten Bereich ist mit einem Wimpernsymbol markiert, während das Auge selbst keine Wimpern hat. Dies deutet darauf hin, dass das Auge Wimpern sammeln muss.

Ablauf zum Wimpernsammeln:

1. Schleim mit der Sense besiegen
2. Ein Grashalm mit der Sense schneiden
3. Das Gras in einem Tintenbecken schwarz färben
4. Das gefärbte Gras mit Schleim-Leichen kombinieren, damit es klebrig wird
5. Das Auge erhält nun eine Wimper

Wiederhole den Vorgang, bis fünf Wimpern gesammelt sind. Dann öffnet sich die Tür zur nächsten Szene.



Szene 2: Freundschaft mit dem Nasenhund

Hier erhält das Auge einen Rucksack, um mehr Gegenstände zu transportieren. Zudem findet man den Schlüssel zur Schatztruhe aus Szene 1. Ein neuer Gegner taucht auf: der Nasenhund – eine riesige, schnüffelnde Nase. Er reagiert empfindlich auf Blütenduft: Mit Blume ist er friedlich, ohne Blume wird er aggressiv.

Lösungsweg:

- Rucksack erhalten: Baum schütteln → Rucksack fällt herunter
- Schlüssel finden: Glänzendes Gras hinter dem Nasenhund mit der Sense schneiden
- Zurück zu Szene 1: Mit dem Schlüssel die Truhe öffnen

Wichtiger Hinweis: Die Tür zwischen Szene 1 und 2 erfordert wieder Wimpern. Da diese mit der Zeit verschwinden, sollte man sie vor dem Szenenwechsel erneut öffnen, sonst muss man die Wimpernsammlung wiederholen.



Szene 3: Unterwassertunnel

Diese Szene ist das zentrale Verkehrsknotenpunkt des Spiels, mit vier farbigen Unterwasserrohren zu anderen Szenen:

- Grünes Rohr → Szene 1
- Oranges Rohr → Szene 2
- Rosa Rohr → Szene 4 (Blumenfeld)
- Gelbes Rohr → Szene 5 (Wüste)

Schlüsselmechanik:

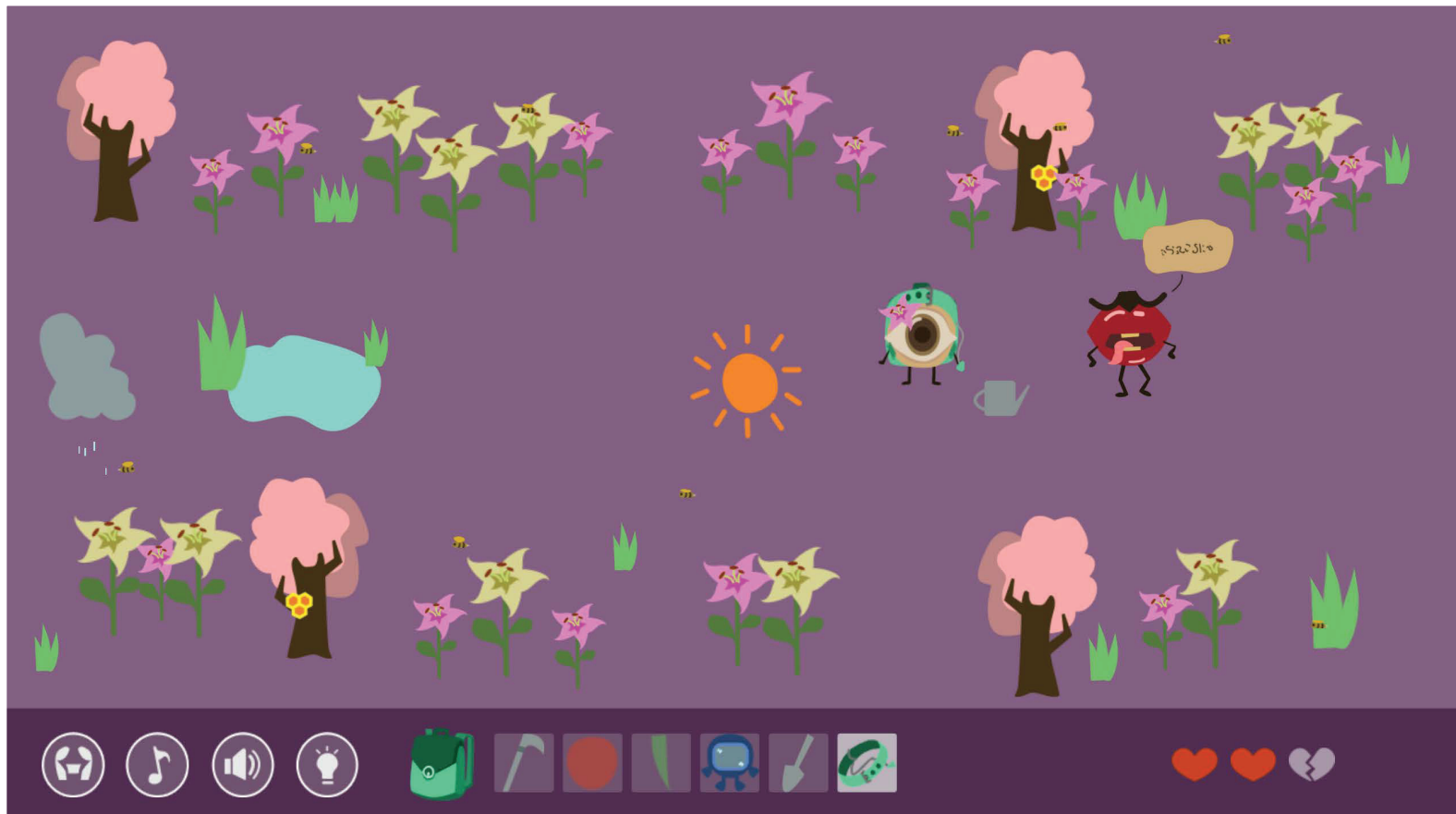
- Schaufel finden: Dient zum Graben im Boden
- In einem Loch findet man einen Schlüssel für die Schatztruhe
- Truhe enthält ein Halsband – ein vielseitiges Werkzeug

Halsbandverwendung

(Beispiel):

1. Halsband über rosa oder gelben Fisch werfen
2. Fisch zieht das Auge durch das entsprechende Rohr
3. Nach dem Passieren von Seegras ist der Weg freigeschaltet

Nach dem Abschließen dieser Szene können alle vier Räume frei bereist werden. Das Spiel wird dadurch nicht-linear.



Szene 4: Blumenfeld

Diese rosafarbene Szene wirkt friedlich und träumerisch, ist aber von einer riesigen sprechenden Mund-NPC kontrolliert. Alle Gegenstände gehören ihm und sind zunächst nicht nutzbar.

Der Mund sagt:

- „Ich habe Hunger.“
- „Mein Hund scheint verloren gegangen zu sein.“

Zwei Aufgaben:

1. Füttern: Aus Szene 1 oder 2 eine Frucht pflücken → dem Mund geben → dieser antwortet:
„Köstlich! Ich möchte unendlich viele davon!“

→ Er spuckt einen Samen aus:
Der Baum muss gepflanzt werden

2. Hund wiederfinden: Der Mund will seinen Hund zurück
→ Hinweis: Nasenhund aus Szene

→ Anklicken zeigt ein Knochen-Symbol

→ Knochen fehlt noch → in späterer Szene holen

Fazit: Man kann nur Aufgabe 1 lösen, aber erhält keine volle Freiheit im Szenenfeld. Um weiterzukommen, muss man neue Hinweise in anderen Szenen finden.

Nach der Rückkehr zur Unterwassertunnel-Szene



(Szene 3) kann der Spieler den gelb gestreiften Fisch einfangen, um zur Szene 4 weiterzuschwimmen.

Szene 5: Die Wüste

Diese gelb dominierte Szene wird von Hitze und Trockenheit geprägt – zwei Sonnen brennen am Himmel, seit Jahren ist kein Wasser mehr geflossen. Zwei Ohren schwitzen stark, sie brauchen zwar kein Wasser, sehnen sich aber nach Geräuschen wie Flussrauschen oder summende Bienen.

Aufgabenablauf:

1. Mit dem Stein interagieren

1. → ein Hinweis erscheint: Die Ohren könnten helfen, aber sind zu heiß
2. Ohren anklicken → sie wünschen sich, dass eine Sonne verschwindet
→ Hinweis auf das Halsband
→ Sonne kann zwar aus der Wüste herausgezogen werden, kehrt aber immer zurück

1. Knochen finden: Mit Schaufel ein Loch graben
→ Knochen erhalten
2. Blume pflanzen: Ein Hinweis zeigt, dass Blumen im Loch gepflanzt werden sollen → mit Gießkanne aus



1. anderen Szenen Blumen pflegen
2. Knochen später verwenden:
Für den Nasenhund in Szene 2
3. Baum trocknet: Der Baum benötigt Regen
4. Zurück zu Szene 1 → Dort regnet es → Halsband auf Wolke anwenden → Regen mitnehmen
5. Mit dem Regen blüht der Baum wieder → neuer Hinweis: Es braucht einen Bienenstock
→ Damit zieht man später Bienen an

Rückkehr zu Szene 2 mit dem

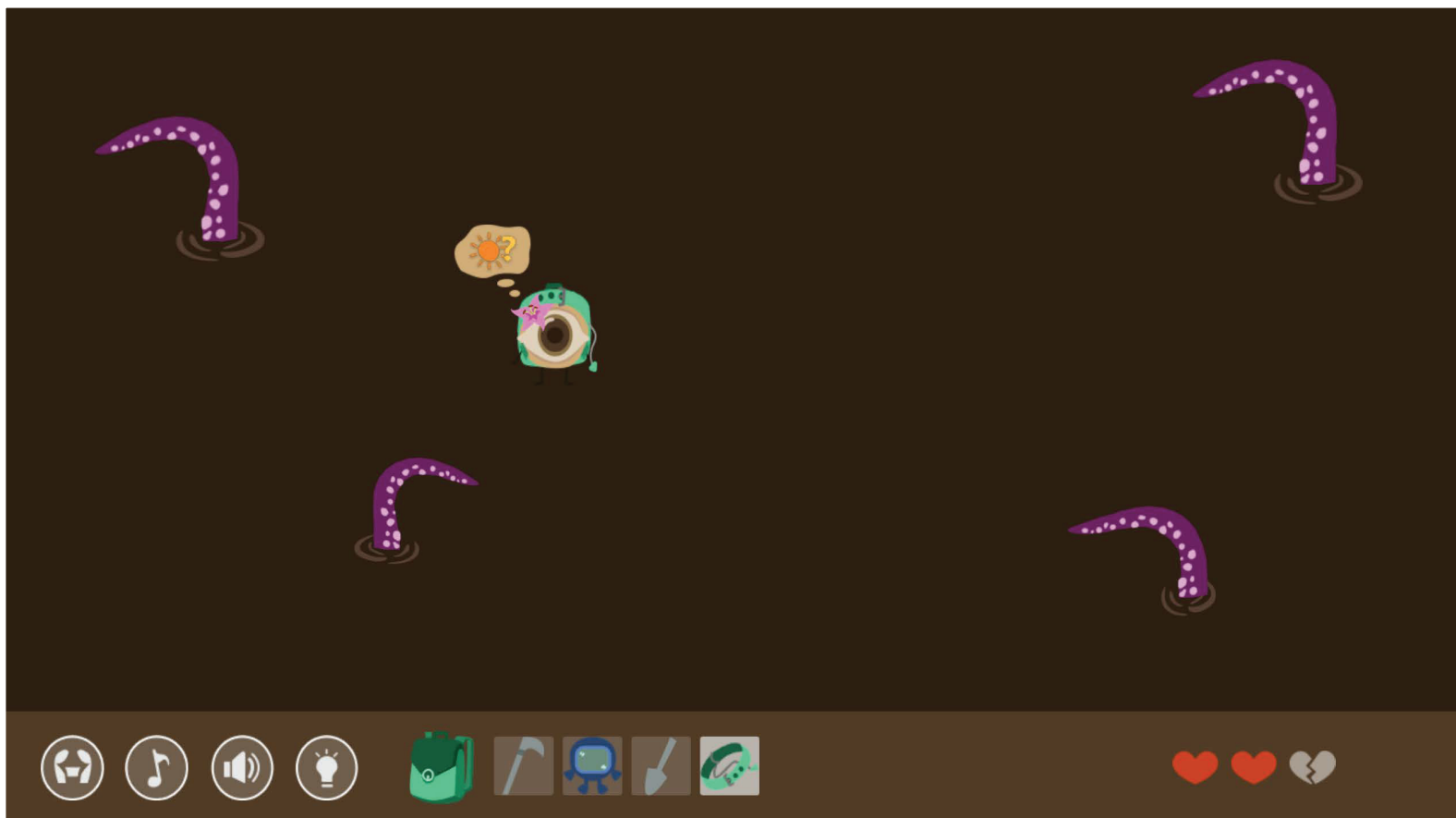
Knochen:

- Der Nasenhund wird durch den Knochen freundlich
- Das Auge kann ihn mit dem Halsband zum Blumenfeld führen
→ Text erscheint: „Hast du meinen Nasenhund gefunden? Danke!“

Neuer Wunsch des Munds:

„Bitte hilf mir, einen Baum zu pflanzen.“
→ Jetzt darf man alle Objekte in der Szene frei benutzen

- Loch graben → Samen hineinlegen → mit Gießkanne gießen → Baum wächst



- → Der Mund schenkt dem Auge als Dank die Gießkanne
→ „Du bist mein bester Freund!“

Szene 6: Das Sumpfgebiet
(geheime Höhle)

Der Mund verrät ein

Geheimnis: „Tentakel können dich zu einer geheimen Höhle bringen.“

- Zurück zu Szene 1 oder 2
→ Tentakel mit Halsband einfangen
→ Das Auge wird in einen dunklen Sumpf gebracht
→ Es gibt vier Tentakel, aber sonst ist nichts sichtbar

- → Hinweis: „Hier fehlt die Sonne“ → die zweite Sonne aus der Wüste gehört hierher

Mit Sonne im Sumpf:

- Sonne hineinwerfen → Licht erscheint
→ Schatztruhe und seltsamer Baumstumpf (Altar) werden sichtbar
→ Tentakel blockiert Truhe
- Zurück zur Wüste ohne Sonne:
→ Ohren fühlen sich nun besser
→ Neuer Wunsch: Blume und Bienen



- Jetzt kann man mit Gießkanne Blumen erfolgreich pflanzen
- Bienen erscheinen, wenn man Bienenstock aus dem Blumenfeld bringt
 - Die Umwelt verändert sich deutlich
 - Ohren helfen nun, den Stein zu verschieben → darunter ist ein Schlüssel
 - Nachdem man den Schlüssel erhalten hat, zeigt das Ohr beim erneuten Anklicken ein Bild an, das darauf hinweist, dass der magische Samen in der Wüste eingepflanzt werden soll.

Zurück zum Sumpf:

- Tentakel versperrt noch den Schatz
- Am Altar ein Opfer darbringen: z. B. Frucht, Gras oder Blume
 - Tentakel wird abgelenkt
 - Truhe kann mit Schlüssel geöffnet werden
 - enthält magischen Samen
- Pflanze den magischen Samen in der Wüste
 - Er wächst zu einem riesigen Baum
 - Das Auge findet am Ende seine zweite Hälfte – das andere Auge





II. Auf dem Baum

Ziel: Kawa die Freiheit geben

Wichtige Schritte:

1. Insekt zum Baum bringen
2. Insekt Kirschen fressen lassen
3. Kawa sieht heranschwebende Blütenblätter → schreibt Gedicht → wird zur freien Seele
4. Ast mit Sichel abschneiden (wichtiger Gegenstand)



III. Grüner See

Beschreibung: Düsterer grüner See, der zur Welt nach dem Tod führt

Wichtige Objekte:

- Schatztruhe (benötigt Schlüssel)
- Tür (nur als Geist passierbar)
- Tentakel (führt zum Nest)



IV. Nest

NPCs: Blumenmutter, Arzt
Hauptaufgaben:

1. Kappa-Blume reparieren

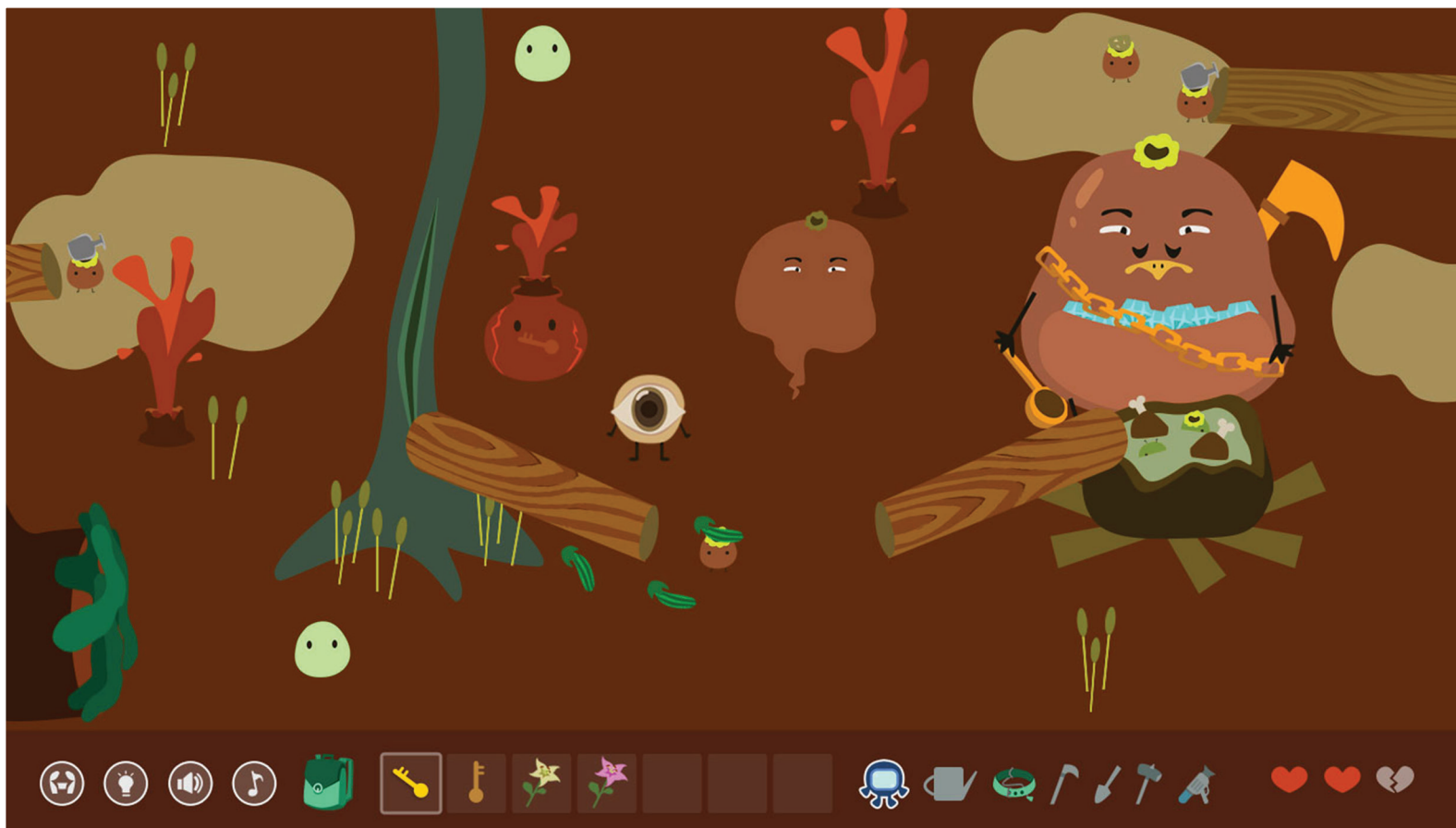
- Schleim töten → Schleim sammeln
- Kappa-Blume mit Schleim auf Kopf kleben
- Durch Tür zur Anfangsszene → Sonne mit Halsband fangen
- Sonne zum Nest bringen → Kappa-Blume wird normal

2. Wurzel der Mutterblume erkunden

- Kappa-Blume auf Kopf kleben → von Blumenmutter verschlungen werden → Wurzel erreichen

3. Zum Wasserspeicher gehen

- Über Leiter zum Wasserspeicher des Nests



VII. Finale Aufgabe - Kappa-Wiedergeburt

Schritte:

1. Ei erhalten

- Blumenmutter Gurke und Kappa-Blume geben
→ spuckt Ei aus

2. Seele erhalten

- Roten Kappa-Geist zum Nest bringen
- Geist braucht Krone

3. Krone erhalten

- Zum Grünen See → Truhe mit Schlüssel öffnen → Krone erhalten

4. Kappa-Wiedergeburt

- Krone auf Ei legen → Geist geht ins Ei → Kappa wird wiedergeboren

5. Zum Geist werden

- Trank vom Arzt erhalten
- In Auge tropfen → zum Geist werden → am Grünen See erwachen



VIII. Kappa-Paradies

1. Als Geist durch die Tür am Grünen See gehen
2. Kappa-Paradies erreichen (zwei Statuen)
3. Rosa Statue anklicken → Tunnel öffnen



7.1 Herausforderungen

Bei der Produktion des Kappa-Kapitels fühlte ich mich oft verwirrt und verloren. Trotz dieser entmutigenden Momente habe ich sie überwunden und die grundlegenden Inhalte dieses Kapitels umgesetzt. Nun kann das Kappa-Kapitel vollständig getestet werden.

Die größte Herausforderung bei der Produktion des Kappa-Kapitels war für mich die Adaption eines literarischen Werks in ein Spiel. Obwohl ich eine faszinierende Geschichte gelesen hatte, war es nicht einfach, die tiefgründigen und diskussionswürdigen Inhalte in ein Spiel zu übertragen – insbesondere in ein so abstraktes Spiel. Ich musste einige Inhalte aufgeben und sie komprimieren und abstrahieren.

Ich versuchte, einen neuen Rahmen und eine neue Struktur für das Spiel zu entwickeln, wollte aber

die ursprünglichen absurden Regeln nicht aufgeben, da sie viele interessante Ideen enthielten, wie zum Beispiel die Verwendung des Halsbands als Gegenstand. Daher verbrachte ich in der frühen Phase des Spieldesigns viel Zeit mit Überlegungen, um eine Balance zwischen EYE SEE FUN 1 und Kappa zu finden. Als neues Kapitel wollte ich jedoch, dass Kappa EYE SEE FUN 1 in gewisser Weise übertrifft. Ich musste im Spiel sowohl die ursprünglichen Stärken bewahren als auch neue Inhalte schaffen.

Eine weitere Schwierigkeit bei der Kreation war mein häufiger Zweifel am Spiel. Das divergente Denken im Spiel ließ mich befürchten, dass nicht alle es verstehen und akzeptieren würden. Diese Unsicherheit über die Spielerakzeptanz ist die größte Herausforderung für die Zukunft dieses Spiels.

7.2 Von der Theorie zur Praxis

Im Kappa-Kapitel habe ich Akutagawas schwarzen Humor in Spielerlebnisse verwandelt und die groteske Ästhetik vertieft.

Die Kappa-Figur eignet sich perfekt für groteske Ästhetik. Im Spiel müssen Spieler den Augenkopf mit Kappa-Blumen bedecken. Das bewahrt kulturelle Merkmale und schafft neue Spielmechaniken.

Das kühnste Design verwischt die Grenze zwischen Leben und Tod. Am grünen See müssen Spieler zu Geistern werden, um manche Türen zu öffnen. Tod bedeutet nicht mehr Niederlage, sondern wird zum Rätselwerkzeug. Das bricht völlig mit traditionellen Spielregeln.

Das Waffendesign ist absurd. Eine Pistole kann drei Flüssigkeiten laden: Grün repariert, Blau greift an, Lava verbrennt. Unlogisch, aber in dieser grotesken Welt interessant.

Jede Szene mischt Realität und Fantasie. Die Blumenmutter verschlingt Spieler, um sie zu ihren Wurzeln zu bringen. Das Kappa-Paradies wirkt schön, handelt aber von Tod und Wiedergeburt. Dieser Kontrast zwischen süßer Oberfläche und dunklem Kern zeigt groteske Ästhetik.

7.3 Reflexion und Mängel

Rückblickend auf den gesamten Entwicklungsprozess erkenne ich deutlich, dass dieses Spiel zahlreiche Mängel aufweist. Zunächst waren die Test- und Feedback-Phasen nicht ausreichend.

Das tiefere Problem liegt jedoch im übermäßigen Individualismus des Spiels. Obwohl dieser persönliche Ausdruck dem Spiel einen einzigartigen künstlerischen Stil verleiht, kann er auch zu einem Hindernis für das Verständnis und die Akzeptanz der Spieler werden. Bei der Verfolgung der grotesken Ästhetik habe ich manchmal die Bedeutung der Spielererfahrung vernachlässigt. Abstrakte Spielmechaniken, fragmentierte Erzählweise und fehlende klare Anleitung – all dies spiegelt wider, dass ich zu sehr in meiner eigenen kreativen Welt versunken war.

Darüber hinaus stellt die kulturelle Verständnisschwelle eine Herausforderung dar. Das

Kappa als japanisches Kulturelement mag in Europa zu fremd sein, und die groteske Ästhetik selbst ist keine Mainstream-Ästhetik, was die potenzielle Zielgruppe weiter einschränkt. Dennoch sind diese Mängel auch wertvolle Lernerfahrungen.

7.4 Perspektiven und Vision

Nach Fertigstellung des Kappa-Kapitels plane ich, weitere 2-3 neue Kapitel zu entwickeln und »EYE SEE FUN« zu einer vollständigen Spielserie auszubauen. Jedes Kapitel wird verschiedene literarische Werke oder kulturelle Themen erkunden, dabei aber stets das Kernkonzept der grotesken Ästhetik beibehalten. Durch die Akkumulation mehrerer Kapitel werden die Spieler eine immer reichhaltigere absurde Welt erleben.

Das Spiel wird weiterhin im kostenlosen Modell bleiben und schrittweise auf mehr Plattformen veröffentlicht werden. Neben der aktuellen Veröffentlichung auf Steam plane ich, das Spiel auf weiteren Mainstream-Plattformen zu publizieren, damit mehr Spieler diese einzigartige Spielerfahrung erleben können. Von Anfang an habe ich die Interaktionsweise einfach und intuitiv gestaltet, um auch auf mobilen Geräten ein

gutes Spielerlebnis zu gewährleisten. Die Optimierung der Touch-Steuerung wird es mobilen Spielern ermöglichen, diese groteske Welt mühelos zu erkunden.

Noch wichtiger ist, dass ich durch dieses Spiel die groteske Ästhetik von mehr Menschen verstanden und akzeptiert sehen möchte. Auf dem heutigen Spielmarkt streben die meisten Werke nach Realismus oder Idealismus, während die groteske Ästhetik eine völlig neue ästhetische Möglichkeit bietet. Ich glaube, dass mit zunehmender Spielerfahrung mit diesem "vertrauten und doch fremden" Kunststil sie den darin enthaltenen einzigartigen Charme und die tiefgründigen Gedanken entdecken werden.

1.Literaturverzeichnis

Quellen:

1. "Grotesque." Wikipedia, <https://en.wikipedia.org/wiki/Grotesque>. Stand: 2025.
2. Kayser, W. (1963). *The Grotesque in Art and Literature*. Bloomington: Indiana University Press.
3. Freud, S. (1919). *Das Unheimliche*. In *Gesammelte Werke* (Bd. 12, S. 229–268). Frankfurt am Main: S. Fischer.
4. Peter Ward-Jackson, „Das Groteske" in „Einige Hauptströmungen und Nebenflüsse im europäischen Ornament von 1500 bis 1750: Teil 1", *Bulletin des Victoria and Albert Museums* (Juni 1967, S. 58–70), S. 75.
5. Akutagawa, Ryūnosuke (2015): *Luoshengmen 罗生门 [Rashomon]*. 28 ausgewählte Erzählungen. Übers. v. Zhao Yujiao 赵玉皎. Kunming: Yunnan Renmin Chubanshe 云南人民出版社. ISBN: 9787222132405.

2. Toneffekte-Quellen

Verwendete Soundeffekte

1. Schussgeräusche

Quelle: Pixabay

Titel: Sci-Fi Weapon Laser Shot 04

URL: <https://pixabay.com/sound-effects/sci-fi-weapon-laser-shot-04-316416/> Zugriff:06.15.2024

Verwendung: Waffengeräusche im Spiel

2. Blütenblätter-Erscheinung

Quelle: Pixabay

Titel: Magic 3

URL: <https://pixabay.com/sound-effects/magic-3-278824/> Zugriff:06.15.2024

Verwendung: Magische Effekte beim Erscheinen von Blütenblättern

3. Blütenblätter mit Feuer

Quelle: Pixabay

Titel: Fire Sound

URL: <https://pixabay.com/sound-effects/fire-sound-334130/> Zugriff:06.15.2024

Verwendung: Feuereffekte bei brennenden Blütenblättern

4. Essgeräusche

Quelle: Pixabay

Titel: Eating Toast

URL: <https://pixabay.com/sound-effects/eatingtoast-79392/> Zugriff:06.15.2024

Verwendung: Charakteraktionen beim Essen

5. Baumfällen

Quelle: Pixabay

Titel: Chopping Tree Root

URL: <https://pixabay.com/sound-effects/chopping-tree-root-212654/> Zugriff:06.15.2024

Verwendung: Holzfäll-Aktivitäten im Spiel

Lizenzhinweis: Alle Toneffekte stammen von Pixabay und stehen unter der Pixabay-Lizenz zur freien Nutzung zur Verfügung.

3. Abbildungsverzeichnis

Alle Abbildungen ohne Quellenangabe: eigene Darstellung.

Groteskendekor in der Sala di Giove, Palazzo Farnese, Caprarola

[https://de.wikipedia.org/wiki/Groteske_\(Ornament\)#/media/](https://de.wikipedia.org/wiki/Groteske_(Ornament)#/media/)

Datei:38524_SalaGiove.jpg Zugriff:06.15.2024

Antike Grotesken, Dekorationen in der Domus aurea, Rom, um 64–68 n. Chr.

[https://de.wikipedia.org/wiki/Groteske_\(Ornament\)#/media/](https://de.wikipedia.org/wiki/Groteske_(Ornament)#/media/)

Datei:Domus_fresco.jpg Zugriff:06.15.2024

Tim Burton's Die Leichenbraut

[https://zh.wikipedia.org/zh-cn/](https://zh.wikipedia.org/zh-cn/%E6%80%AA%E8%AA%95%E5%B1%8D%E6%96%B0%E5%A8%98#/media/File:Corpse_bride.jpg)

[/%E6%80%AA%E8%AA%95%E5%B1%8D%E6%96%B0%E5%A8%98#/media/File:Corpse_bride.jpg](https://zh.wikipedia.org/zh-cn/%E6%80%AA%E8%AA%95%E5%B1%8D%E6%96%B0%E5%A8%98#/media/File:Corpse_bride.jpg) Zugriff:06.15.2024

Akutagawa Ryūnosukes

[https://zh.wikipedia.org/zh-cn/](https://zh.wikipedia.org/zh-cn/%E8%8A%A5%E5%B7%9D%E9%BE%99%E4%B9%8B%E4%BB%8B#/media/File:Akutagawa_Ryunosuke.jpg)

[/%E8%8A%A5%E5%B7%9D%E9%BE%99%E4%B9%8B%E4%BB%8B#/media/File:Akutagawa_Ryunosuke.jpg](https://zh.wikipedia.org/zh-cn/%E8%8A%A5%E5%B7%9D%E9%BE%99%E4%B9%8B%E4%BB%8B#/media/File:Akutagawa_Ryunosuke.jpg) Zugriff:06.15.2024

4. Dankesagung

Im Verlauf der Entstehung dieses Projekts hatte ich das Glück, von vielen Menschen Hilfe und Unterstützung zu erhalten.

Zunächst möchte ich Prof. Jonas für seine Betreuung danken sowie für seine Zustimmung, das Kappa-Kapitel als mein Abschlussprojekt zu realisieren. Dies gab mir die wertvolle Gelegenheit, meine kreativen Ideen in die Praxis umzusetzen.

Die Realisierung des EYE SEE FUN-Projekts war ein schrittweiser Prozess. Ohne den Erfolg des ersten Teils hätte es das Kappa-Kapitel nicht gegeben. An dieser Stelle möchte ich den Programmierern Xiao Yixuan (肖以旋) und Li Site (李斯特) besonderen Dank aussprechen, deren technische Unterstützung EYE SEE FUN 1 vom Konzept zur Realität werden ließ. Ebenso danke ich Chen Wanling (谌宛铃) für die

Musik zu EYE SEE FUN 1, die dem Spiel eine einzigartige Seele verleiht.

Bei der Entwicklung des Kappa-Kapitels war Xiao Yixuans technischer Beitrag entscheidend für die erfolgreiche Fertigstellung dieses Kapitels.

Für die Sprachlokalisierung danke ich Suji und Maria für das Korrekturlesen der koreanischen bzw. deutschen Übersetzung von EYE SEE FUN 1.

Darüber hinaus möchte ich allen Freunden und Spielern danken, die am Testen teilgenommen haben. Euer Feedback hat die Spielerfahrung kontinuierlich verbessert.

Abschließend gilt mein besonderer Dank meinem Freund Hu Zifan (胡子凡) für die emotionale Unterstützung und Ermutigung während der gesamten Schaffensperiode, die es mir ermöglichte, dieses herausfordernde Projekt zu vollenden.

5. Eigenständigkeitserklärung

Hiermit bestätige ich, dass ich die vorliegende Dokumentation selbstständig verfasst habe. Beim Spielprojekt wurde die Programmierung von Xiao Yixuan durchgeführt, während Game Design, Grafik, Animation, Sounddesign und Testing von mir eigenständig erstellt wurden. Die Hintergrundmusik stammt von Chen Wanling (komponiert für EYE SEE FUN 1).

Abgesehen von den angegebenen Hilfsmitteln wurden keine weiteren verwendet. Die Stellen der Arbeit, die dem Wortlaut oder dem Sinn nach anderen Werken (einschließlich Internetquellen) entnommen sind, wurden unter Angabe der Quelle kenntlich gemacht.

Werkzeuge generativer künstlicher Intelligenz (ChatGPT und Claude) wurden ausschließlich als Formulierungshilfe für die Dokumentation und zur Rechtschreibprüfung genutzt und nicht zur Erstellung von Spielinhalten oder kreativen Konzepten.

Ort & Datum 27.06.2025

Unterschrift Haijun Yu 于海俊