



DICE YOUR FOOD

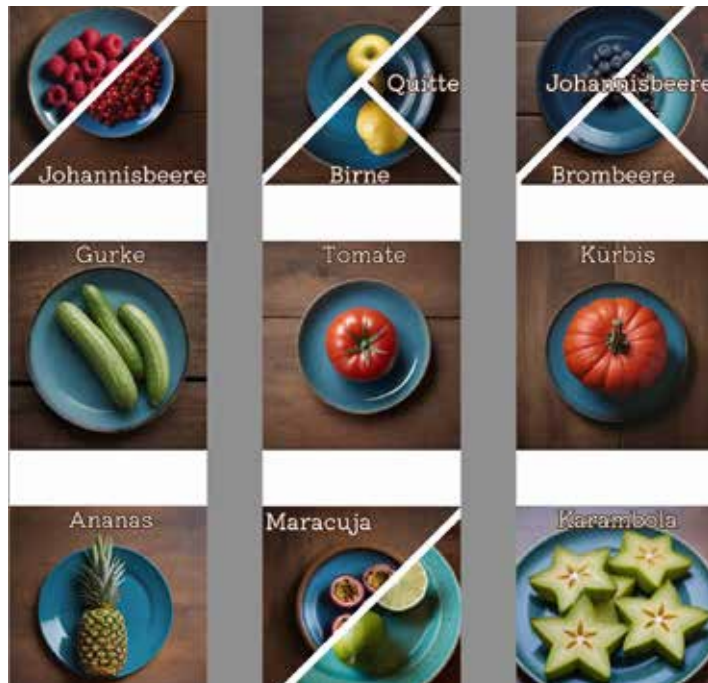
Name: Camilla Schmieder
Matrikelnummer: 2189
Thema: Was gibt es zu essen?
Freies Projekt, 10cp
Modulnummer: 1601
Betreuer_in: Prof'in Lisa Borgenheimer
Fachbereich Desing
Abgabedatum: 17.03.2024

Ausgangsfrage: Was essen wir heute?

Bei nicht wenigen meiner Freunde löst diese Frage regelmäßig milde Verzweiflung aus.

Bei den einen ist eine Entscheidung nicht mehr möglich, weil sie den ganzen Tag verschiedenste Dinge entschieden haben und anschließend geistig völlig ausgelaugt sind.

Bei anderen, weil sie mit einem Minimalbudget haushalten und/oder depressionsbedingt oft nicht die Energie aufbringen, aus der vollen Palette an Möglichkeiten zu schöpfen. Bei wieder anderen wird der Speiseplan regelmäßig zum Streitgespräch, weil die eine kein Gemüse mag und der andere Vegetarier und Gemüsefan ist.



Gute Ernährung ist aber essentiell für unser Wohlbefinden, und zugleich sehr individuell.

Die Grundidee ist, ein Tool oder Toolset zu schaffen, das die Antwort auf diese Frage erleichtert, Mental Load reduziert und den Ressourceneinsatz (Geld, Lebensmittel, CO₂, virtuelles Wasser, Zeit,...) optimieren kann. Idealerweise sogar ohne Nutzer_innen zu bevormunden.



Vorab möchte ich darauf hinweisen, dass der gestalterische Fokus meiner Arbeit mehr auf dem System aus Zeichen und visuellen Repräsentationen liegt, als auf Details wie Radian, Linienstärken, einer sorgfältigen Auswahl exakter Farbtöne für jeden einzelnen Zweck, der finalen Bildkomposition oder der angemessensten Schriftwahl für ein perfektes Gesamtbild. An jedem dieser Details ließe sich noch stunden- bis tagelang feilen, schleifen und polieren.

Erster Ansatz:
Auswürfeln;
erste Ver-
suche (Fotos:
Würfel-Vormo-
delle)

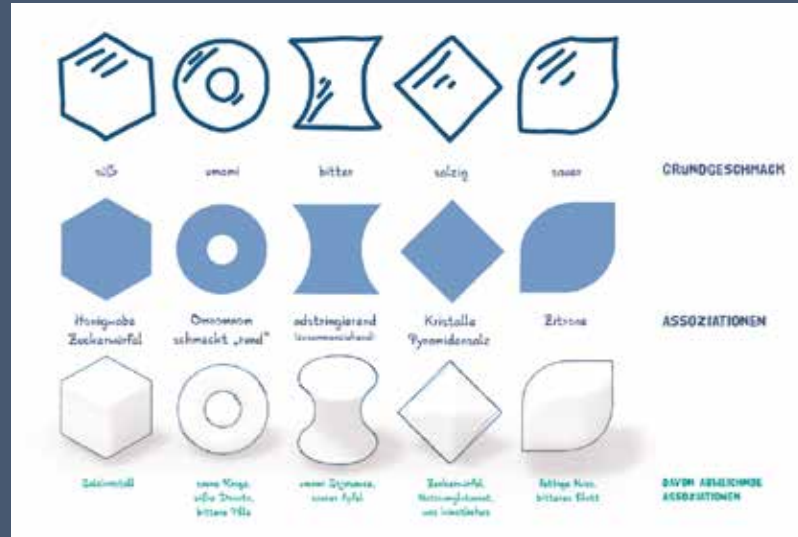
Exkurs: Geschmacksqualitäten

Symbole für Grundlegende Geschmacksqualitäten in der Assoziation

Einfache, aber voneinander und von den Basisformen unterscheidbare Körper und/oder Formen (möglichst in ihrer Außenkante , spiegel-, punkt- oder rotationssymmetrisch, falls es keine direkte Projektion des zugehörigen Körpers ist) zur Nutzung als Icons für die Bezeichnung spezifischer Geschmacksqualitäten.

basieren auf einfach beschreibbaren 3-Dimensionalen Körpern, projiziert in den zweidimensionalen Raum. Die Anforderungen an die Formen waren:




- Unterscheidbarkeit untereinander und von Kreis, Dreieck und Quadrat als basalste Formen ohne semantischen(?) Bezug
- Assoziationen zu den bezeichneten Geschmacksqualitäten sollen die Verknüpfung zwischen abstrakter Form und Sinneseindruck, bzw. Icon und Begriff verstärken.



Die Körper sollen einfache Polyeder und Rotationskörper sein, möglichst mit gleichen Kantenlängen und/oder Radien innerhalb eines Körpers.

Die Formen sollen möglichst einfache und prägnante Projektionen der Außenkanten dieser Körper sein, die zugleich als 2-Dimensionale, vollflächige Grafiken sowie als Outline gut funktionieren. Es soll möglich sein, diese in verschiedenen Stilen visuell den Dreidimensionalen Körpern anzunähern. Z.B. durch Schraffuren, Glanzlichter, Schatten, sichtbare Kanten als Linien innerhalb der Fläche andeuten, ...

WEITERE SINNESWAHRNEHMUNGEN:

fest, knusprig			heiß,
locker, weich,			kalt,
cremig, flüssig			zimmertemperatur,
<small>Konstante in Relation zu vergleichbaren Speisen und Lebensmitteln. z.B. Milch -> flüssig. Käse -> weich bis fest, geschmolzen flüssig Trost -> weich. Zuckerteig -> fest</small>			lauwarm
			
scharf	duftend	laugig	ölig

in 3D



basale/generische Körper und
Formen zur freien und nicht-festge-
legten Nutzung in Kombination mit
den Geschmacks-Icons.

Für eine vielfältige Ernährung habe ich eine breite Auswahl an Lebensmitteln aus der traditionellen und globalisierten mitteleuropäischen Küche berücksichtigt. Um die Kombinationen zu vereinfachen, habe ich mich auf Obst und Gemüse konzentriert. Ähnliche Lebensmittel wurden teilweise zusammengefasst, unterschiedliche Varianten des selben Lebensmittels teilweise als verschiedene aufgelistet.

Lebensmittel mit ähnlichen Eigenschaften, aber unterschiedlicher Herkunft oder stark voneinander abweichender Saison, wurden gemeinsam platziert, um mehr Auswahl zu ermöglichen. Zudem wurden bei Lebensmitteln mit mehreren Farbvarianten die am besten passende Variante ausgewählt.

Zuordnung von Eigenschaften und Gruppen zu Symbolen/ Repräsentationen

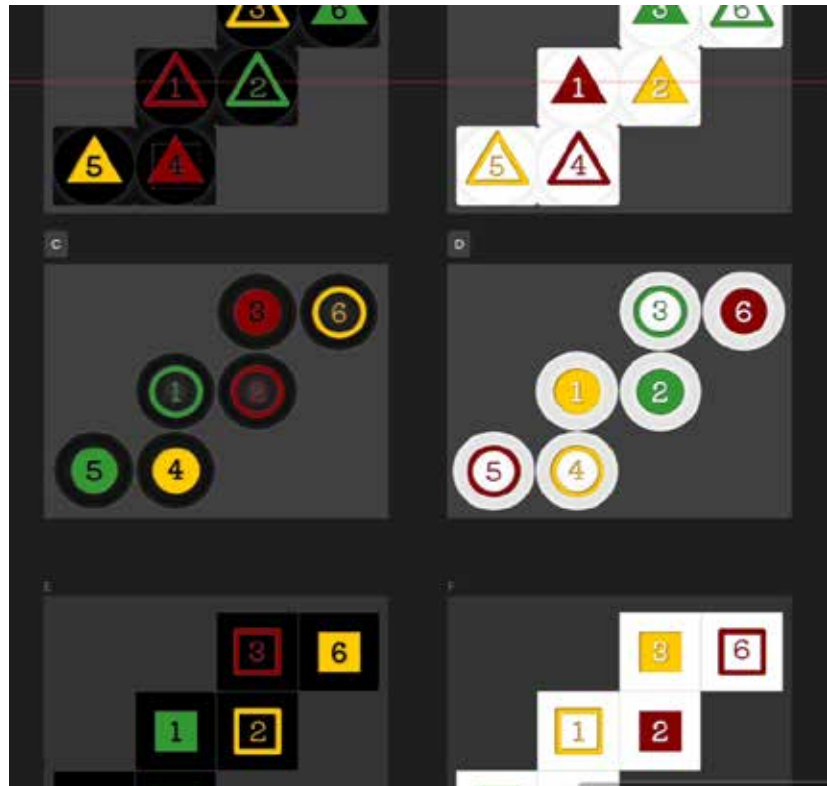
Eine Schwierigkeit besteht darin, verschiedene Lebensmittel mit sehr verschiedenen Eigenschaften zu klassifizieren oder gruppieren und diese Einordnungen Abstrakt und möglichst nachvollziehbar abzubilden.

Daher nutze ich für die verschiedenen Dimensionen, in denen sich diese Eigenschaften gruppieren, verschiedene visuelle Eigenschaften.

- **Kreis, Dreieck und Quadrat** als basale, klar unterscheidbare *Formen* mit der Möglichkeit, diese mit beliebigen Begriffen, die sich voneinander abgrenzen lassen zu belegen. Hier für verschiedene (Unter-)Gruppen von Obst und Gemüse. Konkret für heimische, mediterrane und tropische Früchte, Fruchtgemüse, Wurzel- und Knollengemüse, sowie die Gruppe der Stiel-, Blatt- und Blütengemüse.

Hier sind Assoziationen zwischen Gruppenzugehörigkeit und Form wenig relevant, da es vor allem um die Abgrenzung zwischen willkürlich bestimmten, in sich sehr heterogenen

Würfel: Symbole und visuelle
Unterscheidungsmerkmale



Kategorien geht.

- **Flächige Formen und leere Outlines**[oder: **Streifen und Punkte**] als **Verschiedene Füllungen** um eine weitere Dimension verschiedener Eigenschaften auf die selbe Würfel-
seite, bzw. das selbe Lebensmittel abbilden zu können.

Diese Füllungen existieren sowohl zeitgleich als auch unabhängig von den bereits den Formen zugewiesenen Begriffen.

Für das Würfelspiel habe ich die Obst- und Gemüsesorten nach kulinarischen Eigenschaften in jeweils zwei Gruppen aufgeteilt: Obst mit eher wenig Säure (leer) und eher mehr Säure (gefüllt); Gemüse das sich gut als Rohkost eignet (leer) und solches, das üblicherweise gegart serviert wird. Auf diese Weise lassen sich die zufällig erwürfelten Zutaten einfacher und harmonischer in einem Gericht kombinieren.

Alle vier Gruppen beinhalten zwar auch Lebensmittel, die sich auch anderen Gruppen zuordnen ließen oder in ihren Qualitäten irgendwo dazwischen stehen - aus Gründen der Vereinfachung des Spiels habe ich diese jedoch jeweils einer der Gruppen zugeordnet.

[Grafik: Lebensmittel-Kreuz!]

- **Schwarz und weiß** (quasi die Extrempole von **Helligkeit**) als Würfel- oder Hintergrundfarbe repräsentieren die beiden Lebensmittelgruppen "Obst" und "Gemüse". Dabei wäre durchaus denkbar, eine dritte Gruppe "Gewürze" auf grauen Würfeln zu ergänzen. Dies würde die Komplexität des Spiels allerdings weiter erhöhen, und innerhalb dieses Projekts den Rahmen sprengen.

Statt Schwarz und Weiß könnte auch eine Farbe in verschiedener Helligkeit (wie z.B. hellblau und dunkelblau) oder zwei Farben als Farbe-an-sich- oder **Komplementärkontrast** (z.B. ein helles Goldorange und ein dunkles Blauviolett) die zwei Gruppen repräsentieren, jedoch wird Farbigkeit, bzw. Farbe an sich als eigene Eigenschaftsdimension benötigt. Hier wird es dann schon schwierig, zwei verschiedene Farbgruppen sprachlich voneinander abzugrenzen.

[Grafik: Würfel-Kreuz!]

- **Rot, Gelb und Grün** repräsentieren als einzelne **Farben** verschiedene Farbgruppen: Rot steht für das Spektrum

von Orange über Rot bis zu Purpurtönen, Gelb für das Spektrum von Weiß und Beige über Gelbgrün, Gelb und Goldgelb und im Extremfall bis hin zu Orange (Zitrusfrüchte) und braun. Grün steht für alle Grüntöne von hell- bis dunkelgrün, sowie zusätzlich für blaue und violette Früchte.

- als weitere visuelle Unterscheidungsmerkmale für Eigenschaftsdimensionen könnten noch verschiedene Größen, verschiedene Musterungen oder Oberflächentexturen, verschiedene Ziffern oder Buchstaben und die Anzahl der abgebildeten Elemente.

Würfel: Lebensmittelgruppen und -Eigenschaften



Die Aufteilung der einzelnen Lebensmittel auf verschiedene Würfel kann geändert werden, um die Wahrscheinlichkeit typischer und gelungener Geschmackskombinationen zu erhöhen und ungünstiger Kombinationen zu verringern oder auszuschließen. Im aktuelle Layout können beispielsweise keine zwei tropischen Früchte in einer einzelnen Mahlzeit kombiniert werden, aber dafür ist es möglich, bis zu sechs verschiedene Lebensmittel aus dem gleichen Farbspektrum zu kombinieren und es werden Kombinationen mit ähnlichen kulinarischen Eigenschaften tendenziell bevorzugt.

Reihen:

2 Helligkeiten (dritte möglich):

schwarz, weiß(, grau) für

Kategorie

- obst, gemüse(, gewürze)

3 Formen:

Kreis, Dreieck, Viereck für

Ursprung

- obst: transportweg/-distanz
- gemüse: pflanzenteil
- (gewürze: umami, duftend, pikant? oder Kraut, Korn, Frucht/Wurzel?)

2 Füllungen (dritter möglich, mit D10 und Freifläche darauf):

leer, gefüllt(, halb gefüllt) für

kulinarische Eigenschaften

- Obst: säurebetont, säurearm
- Gemüse: rohkost, garkost
- (Gewürz: frisch, trocken, Paste/Flüssigkeit?)

3 Farben:

rot, gelb, grün für

entsprechende Farbgruppe

Tabelle: Dimensionen und Werte (ohne Inhalt!)

vormodelle



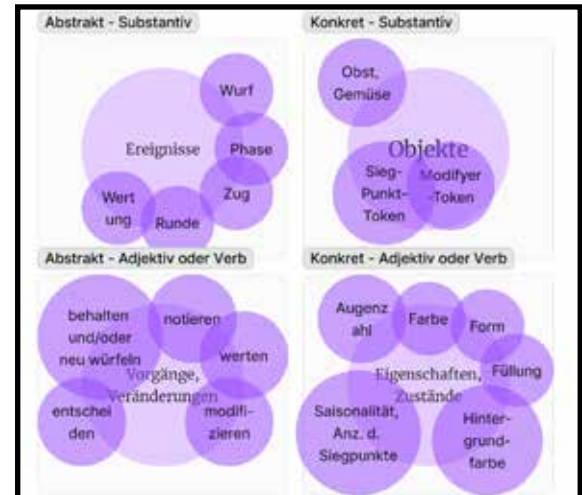
Im Würfelspiel werden verschiedene Typen von Grafiken eingesetzt:

- Symbolartige Formen zur Abstraktion der Eigenschaften von Lebensmitteln in verschiedenen Dimensionen
- Lebensmittelgrafiken für die Abbildung spezifischer Lebensmittel oder Kombinationen
- Teller- oder Kistengrafiken zur dynamischen Punktwertung von Lebensmitteln im Spiel, anstelle von abstrakteren Zeichen wie Kreisen oder Sternen.
- In der Anleitung des finalen Produkts zudem Illustrationen zur Veranschaulichung von Spielzügen und Abläufen

Grob lassen sie sich in ein Fenster einteilen, wie unten dargestellt.

Es kann hilfreich sein, wenn die verschiedenen Grafiktypen voneinander unterscheidbar sind. Im Falle dieses Würfelspiels unterscheiden sich die Abstrakten Würfelsymbolen von den Lebensmittelgrafiken, und diese von der Punktwertung. Wäre ungünstig, wenn ein Avocadokern mit einem Punkt in der Wertung verwechselt wird, oder eine Johannisbeere mit dem Symbol für rotes Fruchtgemüse, als Rohkost oder Garkost.

Spielbrett & Overlays



Variante: Obst- und Gemüselager

Das Spielbrett wird als großes Lager dargestellt, indem sich die aktuelle Verfügbarkeit an der Höhe der Kistenstapel ablesen lässt.

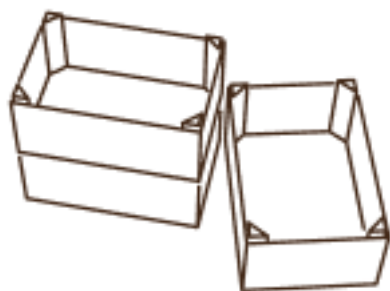
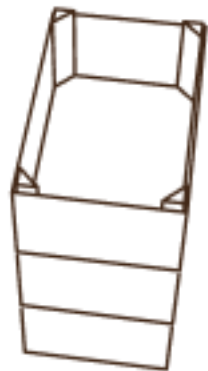
Die Liniengrafiken jeweils sind zweifarbig auf weißem oder transparentem Grund und sollen die Zuordnung zu der Würfelfarbe erleichtern, zusätzlich erhöhen sie die Erkennbarkeit und Unterscheidbarkeit einzelner formähnlicher Obst- und Gemüsesorten.

Die Darstellung von Details beschränkt sich auf Andeutungen von Oberflächenbeschaffenheit, sowie die Beschränkung der Darstellung von Querschnitten, Anschnitten oder Blättern nach Möglichkeit auf Fälle, in denen diese - durch ihre typische Form oder die Anordnung von Kernen - die Unterscheidung ähnlicher Lebensmittel ermöglichen.

Merkmale zur Unterscheidung von Lebensmitteln auf Abbildungen:

Oberflächenbeschaffenheit
Silhouette, Proportionen und Platzierung von Schnitten
Anordnung und Dichte von Kernen, Segmenten, Knospen oder Keimen

Markante Kontraste und Übergänge zwischen Pflanzenteilen
Größenverhältnisse, Dicke und Varianz von Schale/Haut, Kern(en), Fruchtfleisch, etc
Verschiedenfarbige Areale und deren Position



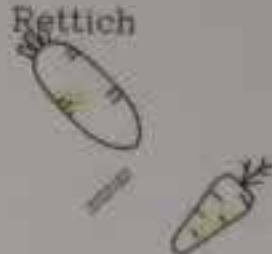
(Leer, weil Transparent)

Lauchzwiebel, Porree



Illustration by: [illegible]

Rettich



Pastinake

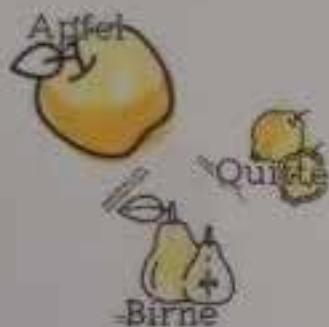


Illustration by: [illegible]



Illustration by: [illegible]

Auswahlkriterien für Liniengrafiken

Farb-Modifikationen





Variante: “Vielfalt auf dem Teller”

Das Spielbrett wird als üppig gedeckte Tafel dargestellt, auf der einzelne, gut erkennbare und voneinander unterscheidbare Lebensmittel appetitlich auf Tellern platziert sind. Die Wertigkeit der Lebensmittel wird durch kleine Tellerstapel von bis zu drei Tellern symbolisiert.

Eine Herausforderung besteht darin, die Draufsicht und die Tellerstapel gleichzeitig gut sichtbar darzustellen.

Um die Wertung an die Saison anzupassen, sollen die Teller(stapel) auf einer transparenten Folie über die Tellerinhalte gelegt werden.

Das Bild auf der Gegenüberliegenden Seite zeigt eine Montage, die das Konzept illustrieren soll.

Ein sehr wichtiges Unterscheidungskriterium von Lebensmitteln auf fotografischen Abbildungen ist die Beschaffenheit der Oberflächen der Lebensmittel. Iso-Glanz und Struktur von z.B. Blättern, Haut oder Schale, oft auch von Schnittflächen. Auch die Anordnung und Dichte von Kernen, Segmenten, Knospen oder Keimen kann eine Zuordnung ermöglichen, ebenso wie markante Kontraste oder Übergänge zwischen verschiedenen Pflanzenteilen.

Overlay:
Feld mit
2 Lebensmitteln:
ein Teller auf einem
Holztisch.
Bei höherer Wertung
können gestapelte
Teller abgebildet
werden.



(Leer, weil
Transparent)

Hintergrund:
ein Teller, jeweils zur
Hälfte gefüllt mit
Erbsen und Bohnen





K.I.-Bilder als Testlauf für Food-Fotografie

Um eine Variante des Spielbretts zu gestalten, habe ich realistisch aussehende Bilder von Lebensmitteln mit K.I. erstellt. Dabei war es mir wichtig, dass die Bilder typische Servierformen in einem Kochbuchstandard zeigen.

Die Auswahl eines blauen Tellers als Rahmen für die Lebensmittel soll die Konturen und Farben dieser hervorheben. Zusätzliche Dekorationen wurden reduziert, um die Lebensmittel in den Fokus zu rücken. Die Draufsicht erleichtert die Zusammenführung der verschiedenen Bilder und minimiert Irrationen durch unterschiedliche Perspektiven.

Experimente mit anderen Grafikstilen wurden aufgrund von uneinheitlichen Ergebnissen und Veränderungen an wichtigen Lebensmitteldetails abgebrochen.



Zitrusfrucht
Kontinentalimport

Saison: J F M A M J J A S O N D

(=Score aus Import, Binnenmarkt, Lagerware)

zusätzliche

Verfügbarkeit:

☐ Tiefkühlware

☐ Lagerware

☐ Konserve (aus dem Ausland, aus dem Inland)

Würfelsystematik: F2 β ■

Farbgruppe: "gelb-weiß-beige",

Obstgruppe: "frisch-sauer",

Würfel: "mediterrane Frucht",

Augenzahl 2, Variante beta



Tropenfrucht
Überseelimport

Saison: J F M A M J J A S O N D

(=Score aus Import, Binnenmarkt, Lagerware)

zusätzliche

Verfügbarkeit:

☐ Tiefkühlware

☐ Lagerware

☐ Konserve (aus dem Ausland, aus dem Inland)

Würfelsystematik: D4 α ●

Farbgruppe: "gelb-weiß-beige",

Obstgruppe: "süß-aromatisch",

Würfel: "tropische Frucht",

Augenzahl 2, Variante alpha



Kohlgemüse
Spezialitätensorte, Wildgemüse

Saison: J F M A M J J A S O N D

(=Score aus Import, Binnenmarkt, Lagerware)

zusätzliche

Verfügbarkeit:

☐ Tiefkühlware

☐ Lagerware

☐ Konserve (aus dem Ausland, aus dem Inland)

Würfelsystematik: E5 δ ▽

Farbgruppe: "grün" oder "orange-rot-purpur",

Gemüsegruppe: "gute Rohkost",

Würfel: "Blatt-, Stiel-, Blütengemüse",

Augenzahl 5, Variante delta

Rahmenbedingungen

Größenbezogen

Um das Spielfeld auf üblichen Küchentischen nutzen zu können, sollte der zentrale Spielplan die Größe von 30x40cm nicht überschreiten. Dabei gehe ich von jeweils einem kleinsten quadratischen Tisch mit einer Fläche von 70x70 cm, einem rechteckigen mit 60x80cm oder einer runden Tischplatte mit einem Durchmesser von 80cm aus, auf dem vier Wertungsblöcke, bzw. Blätter daraus und eine kleine Menge an Spielsteinen noch um den Spielplan herum platziert werden können.

Das Würfeln muss auch auf der Fläche des Wertungsblocks möglich sein, da auf dem gesamten Spielplan Spielsteine eingesetzt werden können.

Bei Monopoly mit einem Spielbrett in der Größe von 40x40 cm lässt sich im Falle von Platzmangel auf dem Tisch sehr gut in der Mitte des Spielbretts würfeln, da Spielsteine nur entlang der Ränder eingesetzt werden, das ist hier jedoch nicht der Fall.

Als Zubehör wird darum bei Bedarf ein textiler Würfelteller angeboten, der den Wertungsblock oder ein einzelnes Blatt daraus aufnehmen kann und das Rollen der Würfel auf dem begrenzten Raum einhegt.

Die Fläche zum Würfeln sollte dabei nicht schmaler als 10 cm sein und nicht kleiner als 200 cm², mehr Platz ist allerdings komfortabler, sowohl zum Würfeln als auch für die Nutzung des Wertungsblocks als solcher.

Der Wertungsblock sollte die Außenmaße von 15cm in der Höhe und 30cm in der Breite unterschreiten, um auf dem Tisch zu stehen.

jedem, der kleinsten angenommenen Tischformen genutzt werden zu können.

Weiterhin ist es sinnvoll, sich an den Längen der DIN-Formate für Papier zu orientieren, um Abfälle in der Produktion der Druckprodukte zu reduzieren.

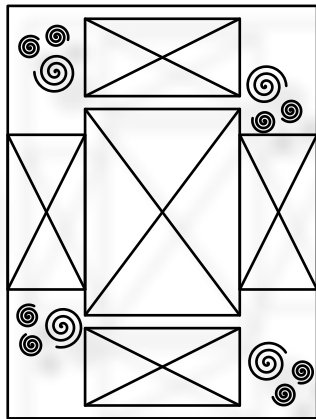
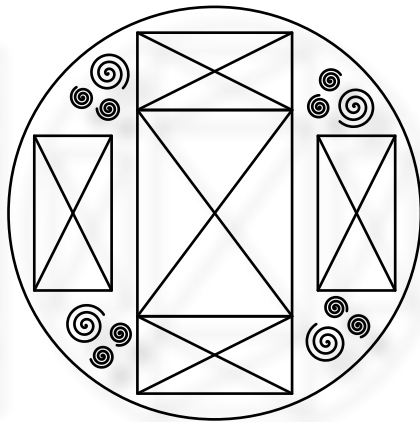
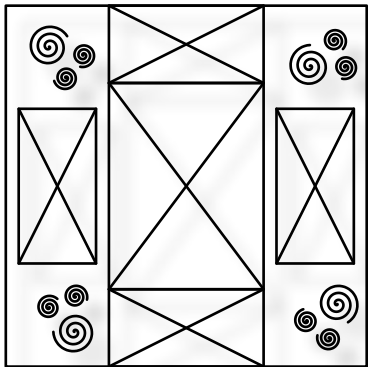


Materialbezogen

Verwendet werden sollen Typische Materialien, die für Brett- und Würfelspiele genutzt werden. Darunter ein faltbares Spielbrett auf Basis kaschierter Graupappe, farbige Acrylwürfel oder lackierte Holzwürfel,

Zusätzlich zu den typischen Papier-, Holz- und Kunststoffteilen liegen dem Spiel drei dutzend blau emaillierte Blechstanzteile in Form von Tellern bei. Diese haben die Vorteile, dass sie länger halten als Pappstanzteile und einfacher zu greifen sind, filigraner als gefräste oder gedrehte Holzteile mit der selben Form, durch die zweiseitige Form nicht bedruckt oder sonst mit Zeichen beschriftet werden müssen und bei Verlust oder Entsorgung schließlich keinen zusätzlichen Kunststoff in die Umwelt entlassen.

Auch wenn es sich um einen Spielprototypen handelt, werden so viele Materialien wie möglich in der angestrebten Produktionsqualität und Funktionalität des Endergebnisses eingesetzt. Sollten dabei Materialien oder Funktionalität von Einzelteilen nicht ohne Weiteres in der angestrebten Farbe, Ästhetik oder Druckqualität verfügbar sein, habe ich teilweise zusätzliche Modelle erstellt, die die gestalteten, visuellen Komponenten oder Eigenschaften des jeweiligen Objekts abbilden, aber die Funktionalität oder Materialqualität nicht vollständig repräsentieren können.



Ausblick:

Das Spiel könnte für die Ernährungsberatung genutzt und weiterentwickelt werden, beispielsweise über den [FET e.V. \(Fachgesellschaft für Ernährungstherapie und Prävention\)](#).

Durch ergänzende Materialien könnten verschiedene Aspekte der Lebensmittelauswahl abgedeckt werden. Mögliche Weiterentwicklungen

- Erweiterung und Vereinheitlichung von Icons für Lebensmittel,
- ein Zeichensystem für Aminosäuren
- Erweiterungen für stärkehaltige Pflanzen, Proteinquellen, etc. zur Ergänzung des Würfelspiels
- Karteikarten mit Ernährungseigenschaften

Der Spielprototyp wird bei mehreren Spieleverlagen eingereicht, von einem Spielkritiker wurde er bereits in seiner Kombination von Spielmechaniken als innovativer Kandidat bewertet. Bei Annahme durch einen Verlag werden noch einige Anpassungen vorgenommen, um den Spielspaß zu optimieren und das Material an die Bedürfnisse des Verlags anzupassen. Auch kann sich das Thema des Spiels in diesem Prozess noch ändern und der Grafikstil wird nach Absprache vom Verlag bestimmt.

Regelmodulationen

Typische Stellschrauben im Regelwerk sind

- Das Tempo, in dem sich die Ausgangslage ändert und Entscheidungen getroffen werden,
- das Verhältnis zwischen Zufall, Strategie und Übung oder Wissen,
- die Anzahl von Hindernissen im Spiel oder möglicher Gemeinheiten zwischen Spielenden

Konkret z.B.: **Wertungsmodifikation durch Teller**

Die Teller im Spielprototyp haben drei verschiedene Größen. Diese können genutzt werden, um in Testspielen verschiedene Gewichtungen oder Bedingungen zur Platzierung auszuprobieren.

Doppelwürfel sind zwei Würfel deren Ergebnis unabhängig voneinander ausfällt, die aber untrennbar miteinander verbunden sind. Vor dem Hintergrund, dass ich vier bis fünf verschiedene Dimensionen habe, auf denen ich jeweils zwei oder drei verschiedene Werte abbilde, betet sich an, dem inneren Würfel eine Materialfarbe oder Helligkeit als fixen Wert für den gesamten Doppelwürfel zuzuweisen, darauf drei Werte einer Dimension in zwei Varianten einer weiteren abzubilden und auf dem Außenwürfel die Transparenzeigenschaften nutzen, z.B. durch verschiedene Farbfilter auf jeder Seite oder das Freilassen von Sichtfenstern in verschiedenen Formen als weitere Dimension.

Da sich die Würfelergebnisse in so einer Variante schwer notieren lassen, wäre dies eher eine, die sofort mit Punkten ohne nachgelagerte Entschlüsselungs- oder Wertungsrundern auskommen sollte.

potentiell interessante Formvariationen der
Würfel

Doppelwürfel





zehn- oder zwölfseitige Würfel mit Jokerfläche,

Neun Würfel mit zwei fixen Attributen, die auf neun Seiten jeweils die neun Kombinationen drei verschiedenen Werte zweier weiterer Dimensionen abbilden und auf der oder den übrigen Würfelseiten einen Stern als Joker. Dadurch lässt sich eine noch größere Palette an einzelnen Lebensmitteln abbilden, und die Komplexität der Kombinationsmöglichkeiten reduzieren. Letzteres, indem immer Dreierreihen gebildet und ausgewertet werden, anstatt verschiedener. Die dann zudem alle die gleichen Bedingungen erfüllen müssen, anstelle verschiedener Bedingungen für verschiedene Kombinationsfiguren. Die üblichen Augen oder Zahlen als Element zur Bildung von Reihen, Paaren oder ähnlichem könnten dadurch entweder ganz weggelassen werden oder würden durch eine alphanumerische Koordinate mit rein informativem Charakter ersetzt (wie „A2“ oder „C7“), die ausschließlich das Entschlüsseln und Auffinden auf dem Spielplan erleichtert.

Ausblick/Variante: Erweiterung um Gewürze
und eine dritte Kulinarische
Eigenschaft:
 $3 \times 3 \times 3 \times 3$

Bild: Sudokutabelle

Font

Als Schriftart habe ich Kiwi Maru verwendet. Durch ihre rundungen, skizzenhaften Schwünge und Bögen aber die dennoch klare Linienführung mit knubbeligen Serifen ähnelt sie handgeschriebener Normschrift auf technischen Zeichnungen. Dabei ist sie sowohl gut lesbar, als auch rustikal-skizzenhaft, was den wandelbaren oder vergänglichen Charakter der Gestaltung unterstreichen soll. Zudem könnten auf diese Weise Berührungsängste im Umgang mit den Materialien und Inhalten vermeiden werden, die durch größere Strenge in der Gestaltung entstehen können. Warum soll zum Beispiel eine Wohngemeinschaft nicht dauerhaft ein teures, leicht verderbliches Obst aus dem Spiel streichen und durch eine andere Frucht ersetzen, die zwar selten verkauft wird, aber direkt in ihrem Garten wächst?

Kiwi Maru

Ein Bonus der gewählten Schrift ist die Verfügbarkeit eigener Glyphen für verschiedene Maßeinheiten, was die globale Nutzung der Schrift in/für ander Medien mit Bezug zu diesem Projekt erleichtert.



Das vorliegende Spiel ist ein spielbarer Prototyp, der in dieser oder sehr ähnlicher Form bei Spielverlagen eingereicht wird und alle wesentlichen Kommunikationselemente enthält.

Das sind vor allem:

- ein Zeichensystem zur Repräsentation abstrakter Eigenschaften,
- als zentrales Spielelement: Ein Satz aus sechs einzigartigen Würfeln auf denen diese Zeichen abgebildet sind,
- einen Wireframe für einen Wertungsblock, zum vereinfachten Festhalten verschiedener Spielergebnisse.
- Spielregeln in reiner Textform zur Erläuterung der Spielzüge und -mechaniken,
- Narrative Elemente, die sich an verschiedenen Stellen sowohl in Form von Sprache, haptischen und visuellen Elementen finden lassen und dazu dienen sollen, die Spielmechaniken mit der Lebensmittelthematik zu verbinden.
- ein Spielbrett in vorläufiger Gestaltung
- Tellerminiaturen und generische Spielsteine zur Unterstützung der Spielaktionen, Spielerinteraktionen und Narrative,
- ein exemplarisches (Set von) Overlay(s) zur Erzeugung von Varianz in den Ausgangsbedingungen, bzw. Wertungen und damit auch Abwechslung sowohl den Spielergebnissen als auch dem Spielerlebnis.

(- exemplarische/skizzenhafte Abbildungen als Anschauungsmaterial.)