

# Interview Ambrosia



## Interview mit Christian Opperer (Artwork Ambrosia)

Skellig Games: Hallo Christian, du hast das Artwork für Ambrosia übernommen, das neue Spiel von Uwe Bursik und Skellig Games. Wie ist es zur Zusammenarbeit zwischen dir und Uwe gekommen?

*Christian: Hallo Thomas, danke Dir für die Möglichkeit, hier ein paar Dinge zu sagen. Ich habe Uwe letztes Jahr über den Spieleautor und -verleger Till Meyer (Spieltrieb) kennengelernt, mit dem ich schon seit mehreren Jahren zusammenarbeite. Uwe war gerade dabei, Concerto druckfertig zu machen und da habe ich ihm ein paar Fragen beantwortet. Es hat mich recht beeindruckt, dass er das so souverän alleine gestemmt hat – ich bin ihm gerne zur Verfügung gestanden, aber eigentlich hat er diesen Part auch so sehr gut hinbekommen. Als er mich Anfang dieses Jahres kontaktiert hat und mich um illustratorische Mithilfe bei seinem diesjährigen Projekt bat, war ich gleich sehr begeistert, und gleich noch mehr als dann feststand, dass es um Bienen gehen wird.*

SG: Ist Ambrosia das erste Brettspiel, für das du das Design übernommen hast?

*Christian: Nein, ich bin mittlerweile seit 10 Jahren als Illustrator in der Brettspielszene tätig, da kommen schon ein paar Spiele zusammen :). Aber Ambrosia ist das erste Spiel, das ich für Skellig Games illustriert habe. Für einen Verlag das erste Mal ein Spiel zu machen ist auch immer wieder was sehr Schönes. Da Skellig Games noch ein sehr junger Verlag ist, ist das doppelt speziell, da kann man auch noch ein bisschen das Auftreten mitformen. Und ich würde mich natürlich freuen, wenn es nicht die letzte Zusammenarbeit war, sondern wenn ich Skellig Games noch ein wenig weiterbegleiten kann.*

SG: Was ist das Besondere daran das Artwork für ein Brettspiel zu erstellen, was unterscheidet es von anderen Grafikarbeiten?

*Christian: Spiele müssen in erster Linie Spaß machen, aber sie müssen auch funktionell sein. Grafik und Illustration sollten zu beiden diesen Aspekten beitragen. Die Illustration kann Atmosphäre erzeugen und Lust machen, das Spiel in die Hand zu nehmen und in diese Welt einzutauchen. Sie sollte dabei aber nicht dem Spielfluss im Weg sein, sondern sollte in Kombination mit den graphischen Elementen das Handling erleichtern, sozusagen die Spieler in die richtigen Bahnen lenken. Das geht natürlich nicht immer komplett auf und man muss auch mal Abstriche beim einen oder anderen machen.*

*Man muss abschätzen, wann man sich selbst zurücknehmen muss, das ist nicht immer ganz einfach, weil man es natürlich ganz besonders schön und extravagant machen möchte; das ist aber leider nicht immer das Beste für das Spiel. Im Großen und Ganzen finde ich, ist aber genau dieses Abwägen das Spezielle, das Herausfordernde und das Spannende beim Spiele Illustrieren. Und dass man ein Bild macht, auf dem man spielen kann (bzw. können muss). Ein Bild das gleichzeitig einladen soll, darin zu versinken, aber auch nicht zu ablenkend wirkt.*

# Interview Ambrosia



SG: Wie schaffst du es eigentlich die Grafiken für ein Spiel treffend zu kreieren, wenn es das Spiel noch gar nicht gibt. Musst du es dazu nicht zuerst gespielt haben?

*Christian: Ja, es hilft auf jeden Fall das Spiel mindestens einmal zu spielen und das ist auch meine normale und bevorzugte Vorgangsweise. Hin und wieder kommt es vor, dass der Prototyp nicht so leicht nachgebaut werden kann oder das Spiel noch in Entwicklung ist, da muss dann – zumindest am Anfang – eine Anleitung ausreichen – oder eine digitale Version. Da ich selbst sehr viel und gerne spiele, kann ich die wichtigsten Dinge anhand der Regel ablesen und mir vorstellen, wie das Spiel funktioniert bzw. wo ich als Illustrator/Grafiker gefragt bin, für Klarheit zu sorgen. Was schwieriger einzuschätzen ist, ist wie das Spiel auf die Spielenden wirkt, da helfen nur Tests mit realen anderen Personen.*

SG: In Ambrosia gibt es verschiedenen Bienen, die du kreiert hast. Welche davon magst du am meisten und warum?

*Christian: Ich hatte hier sehr viel Spaß – und Uwe hat mir große Freiheiten gelassen, wie ich die Bienen darstelle. Klar war, dass wir das Ganze humoristisch und nicht allzu biologisch korrekt angehen wollen, deshalb haben die Sonderbienen jetzt alle ein oder zwei Gegenstände oder Kleidungsstücke bekommen, die ihre Spezialfähigkeit hervorheben. Eigentlich finde ich sie alle ganz putzig. Zu meinen Lieblingen gehören die Saboteurin, die Organisatorin und die Schwerlastbiene. Aber auch die Würmer in den Regenwurmlöchern (auf der Rückseite der Spielplanteile) habe ich inzwischen sehr lieb gewonnen...*

SG: So groß und detailliert wie auf der Box von Ambrosia habe ich eine Biene noch nie betrachtet. Wieviel davon stammt aus einem Tierlexikon und was entspringt deiner Phantasie?

*Christian: Es ist eine gute Mischung aus Recherche und Phantasie :D. Wie bereits gesagt, der Anspruch alles korrekt darzustellen war von Anfang an nicht allzu groß. Es sollte definitiv die Assoziation „Biene“ hervorrufen, aber es musste nicht als wissenschaftliche Arbeit durchgehen können.*

*Die Darstellung auf dem Cover sollte vor allem ein Hingucker sein und das Interesse wecken. Beim Bienenmotiv geholfen haben mir hier neben den Bienenbüchern, die ich zu Hause habe, auch der großartige Film „More than Honey“ und eine Homepage von britischen Bienenzüchtern, auf der ich wirklich tolle Nahaufnahmen von Bienen gefunden habe. Die habe ich als Gedankenvorlage genommen und dann in meiner Illustration noch um den Stil und die Details ergänzt, die das Bild für mich interessanter und „lesbarer“ machen.*

*Inspiration war neben anderen Dingen auch das Cover von „Flügelschlag“ – wir wollten in eine ähnliche Richtung gehen, also ein aufs Wesentliche reduziertes Motiv. Nur wollten wir eben einen anderen Stil – weniger naturalistisch, eher experimentell.*

*Die verschiedenen Bienenarten sind angelehnt an echte Bienenarten, aber hier war es in erster Linie wichtig, dass sie gut voneinander unterscheidbar sind...*

# Interview Ambrosia

*Und bei den Sonderfähigkeiten sorgen eben die „Zusatzelemente“ dafür, dass es einen leicht absurden Touch bekommt. Gleichzeitig ist dadurch aber auch über die Illustration die Fähigkeit ablesbar und nicht nur über die Piktogramme.*

SG: Ich kann mir vorstellen, dass es auch andere Ideen zum „Style“ der Bienen gab. Welche Varianten waren noch im Spiel und was war ausschlaggebend für die Variante, die es nun geworden ist?

*Christian: Die Bienen sind ziemlich genauso im endgültigen Spiel, wie ich sie anfangs entworfen habe. Aber ich habe zuerst das Cover gemacht und daran haben wir den Stil für das restliche Spiel festgelegt. Und da gab es noch zwei unterschiedliche Versionen, ja. Ursprünglich wollte ich das ganze als Art Mosaik aus Blumen anlegen – das sah auch sehr spannend und hübsch aus, aber letzten Endes kam bei Uwe die jetzige Darstellung besser an. Und sie war auch besser geeignet, um einen durchgängigen Stil auf Cover und Spielmaterial zu haben. Der dritte Coverentwurf war ganz etwas anderes – eine leicht anrühige Darstellung einer Blume :D. Die hat es zumindest auf die Rückseite des Regelheftes geschafft...*

SG: Was würdest du gerne mal grafisch umsetzen, zu welchem Thema soll Uwe als nächstes ein Spiel erfinden?

*Christian: Hehe, ich mag eigentlich alles – naja fast alles :D. Speziell schräge und ungewöhnliche Spielthemen – die sind zwar nicht unbedingt einfach, aber dafür immer spannend. Für mich liegt der Reiz darin, in neue Welten einzutauchen und Neues auszuprobieren. Insofern bin ich da recht offen – und solange irgendwo Natur vorkommt bin ich gleich noch viel glücklicher :).*

SG: Magst du zum Frühstück eigentlich lieber Marmelade oder Honig aufs Brot?

*Christian: Hmmm, eigentlich am Liebsten Käse :D. Aber wenn's süß sein soll, dann lieber Marmelade. Honig mag ich aber gern auf dem Vanilleeis – oder auch auf der Pizza. Das klingt vielleicht schräg, aber zusammen mit Blauschimmelkäse, Walnüssen und Birnen ist das himmlisch...*

SG: Vielen Dank für das Interview und die kulinarischen Tipps ;-)

Mehr zu Christian Opperer findet ihr auf

<https://boardgamegeek.com/boardgameartist/17414/christian-opperer>