

# Interview C. Opperer



Hallo Christian,

du hast das Artwork für Oracle übernommen, das neue Spiel von Stefan Dorra, das im Herbst bei Skellig Games erschienen wird. Wie es ist es zu der Zusammenarbeit gekommen?

CO: Der Kontakt zum Verlag besteht seit dem ersten Spiel, Concerto. Letztes Jahr hatte ich dann das Vergnügen, für Skellig Games ein Spiel zu illustrieren – nämlich Ambrosia – und habe auch zwischendrin immer wieder kleinere Aufgaben übernommen. Da hat es mich natürlich gefreut, als Uwe mich auch dieses Jahr für eines der neuen Spiele angefragt hat.

Du hast ja schon bei einigen Brettspielen das Design übernommen. Was war die besondere Herausforderung bei Oracle?

CO: Die mir selbst gesetzte Herausforderung ist meist die, nicht jedes Spiel auf die gleiche Art zu illustrieren, ich probiere gerne neue Stile aus und suche etwas, das zu dem Spiel und dem Spielgefühl passt. Bei Oracle wollte ich einen dynamischen Stil zwischen abstrakt und detailliert – immerhin bleibt das Spiel trotz des Themas eigentlich abstrakt. Ich wollte hier also nicht mehr Thema „vortäuschen“ als vorhanden ist, aber trotzdem etwas Stimmiges und Stimmungsvolles schaffen. Ich hatte auch noch eine Version, in der die einzelnen Farben der Tierwesenkarten einen unterschiedlichen landschaftlichen Hintergrund hatten, für mehr „thematischen Unterbau“. Wir haben uns aber dann dagegen entschieden und die glattere, abstraktere Version genommen, die weniger vom Spielgeschehen „ablenkt“.

In Oracle hast du dich bei der Illustration der Karten für Tierwesen aus der griechischen Mythologie entschieden. Wie ist diese Idee entstanden?

Co: In diesem Fall habe ich das Thema von Verlag und Autor gestellt bekommen und so übernommen ohne große Gegenvorschläge einzubringen, ich habe mich also auf den Stil und das Layout konzentriert.

Welchen Bezug hattest du bisher zu Hydra, Pegasus und Phönix? Haben die Bilder aus Oracle schon lange in deinem Kopf existiert?

Co: Da ich in meiner Schulzeit früh in den Genuss kam, Latein als Unterrichtsfach zu haben (humanistisches Gymnasium und so...), begleiten mich antike Fabelwesen schon eine ganze Weile :). Und außerdem sind sie in der Fantasyliteratur und in digitalen und analogen Spielen eigentlich allgegenwärtig und nicht mehr wegzudenken – wichtig war mir aber, Illustrationen zu schaffen, die ein bisschen anders aussehen als sonst und gleichzeitig trotzdem nicht der allgemeinen Vorstellung widersprechen.

Woher stammen eigentlich die Anregungen zu den Tierwesen. Selbst in deiner Heimat Tirol wird man solchen Gestalten ja eher selten begegnen. (Außer dem Phönix, der könnte durchaus mit dem Tiroler Wappentier verwandt sein 😊)

CO: Ich habe mich zuerst an Bildern anderer Künstler\*innen orientiert, also mal geschaut wie die einzelnen Tiere über die Jahrhunderte hinweg dargestellt worden sind – von der Darstellung auf griechischen Vasen bis hin zu Bildern in Fantasybüchern und -spielen. Danach hab ich das alles für mich nochmal aufgearbeitet und in eine eigenständige Form gebracht.

# Interview C. Opperer



Welches der drei Tierwesen (Hydra, Pegasus und Phönix) gefällt dir am besten?

CO: Persönlich mag ich den Phönix am Liebsten, sowohl von den Illustrationen als auch vom Fabeltier an sich. Dieser Kreislauf, die Auferstehung aus der Asche ist für mich eine schöne Metapher dafür, nicht aufzugeben und immer wieder alles ein zweites Mal zu probieren.

Hast du zu Hause eigentlich auch eine große Spielesammlung oder begrenzt sich dein Interesse auf die Gestaltung neuer Spiele und weniger auf das Spielen selbst?

CO: Ich komme nicht mehr so viel zum Spielen wie früher – aber die Spielesammlung wächst trotzdem weiter :). Als Spielillustrator zu arbeiten, ohne selbst Spieler zu sein, könnte ich mir nicht vorstellen.

Also ja, die Anzahl der Spiele zu Hause ist recht groß und man findet bei uns im Haus in nahezu jedem Zimmer irgendwo mindestens ein Spiel herumliegen, meistens mehrere – Spiele gehören wie Schuhe zu den Rudeltieren (anders als Socken, das sind für gewöhnlich Einzelgänger...). Und jedes Jahr muss ich mich von Neuem der unrühmlichen Aufgabe stellen, zu entscheiden, welche Spiele bleiben dürfen und welche gehen müssen – um Platz für Neues zu schaffen...

Vielen Dank für das Interview!