

# Interview S. Dorra

Hallo Stefan,

Mit Oracle erscheint im Herbst ein weiteres Kartenspiel von dir. Was unterscheidet Oracle von deinen bisherigen Spielen und was werden wir aus anderen Spielen von dir wieder erkennen?

SD: Bei **Oracle** handelt es sich um ein ungewöhnliches Stichspiel. Man wird also Elemente, beispielsweise aus meinen Spielen **Wizard extreme**, **Land unter** oder **Njet** finden. Das Besondere an **Oracle** ist jedoch, dass man sowohl mit hohen, als auch mit niedrigen Karten gewinnen kann. Ein Spieler, der mit einem hohen Kartenwert einen Stich gewinnt, erhält weniger Siegpunkte, als ein Spieler, der einen Stich mit einem niedrigeren Wert gewinnt. Manchmal ist es auch von Vorteil niedrige Kartenwerte zu besitzen, da man bestimmte Stiche gar nicht gewinnen möchte.

Zudem muss jeder Spieler vor dem eigentlichen Stichspiel 2 Orakelkärtchen auswählen, die es im Spielverlauf zu erfüllen gilt. Die Punkte auf den erfüllten Orakelkärtchen ergeben dann zusammen mit den gewonnenen Siegpunkt-Chips die Gesamtpunktzahl für jeden Spieler. Es kommt vor, dass der Spieler, der die wenigsten Stiche gewinnt, durch geschickt ausgewählte Orakelkarten die meisten Punkte erhält.

Oracle ist das erste Spiel, das du bei Skellig Games veröffentlichst. Wie ist es zu der Zusammenarbeit mit Skellig Games gekommen.

SD: Wenn ich mich recht erinnere, kam ich während des Spieleautorentreffens 2019 in Göttingen mit Uwe Bursik ins Gespräch. Er interessierte sich für einen Prototypen, den ich in Göttingen vorgestellt hatte. Wir blieben dann per Email in Kontakt und ich stellte ihm später unter anderem auch dieses Kartenspiel vor.

Bisher hast du ja auch schon Erfahrung mit anderen, großen Verlagen. Was ist bei einem kleinen Verlag wie Skellig Games anders?

SD: Das kann ich gar nicht so genau sagen. Man erwartet vielleicht von einem kleineren Verlag eine besonders gute und intensive Zusammenarbeit, zeitnahe Informationen über die grafische Gestaltung, die Spielregel, das Layout und andere Details der Spielgestaltung. Die Zusammenarbeit mit den Redakteuren von Skellig Games habe ich als sehr gut empfunden. Aber ich habe auch oft die Erfahrung gemacht, dass man auch mit Redakteuren und Redakteurinnen größerer Verlage durchaus sehr gut zusammenarbeiten kann.

# Interview S. Dorra

Wir wissen, dass viele, die unsere Interviews lesen selbst mit dem Gedanken spielen einmal ein *eigenes* Spiel auf den Markt zu bringen. Was kannst du all diesen Nachwuchsautoren raten. Worauf muss man achten und wie kann man die Motivation aufrechterhalten, bis man die erste Box seines *eigenen* Spiels in Händen hält?

SD: Ich würde jedem angehenden Spieleautoren empfehlen, sein Spiel sehr, sehr häufig in wechselnder Besetzung zu testen und dabei immer wieder kleine Änderungen und Varianten vorzunehmen. Mit der Zeit erhält man dann ein Gefühl dafür, welche Mechanismen am reizvollsten sind.

Zum Vorstellen eines Prototypen eignet sich das jährliche Spieleautorentreffen in Göttingen sehr gut. Dort erhält jeder einen Tisch mit 4 Stühlen; man kann recht einfach Kontakt zu Redakteuren und Redakteurinnen bekommen und seine Spielideen vorstellen.

Nun aber zurück zu Oracle. Die Regeln zu dem Spiel lesen sich recht einfach. Warum bist du trotzdem sicher, dass dieses einfach anmutende Spiel nicht schon nach ein paar Partien seinen Reiz verliert?

SD: Ich habe ein Faible für Stichspiele und ich mag **Oracle** ganz besonders. In meinen Testgruppen kam das Spiel immer wieder auf den Spieltisch, auch nachdem die Testspiele bereits abgeschlossen waren und die Spielregel längst fertiggestellt war. Das ist für mich immer ein sehr gutes Zeichen.

Für wen eignet sich aus deiner Sicht Oracle besonders. Welche Zielgruppe willst du mit dem Spiel erreichen?

SD: Zum einen natürlich die Liebhaber von Stichspielen, wie **Mü, Ugo, Tichu, Skull King, Wizard** oder neuerdings **Die Crew** von Kosmos.

Ich hoffe aber auch, dass **Oracle** Spielern gefällt, die kleine, schnelle, trickreiche Kartenspiele mögen. Die Regeln sind recht einfach. Die Auswahl der passenden Orakelkärtchen ist schon etwas anspruchsvoller und die Spannungskurve des Spiels steigt zum Ende stark an, weil man zum Schluss auch noch gewonnene Siegpunkt-Chips wieder verlieren kann und weil sich oft erst zum Ende einer Runde entscheidet, ob die erhaltenen Chips auch zu den ausgewählten Orakelkärtchen passen.

Als Thema wurde bei Oracle die griechische Mythologie gewählt. Wie ist diese Idee entstanden und welchen Bezug hast du zur Sagenwelt des antiken Griechenland?

SD: Ich mag einfach Themen, die ein klein wenig mystisch angehaucht sind oder sich thematisch mit alten Kulturen beschäftigen. Das war auch schon der Fall bei meinen Spielen **Die Sieben Siegel**, bei **Yucata'** oder beispielsweise bei **Pergamon**.

In meinem Prototypen zu **Oracle** gab es geflügelte Fabelwesen, die zum Schluss einfach fortfliegen konnten, wenn ein Spieler nicht aufpasste. Zudem gab es die erwähnten Orakelkärtchen. Die griechische Mythologie mit ihren fantastischen Wesen und dem bekannten Orakel von Delphi passte thematisch sehr gut zu dem Spiel, zumal die Orakelkärtchen dem Spiel dann ja letztendlich auch den Namen verliehen haben.

# Interview S. Dorra

Christian Opperer hat die Karten mit seinen Illustrationen zum Leben erweckt? Wie gefallen dir seine Tierwesen und die übrigen Designelemente?

Ich bin von den Grafiken und auch von dem Schachtelcover absolut begeistert und kann Christian zu seinem Werk nur gratulieren. Das Auge spielt mit und deshalb finde ich die Gestaltung eines Spiels auch immer sehr wichtig.

Was sollten deine Fans bzw. die Fans deiner Spiele noch erfahren. Was dürfen wir in nächster Zeit von dir erwarten?

In der letzten Zeit habe ich mich sehr intensiv mit 2 neuen Brettspiel-Apps beschäftigt, die mein Sohn Laurin für iOS und Android programmiert hat. Bei **Tama** und **Yuca** handelt es sich um 2 taktische Spiele mit einfachen Regeln, die aber nicht ganz so einfach zu gewinnen sind. Man kann allein gegen die KI spielen oder im gleichen WLAN gegen einen anderen Spieler. Bei beiden Spielen gibt es ein Rankingsystem und man kann höhere Meistergrade erreichen, wenn es gelingt die KI zu besiegen. Ansonsten wird es im Herbst bei Queen Games eine Fortsetzung meines Spiels Seeräuber mit dem Titel **Pirates – The Adventures of Bonnie Lass** geben und bei Eagle Gryphen erscheint im englischsprachigen Raum das Spiel **For Sale – Autorama**. Das Versteigerungsspiel **For Sale** wird um weitere 30 Karten erweitert, auf denen sich Berater, Finanzhaie, Geldwäscher, Geldfälscher, Scheckbetrüger etc. befinden, die beim Erwerb der Vehikels „helfen“ und den Spielern zusätzliche Aktions-Möglichkeiten bieten. In Spanien wird das Spiel bei Ediciones Primigenio erscheinen und in Deutschland eventuell etwas später bei Iello. Aktuelle Infos gibt es demnächst auf meiner Homepage [dorra-spiele.de](http://dorra-spiele.de)

Vielen Dank für das Interview!

Ich danke auch.