

An einem Wochenende entwickelt

Ein Jahr, nachdem es überraschend zum Spiel des Jahres gekürt wurde, ist DOMINION in Spielerkreisen zu einer festen Größe geworden. Dafür, dass dies auch für eine Weile so bleibt, sorgt ein stetiger, aber wohl dosierter Strom vom neuen Karten – die von vornherein existierten, wie der Autor schon im vergangenen Herbst bekannte. Auf der Spiel '09 hatte die spielbox die Chance genutzt, einen der kostbaren Interview-Slots zu belegen und konnte sich bei der Gelegenheit von der Leibhaftigkeit des Autors zu überzeugen.

Donald Vaccarino verabschiedet den vorherigen Interviewer und begrüßt die spielbox.

spielbox: Herr Vaccarino, vielen Dank, dass Sie sich für uns Zeit genommen haben ... *Rio-Grande-Chef und DOMINION-Verleger Tummelson betritt den Raum und erinnert Vaccarino, dass er in einer knappen halben Stunde den nächsten Termin hat.*

Donald X. Vaccarino: Eine halbe Stunde sollte reichen ...

spielbox: Vielleicht zunächst ein paar biografische Informationen?

Donald X. Vaccarino: Ich bin 40, lebe in New York, bin verheiratet und habe zwei Kinder. Bis vor ein paar Jahren habe ich als Programmierer gearbeitet, bei Dell im Bereich Spracherkennung. Nun bin ich hauptberuflich Spielefinder.

spielbox: Verdient ein Programmierer oder Autor so viel, dass er sich ein Leben mit Familie in New York leisten kann?

Donald X. Vaccarino: Ich wohne nur im Staat New York, nicht in der Stadt, und das ist recht günstig. Als Programmierer lebte ich in Berkeley, was ein recht teurer Platz in der USA ist. Wir sind wegen der Kinder in eine ländlichere und sicherere Gegend umgezogen, wo wir auch näher bei den Großeltern sind.

spielbox: Konnten Sie wegen des Erfolgs von DOMINION Ihren Job an den Nagel hängen?

Donald X. Vaccarino: Nein, das hatte ich schon ein paar Jahre vorher gemacht, ich hatte einfach genug vom Programmieren. Das ist eine sehr anstrengende Tätigkeit, bei der man deutlich länger als acht Stunden am Tag im Büro ist. Ich habe mich dann als Drehbuchautor fürs Fernsehen versucht, mir schwebten Komödien im Stile von „Die unglaubliche Reise in einem verrückten Flugzeug“ der Zucker-Brüder vor. Und nebenbei wollte

ich Spiele entwerfen, auch für den PC. Das alles war nur mäßig erfolgreich, doch hatte meine Frau eine Stelle. Mit dem Erfolg von DOMINION kann sie sich nun eine Auszeit gönnen.

spielbox: Wann begannen Sie sich für Spiele zu interessieren?

Donald X. Vaccarino: Ich habe schon als Kind gerne gespielt, aber nichts, was in Europa besonders bekannt ist außer vielleicht Schach und DUNGEONS & DRAGONS. Für den Freundeskreis habe ich sogar einfache Spiele erfunden. Das einschneidende Ereignis für mich war 1994 die Veröffentlichung von MAGIC. Das war für mich eine Art Offenbarung, ich fand das Konzept mit den Regeln auf den Karten genial. Zudem gewann ich durch MAGIC neue Freunde und kam über diese mit Spielen wie COSMIC ENCOUNTER und mit europäischen Spielen in Berührung. Ich fing an, Artikel zu diesem Thema zu lesen und lernte Dinge kennen, von denen ich noch nicht einmal etwas geahnt hatte. Beispielsweise traf ich die Leute von den Wizards of the Coast, die aktiv an der Spieleentwicklung beteiligt waren.

spielbox: Wie intensiv haben Sie MAGIC gespielt?

Donald X. Vaccarino: Einige Zeit war ich an der Schwelle zum Profitum, habe den Schritt aber nicht ganz geschafft. Ich habe an den Qualifikationsturnieren für die Pro-Tour teilgenommen. Mein größter Erfolg war ein zweiter Platz bei einem derartigen Turnier, bei dem sich aber nur der Erste qualifizierte. Von daher stellte sich nicht die Frage, ob ich das hauptberuflich machen sollte. Ich bin sogar in den MAGIC-Regeln für meine Beiträge namentlich erwähnt, die allerdings nicht sehr originell waren und sicher auch von anderen vorgeschlagen wurden. In jedem Fall war MAGIC für mein Leben sehr wichtig.

spielbox: Wie kam es dann zu DOMINION?

Donald X. Vaccarino: Ich hatte eine Art Brettspielversion von DUNGEONS & DRAGONS entwickelt, also Helden, die gegen Monster kämpfen. Ein derartiges System faszinierte mich: Die Helden werden im Laufe der Partie besser und können immer stärkere Monster plätten. Hierfür wollte ich eine Fortsetzung entwickeln, die neue Mechanismen enthalten sollte. Mir kam die Idee, sicher beeinflusst durch MAGIC, dass jede Heldengruppe durch einen eigenen Kartenstapel repräsentiert werden sollte, für die sich während der Partie Verbesserungen in Form neuer Karten ergeben sollten. Da das Ganze jedoch sehr kompliziert war, entschied ich, die Verbesserung des eigenen Kartendecks in ein eigenes Spiel auszugliedern. Als ich für einen Montagabend eine Gruppe zum Testen des neuen Heldenepos eingeladen hatte, wurde mir ein paar Tage vorher klar, dass es nicht rechtzeitig fertig würde. Um doch etwas testen zu können, entschied ich mich, das Kartenspiel voranzutreiben und entwickelte an einem Wochenende DOMINION. Im wesentlichen waren ein paar Stunden Arbeit ausreichend für die heute vorliegenden Regeln. Natürlich floss noch viel Entwicklungsarbeit in die Startaufstellung und in die Karten, was einige Monate dauerte.

spielbox: Warum erschien es bei Rio Grande Games?

Donald X. Vaccarino: Das war einfach. Ich dachte zunächst an die Wizards of the Coast, doch hatte Garfield den Verlag bereits verlassen, und die Wizards veröffentlichten keine Spiele von Fremdautoren. Deshalb ließ ich meine eigene Spielsammlung Revue passieren und stellte fest, dass praktisch alles von Rio Grande war, im Wesentlichen europäische Spiele in Lizenz. Daher schrieb ich eine Email an Jay Tummelson, den Chef, der auch innerhalb von 20 Minuten antwortete. Er sei auf verschiedenen Messen und wäre dort bereit, meine Prototypen anzusehen. Die nächste Möglichkeit war Origins, wo ich ihm zehn meiner Entwicklungen vorstellte. Von diesen gefielen ihm zwei, darunter



DOMINION. Valerie Putman, die für die Seite boardgameneWS im Internet schreibt und am Stand von Tummelson arbeitete, übernahm die Entwicklung des Spiels zusammen mit Dale Yu. Nach rund einem Jahr Verlagsarbeit ist es dann erschienen.

spielbox: Wurde dabei viel geändert?

Donald X. Vaccarino: Nein, im wesentlichen wurden Karten verbessert und mit den Erweiterungen ausgetauscht, die ich schon vorbereitet hatte. Lediglich eine zu einfache Gewinnstrategie wurde unterbunden, ansonsten sind die Originalregeln fast unverändert.

spielbox: Sie hatten also von Anfang an Erweiterungen geplant?

Donald X. Vaccarino: Das bot sich bei DOMINION an. Im Moment gehe ich von zwei Erweiterungen pro Jahr aus.

spielbox: In Essen haben Sie Ihren ersten wirklichen Auftritt für die Medien. Es wurde schon gemutmaßt, es gäbe Sie gar nicht.

Donald X. Vaccarino: Im Internet gab es in der Tat ein paar absurde Behauptungen, was aber nur zeigt, wie leicht sich dort Unsinn verbreitet. Ich war lediglich nicht bei der Verleihung des Spiel des Jahres gewesen. Der Verlag wollte, dass ich daran teilnahm, obwohl ich nicht davon ausging, dort zu gewinnen. Ohne eigenes Verschulden habe ich aber meinen Flug dorthin verpasst. Dann entstanden wilde Gerüchte, was besonders albern ist. Schließlich hätte jeder ohne großen Aufwand im Netz meine Beiträge zu MAGIC oder im Computer-Spielbereich finden können. Nach einiger Zeit erschien ein Bild von mir, das irgendwo in einem Hinterhof aufgenommen und ohne meine Erlaubnis ins Netz gelegt wurde ... *Erhebt sich.* Ich muss zu meinem nächsten Termin, gibt es noch wichtige Fragen?

spielbox: DOMINION ist vor allem bei Freunden von Sammelkartenspielen populär. Ist es Ihrer Meinung nach auch für

Normalspieler interessant, die MAGIC eher kaltgelassen hat?

Donald X. Vaccarino: Durchaus. Wenn Sie wirklich gut MAGIC spielen wollen, müssen Sie wissen, welche Karten gerade in den Stapeln sind. Das erfordert eine intensive Beschäftigung mit dem Thema, wenn man eine Chance haben will. Selbst bei RACE FOR THE GALAXY müssen Sie wissen, was alles an Karten existiert. Nicht so bei DOMINION: Dort liegen alle Karten auf dem Tisch, jeder kann sie lesen und muss nichts weiter über sie wissen. Es ist auch kein Sammelkartenspiel, bei dem Vorteile hat, wer starke Karten erworben hat. Hier spielen alle mit der gleichen Auslage. Daher kam DOMINION in meinen Testrunden bei Spielern mit völlig verschiedenem Hintergrund stets gut an.

spielbox: Herr Vaccarino, wir bedanken uns für das Gespräch.

Die Fragen für die spielbox stellte: Christian Klein

Dominion-Wettbewerb

Das jede einzelne DOMINION-Partie eine kurze Angelegenheit ist, nach der es heißt, „neues Spiel – neues Glück“, ist sicher zum Teil für den Erfolg des Systems verantwortlich. Mehrere Durchgänge zu einem größeren Ganzen zusammenzufassen, könnte dem Spiel allerdings eine ganz neue Dimension eröffnen – und es in eine Richtung führen, in die der Autor selbst ursprünglich gedacht hatte. Die spielbox ruft nun ihre Leser dazu auf, eine DOMINION-Kampagne zu entwickeln.

Bitte senden Sie Ihre Kampagnen-Ideen bis zum **15. August 2010** an den Verlag der spielbox. Der oder die Gewinner werden von der Redaktion der spielbox ausgewählt, die betreffenden Kampagnen gegen Honorar in der spielbox veröffentlicht. Unter *allen* Einsendern werden drei Spielepakete mit je drei Spielen verlost. Die Vorgaben sind wie folgt:

- Die Kampagne soll aus vier bis acht Parteien bestehen.
- Verwendet werden dürfen alle bisher in den beiden Basisspielen sowie den

Erweiterungen, SEASIDE und DIE ALCHEMISTEN veröffentlichten Karten.

- Die für die aufeinanderfolgenden Parteien verwendeten Karten müssen vorgegeben werden.
- Platzierung oder Punktestand am Ende einer Partie bzw. der Besitz bestimmter Karten muss sich auf die folgenden Parteien auswirken. Die Regeln hierfür sind zu formulieren.
- Die verwendeten Karten sollten in den thematischen Rahmen einer Hintergrundgeschichte eingeordnet sein.
- Erforderliches zusätzliches Material sollte sich möglichst auf Standard-Spielmaterial beschränken.