

Die Geschichte von Wargaming

DER PANZERMACHER



Wie ein kleines, weißrussisches Studio innerhalb weniger Jahre zum Millionenunternehmen

wuchs. Von Michael Graf und Jürgen Stöffel

In der alten Zeit, als über dem Kreml noch Hammer und Sichel wehen, zieht ein Physikstudent aus, Civilization zu einem besseren Spiel zu machen. Viktor Kislyi aus dem weißrussischen Minsk besorgt sich ein Englisch-Wörterbuch, findet die Adresse von Sid Meier heraus und schreibt einen langen Brief voller Verbesserungsvorschläge. Ob diese Post jemals die bröckelnde Sowjetunion des Jahres 1991 verlässt, weiß niemand mehr, auf Antwort wartet Kislyi vergebens. Civilization spielt er trotzdem nächtelang, bis er eines Morgens auf die Uhr schaut: Verdammt, in wenigen Stunden steht eine wichtige Prüfung an! Ein Panikmoment, den Civilization seinerzeit vielen Schülern und Studenten beschert. Seinen Dokortitel schafft Kislyi trotzdem, hat nun aber gar keine Lust mehr, in die naturwissenschaftlichen Fußstapfen seines Vaters, des Physikers Wladimir Kislyi, zu treten. Computerspiele zu entwickeln, das wäre doch toll! 1998 gründet er gemeinsam mit seinem Bruder Jewgeni und drei Studienkameraden ein Studio. Dessen Name: Wargaming. Der Beginn eines Märchens.

Der neue Imperator

Heute, 26 Jahre später, schätzt das Online-Magazin Bloomberg das Privatvermögen von Viktor Kislyi auf eine Milliarde Dollar, er ist der erste weißrussische Dollar-Milliardär überhaupt. Kislyi selbst will sich dazu nicht äußern, muss er auch nicht, sein Erfolg spricht für sich: Mit World of Tanks erobert Wargaming die Welt, das »Counter-Strike auf Ketten« hat nach Entwicklerangaben inzwischen 140 Millionen registrierte Spieler und laut Superdata Research allein im Jahr 2016 über 400 Millionen Dollar umgesetzt. Viktor Kislyi beherrscht ein Imperium, seinen Firmensitz hat der 40-Jährige längst von Minsk ins gleichermaßen sonnige wie steuergünstige Zypern verschoben. Dort ist Wargaming der größte Steuerzahler, zugleich gehören dem Studio rund 25 Prozent der zweitgrößten Bank des Landes; eine Filmpremiere besucht Viktor Kislyi gemeinsam mit dem zypriotischen Finanzminister. Aus dem Doktor



World of Tanks bleibt das mit Abstand wichtigste Wargaming-Spiel.



Civilization kostet Viktor Kislyi fast sein Studium.

der Physik ist ein Tycoon mit besten Kontakten in Politik und Finanzwelt geworden. Doch wer ihn nach seiner Geschichte fragt, der kann immer noch den jungen Studenten von damals erleben. Kislyi blickt nicht auf, starrt auf seine Hände, die Kreise auf die Tischplatte zeichnen, während er erzählt, erzählt, erzählt. Wie ihn Civilization fasziniert hat, wie viel ihm das Strategiespiel über reale Wirtschaft lehrte. Und wie es ihm schließlich doch noch gelang, sein Idol zu treffen.

2015 besucht Kislyi in Washington die Filmpremiere des Panzerdramas »Herz aus Stahl«, das in World of Tanks beworben wird. Doch statt danach auf der Party mit Hautdarsteller Brad Pitt anzustoßen, geht der Wargaming-Chef früh schlafen. Am nächsten Morgen lässt er sich ins nahegelegene Baltimore chauffieren – zum Wohnsitz von Sid Meier, der ihn gerne empfängt. Beim Rundgang durchs Haus des Designers sieht Kislyi einen Schreibtisch voller Fanbriefe. Als er sich vorstellt, dass hier einst auch sein Brief gelegen haben muss, kommen ihm die Tränen. Bis heute glänzen seine Augen, wenn er davon erzählt. Viktor Kislyi hat Civilization nicht zu einem besseren Spiel gemacht, aber er hat sich diesen Moment erarbeitet. Der Erfolg von Wargaming ist vor allem sein Erfolg. Ein Strategiespieler aus Minsk hat die Machtverhältnisse der Spielebranche erschüttert. Wir folgen seinem Weg zurück zum bescheidenen Beginn. Denn eines hat Wargaming anfangs gewiss nicht: eine große Zukunft.

Vom Schachmeister zum Spieler

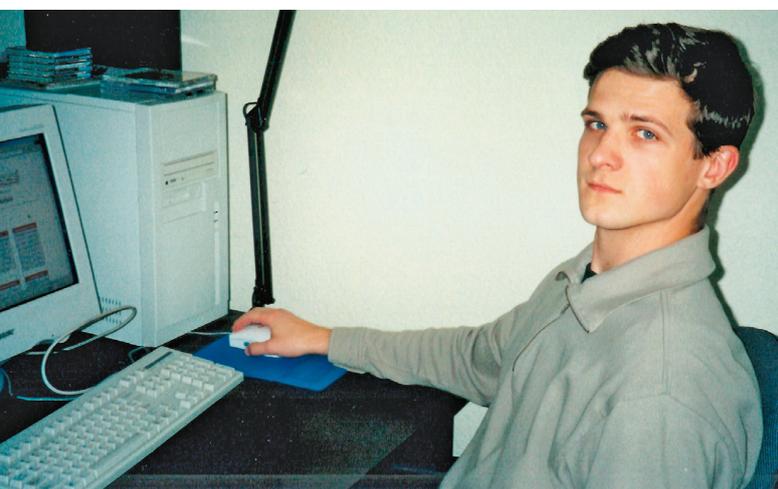
Schon mit sieben Jahren spielt Viktor Kislyi begeistert – und, wie er sagt, »ernsthaft« – Schach, bald besucht er nach der regulären Schule eine spezielle Schachakademie, in der Sowjetunion eine nicht unübliche Freizeitbeschäftigung für Heranwachsende aus gutem Hause. Einmal gewinnt er sogar die Jugendmeisterschaft der Stadt Minsk. Bis heute liebt er Schach, nennt es »Mutter, Vater, Großmutter und Großvater aller Spiele«. Sein erstes digitales Spiel entdeckt er Ende der Achtziger auf einem klobigen Steinzeit-Computer im Physiklabor seines Vaters Vladimir, heute Manager bei Wargaming. Über einen Bildschirm tickern grüne Textzeilen, auch gespielt wird per Texteingabe. Viktor hockt dennoch gebannt davor, regiert ein Königreich, treibt Steuern ein, führt Kriege. Es ist seine Einstiegsdroge, in den Folgejahren spielt er mit Freunden auf dem Sinclair Spectrum, dem Atari 2600, den frühen PCs.

Drumherum zerbricht die Sowjetunion, die Marktwirtschaft zwingt sich durch den Eisernen Vorhang. Kislyi möchte etwas Passendes studieren, etwa Betriebswirtschaft. Sein Vater redet es ihm aus: Naturwissenschaften formen den Charakter, Sohn! Also beginnt Kislyi ein Physikstudium. Dann kommt Civilization. Dann Master of Orion, das Kislyi ebenfalls viel spielt, weshalb er Jahre später die Markenrechte kauft und ein Remake finanziert. Außerdem kommt Deep Blue. 1998 schlägt IBMs Schachcomputer

den russischen Großmeister Garri Kasparow, für Viktor Kislyi »das Ende des Schachs« und der wahre Beginn des digitalen Zeitalters. Die Zukunft, da ist er sich sicher, gehört den Computerspielen – also möchte er selbst welche entwickeln. Am liebsten strategische und am allerliebsten solche über Militärgeschichte, die Kislyi schon seit Kindheitstagen fasziniert. Denn das sowjetische Kino widmet sich in epischer Breite der kommunistischen Revolution und dem Zweiten Weltkrieg. Insbesondere der Sieg über die deutschen Invasoren erfüllt die Sowjetbürger mit Stolz, auch auf die damalige Kriegstechnik: Das vielgebaute Panzermodell T-34 avanciert zum Sinnbild des Freiheitskampfes, zum X-Wing der Sowjetunion. Kein Wunder, dass Kislyi später mit einem Panzerspiel reich wird.

Die Tabletop-Wurzeln

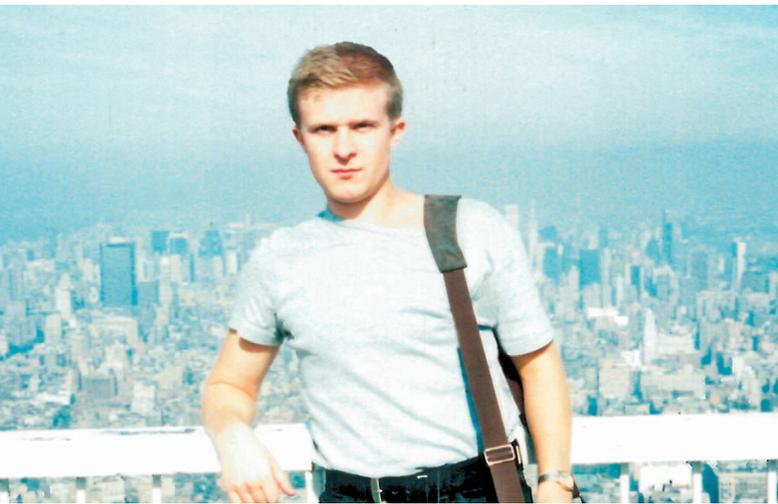
Einen Panzer besitzt der zehnjährige Viktor nicht, dafür aber einen Stift, mit dem er ein Schlachtfeld auf den Linoleumboden der damals neuen Familienwohnung kritzelt: Straßen, Hügel, Flüsse, Brücken. Ausgeschnittene Pappkaros dienen als Soldaten und Melonenkerne als Reiter, die Regeln improvisieren Kislyi und sein Bruder direkt beim Spielen. Seine Leidenschaft für Schach, für Strategiespiele im Allgemeinen verbindet er mit den Soldatenbildern aus Film und Fernsehen – früh übt sich der Tabletop-Entwickler! Bereits 1995, drei Jahre vor der Wargaming-Gründung, entwerfen Viktor und sein



Viktor Kislyi gründet Wargaming gemeinsam mit seinem Bruder Jewgeni – hier auf einem Bild aus den Anfangszeit.



Peter Bituykov ist einer der ersten Wargaming-Mitarbeiter – und betreibt in seiner Freizeit eine Website über die Geschichte der Panzerfahrzeuge.



Auf seiner USA-Reise erklettert der junge Viktor Kislyi nicht nur das Empire State Building (links), sondern lernt auch das Tabletop-Spiel De Bellis Antiquitatis kennen, auf dem sein erstes professionelles Spiel DBA Online basiert.

Bruder Jewgeni ein Spiel namens Iron Age. Im von Risiko und Civilization inspirierten Rundenstrategietitel zieht man Einheiten über eine Hexfeldkarte und schmiedet geheime Allianzen mit anderen Spielern. Der Clou: Iron Age wird im Internet gespielt! Die Kislyis setzen einen Server auf, der alle Züge in E-Mail-Anhänge umwandelt und an die weltweite Community verschickt. »Weltweit« bedeutet: an alle vier Spieler. Neben Viktor und Jewgeni ringen noch ein Deutscher und ein Moskauer Freund namens Peter Bitjukov um die Hexfeldwelt, das war's. Peter betreibt als Hobby eine englischsprachige Website über die Geschichte der Panzer, später wird er einer der ersten Wargaming-Angestellten, der nicht in Minsk, sondern stets von zu Hause mitarbeitet. Vor allem aber wird er in der Firmengeschichte eine entscheidende Rolle spielen. Vorerst verläuft Iron Age, das Kislyi liebevoll als »kleinstes MMO der Welt« bezeichnet, im Sande; nach und nach verlieren alle Spieler das Interesse.

Nach seinem Uni-Abschluss reist Kislyi nach Übersee, wäscht Teller, macht Betten und schnuppert am amerikanischen Traum, der einst so verheißungsvoll durch den Eisernen Vorhang geglitzert hat. Ein Bekannter

führt den frischgebackenen Doktor der Physik an die Tabletop-Community heran, die bei Wochenendtreffen Miniaturpanzer, -soldaten und -schiffe über mit Karten belegte Tapeziertische zieht, bewaffnet mit Regelbüchern, Linealen und Taschenrechnern, um die – oft historischen – Schlachten möglichst detailliert zu simulieren. Viktor ist Feuer und Flamme, genau so etwas möchte er entwerfen, nur eben digital. Der Studioname Wargaming liegt da auf der Hand. Und auch Kislyis nächste Spielidee reift in den USA heran.

Das Geschichtsschach

Nach seiner Rückkehr nach Minsk rekrutiert er seinen Bruder und eine Handvoll Freunde, die unter der Wargaming-Flagge das Tabletop-Regelwerk De Bellis Antiquitatis (DBA) auf den PC hieven sollen. Kislyi hat DBA auf seiner Amerikareise kennengelernt und die Lizenz besorgt, weil er es für die ideale Erstellungsworkbasis hält. Denn es behandelt für Tapeziertisch-Verhältnisse relativ übersichtliche Gefechte zwischen zwei Armeen zu je zwölf Einheiten, bevorzugt in der Antike oder im Mittelalter. Fast wie Schach, nur mit thrakischen Speerträgern oder chinesischen Streitwagen. Viktors Team, das kein eigenes

Büro hat, sondern verstreut in Schlafzimmern und -sälen vor sich hin programmiert, bastelt daraus ein Onlinespiel à la Iron Age, insgesamt 220 Armeen mit über 1.200 Einheiten bauen sie nach. Den Onlinegedanken verankern die Kislyis im Firmennamen, komplett heißt ihr Studio Wargaming.net, das klingt schön amerikanisch-international. Als DBA Online im Jahr 2000 erscheint, erweist sich das Konzept als goldrichtig. Erstens kann die kleine, weißrussische Firma damit Hardcore-Strategen in aller Welt erreichen (DBA ist vor allem in Asien beliebt). Zweitens leidet ein Onlinespiel weniger unter der in Osteuropa starken Raubkopierszene; und drittens sammelt Wargaming erste Erfahrung mit Bezahlmodellen: Wer im Multiplayer mitmischen möchte (Computergegner gibt es nicht), entrichtet monatlich zehn Dollar; »ein paar tausend Spieler« bekriegen sich laut Kislyi zu Hochzeiten. Die Einnahmen erlauben vorsichtiges Wachstum, bald zählt das Team zwölf Mitarbeiter. Doch die fragen sich: Wie geht's nun weiter?

Weg von Wargames

Kislyi & Co. würden gerne weiter komplexe Hardcore-Strategiespiele entwickeln, doch dann wäre das Wachstum gestoppt. Selbst der weltweite Wargames-Markt ist zu klein, um ein aufstrebendes Studio zu finanzieren. Und wenn der Civilization-Fan Viktor Kislyi eines weiß, dann, dass Expansion nicht nur für virtuelle Staaten, sondern auch für reale Firmen wichtig ist. Schweren Herzens verabschiedet er sich von der geliebten Nische, das nächste Projekt muss massentauglicher werden. Statt trockener Historienschlachten soll es Waffen mit »Wow«-Effekt geben: Raketenwerfer, Schlachtschiffe, Riesenroboter – ein Zukunftssetting, da muss man auch keine Gedanken an Realismus verschwenden! Die Regeln entlehnen die Kislyis ihrem Urprojekt Iron Age, man kämpft rundenweise auf Hexfeldern. Der Titel des Spiels: Massive Assault. Diesmal gibt es sogar 3D-Grafik und eine Solokampagne mit – durchaus patenter – KI. Bei Kritikern und Fans kommt das Spiel gut an, weil es 2003 inmitten einer



Der Online-Seeschlachtsimulator Navy Field ist eine wichtige Inspirationsquelle für World of Tanks.



Bereits Ende 2009 läuft auf den russischen Servern der Alphatest von World of Tanks – das Spiel entwickelt sich prompt zum Geheimtipp.

Rundentaktik-Trockenzeit erscheint: Heroes of Might & Magic ist beim ungeliebten vierten Teil angelangt, die Paradeserien Battle Isle und Panzer General liegen im Dornröschenschlaf. Der erhoffte Massenerfolg bleibt Massive Assault dennoch verwehrt, laut Kislyi verkauft es sich weltweit lediglich »einige zehntausend Mal«. Auch die Zusammenarbeit mit dem amerikanischen Publisher hakt, von den Verkäufen in Nordamerika sieht Wargaming – nach einem Vorschuss – keinen Cent mehr. Da vertreibt Kislyi das Multiplayer-Spinoff Massive Assault Network lieber wieder selbst. Dank DBA Online kennt man sich damit ja aus, auch die Monatsgebühren kehren zurück: Rund sieben Euro kostet die Teilnahme am Multiplayer-Krieg.

Reich wird Wargaming damit nicht, kann aber auf 35 Mitarbeiter wachsen, die in einer Minsker Mietwohnung arbeiten, nämlich an der Massive-Assault-Fortsetzung Domination (2005) sowie an Massive Assault Network 2 (2006) und Galactic Assault (2007). Für Letzteres sichert sich Viktor sogar die Lizenzrechte am Roman »Die bewohnte Insel« von den Gebrüdern Strugatzki, von denen auch »Picknick am Wegesrand« stammt, die Vorlage für Stalker. Danach wendet sich Viktor Kislyi von der kriselnden Rundenstrategie ab und einem Setting zu, das ihn schon immer interessiert hat: dem Zweiten Weltkrieg. Und zwar im Echtzeit-Strategiespiel Operation Bagration (2008), das sich vorrangig an russische Spieler richtet, sowie im »westlicheren« Nachfolger Order of War von 2009. Beides sind grundsolide Spiele, die sich vor allem in Osteuropa und Russland gut verkaufen. Für viele westliche Spieler fliegt Wargaming aber unter dem Radar, Konkurrenten wie Company of Heroes oder Total War entwickeln viel mehr Strahlkraft.

Strategisches Grillen

Zaghaft wächst das Studio dennoch weiter. Zwar zählt Wargaming weiterhin keine 100 Mitarbeiter, doch Kislyi & Co. sind stets mit vollem Eifer bei der Sache. Als wir Viktor nach einer Anekdote aus jenen Tagen fragen, erzählt er von einem besonders kalten

und dunklen Winter. Viktor sitzt deprimiert im Büro und will etwas »Lustiges« machen. Er trommelt sein Team zusammen, packt Kohle, Decken, Bier und Grillfleisch ein und pilgert in die schneebedeckten Wälder vor Minsk zu einem schönen See, der im Sommer ein beliebtes Ziel für Grillfreunde ist. Im tiefsten Winter herrscht dort frostige Ruhe, Kislyi und seine Kollegen können sich austoben. Und das müssen sie auch, denn niemand hat eine Axt eingepackt, um Brennholz zu hacken. Also reißen die Entwickler mit bloßen Händen Äste ab und zerbrechen sie, selbst in der Kälte eine schweißtreibende Arbeit. Doch am Ende ist dies für Viktor »die männlichste Art, zu grillen« und das Barbecue das beste, das er je hatte. Also wiederholt er die Aktion fünf Jahre lang jeden Winter, bis das Team zu groß wird, um den See ohne größere Umweltschäden heimzusuchen. Der Grund für dieses Wachstum entsteht ab 2008.

»Civilization hat mir viel über Wirtschaft beigebracht.«

Die Panzer rollen

Ein russischer Journalist erzählte uns einmal, wie er Wargaming 2008 besuchte, um Order of War zu begutachten, und auf einem Monitor herumrollende 3D-Panzer erspähte. Moment, das ist doch kein Strategiespiel? Ja, habe Viktor Kislyi gesagt, das sei eine andere Sache, an der man nebenher arbeite, nix Großes. Als wir den Wargaming-Chef darauf ansprechen, weist er das empört von sich: World of Tanks sei kein Hobbyprojekt gewesen, sondern von Anfang an elementar wichtig für die Firma. Wohl auch, weil Wargaming im Strategiegenre keine Zukunft mehr sieht, die weltweiten Verkaufszahlen sinken und sinken. Onlinespiele dagegen boomen; Viktor Kislyi schielt neidisch auf die immer neuen Rekordmeldungen von World of Warcraft, das 2008 rund 11,5 Millionen Abonnenten weltweit verzeichnet. Blizzard hat bewiesen,



Jahrelang arbeitet das Wargaming-Team in einer Mietwohnung in Minsk.



Viktor Kislyi, Geschäftsführer von Wargaming.



In World of Tanks gibt es öfters besondere Events, etwa zur Fußball-EM (links) oder zum 100. Jahrestag des ersten Panzereinsatzes im Ersten Weltkrieg.

dass es einen Massenmarkt für Multiplayerspiele gibt – es dürfte kein Zufall sein, dass sich World of Tanks zwei Drittel seines Titels beim Online-Platzhirsch borgt. Zugleich erobert der zunächst vor allem in Asien verwurzelte Free2Play-Markt langsam die Welt, »Gratis«-Spiele liegen voll im Zukunftstrend.

Also erwirbt Wargaming die vergleichsweise günstige BigWorld-Engine, die bis dahin vor allem in fernöstlichen MMOs zum Einsatz kommt. Ein klassisches Online-Rollenspiel will man damit nicht entwickeln, nichts Großes, nichts mit Crafting, Raids und Open World, dafür ist Wargaming zu klein. Viktor Kislyi wünscht sich ein Free2Play-Spiel mit kurzen, actionreichen Partien, in denen auch berufstätige Familienväter abends kurz abtauchen können. Wie in Counter-Strike etwa. Peter Bityukov, der einstige Iron-Age-Mitspieler und freie Wargaming-Mitarbeiter, schlägt ein Onlinespiel, in dem Infanteristen und Panzer Weltkriegsschlachten schlagen – wie in Battlefield. Doch Kislyi lehnt ab, World of Warcraft habe ja gezeigt, dass Elfen und Orcs besser ankommen. Vier Monate lang lässt er Wargaming an einem Arena-Kampfspiel im Fantasy-Setting arbeiten – bis ihm Peter ein Erweckungserlebnis beschert.

Inspiration von See

Denn Peter zeigt seinem Freund die Online-Seeschlachtsimulation Navy Field, die in Russland eine eingeschworene Fangemeinde hat. In Navy Field duellieren sich bis zu

128 Kapitäne in zwei Teams, jeder Spieler lenkt aus der Vogelperspektive ein einzelnes Kriegsschiff. Fregatten, Kreuzer, U-Boote, Schlachtschiffe und Flugzeugträger lassen sich unter anderem mit Geschützen, Torpedorohren und Motoren aufrüsten sowie mit Matrosen bemannen, die Erfahrung sammeln. Vor allem aber ist Navy Field Free2Play, und alle Schiffe stammen aus einer Ära, die Viktor sofort anspricht: dem zweiten Weltkrieg. An 12. Dezember 2008 treffen sich die Entwickler in Peters Moskauer Wohnung und denken sogar über 30er-Jahre-Steampunk mit Riesenrobotern nach. Letztlich beschließen sie, den Arena-Prototyp in den Zweiten Weltkrieg zu verlegen. Zumal die Weißrussen noch kein Fantasy-Spiel entwickelt haben, wohl aber Weltkriegsstrategiespiele – damit kennen sie sich doch aus!

Vor allem, wenn es um Landkrieg geht, für Order of War hat Wargaming bereits rund 1.000 Truppentypen recherchiert, viele davon Panzer. Im Grunde holen die Entwickler das Prinzip von Navy Field einfach an Land, setzen die Spieler in aufrüstbare Kettenfahrzeuge und verringern die maximale Teamgröße auf 15 – es soll ja schnell gehen! Wie Navy Field und Order of War soll World of Tanks seine Gefechte historisch halbwegs korrekt simulieren, jeder Panzer hat Stärken und Schwächen, jeder Treffer wirkt sich dank des Schadensmodells realistisch aus. Oder eben so realistisch wie möglich; um möglichst viele Spieler anzusprechen, World of

Tanks soll ja zugänglich werden. Und intensiv, wie Viktor schwärmt: »Kämpfe zwischen Panzern aus der Zeit des Zweiten Weltkriegs sind wie mittelalterliche Duelle zwischen Rittern, du stürmst auf deinen Gegner zu, du hast deine Panzerung und deine Waffe, du siehst dem Feind ins Auge! Es ist eine sehr männliche Art, zu kämpfen!« Wer männlich grillt, muss sich auch männlich duellieren.

World of ... was?

Doch der Spieletitel erweist sich als irreführend, wie sich der Marketingmanager Maxim Chualov erinnert: »Ein Spiel, in dem dein Charakter ein Panzer ist, das wollte damals keiner ernst nehmen, die erwarteten von einem Spiel mit ›World of‹ im Titel eher Elfen oder Orks.« Mit einem Panzer, einer gesichtslosen Maschine, könne sich ein Spieler doch nicht identifizieren. Das hören Viktor Kislyi & Co. immer wieder, als sie nach einem Publisher für World of Tanks suchen. Es hagelt Absage um Absage, am Ende ist Wargaming gezwungen, das Spiel selbst zu vertreiben. Also reist Viktor samt Marketing-Team quer durch Europa und rühren persönlich die Werbetrommel. Nur – so richtig ist damals kaum jemand, Presse wie Entwickler, von einem »Panzer-MMO« überzeugt.

Doch Wargaming hat einen Trumpf: den einfachen Zugang zum russischen Markt. Der ist nämlich nicht nur PC-, sondern wegen der sowjetischen Geschichte auch ausgesprochen weltkriegs- sowie panzeraffin.

Die Wargaming-Spiele



DBA Online (2000)

Multiplayer-Umsetzung des historischen Tabletops De Bellis Antiquitatis.



Massive Assault (2003)

Rundentaktik nach Battle-Isle-Mannier, mit Hexfeldern und 3D-Grafik.



Massive A. Network (2004)

Multiplayer-Ableger, der erstmals Monatsgebühren kostet.



Domination (2005)

Etwas ausgebautes Massive Assault mit mehr taktischen Möglichkeiten.



Historische Publicity

Um die Werbetrommel zu rühren, sponsert Wargaming regelmäßig historische Projekte, etwa die Restaurierung des einzigen verbleibenden Maus-Riesenpanzers im Museum der russischen Stadt Kubinka. Oder das Museums-Schlachtschiff USS Iowa. Oder eine Ausstellung über die Bergung des letzten Bombers vom Typ Dornier Do 17 aus dem Ärmelkanal. Schon früh kontaktieren die Weißrussen zudem das Kriegsmuseum im englischen Bovington, wo viele frühe und einzigartige Panzer lagern. Längst ist Wargaming ein Sponsor des Museums. Am 15. September 2016, dem 100. Jahrestag des ersten Panzereinsatzes im Ersten Weltkrieg, stellt man gemeinsam einen britischen Mark-IV-Tank am Londoner Trafalgar Square aus.

Bedenken hatte der Museumsdirektor Richard Smith bei der Zusammenarbeit mit der Spielefirma nie: »Was nützt uns ein Museum, in das keiner reingeht?«, meint er. Vielmehr freut er sich, dass er über ein Computerspiel – er spielt nach eigenen Angaben selbst World of Tanks – viele junge Leute erreichen und ihnen so etwas über reale Geschichte beibringen kann. Dass es sich um ein Spiel mit kriegerischem Inhalt handelt, stört Richard Smith nicht: »Wenn die Leute nichts über den Krieg wissen, denken sie womöglich wirklich, er sei nur ein Spiel. Aber wir müssen sie ja irgendwo abholen, und dank Wargaming haben wir die Chance, junge Leute zu erreichen und ihnen etwas über den echten Krieg zu vermitteln.«



Museumsdirektor Richard Smith (rechts) nimmt Spendengelder von Spielern entgegen.



Wargaming unterstützte die Restaurierung des letzten Maus-Panzers (links) und die Überführung eines AC1 Sentinel von den USA in seine »Heimat« Australien.



Nach einem Alpha-Test mit nur fünf Panzermodellen und einer Karte beginnt dort im Januar 2010 die geschlossene Betaphase, für die sich binnen drei Monaten 40.000 Spieler anmelden. World of Tanks avanciert zum Geheimtipp der russischen Spielerszene. In der offenen Beta gibt es ab Juni 2010 schon sieben Maps und 60 deutsche sowie sowjetische Fahrzeuge, am 12. August folgt der Russland-Release, und schon im November vermeldet Wargaming 350.000 aktive Spieler auf den russischen Servern. Hinzu kommen 150.000 Betatester in Westeuropa, wo World of Tanks am 12. April 2011 erscheint.

Der Rest ist Erfolgsgeschichte, die Spielerzahlen steigen und steigen, Wargaming feiert immer neue Rekorde, etwa die 1,1 Millio-

nen gleichzeitig aktiven russischen Spieler im Januar 2014. Das Spiel, von dem Viktor Kislyi anfangs hofft, es werde »eine kleine Gruppe historisch interessierte Spieler« anlocken, explodiert zum Free2Play-Phänomen, das sich im westlichem Free2Play-Markt allenfalls League of Legends beugen muss. Für Kislyi selbst ist sein Werk natürlich die Nummer eins. Er hat, wie er sagt, inzwischen »Hunderte Stunden« in World of Tanks verbracht, sein Profilzähler steht bei 13.448 Partien. Nicht ganz zu Unrecht bezeichnet er sich als »spielenden CEO« – ein Seitenhieb auf die Geschäftsführer von Branchenriesen wie Electronic Arts und Activision, denen gerne mal nachgesagt wird, ihre eigenen Spiele nicht zu kennen.

Das Imperium verzweigt sich

Kislyi weiß aber auch, dass World of Tanks nur ein Trittbrett sein kann. Um langfristig erfolgreich zu bleiben, darf sich Wargaming nicht auf seinen PC-Erfolgen ausruhen. Daher hieven die Weißrussen (beziehungsweise Wahl-Zyprioten) ihren Panzerhit nicht nur auf fast alle aktuellen Konsolen, sondern erproben auch Mobile-Ableger wie das action- und mit 80 Millionen Downloads durchaus erfolgreiche World of Tanks Blitz oder das Sammelkartenspiel World of Tanks Generals, das aber nach anderthalb Jahren schon wieder eingestellt wird. Prominenter sind die Flugzeug- und Kriegsschiff-Cousins World of Warplanes und World of Warships. Ersteres kann sich allerdings nie wirklich ge-



Massive A. Network 2 (2006)

Erscheint auch als kostenlose Version mit nur einer Map.



Galactic Assault (2007)

Diesmal spielt das Terrain eine größere Rolle, etwa zur Tarnung.



Operation Bagration (2008)

Echtzeit-Strategiespiel im Zweiten Weltkrieg mit kluger KI.



Order of War (2009)

Gute Echtzeit-Strategie, doch Company of Heroes ist viel prominenter.

gen den zeitgleich erscheinenden Konkurrenten War Thunder durchsetzen, der mehr auf Simulation statt auf unbeschwerter Fliegeraction setzt. World of Warships glückt ein erfolgreicher Stapellauf mit rund 22 Millionen registrierten Kapitänen, weil es geschickt das taktische Gameplay von World of Tanks mit der Dynamik sich ständig bewegendere Kriegsschiffe kombiniert. Allerdings können die Online-Seeschlachten ihre Spieler offenbar schwer langfristig binden, auf den Servern ist teils wenig los.

Die Panzer bleiben vorne

Zugleich investiert Wargaming verstärkt in den E-Sport und eröffnet 2013 eine eigene Liga für World of Tanks, die jährlich in den »Grand Finals« gipfelt, bei denen die zwölf weltbesten Teams um 300.000 Dollar Preisgeld ringen. Der Showdown startet 2014 noch recht bescheiden in einem Warschauer Multiplex-Kino, wächst aber beständig und steigt dieses Jahr im VTB-Eispalast in Moskau, der bis zu 14.000 Plätze bietet. In den E-Sport investiert Wargaming natürlich nicht aus Nächstenliebe, sondern weil er boomt: Laut der Marktforscher von Newzoo soll der Umsatz im weltweiten Digital Sport von derzeit 493 Millionen auf 1,5 Milliarden Dollar im Jahr 2019 wachsen. Vor allem aber beschieren prominente Turniere den Spielen mehr Aufmerksamkeit und damit mehr Spieler. Aus demselben Grund pumpt Valve mehr als 20 Millionen Dollar Preisgeld in sein letztes International-Turnier für Dota 2.

Auch World of Tanks braucht weiterhin Aufmerksamkeit, selbst nach über sechs Jahren bleibt das Panzerspiel die wichtigste Einnahmequelle und der Wachstumsmotor für Wargaming. Wie lange kann der noch weitertuckern? Gegenüber Polygon verkündete Viktor Kislyi im März 2017, das Spiel solle »ewig« laufen, sein oberster E-Sport-Manager Mohamed Fadi orakelt im Gespräch mit Gamespot, dass World of Tanks auch »in 20, 30 Jahren« noch beliebt sein werde. Um die Panzerschlachten frisch zu halten, fügt Wargaming nicht nur regelmäßig neue Modelle hinzu – zuletzt im Herbst 2016 die der schwedischen Armee – sondern schraubt auch immer wieder an der Technik. Beispielsweise wird 2012 die Beleuchtung und Anfang 2016 die Fahrphysik



Auf den Konsolen (hier PS4) sieht World of Tanks dank modernerer Engine fast besser aus als auf dem PC.

überarbeitet. Letztere entscheidet prompt das folgende E-Sport-Finale in Warschau, als ein bis dahin starker Spieler einen Abhang hinabrutscht und zwischen zwei Felsen steckenbleibt. Im April 2017 passt Wargaming das immer wieder als unfair kritisierte Matchmaking an und schwächt die bis dato sehr mächtige Artillerie, zudem will man die Karten grafisch überarbeiten. World of Tanks soll, es muss attraktiv bleiben, das Flaggschiff und der Goldesel des Unternehmens.

Beschwerden gegen den Esel

Dieser Goldesel ist aber nicht unumstritten, auch World of Tanks hat seine Kontroversen und Skandale. Beispielsweise bietet Wargaming gegen Echtgeld stärkere Premium-Panzer und -Munition an, was viele Spieler als »Pay2Win« geißeln, also unfaire Kaufvorteile für vermögende Spieler. Erst im Oktober 2012 reagieren die Entwickler und machen die effektiveren Geschosse auch gegen erspielte Währung zugänglich. Die Beschwerden darüber hallen dennoch bis heute nach, schließlich kommen Bezahlspieler weiterhin leichter an Highend-Munition. Die Echtgeld-Panzer wiederum geraten in Verruf, weil Wargaming andere Modelle angeblich stark abschwächt, um mehr Premiumkolosse zu verkaufen. Denn die sind lukrativ, ein Tier-8-Panzer kann über 40 Euro kosten. »Clan-

kriege werden fast nur noch mit Premium-Tanks gefahren«, schreibt uns erst kürzlich ein GameStar-Leser, der sich über die Balanceprobleme ärgert. Andere Spieler widersprechen zwar, generell gibt es bei World of Tanks aber häufig hitzige Diskussionen darum, welche Panzertypen übermächtig seien.

Besonders laute Beschwerden erntet im Oktober 2015 das Update 10.0, Codename »Rubikon«. Das soll neben dem variantenreicheren »Rampage«-Spielmodus Embleme bringen, die der Panzerbesatzung Kampfboni verleihen. Doch diese Mechanik ist unlogisch (warum sollte ein wenig Farbe den Kanonier zielgenauer machen?) bevorzugt größere Panzer mit mehr Emblem-Plätzen und entfacht Pay2Win-Vorwürfe, weil man die Zierelemente auch gegen Echtgeld kaufen kann. Die Community läuft dagegen Sturm, bis Wargaming das Update 10.0 samt Emblemsystem einstampft und den »Rampage«-Modus ins Update 9.12 auslagert – allerdings ohne eine ursprünglich angekündigte und ebenfalls umstrittene Giftgas-Spielmechanik. Kislyi entschuldigt sich bei den Spielern, dass »wir nicht all eure Erwartungen an die nächste Version erfüllen konnten«. Laut dem Studiochef wird das Entwicklerteam danach umgebaut, zum Kernteam in Minsk stoßen mehr internationale Kollegen, die besser in die Communitys hinaushorchen sollen.

Die Wargaming-Spiele



World of Tanks (2011)

Das Panzer-MMO verhilft Wargaming zum weltweiten Durchbruch.



World of Warplanes (2013)

Spielerisch eher seichte und unrealistische Flugzeugschlachten.



WoT Blitz (2014)

Erfolgreicher Mobile-Ableger des großen Free2Play-Panzerbruders.



World of Warships (2015)

Spielerisch durchdachter und spaßiger Seeschlacht-Simulator.



Wargaming ist berüchtigt für seine Partys, seinen 15. Geburtstag feiert das Studio mit Panzershow, Fliegerstaffel und bekannten Bands.

Ebenfalls für Aufregung sorgen sowjetische Propagandasprüche, die seit 2013 auch westliche Spieler auf ihre Panzer malen dürfen – darunter Parolen wie »Für Stalin«. Während der frühere Sowjetdiktator von vielen Menschen in Russland bis heute als Sieger über die deutschen Invasoren verehrt wird, stören sich besonders polnische Spieler an den Stalin-Sprüchen. Denn die Sowjetunion annektierte 1939 das östliche Polen, noch während die polnische Armee im Westen die Deutschen bekämpfte. In der Folge wurden viele Polen deportiert, verhaftet oder hingerichtet. Zugleich fielen Stalins politischen »Säuberungsaktionen« innerhalb der Sowjetunion Schätzungen nach mindestens drei Millionen Menschen zum Opfer – darf man so jemandem in einem Spiel ein Denkmal setzen? Wargaming räumt zwar ein, dass Stalin »keine unkontroverse historische Persönlichkeit« sei, pocht aber auf historische Genauigkeit. Zugleich unterstreicht man die »antifaschistische« Haltung des Unternehmens: Symbole wie Hakenkreuze wolle man keinesfalls erlauben. Natürlich auch, weil sie im Gegensatz zu Sowjetemblemen in manchen Ländern verboten sind.

Die Zukunft des Imperiums

Doch Kontroversen hin oder her: World of Tanks hat aus einem unbekanntem, weißrus-

sischen Studio einen Entwickler von Weltrang gemacht, das sich nun als Publisher erprobt. Unter dem Label WG Labs unterstützt man aufstrebende Teams wie die argentinischen NGD Studios, die Wargaming den Prototyp eines Weltraum-Strategiespiels präsentieren – woraufhin ihnen Viktor Kislyi prompt die Lizenzrechte an Master of Orion spendiert. Eine Herzenssache, sagt er, er wolle seinem Sohn eine zeitgemäße Fassung seines alten Lieblingsspiels zeigen. Außerdem finanziert Wargaming den mäßigen Top-Down-Shooter Hybrid Wars, arbeitet gemeinsam mit Sega am Free2Play-Strategiespiel Total War: Arena und ruft 2016 einen mit 10.000 Dollar dotierten Entwicklerwettbewerb aus, den das Studio Rock Nano Global aus Singapur mit dem Strategie-Kartenspiel-Mix ArmaGallant: Decks of Destiny für die PS4 gewinnt.

Zugleich wächst auch die Wargaming-Familie selbst – auch wenn nicht immer klar ist, wohin eigentlich, Beispielsweise schluckt man 2012 den Hersteller der Big-World-Engine und 2013 den amerikanischen Dungeon-Siege-Entwickler Gas Powered Games, der Gerüchten zufolge an einem angekündigten Strategiespiel arbeitet. Teils kommen Wargamings Expansionspläne allerdings ins Schlingern, das hauseigene Mobile-Entwicklerstudio WG Cells etwa wird nach elf Monaten wieder geschlossen. Zu-

gleich erprobt sich das Studio an einem neuen Geschäftsfeld: dem Live-Streaming. So investiert Wargaming in die österreichische Plattform Hitbox.tv, die kürzlich vom US-Mitbewerber Azubu übernommen wurde. Womöglich will das Studio mittelfristig einen eigenen Streaming-Dienst aufbauen, um am E-Sport-Werbemarkt mitzuverdien. Wo genau es mit Wargaming hingehet, ist aber noch nicht abzusehen. Wird man Entwickler, Publisher, E-Sport-Koloss? Ach, alles nicht so dringend, solange die World-of-Tanks-Millionen fließen.

Die endlose Party

Dementsprechend lassen es sich Viktor Kislyi & Co. auch nicht nehmen, regelmäßig opulente Partys zu feiern. Zum 15-jährigen Firmenjubiläum anno 2013 etwa fliegt Wargaming Hunderte Gäste nach Minsk ein. Im Versammlungssaal der Nationalbibliothek, die mit ihren Glasfassaden wie ein gelandetes Ufo aussieht, verlesen Wargaming-Honoratioren ihre Reden, dann betritt Viktor Kislyi selbst die Bühne. In einer etwas wirren Rede umreißt er die Zukunft des Studios: Man wolle expandieren, etwa mit einem neugegründeten Studio in Austin, Texas. Schließlich feuert er die Gäste an, im Chor »Let's Party« zu brüllen. Danach wird in einem Minsker Freilichtmuseum weitergefeiert, wo

die Gäste nicht nur essen und trinken, sondern auch mit Platzpatronen-Maschinengewehren schießen und bekannten Bands wie The Offspring lauschen. Besucher berichten, wie Viktor Kislyi nachts im strömenden Regen und mit einer Wodkaflasche in der Hand vor der Bühne tanzte, umringt von Bodyguards. Er hat Civilization nicht zum besseren Spiel gemacht. Ein Platz in den Geschichtsbüchern ist ihm



WoT Generals (2015)

Kartenspiel-Ableger, der schon wieder eingestellt wurde.



Master of Orion (2016)

Remake des Strategiespiel-Klassikers, das weiter ausgebaut wird.



Hybrid Wars (2016)

Mäßiger Top-Down-Shooter, dessen Entwicklung Wargaming finanziert.