

WÄHRUNGEN IN SPIELEN

Kufahl, Sascha Lucas (2268468)

Betreuer: Hardy Dreier

*Analysiert anhand
von „World of
Warships“*

Inhaltsverzeichnis

Einleitung.....	2
World of Warships – Grundanalyse.....	3
Abbildung 1	3
Abbildung 2.....	4
Die vier Währungen in World of Warships	5
Analyse Interface	7
Abbildung 3.....	7
XP und Free XP im Einsatz	9
Abbildung 4.....	9
Dublonen – Die Superwährung.....	11
Abbildung 5.....	11
Abbildung 6.....	12
Abbildung 7.....	12
Abbildung 8.....	13
Spielfortschritt – „Early“ und „Late“-Game	14
Abbildung 9.....	15
Abbildung 10	15
Abbildung 11	16
Abbildung 12.....	16
Auswertung des Spielverlaufs	17
Schlusswort	17
Quellenverzeichnis.....	18
Abbildungsverzeichnis	19

Einleitung

Währungen stellten schon immer einen zentralen Aspekt in Spielen dar. Selbst vor der Digitalisierung war es durchaus üblich in Spielen wie „Monopoly“ oder „Die Siedler von Catan“ eine gewisse Art von Währung vorzufinden. Diese ist auch nicht zwingender Maßen sehr offensichtlich. Im Beispiel von „Die Siedler von Catan“ wird diese dargestellt durch einfache Ressourcen wie Holz, Stroh, Erz etc. Es wird hier das alternative Zahlungssystem des „Tauschhandels“ durchgeführt. Dies gestattet marginale Abweichungen und einen Interpretationsfreiraum für den jeweiligen Wert der Waren für die Spieler. Nun wurde damit eine Grundlage für Handels- und Feilschenprozesse geschaffen, welche einen Großteil des Spielerlebnisses bestimmen.

Laut Definition des Dudens ist eine Währung ein *„gesetzliches Zahlungsmittel eines Landes oder der Länder einer Währungsunion“*. In unserem Fall wird die Instanz des Landes durch die Regularien des Spiels repräsentiert, bzw. wird im Rahmen des Spielgeschehens eine Fantasieumgebung aufgebaut.

Als Kernpunkt der folgenden Hausarbeit werde ich auf die Bedeutung und den Einsatz der Währungen für die Gestaltung des Wirtschaftssystems und des Spielerlebnisses von „World of Warships“ eingehen.

World of Warships – Grundanalyse

Bevor das Wirtschaftssystem von „World of Warships“ genauer analysiert werden kann, ist es von Nöten sich die Motivation der Spieler und das Setting des Spiels bewusst zu machen.

World of Warships ist ein Versuch der Simulation historischer Seekämpfe des ersten und zweiten Weltkrieges. Hierbei wurde bewusst auf eine hundertprozentige Genauigkeit der Fraktionen verzichtet um ein flüssigeres und faireres Spielerlebnis zu ermöglichen. Das bedeutet dass die Teams in den Spielen ein möglichst ausgeglichenes Verhältnis zwischen den Nationalitäten der Schiffe vorweisen. Beispielsweise bestehen **beide** Teams, von jeweils zwölf Schiffen, aus vier japanischen, sechs amerikanischen und zwei deutschen Schiffen. Dadurch ist gewährleistet dass beide Teams gleichstark vertreten sind und der Ausgang des Matches zum Großteil von dem Können der Spieler bestimmt wird.

Abbildung 1

My Team				Enemies			
SPEEDY4080		V ZUIHO	○ ○	BOGUE V		GreekGodsT...	
neonbunker		VI FUSO	○ ○	FUSO VI		brainamp	
RJCA_PT		V NEW YORK	○ ○	NEW YORK V		reddemons	
7heBlackPearl		V ARP KIRISHIMA	○ ○	NEW YORK V		remy27220	
TailzCore		VI CLEVELAND	○ ○	CLEVELAND VI		Mario130267	
UKTS		VI NÜRNBERG	○ ○	NÜRNBERG VI		Grzegorz_Ko...	
Harbrik		VI AOBA	○ ○	AOBA VI		mikez0o7	
olimarr		VI AOBA	○ ○	MOLOTOV VI		FFlover	
USTRON		V KÖNIGSBERG	○ ○	KÖNIGSBERG V		Lightnoob	
undertakerteal		V KÖNIGSBERG	○ ○	FURUTAKA V		Schrauber	
elfirebool		V KIROV	○ ○	FURUTAKA V		lesieuk	
Arxxes		V NICHOLAS	○ ○	NICHOLAS V		tommo34	

My Team: 5 JPN, 3 USA, 3 GER, 1 RUS/SOV | Enemies: 4 JPN, 5 USA, 2 GER, 1 RUS/SOV

Die Schiffe selbst werden mithilfe von „Tiers“ gegliedert. Sie reichen von [römisch] I (schwächstes Tier) bis hin zu [römisch] X (stärkstes Tier), welche in Form eines Forschungsbaumes für den Spieler nach und nach freigeschaltet werden. Es ist im Interesse des Spielers stets das nächst höchste Tier freizuschalten. So ist zum Beispiel das Schlachtschiff „Yamato“, welches im zweiten Weltkrieg das Flaggschiff der japanischen Marine darstellte, das letzte und stärkste Schlachtschiff im japanischen

Forschungsbaum. Im Gegensatz hierzu ist die „Kawachi“ das erste und schwächste Schlachtschiff der Japaner. Historisch ist auch hier die Entwicklung der Schiffe eingebettet. Die Kawachi war eines der ersten Schlachtschiffe und sah nach ihrer Fertigstellung im Jahr 1910 nur Einsatz im ersten Weltkrieg bis sie 1918 aufgrund einer Magazindetonation sank.

Abbildung 2



Wie in Abbildung 2 zu erkennen werden für die Erforschung der Yamato 249.000 XP benötigt. Der anschließende Erwerb kostet 20.600.000 Credits. Damit ist die Yamato eines der teuersten und forschungsintensivsten Schiffe im Spiel.

Im Spiel wurden die Schiffe möglichst historisch genau und akkurat modelliert.

Die vier Währungen in World of Warships

In World of Warships sind vier Währungen vertreten. Diese sind XP, Free XP, Credits und Dublonen. Damit bestimmen sie das „*Multiple-Currencies-System*“ des Spiels. Alle vier stehen in enger Beziehung zueinander.

Dabei wird ihr Wertigkeit wie folgt deutlich. Credits ist die Währung mit dem geringsten Wert und Einfluss gegenüber den Anderen. Deutlich wird dies auch durch die Quantität in der man mit dieser Währung hantiert. Summen von mehreren Millionen sind nicht unüblich und die kleinsten Beträge fallen selten unter Zehntausend. Der Hauptauftrag von Credits befasst sich mit den Reparaturkosten, Aufwertungen und dem Erwerb neuer Schiffe. Wobei Aufwertungen und Erwerb keine üblichen Transaktionen und darüber hinaus auch an andere Währungen und Prozesse gekoppelt sind.

Dicht folgend ist XP, welche in Beträgen von mehreren Tausenden gehandelt wird. XP wird für die Erforschung von neuen Schiffen und Upgrades benötigt. Sie ist also essentiell für den Fortschritt im Forschungsbaum und wird vor dem Einsatz von Credits benötigt.

Free XP ist eine eigene Einheit und ist vom Mengenverhältnis ähnlich dem wie der von XP, jedoch ist der Erwerb erschwert. In einem durchschnittlichen Match werden 100.000 bis 200.000 Credits, 1.000 bis 2.000 XP und lediglich 100 Free XP erspielt. Free XP hat jedoch den Vorteil nicht Schiffsgebunden zu sein. Die einfachen XP sind nämlich stets an das Schiff gebunden in welchem sie erspielt wurden. Dieser Umstand ist einmalig in dem Spiel und erschwert insbesondere den Forschungsfortschritt der Spieler. Free XP hingegen hat diese Einschränkung nicht und kann auf allen Schiffen verwendet werden.

Dublonen stellen die Premiumwährung in dem Spiel dar und werden in Mengen von mehreren Hunderten bis wenigen Tausenden gehandelt. Sie sind nur mit echtem Geld käuflich zu erwerben. Es gibt strategisch-wirtschaftliche Ausnahmen zu dem Erwerb von Dublonen, jedoch sind diese sehr situationsbedingt und äußerst unüblich. Dublonen sind mit Abstand die stärkste Währung und haben direkten Einfluss auf alle

anderen. So können sie zum Beispiel den Erwerb von Credits deutlich steigern oder die Reparaturkosten stark sinken, welches im späteren Verlauf des Spiels äußerst wichtig wird. Außerdem ist es mit Dublonen möglich XP von Schiffen auf Free XP zu übertragen um somit den Forschungsprozess zu vereinfachen.

Zu guter Letzt gibt es im Spiel mehrere Objekte, welche ausschließlich durch Dublonen erworben werden können. In seltenen Fällen kommt es auch vor, dass Objekte in geringen Mengen erspielt werden können. Man kann dies jedoch mehr als Werbemaßnahme für Dublonen verstehen. Es gibt auch einzelne Schiffe welche nur durch Dublonen erworben werden können, doch zumindest wird zu keinem Moment der normale Spielverlauf oder Fortschritt eingeschränkt. Dies ist ein elementarer Bestandteil der erfolgreichen Spielephilosophie um sich als „Free to play“- Titel verkaufen zu können.

Analyse Interface

Im nächsten Schritt betrachten wir das Gameinterface um Schlüsse auf die Bedeutsamkeit und die Einbettung der Währungen in das Spielgeschehen zu verstehen.

Abbildung 3



In Abbildung 3 ist die normale Hafenansicht zu sehen. Das Spiel ist in zwei Segmente aufgebaut. Auf der einen Seite gibt es diese Hafenansicht in der der Spieler die Möglichkeit hat zu erforschen, Einkäufe zu tätigen und Upgrades auf den Schiffen zu installieren. Auf der anderen Seite gibt es die eigentliche Simulation, auf die ich in dieser Hausarbeit nicht besonders eingehen werde, da sie nur für den Erwerb der Punkte, jedoch nicht deren Verwaltung interessant ist und daher wenig mit dem wirtschaftlichen Aspekten des Spieles zu tun hat.

Auffällig wird bei dieser Ansicht, dass die Farbgebung sehr stark von Maritimen Tönen bestimmt wird. Die einzige Ausnahme zu den Blau- und Grautönen sind die Spielerrelevanten Interaktionspunkte und Daten.

Bei genauerer Betrachtung der ins Auge fallenden Objekte wird deutlich, dass es zumeist mit den Währungen zusammenhängt. Die einzigen Ausnahmen stellen die Flaggen der Nationalitäten und der „Battle“-button dar.

Alle anderen farbigen Elemente hängen mit den Währungen zusammen. Insbesondere werden diese mit orangener Schrift dargestellt um sich vom marineblauen Hintergrund abzuheben.

In der unteren linken Ecke ist der Hinweis des „First win of the day“- Bonus zu sehen, welcher einen erhöhten XP und Free XP Bonus für den ersten Sieg des Tages auf dem jeweiligem Schiff verspricht, um die Spieler zu einem möglichst täglichem spielen zu motivieren.

XP und Free XP im Einsatz

Eines der Kernelemente des Spiels stellt das erforschen neuer Schiffe oder Upgrades dar. Hierfür finden XP und Free XP ihren Einsatz.

Abbildung 4



Wie in Abbildung 4 zu erkennen wird für das nächste Hullupgrade C auf dem Schlachtschiff Amagi vom Spieler erwartet 39.000 XP zu investieren. Diese können XP oder Free XP oder eine Kombination beider sein. Das Erforschen des Hullgrades C

ist eine Voraussetzung für den weiteren Fortschritt zum nächsthöheren Schiff Izumo auf Tier IX.

Das Installieren des Upgrades mit 2.300.000 Credits ist jedoch nicht zwingend für den weiteren Fortschritt erforderlich. Es ist dem Spieler die Entscheidung überlassen die Investition zu tätigen oder nicht.

Dublonen – Die Superwährung

Dublonen ist die Superwährung und stellt die Einnahmequelle der Entwickler dar. Trotz der Tatsache dass Dublonen keine „zwingende“ Notwendigkeit für das Spielen von World of Warships darstellen, scheinen die Vorteile so überzeugend auf die Spieler zu wirken, dass der Entwickler Wargaming zu dem Topverdiener in der Gamingbranche gehören. Und das trotz des „Free to play“- Modells aller ihrer Spiele.

Alleine durch Ihren Titel „World of Tanks“, konnte Wargaming im Jahr 2015 Einnahmen in Höhe von 446 Millionen Dollar verbuchen.

In „World of Warships“ haben Dublonen mehrere Funktionen. Umtauschen von anderen Währungen, direkter Einkauf von Credits, Einkauf von Premiumschiffen und Premiumgütern sind nur einige Möglichkeiten.

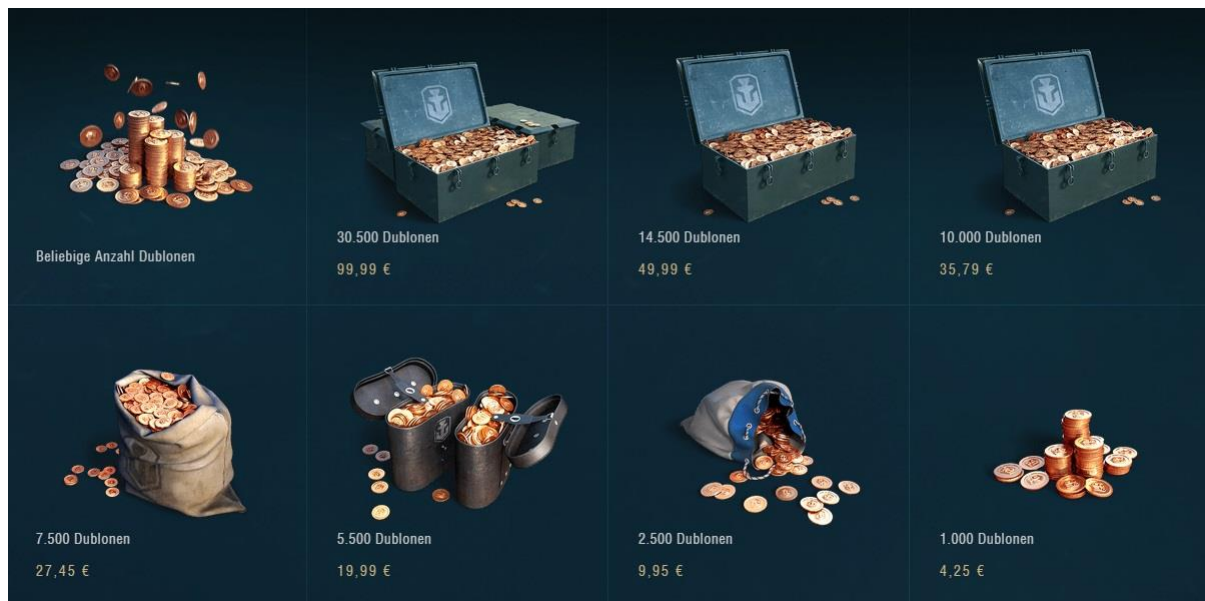
Premiumschiffe können allerdings auch Online direkt mit echtem Geld erworben werden.

Abbildung 5



Das Premiumschlachtschiff *Tirpitz* ist eines der beliebtesten Objekte.

Abbildung 6



Der Erwerb von Dublonen findet online statt. Anhand der Zahlen wird deutlich, dass je mehr echtes Geld der Spieler auf einem Schlag investiert desto mehr Dublonen bekommt er pro Cent. Außerdem ist hier wieder das antiproportionale Verhältnis von Euro zu Dublonen erkennbar. Für den kleinen Betrag von 4,25€ erhält der Spieler bereits 1.000 Dublonen.

Abbildung 7



In Abbildung 7 ist die Umtauschrate von XP zu Free XP zu sehen. Eine Dublone ist schon ausreichend um 25 XP umzuwandeln.

Abbildung 8



In Abbildung 8 ist zu sehen dass im Falle fehlender Credits auch gerne in die eigene Brieftasche gegriffen werden kann. Für 1 Dublone erhält der Spieler bereits 1.500 Credits. Dies führt noch einmal zur Schau wie unausgewogen das Stärkeverhältnis zwischen Dublonen und Credits wirklich ist.

Spielfortschritt – „Early“ und „Late“-Game

World of Warships ist ein „Free to play“-Spiel. Das bedeutet dass der gesamte Kern des Spiels spielbar und freischaltbar ist, ohne Geld ausgeben zu müssen. Gleichzeitig möchte der Entwickler jedoch Geld einnehmen und daher gibt es viele verschiedene Interpretationen für erfolgreiche und nicht erfolgreiche „Free to play“-Spiele. Doch wie schafft es World of Warships den Spielern das Geld aus den Taschen zu ziehen? Die Antwort lautet „play and trail“.

Wenn ein neuer Spieler einen Account erstellt und anfängt World of Warships zu spielen, wird er zuerst mit allerlei von „Bonus-Content“ beschüttet. Dies sind Credits, XP und Bonus-Güter. Das Guthaben des Spielers steigt so sehr schnell auf mehrere Millionen. Gleichzeitig ist der Verbrauch für Reparaturkosten extrem gering und mit ein bisschen Geschick nimmt der Spieler regelmäßig Summen von über 100.000 Credits ein.

Die Reparaturkosten von Schiffen in den niedrigen Tiers umfassen nur wenige tausende von Credits, selbst im Fall eines Totalschadens. Auch neue Schiffe sind für nur ein paar tausende Credits erhältlich. All diese Faktoren spielen zusammen um den Spieler gegenüber den Credits zu desensibilisieren. Schnell nimmt er die Credits als gegeben hin und rechnet ihnen nicht die nötige Bedeutung zu. Doch ab den Schiffen von Tier VI und höher, insbesondere bei Schlachtschiffen und Flugzeugträgern, werden die Kosten exponentiell höher.

Das führt dazu dass der Spieler erst nach mehreren Monaten problemloser Spielerfahrungen in die Verlegenheit kommt nicht genügend Credits für neue Schiffe vorweisen zu können.

Im folgendem werde ich ein paar Beispiele durchgehen um zu veranschaulichen wie extrem stark die Kosten in den höheren Tiers zunehmen um den Spieler dazu zu bewegen echtes Geld zu investieren damit er den steigenden Kosten für die Schiffe entgegensteuern kann.

Abbildung 9



Dieses Match stellt ein unterdurchschnittliches Einkommen dar. 73.000 Credits sind weit unter den Erwartungen, jedoch handelt es sich hierbei um ein Tier 5 Spiel mit einem Zerstörer, welche die günstigsten Schiffe in World of Warships sind.

Abbildung 10

PERSONAL SCORE				TEAM SCORE				DETAILED REPORT				CREDITS AND XP				ESC			
Credits		Without Premium		Credits		With Premium		XP		XP		Thomas Powers		Commander		Thomas Powers		Commander	
Received	73 679	Received	73 679	Received	110 519	Received	110 519	Received	1 095	Received	1 095	Received	4595/16000 (remaining: 11405)	Received	1 095	Received	1 643	Received	1 643
Spent	-15 240	Spent	-15 240	Spent	-15 240	Spent	-15 240	Spent	1 095	Spent	1 095	Spent	1 095	Spent	1 095	Spent	1 643	Spent	1 643
Repair and service	-14 300	Repair and service	-14 300	Repair and service	-14 300	Repair and service	-14 300	Repair and service	1 095	Repair and service	1 095	Repair and service	1 095	Repair and service	1 095	Repair and service	1 643	Repair and service	1 643
Ammunition resupply	-640	Ammunition resupply	-640	Ammunition resupply	-640	Ammunition resupply	-640	Ammunition resupply	1 095	Ammunition resupply	1 095	Ammunition resupply	1 095	Ammunition resupply	1 095	Ammunition resupply	1 643	Ammunition resupply	1 643
Total:	58 439	Total:	58 439	Total:	95 279	Total:	95 279	Total:	2 190	Total:	2 190	Total:	2 190	Total:	2 190	Total:	3 286	Total:	3 286
XP	110	XP	110	XP	165	XP	165	XP	2 190	XP	2 190	XP	2 190	XP	2 190	XP	3 286	XP	3 286
Commander XP	2 190	Commander XP	2 190	Commander XP	3 286	Commander XP	3 286	Commander XP	2 190	Commander XP	2 190	Commander XP	2 190	Commander XP	2 190	Commander XP	3 286	Commander XP	3 286
Thomas Powers	4595/16000 (remaining: 11405)	Thomas Powers	4595/16000 (remaining: 11405)	Thomas Powers	4595/16000 (remaining: 11405)	Thomas Powers	4595/16000 (remaining: 11405)	Thomas Powers	4595/16000 (remaining: 11405)	Thomas Powers	4595/16000 (remaining: 11405)	Thomas Powers	4595/16000 (remaining: 11405)	Thomas Powers	4595/16000 (remaining: 11405)	Thomas Powers	4595/16000 (remaining: 11405)	Thomas Powers	4595/16000 (remaining: 11405)
Earned	1 095	Earned	1 095	Earned	1 643	Earned	1 643	Earned	1 095	Earned	1 095	Earned	1 095	Earned	1 095	Earned	1 643	Earned	1 643
Ship's bonuses	1 095	Ship's bonuses	1 095	Ship's bonuses	1 643	Ship's bonuses	1 643	Ship's bonuses	1 095	Ship's bonuses	1 095	Ship's bonuses	1 095	Ship's bonuses	1 095	Ship's bonuses	1 643	Ship's bonuses	1 643

Zu sehen ist dies deutlich an den Ausgaben. Das Schiff ist in diesem Spiel gesunken, hat allerdings nur Reparaturkosten in Höhe von 15.000 Credits. Dies bringt das Nettoeinkommen des Spielers auf 58.000 Credits für ein schlecht gespieltes Match.

Abbildung 11



In diesem Match hat der Spieler durchschnittlich bis leicht überdurchschnittlich abgeschnitten. Mit 164.000 Credits sollte er auf der sicheren Seite sein. Jedoch ist er gesunken und segelte das japanische Tier VIII Schlachtschiff Amagi. Eines der teuersten Schiffe bezüglich des Unterhaltes.

Abbildung 12

PERSONAL SCORE		TEAM SCORE		DETAILED REPORT		CREDITS AND XP	
Credits		Without Premium		Credits		With Premium	
Received	94 965	Received	142 448	Received	142 448	Received	142 448
Earned	94 965	Earned	142 448	Earned	142 448	Earned	142 448
Missions	70 000	Missions	70 000	Missions	70 000	Missions	70 000
Effective Shooting	20 000	Effective Shooting	20 000	Effective Shooting	20 000	Effective Shooting	20 000
Heavy Damage	50 000	Heavy Damage	50 000	Heavy Damage	50 000	Heavy Damage	50 000
Spent	-139 000	Spent	-139 000	Spent	-139 000	Spent	-139 000
Repair and service	-112 000	Repair and service	-112 000	Repair and service	-112 000	Repair and service	-112 000
Ammunition resupply	-27 000	Ammunition resupply	-27 000	Ammunition resupply	-27 000	Ammunition resupply	-27 000
Total:	25 965	Total:	73 448	Total:	73 448	Total:	73 448
XP		XP		XP		XP	
Received	739	Received	1 109	Received	1 109	Received	1 109
Total:	37	Total:	56	Total:	56	Total:	56
Commander XP	739	Commander XP	1 109	Commander XP	1 109	Commander XP	1 109
Ichiro Kawabe	27482/136000 (remaining: 108518)	Ichiro Kawabe	27482/136000 (remaining: 108518)	Ichiro Kawabe	27482/136000 (remaining: 108518)	Ichiro Kawabe	27482/136000 (remaining: 108518)
Kaigun Shisho	739	Kaigun Shisho	1 109	Kaigun Shisho	1 109	Kaigun Shisho	1 109

Dies schlägt sich auch auf sein Nettoeinkommen wieder. Nur lediglich 25.900 Credits. Dies auch nur weil in diesem Spiel eine Tagesmission für zusätzliche Credits abgeschlossen wurde. Mit dieser Spielleistung würde er sonst in das Minusgeschäft gehen. Dabei hat er Tier X noch nicht einmal erreicht. Reparaturkosten einer gesunkenen Yamato gehen schnell auf die 300.000 zu.

Auswertung des Spielverlaufs

Aus den Ergebnissen des vorherigen Kapitels geht hervor dass neuen Spielern ein möglichst einfacher und lukrativer Einstieg in das Spiel ermöglicht wird. Doch mit dem fortschreitendem Spielverlauf wird immer deutlicher dass eine „Free to play“- Herangehensweise langfristig nicht sonderlich gut unterhaltbar ist. Zu dem Zeitpunkt an dem der Spieler dies realisiert, ist er bereits von dem Spiel gefesselt worden, da er schon mehrere Monate an Ehrgeiz und Aufwand in das Spiel investiert hat. Umso mehr wenn er von der historischen Materie, auf dessen Grundlage das Spiel basiert, angezogen wurde.

Schlusswort

World of Warships verfolgt eine überaus moderne und erfolgreiche Vermarktungsstrategie. Wargaming ist damit Marktführer für Kriegssimulationen. Mit ihren Titeln World of Tanks, World of Warships und World of Warplanes bieten sie einen Großteil von Kriegssimulationen an um möglichst vielen Geschmäckern gerecht werden zu können. Daher genießt Wargaming eine Spielerbasis, die über die übliche Zielgruppe in der Gamingbranche hinausgeht.

World of Warships schließt damit nahtlos an das Erfolgsrezept von World of Tanks an. Da es noch ein recht junges Spiel ist, gibt es leider noch nicht sonderlich viele Daten, doch die Aussichten scheinen vielversprechend. Daher bietet Wargaming auch für World of Warships einen weitreichenden Support und stetige Weiterentwicklung an. Erst kürzlich haben Sie das Reparatursystem überarbeitet und damit einen direkten Eingriff in das Wirtschaftssystem getätigt.

Zukünftig kann der Spieler auch einen fortschreitenden Zulauf von Content erwarten. Neue Premiumschiffe werden stetig auf den Markt gebracht und die Entwicklung und Einbettung neuer Forschungsbäume für den Free to play Inhalt des Spieles sind auch in Bearbeitung. In den kommenden Wochen werden zum Beispiel die deutschen Schlachtschiffe erscheinen. Darunter berühmte Schiffe wie die Bismarck, welche das Namensschiff der Bismarckklasse und das Schwesterschiff der beliebten Tirpitz darstellt.

Quellenverzeichnis

Webseite „Status Report: Wargaming’s 2015 Revenue“. In: ritastatusreport.blogspot.de/. Bearbeitungsstand: 27.01.2016. URL: <http://ritastatusreport.blogspot.de/2016/01/wargamings-2015-revenue.html> (Zuletzt abgerufen: 15.08.2016, 12:44 UTC)

Webseite „World of Warships“. In Wikipedia, the free encyclopedia. Bearbeitungsstand: 04.08.2016. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/World_of_Warships (Zuletzt abgerufen: 15.08.2016, 12:49 UTC)

Webseite „Wargaming“. In Wikipedia, the free encyclopedia. Bearbeitungsstand: 12.08.2016. URL: [https://en.wikipedia.org/wiki/Wargaming_\(company\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Wargaming_(company)) (Zuletzt abgerufen: 15.08.2016, 12:52 UTC)

Webseite „Duden | Wäh-rung | Rechtschreibung, Bedeutung, Definition, Synonyme, Herkunft“. In Duden.de. Bearbeitungsstand: unbekannt. URL: <http://www.duden.de/rechtschreibung/Waehrung> (Zuletzt abgerufen: 15.08.2016, 12:57 UTC)

Webseite „Währung“. In Wikipedia, die freie Enzyklopädie. Bearbeitungsstand: 09.06.2016. URL: <https://de.wikipedia.org/wiki/W%C3%A4hrung> (Zuletzt abgerufen: 15.08.2016, 13:04 UTC)

Webseite „Dasha Presents the 0.5.6 Update Notes | World of Warships“. In worldofwarships.com. Bearbeitungsstand: unbekannt. URL: <http://worldofwarships.com/en/news/common/056-update-notes/> (Zuletzt abgerufen: 15.08.2016, 13:07 UTC)

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1 Ingameansicht „Ladebildschirm und Teams“ in World of Warships. Selbst aufgenommen. Erstellt am 14.08.2016, 20:43 UTC.

Abbildung 2 Ingameansicht „TechTree“ in World of Warships. Selbst aufgenommen. Erstellt am 14.08.2016, 18:41 UTC.

Abbildung 3 Ingameansicht „Hafenansicht“ in World of Warships. Selbst aufgenommen. Erstellt am 14.08.2016, 18:42 UTC.

Abbildung 4 Ingameansicht „Upgrades Amagi“ in World of Warships. Selbst aufgenommen. Erstellt am 14.08.2016, 18:45 UTC.

Abbildung 5 Screenshot-Webseite „Wargaming.net Premium Laden“ in eu.wargaming.net/shop/. URL: <https://eu.wargaming.net/shop/wows/main/> (Zuletzt abgerufen: 14.08.2016, 17:32) Selbst aufgenommen. Erstellt am 14.08.2016, 17:32 UTC.

Abbildung 6 Screenshot-Webseite „Wargaming.net Premium Laden“ in eu.wargaming.net/shop/. URL: <https://eu.wargaming.net/shop/wows/gold/> (Zuletzt abgerufen: 14.08.2016, 17:34) Selbst aufgenommen. Erstellt am 14.08.2016, 17:34 UTC.

Abbildung 7 Ingameansicht „XP Umwandlung“ in World of Warships. Selbst aufgenommen. Erstellt am 14.08.2016, 18:50 UTC.

Abbildung 8 Ingameansicht „Credits einkaufen“ in World of Warships. Selbst aufgenommen. Erstellt am 14.08.2016, 18:52 UTC.

Abbildung 9 Ingameansicht „Battleresultscreen - Nicholas“ in World of Warships. Selbst aufgenommen. Erstellt am 14.08.2016, 21:00 UTC.

Abbildung 10 Ingameansicht „Battleresultscreen – Nicholas - Detail“ in World of Warships. Selbst aufgenommen. Erstellt am 14.08.2016, 21:05 UTC.

Abbildung 11 Ingameansicht „Battleresultscreen - Amagi“ in World of Warships. Selbst aufgenommen. Erstellt am 14.08.2016, 21:30 UTC.

Abbildung 12 Ingameansicht „Battleresultscreen – Amagi - Detail“ in World of Warships. Selbst aufgenommen. Erstellt am 14.08.2016, 21:34 UTC.