



GAMING STARS

Das "PokerStars für Video Gaming"
PlayStation, Xbox und PC Games um Geld spielen

Inhaltsverzeichnis

Kurzfassung	3
One-Pager	4
Warum in Gaming Stars investieren?	5
Wie Gaming Stars funktioniert	6
1vs1 Matches	6
Turniere	7
Skill Challenges	8
Die Technologie hinter Skill Challenges	9
Gaming Stars KPIs	10
Unser Geschäftsmodell	11
Plattformgebühren	11
Hausvorteil bei Skill Challenges	11
Marktgröße	12
Der GAMES Token	13
Token Sale Details	15
Token Generierung Zusammenfassung	16
Phasen 1	17
Token Zuweisung, Mittelverwendung, Aufschlüsselung der Token Freigabe	18
Marketing Strategie	21
Rapper Kooperation	21
Social Media Marketing	22
Partnerschaften	22
Freunde-werben-Freunde Marketing	22
Roadmap	23
Team	24
Risiken der Kapitalanlage	26
A. ALLGEMEINE RISIKEN	26
B. RISIKEN AUF EBENE DER EMITTENTIN	28
C. RISIKEN AUF EBENE DES*DER ANLEGER*IN	34

Kurzfassung

Der weltweite Gaming Markt ist mit über 100 Mrd. Euro Umsatz größer als die gesamte Musik Industrie und Hollywood zusammen. Es gibt einige hundert Millionen Spieler, die sich täglich in den beliebtesten Spielen auf PlayStation, Xbox oder PC messen. Der Wettbewerbsgeist ist das wichtigste Spaßelement für Gamer aus aller Welt. Der Nervenkitzel der Spiele kann stark gesteigert werden, wenn es möglich ist, mit seinen Fähigkeiten echtes Geld zu gewinnen.

Allerdings gibt es derzeit keine App auf dem Markt, die es Spielern ermöglicht, ihre Lieblingsspiele für PlayStation, Xbox oder PC um echtes Geld gegen ihre Freunde oder zufällige Gegner zu spielen, so wie es beim Online-Poker seit Jahren möglich ist.

Nach mehr als zwei Jahren Entwicklungszeit wurde die in Berlin ansässige Gaming Stars App gelauncht und hat seitdem an Zugkraft gewonnen. Gaming Stars ist eine schnell wachsende Gaming App und Website mit derzeit über 100.000 Nutzern und reichweitenstarken Marketing-Partnerschaften.

Durch den Einsatz komplexer Technologien können Spieler nicht nur in klassischen 1vs1-Matches oder Turnieren gegeneinander antreten, sondern auch Wetten auf ihr eigenes Gameplay in einem weltweit einzigartigen Spielmodus abschließen. Zum Beispiel können Spieler eine Wette platzieren, um mindestens 5 Kills zu erreichen und unter den Top 10 in Fortnite oder Warzone zu landen. Gaming Stars verwendet eine hochentwickelte KI, um die Quoten für dieses Ereignis in Echtzeit zu berechnen, so dass der Nutzer "gegen das Haus" spielen kann. Dieser Spielmodus wendet erstmalig das Konzept der Sportwetten auf das Video Gaming an und hat das Potential die weltweite Gaming Branche zu revolutionieren.

Um die Nutzerzahlen exponentiell zu steigern, wird die App und der Token künftig von einigen der führenden deutschen Rappern im Rahmen einer Affiliate-Marketing-Partnerschaft beworben.

Anleger können durch ein Investment in einen sog. Play2Earn Token von Gaming Stars partizipieren. Play2Earn Tokens sind derzeit bei Blockchain Gaming Projekten ein großer Trend und ermöglicht es Gamern mit ihren Gaming Fähigkeiten echtes Geld zu verdienen. Als ideales Beispiel kann hierbei Axie Infinity genannt werden, dessen Play2Earn Token seit Januar 2021 von 0.40 EUR auf mehr als 100 EUR gestiegen!



Play2Earn Token sind der nächste große Krypto Trend. Die zunehmende Adaption von Gaming Token bietet sehr vielversprechende Gelegenheiten.

One-Pager



Bereits voll funktionsfähige
iOS/Android App sowie Website



Mehr als 15 Games um Geld
spielen



Verfügbar für Playstation, Xbox
oder PC Games



1vs1 Matches, Turniere, Skill
Challenges



Weltweit einzigartige K.I.
Technologie für Quoten-
berechnung



Mehr als 300.000 Wetten im
Volumen von 1 mln € abgewickelt



Mehr als 100.000 registrierte
Nutzer



Rapper Kooperation für massive
Social Media Reichweite



Mehr als 20 Team Mitglieder



Business Angels:
Alexander Büchler (Defshop
Gründer mit 70 Mio. Euro Exit) &
Alexander Eitner (MILES Gründer)



Deutscher Crowdfunding Rekord:
300.000 Euro in nur 23 Stunden
im Januar 2021



Keine Glücksspiellizenz benötigt
(diverse Rechtsgutachten können
vorgelegt werden)

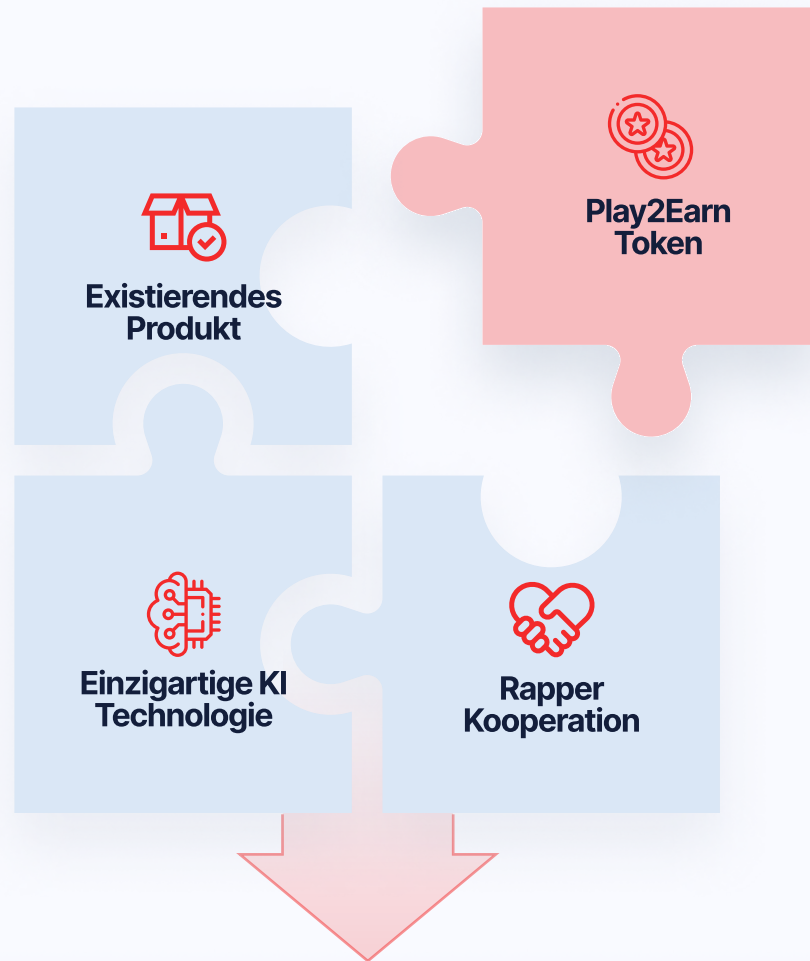


Paypal, VISA, American Express,
Mastercard und Paysafecard als
Zahlungsabwickler bereits
integriert



Stark skalierbares
Geschäftsmodell

Warum in Gaming Stars investieren?



Massives Nutzerwachstum



**Führende "skill-based"
Gaming App Europas**



Wussten Sie schon? Gaming Stars ist eines von nur wenigen Hundert deutschen Startups, das von dem Bundesamt für Wirtschaft und Ausfuhrkontrolle (BAFA) einen Innovationsnachweis erhalten hat.

Wie Gaming Stars funktioniert

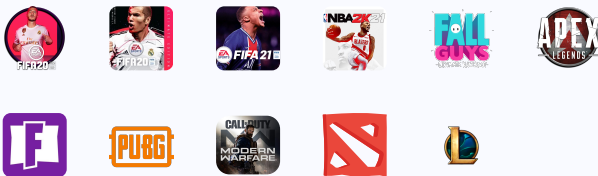
Gaming Stars ist eine Website und iOS/Android-App, die es Nutzern ermöglicht, in Playstation-, Xbox- und PC-Spielen um echtes Geld zu spielen. Wir wenden das Konzept der Poker-Stars auf Videospiele an. Das ist in der boomenden Spielebranche sehr vielversprechend.

Gaming Stars bietet drei Spielmodi:

1vs1

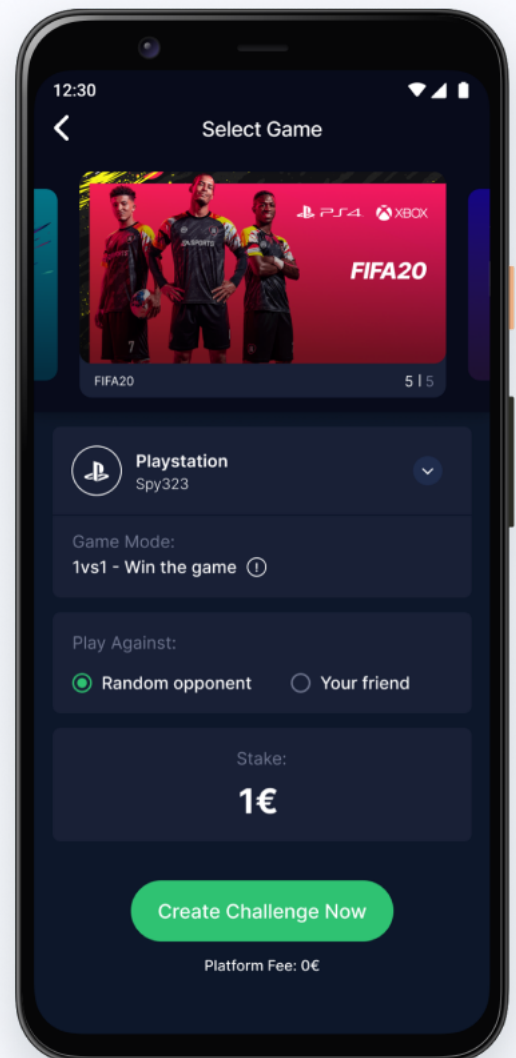
1vs1 Matches

Der 1vs1-Spielmodus ermöglicht es Nutzern, die beliebtesten Videospiele gegen Freunde oder zufällige Gegner auf der PlayStation, der Xbox oder dem PC um echtes Geld zu spielen. Er ist derzeit für mehr als 10 Spiele verfügbar.



Nutzer können um Fiat-Währung oder Bonusgeld spielen. Gaming Stars erhebt eine Plattformgebühr von 20% (max. 1 €) für alle Spiele von 2-25 €. Bei Spielen für 1 € fällt für Gaming Stars keine Plattformgebühr an.

Nutzer, die die Plattformgebühr in GAMES-Tokens bezahlen, erhalten einen Rabatt von 25%.



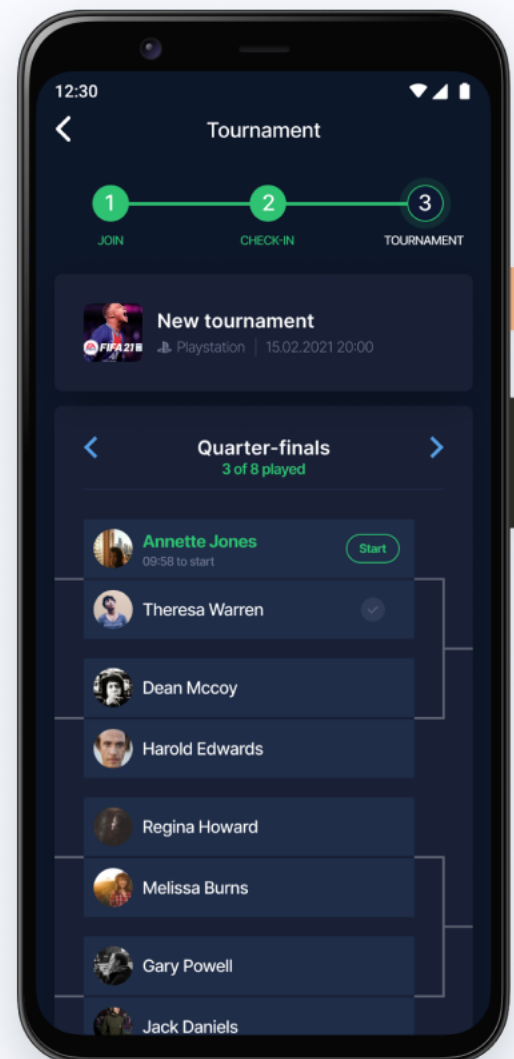
Beispiel: Nutzer A spielt FIFA 21 gegen Nutzer B für 10 €. Beide Nutzer zahlen 11 € (10 € Spieleinsatz + 1 € Plattformgebühr). Der Gewinner erhält 10 € vom Gegner sowie seinen ursprünglichen Einsatz von 10 € und hat somit einen Nettogewinn von 9 € erzielt. Gleichzeitig hat Gaming Stars mit diesem Spiel einen Umsatz von 2 € erzielt.



Turniere

Die Turnierfunktion von Gaming Stars wurde für bis zu 16 Teilnehmer entwickelt. Nutzer können sich registrieren, um gegen andere Nutzer anzutreten. GAMES-Token-Inhaber können im Rahmen ihres Zugangs zu Premium-Funktionen Turniere gegen Prominente wie Rapper oder Streamer spielen. Gaming Stars erhebt eine Plattformgebühr von 1 € pro Teilnehmer und Match. Spieler, die mit GAMES-Token bezahlen, erhalten einen Rabatt von 25%.

Beispiel: Benutzer A nimmt an einem FIFA 21-Turnier mit 16 Teilnehmern teil. Die Teilnahmegebühr beträgt 5 € und die zusätzliche Plattformgebühr 1 €. Der Gewinner des Turniers erhält 60 € und der Gewinner des zweiten Platzes erhält 20 €. Gleichzeitig hat Gaming Stars für dieses Turnier einen Umsatz von 16 € erzielt.



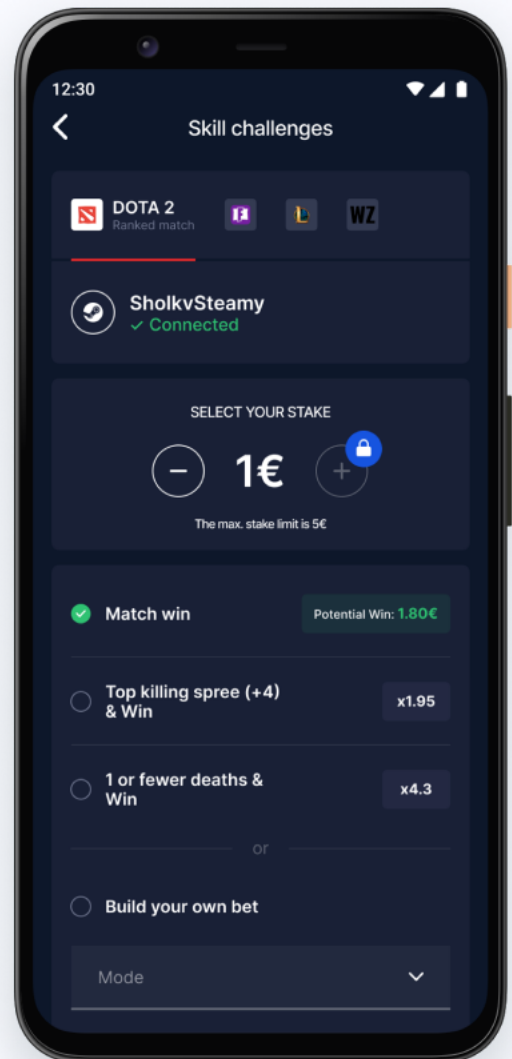


Skill Challenges

WELTWEIT EINZIGARTIG

Gaming Stars hat erfolgreich eine weltweit einzigartige Technologie für einen bahnbrechenden neuen Spielmodus namens Skill Challenges entwickelt, der das Konzept von Spielen und Sportwetten miteinander verbindet und einen völlig neuen Markt mit enormem Potenzial schafft. Es ermöglicht den Spielern, Wetten auf ihr eigenes Spielverhalten zu platzieren, wie z.B. das Töten von mindestens x Gegnern und/oder die Platzierung unter den Top 10. Mit innovativer KI-Technologie berechnet Gaming Stars die Quoten für bestimmte Ergebnisse - ähnlich wie bei den Buchmachern.

Verfügbar für:



Beispiel: Der Nutzer wettet 5 € darauf, dass er in Fortnite mindestens 5 Gegner tötet. Die Quote für diese Wette beträgt 3,0.

Wenn der Nutzer gewinnt, erhält er 15 €. Wenn der Benutzer verliert, gewinnt Gaming Stars 5 €.

GAMES-Token-Inhaber profitieren von besseren Quoten als Anreiz, eine Mindestanzahl von Token zu halten. Der Skill-Challenge-Spielmodus ist hoch skalierbar, da wir direkt mit den Spielen verbunden sind, während die Wetten vollautomatisch abgerechnet werden.



Die Technologien hinter Skill Challenges

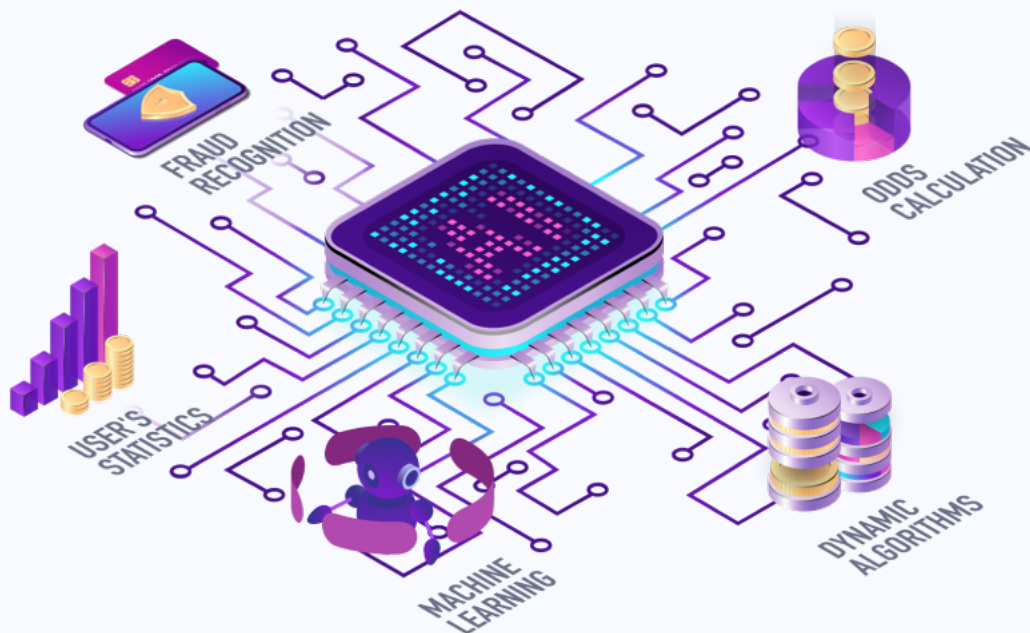
Gaming Stars hat eine KI entwickelt, die die Daten der Spieler analysiert und die Wahrscheinlichkeiten auf der Grundlage ihrer früheren Statistiken berechnet und die Quoten für jeden Benutzer bestimmt. Diese Funktion ist voll funktionsfähig, bereits live und kann zu jeder Zeit gespielt werden. Die Quoten werden dynamisch berechnet und angepasst, um uns einen langfristigen Gewinn von 10-20% zu ermöglichen. Das macht Gaming Stars profitabler als Sportwetten (5-10%) oder Roulette (Hausvorteil nur 2,7%).

Der Bet Constructor ist unsere neueste Funktion. Mit dieser Funktion können die Spieler ihre eigenen Wetten erstellen, während die Quoten in Echtzeit berechnet werden.

Beispiel-Wettkonstrukteur für Warzone:

Der Spieler wählt den genauen Modus (Solo, Duo oder Quad), die Platzierung (Top 25, Top 10 oder Sieg) und die Mindestanzahl an Kills (von 1-10) aus. Unsere KI berechnet auf der Grundlage komplexer Algorithmen und maschinellen Lernens individuelle Quoten für jeden Spieler.

Der Benutzer gibt eine Wette ab und spielt das Spiel auf seiner PlayStation. Gaming Stars wertet die Wette automatisch durch eine direkte Verbindung zum Spiel aus.

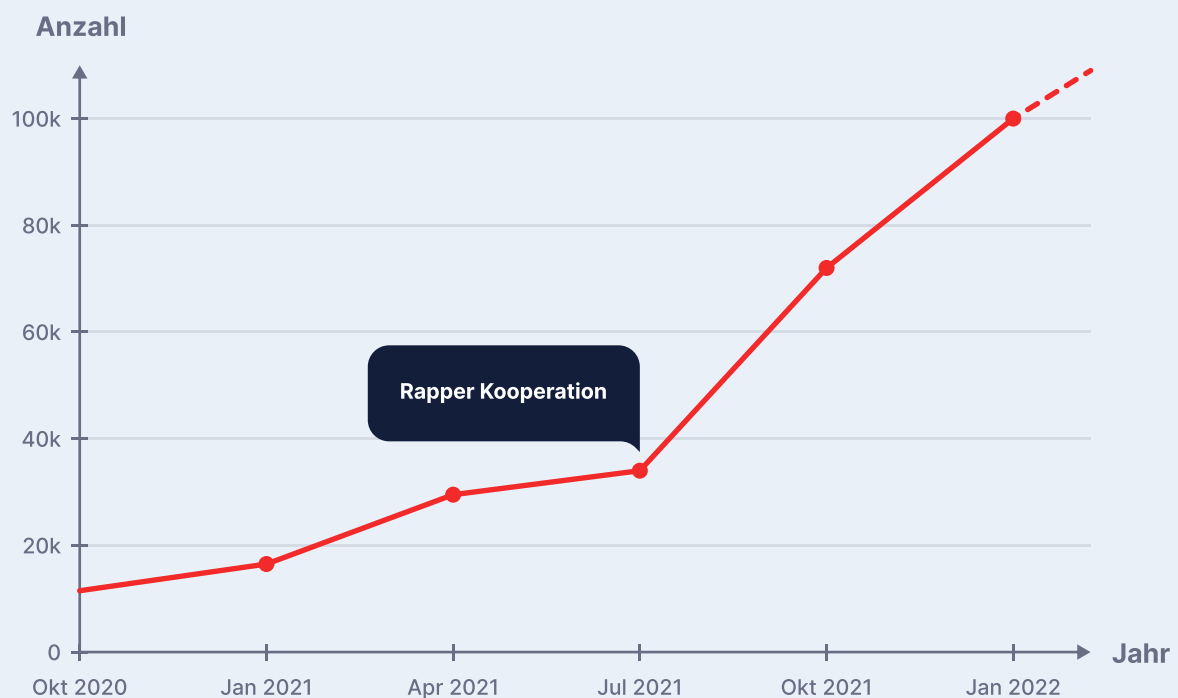


Gaming Stars wendet erstmalig das Konzept von Sportwetten auf das Video Gaming an. Bei Skill Challenges können Gamer auf sich selbst wetten, wobei die Wettquoten für bestimmte In-Game Herausforderungen von einer einzigartigen KI berechnet werden.

Gaming Stars KPIs

Die Entwicklung der Gaming Stars App kann durch die 4 unteren Key Performance Indicators (KPIs) am besten widerspiegelt werden.

Registrierte Nutzer



100.000

Registrierte Nutzer

10%

% einzahlender Nutzer

300.000

Matches bisher

1 Millionen €

Wettvolumen

Unser Geschäftsmodell

Gaming Stars generiert seine Einnahmen aus zwei Hauptquellen.

Plattformgebühren

Nutzer, die an 1vs1-Matches oder Turnieren teilnehmen, zahlen eine Plattformgebühr von 20% (max. 1 €) des Einsatzes.

Hausvorteil bei Skill Challenges

Casinospiele haben einen Hausvorteil von bis zu 2-5 %. Der Hausvorteil ist der langfristige Gewinn der Casinos, weil die Wahrscheinlichkeit eines bestimmten Ereignisses geringer ist als die Auszahlung.

Beispiel: Beim europäischen Roulette gibt es 37 verschiedene Zahlen (1-36 und die 0). Wenn Sie jedoch 1 € setzen und erfolgreich eine Zahl treffen, erhalten Sie nur 36€ zurück, was bedeutet, dass das Casino langfristig einen Vorteil von $1/37 = 2,70\%$ hat.

Im obigen Beispiel "verdient" das Casino 2,70 % der gesamten Beträge, die langfristig gesetzt werden. Wenn in einem Monat Wetten im Wert von 1 Million Euro platziert werden, würde das Casino theoretisch 27.000 Euro einnehmen.

Mithilfe von komplexen Algorithmen, maschinellem Lernen und KI kann Gaming Stars die Wahrscheinlichkeit fast aller Ereignisse im Spiel berechnen, wie z. B. Platzierungen, Kills und andere spielspezifische und relevante Gameplay-Ereignisse. Sobald die Wahrscheinlichkeit berechnet ist, werden die Quoten leicht unter der wahren Wahrscheinlichkeit angeboten, um einen Hausvorteil zu erzielen. Die Quoten werden dynamisch an die Gewinnhistorie des Teilnehmers angepasst. Wir passen uns dadurch der Veränderung der Spielstärke der Teilnehmer an und sichern so den Gewinn des Hauses.

Gaming Stars hat einen Hausvorteil von 10-15 % und ist daher profitabler als Sportwetten oder Roulette.

Diese hohen Gewinnspannen ermöglichen es Gaming Stars, Rabatte oder bessere Gewinnchancen für Nutzer anzubieten, die eine bestimmte Menge an GAMES besitzen, um einen Anreiz für die Nutzung von Token zu schaffen.



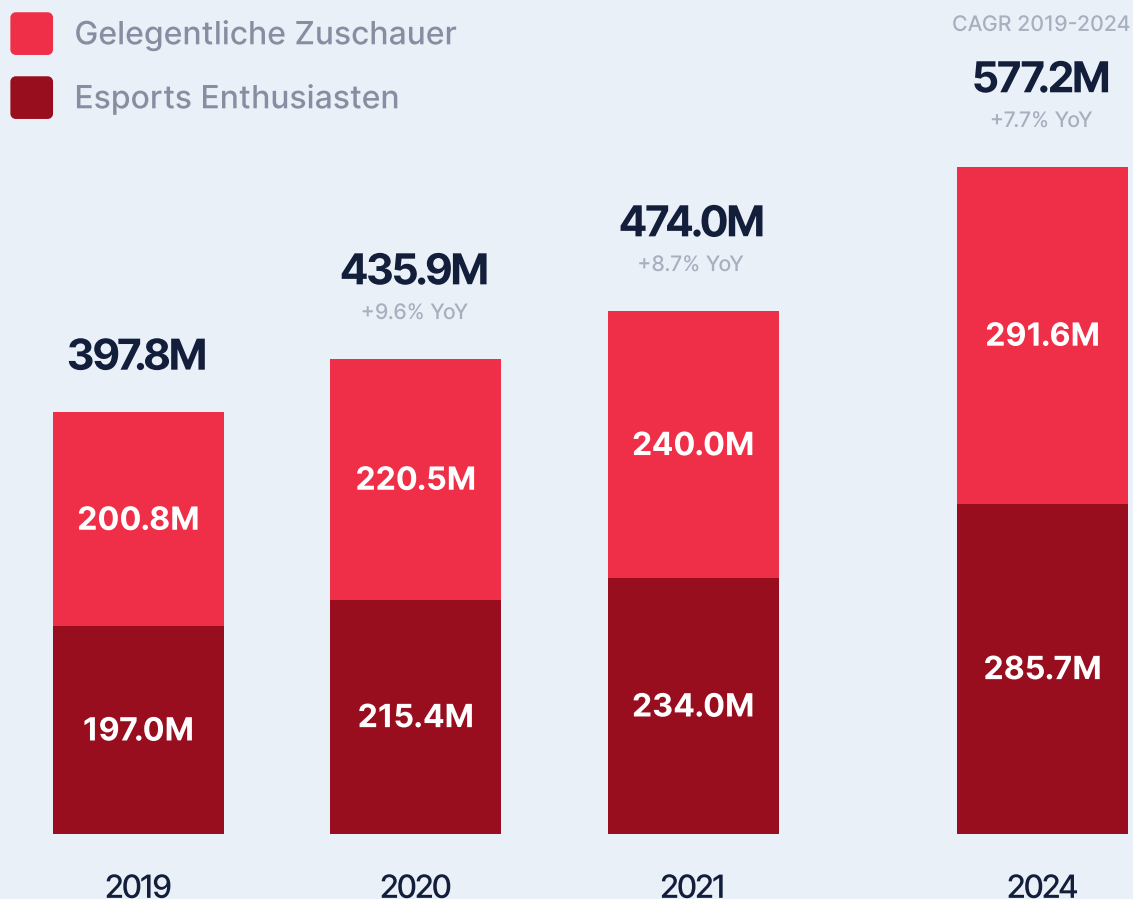
Skill Challenges haben einen langfristigen Hausvorteil von 10-30%. Plattformgebühren bei 1vs1 Matches betragen 20% (aber max. 1€) pro Gamer.

Marktgröße

Das Wachstum des eSports-Marktes sorgt für Aufsehen und übertrifft weiterhin regelmäßig die Prognosen. Der weltweite Markt für Videospiele hat bereits den der Filmindustrie übertroffen und wird im Jahr 2021 mehr als 100 Milliarden Dollar betragen.

Der Markt unserer Zielgruppe der Amateur- und Semi-Profi-Gamer ist während der Pandemie stetig gewachsen, während das eSports-Publikum in den kommenden Jahren voraussichtlich 500 Millionen Zuschauer übersteigen wird.

Esports Zielgruppen Wachstum



Für eine vollständige Analyse empfehlen wir die Lektüre des globalen eSports-Marktberichts von Newzoo, einem auf die Gaming-Industrie spezialisierten Forschungsunternehmen.

Der GAMES Token

Economy Annahmen

Funktion des Tokens. Der GAMES Token ist ein Standard BEP20 Token, der ausschließlich auf der Gaming Stars Plattform verwendet werden kann, um die Plattformgebühren mit einem Rabatt zu bezahlen. Der Token ermöglicht zusätzliche Funktionen wie Belohnungen für gute Plattformleistungen der Nutzer und Zugang zu Premium-Inhalten.

Liste der Token-Funktionen:

- Zugang zu Premium-Inhalten bei einer Mindestanzahl an Token
- Rabatte bei Plattformgebühren, wenn diese in Tokens bezahlt werden
- Belohnungen beim Werben neuer Spieler
- Belohnungen für Aktivitäten auf der Plattform
- User können um GAMES spielen und erhalten bei Skill Challenges bessere Quoten
- Geplant: Abstimmungen über neue Features

Ähnlichkeiten und Benchmarks. Vom Konzept her ist der GAMES-Token dem Binance-Coin (BNB) sehr ähnlich, da er zur Abrechnung von Gebühren verwendet wird und ein Rückkaufprogramm hat.

Wichtige Unterschiede zur Benchmark. Obwohl wir BNB als Benchmark verwenden werden, ist es wichtig, auf die Unterschiede hinzuweisen.

- BNB bietet das Verbrennen von Token als Teil seiner Wirtschaft an, während der GAMES-Token keine Münzen verbrennen wird. Stattdessen wird ein Prozentsatz aller Gebühren verwendet, um dem Token mehr Liquidität zu verschaffen. Es ist erwähnenswert, dass BNB bisher nur eine minimale Menge an Token verbrannt hat (insgesamt 7,43 % des Gesamtangebots von BNB wurden bisher verbrannt¹).
- Der GAMES-Token kann als Zahlungs-Token auf der Gaming Stars-Plattform fungieren.

Empfehlungsprogramm. Benutzer können über das Empfehlungsprogramm Belohnungen verdienen, indem sie Token für jeden neuen Abonnenten erhalten, der über ihren Empfehlungslink geworben wird. Die Belohnung entspricht einem 15%igen Bonus auf alle Token, die die geworbene Person während des Tokenverkaufs kauft. Es gibt keine Begrenzung für die Anzahl der Personen, die als Empfehlungsgeber zählen. Solange sie sich über den Empfehlungslink registrieren und Token kaufen, werden Belohnungen verteilt.

¹ Source: <https://www.binance.com/en/blog/391462665575727104/9th-BNB-Burn-Q3-2019-Recap-from-CZ>



Rabatte & Zahlungsabwicklung. Die Nutzer der Plattform werden die Möglichkeit haben, Gebühren entweder in FIAT oder in GAMES-Token zu begleichen. Bei Zahlungen mit dem GAMES-Token wird ein Rabatt von 25 % gewährt.

Premium Inhalt. Nutzer, die eine bestimmte Anzahl von Token in ihren Geldbörsen halten, haben Zugang zu geschützten Inhalten auf der Plattform. Jeder Nutzer, der Zugang zu geschützten Inhalten haben möchte, muss den Gegenwert von 25 EUR an GAMES-Token in seiner Brieftasche haben. Zu den geschützten Inhalten gehören beispielsweise Spiele und Turniere gegen Rapper und andere Prominente.

Belohnungen. Gaming Stars wird mehreren Nutzern auf der Plattform Anreize bieten.

- Belohnungen in Form von GAMES-Token für gute Leistungen
- Belohnungen in GAMES-Token für LP-Anbieter auf PancakeSwap

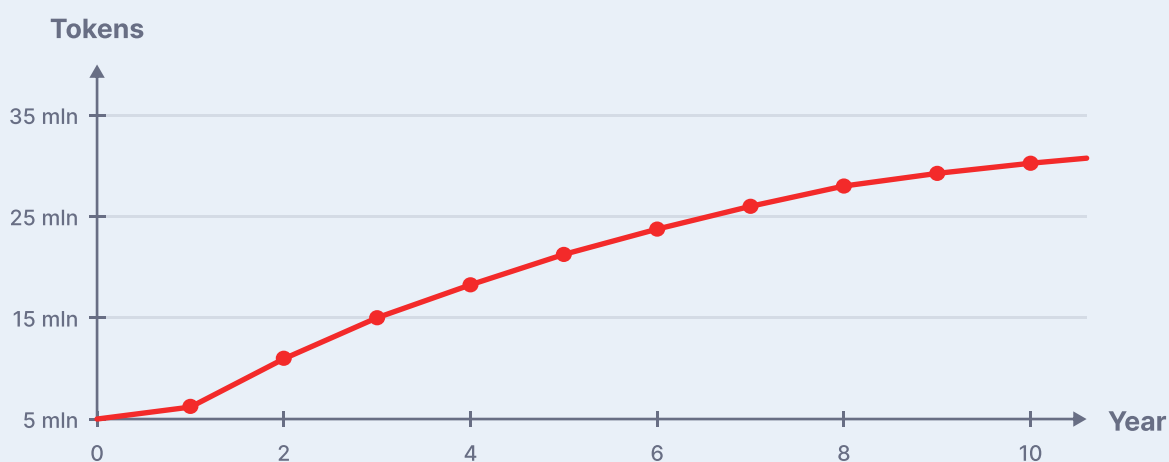
Die Rewards werden aus dem Reward-Pool mit einer Rate von 0,05% pro Tag verteilt. Die Rewards werden dann weiter zwischen den LP-Anbietern und den Plattformnutzern mit guter Leistung aufgeteilt. Die Gaming Stars Plattform wird die endgültige Verteilung festlegen.

Der oben beschriebene Aufbau hat zwei wünschenswerte Eigenschaften:

- Dadurch wird der Pool nicht entleerbar, da wir stets nur einen bestimmten Prozentsatz der ausstehenden Token verteilen.
- Wer die Plattform frühzeitig einführt, erhält deutlich höhere Belohnungen, die die Akzeptanz fördern.

Unter Anwendung des oben beschriebenen Aufbaus können wir die allmähliche Verteilung der Belohnungspool-Münzen im Laufe der Zeit darstellen:

Preisgelder Pool Token Verteilungszeitplan



Verlorene Token. Es ist unvermeidlich, dass jedes Jahr ein kleiner Prozentsatz der Token verloren geht (verlorene private Schlüssel). Wir haben eine Verlustrate von 0,5 % aller Token pro Jahr vorgesehen. Dies ist eine konservative Schätzung, da Studien ergeben haben, dass innerhalb von zehn Jahren etwa 4 Mio. Bitcoins verloren gegangen sind (etwa 25 % des verfügbaren Bitcoin-Angebots im Jahr 2017)². Anderen Schätzungen zufolge liegt der Anteil der vermutlich verlorenen Münzen eher bei 11%³.

Streubesitzangebot. Bei jeder Kryptowährung wird ein bestimmter Prozentsatz des Angebots von Langzeitinhabern gehalten und somit nicht in den Umlauf gebracht. Laut CoinMetrics liegt dieser Anteil bei den meisten Münzen zwischen 20% und 40%⁴. In unseren Schätzungen haben wir einen Mittelwert von 30 % für unsere Berechnungen berücksichtigt.

Token Sale Details

Basics	
Ticker Symbol:	GAMES
Token Sale Start:	Q1 2022
Token Sale Ende:	Q1 2022
Token Sale Preis Währung	BUSD
Akzeptierte Währungen:	BUSD, EUR
Jurisdiktion:	Deutschland
Besondere Richtlinien:	KYC & AML
Compliance:	Keine
Token Kaufvertrag contract:	Simple Agreement for Future Tokens (SAFT)

² JEFF JOHN ROBERTS and NICOLAS RAPP (2017) Exclusive: Nearly 4 Million Bitcoins Lost Forever, New Study Says <http://fortune.com/2017/11/25/lost-bitcoins/>

³ Coinmetrics: <https://coinmetrics.substack.com/p/coin-metrics-state-of-the-network-d2e>

⁴ Quelle: <https://medium.com/@coinmetrics/cryptoasset-free-float-an-exploration-of-supply-dynamics-67382f01f91d>

Token Generierung Zusammenfassung

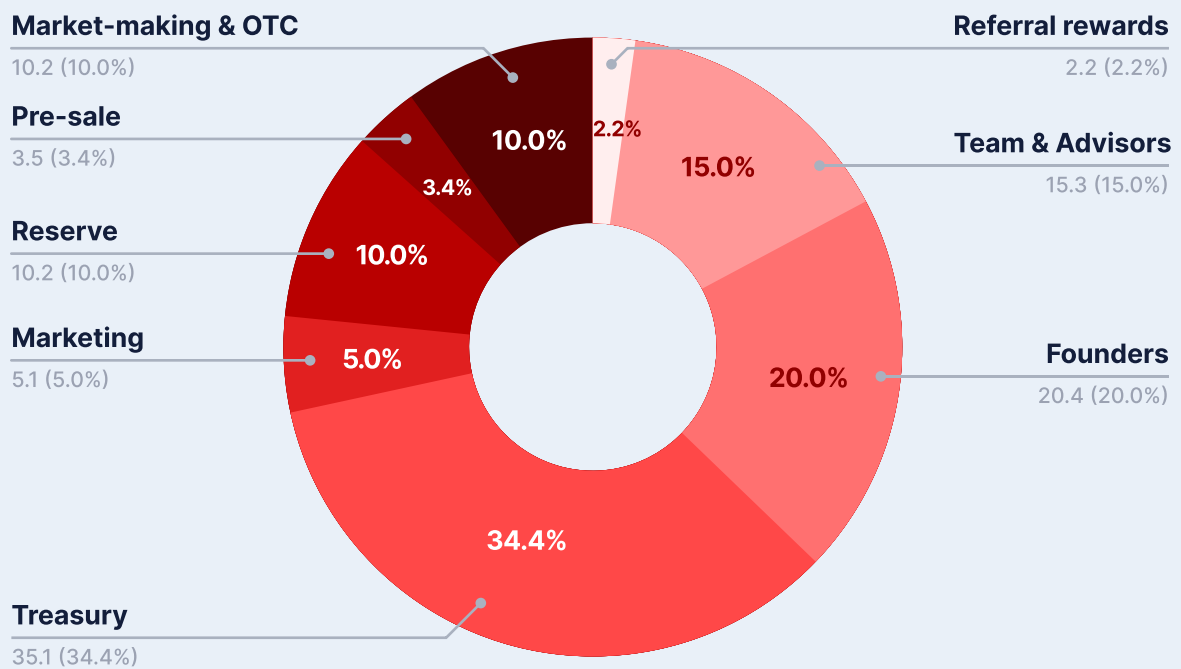
Sale Typ:	Token Sale
Token Sale Tokenanzahl:	3 MM GAMES
Verbleibende Token nach dem Sale:	Verbrannt
Token Sale Allokation:	2,9%
Gesamtzahl aller Token:	102 MM GAMES
Token Typ:	Deflationär (Buybacks)
Wichtige Anmerkung:	Bürger aus den USA dürfen nicht am Token Sale teilnehmen

Phase 1

Token Preis:	0,10 EUR
Boni:	0%
Boni für große Investoren:	0.0%
Erhältliche Token in dieser Phase:	3 MM GAMES
Phasen Cap:	0.3 MM EUR
Kumulierte Anzahl an erhältlichen Token:	3 MM GAMES
Kumulierter Cap:	0.3 MM EUR
Min. Investment:	10.000 EUR
Max. Investment:	0.3 MM EUR
Vesting:	12 Monate
Phasen Beginn:	22. Oktober 2021
Phasen Ende:	31. Dezember 2021

Token Zuweisung

Beim Erreichen des Hardcap



Mittelverwendung

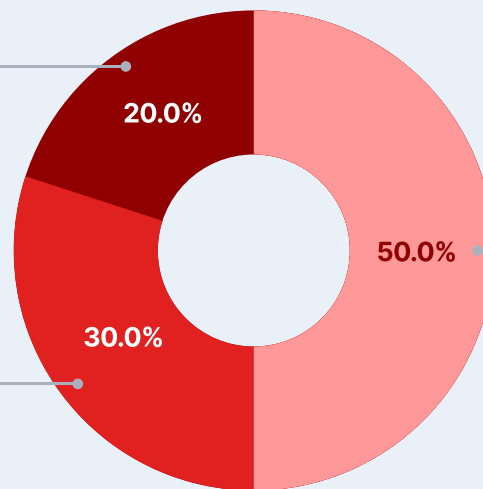
Beim Erreichen des Hardcap

Rechtliches

0.1 (20.0%)

Marketing

0.1 (30.0%)

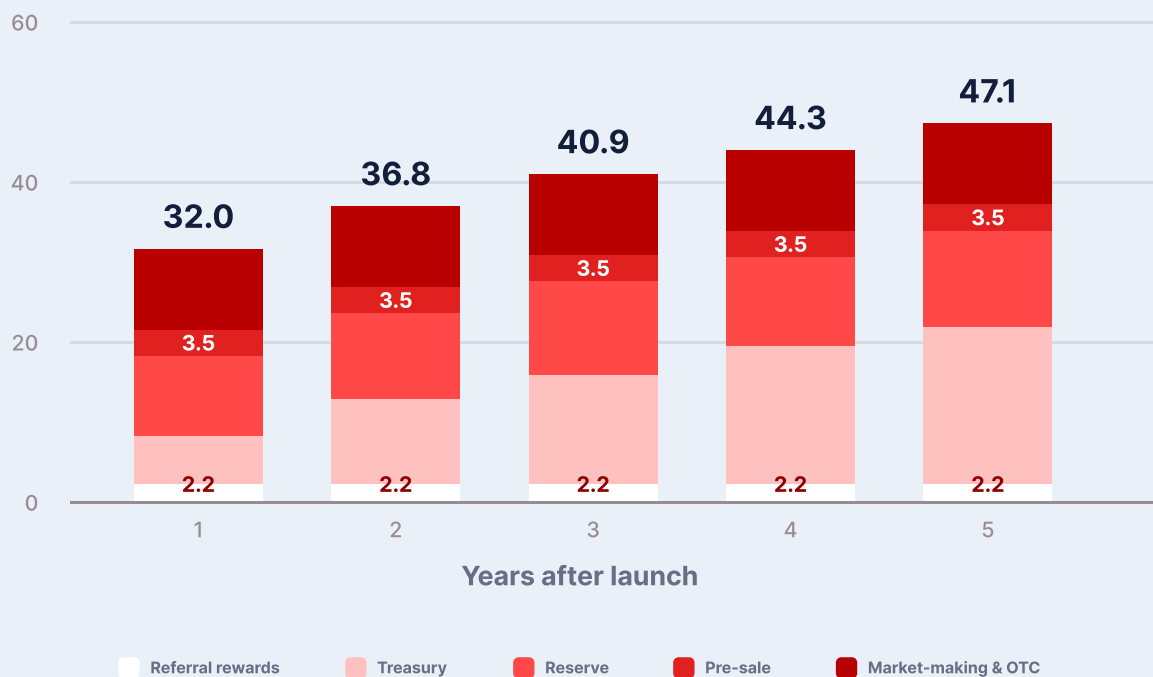


Entwicklung

0.2 (50.0%)

Aufschlüsselung der Token Freigabe

Tokens (MM)



Unser Token



Rabatt für Plattformgebühren

Token Halter erhalten 25% Rabatt

Höhere Wettquoten

Token Halter erhalten bessere Quoten, wenn die Wetten in Tokens platziert werden

Premium Inhalte

Token Halter spielen Turniere gegen Rapper & Prominente

Abstimmungen

Token Halter können über neue Funktionen abstimmen

Marketing Strategie

Es gibt mehrere Hauptrichtungen in der Marketingstrategie von Gaming Stars, um eSport- und Videospiele-Enthusiasten über die folgenden Kanäle von unserer Plattform zu überzeugen auf die Plattform zu locken. Darüber hinaus wird der Willkommensbonus aggressiv beworben werden.

Rapper Kooperation

Gaming Stars hat einen Media-for-Equity-Deal mit der G-Ventures GmbH abgeschlossen. Als Teil dieses Deals werden Künstler von G-Ventures die App und den Token im Gegenzug für einen Anteil an der Plattformgebühren bewerben. Darüber hinaus hat G-Ventures einen Anreiz, eine große Anzahl neuer Nutzer anzuziehen, da sie nach Erreichen bestimmter Meilensteine bei der Nutzerzahl eine zusätzliche Vergütung in Form von Unternehmensanteilen erhalten werden.

Auf der Liste der von G-Ventures einzubringenden Rappern bzw. Streamern stehen unter anderem:



Xatar

Founder
Goldmann Entertainment

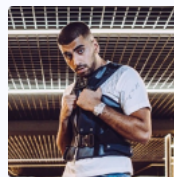
1 mln Instagram subs



Mois

Entertainer

1.8 mln Youtube subs
1.1 mln Instagram subs



Eno

German rapper

1.4 mln Instagram subs
"Ferrari" song has 100+ mln views

... und viele andere

Die Goldmann-Künstler haben zusammen eine Social-Media-Reichweite von mehreren Millionen Nutzern und werden die App mindestens alle zwei Wochen mit einer Kombination der folgenden Marketingaktivitäten bewerben:

- Rapper spielen gegen andere Rapper
- Rapper spielen Turniere gegen andere Rapper
- Rapper spielen gegen ihre Fans
- Rapper streamen wie sie die Plattform nutzen
- Rapper erklären den GAMES Token und wie man diesen auf der Plattform nutzt
- Social Media Stories
- Announcements
- Und vieles mehr



Gaming Stars hat einen exklusiven Werbedeal mit Goldmann Entertainment, um die App Millionen von Fans vorzustellen.

Der Deal und die Beteiligung von G-Ventures wurde in den führenden deutschen Medien angekündigt:



Social media marketing

Gaming Stars kann über Social Media Marketing zielgruppenspezifische Parameter wie Markentreue zu anderen relevanten Unternehmen, demographische Daten (Alter, Herkunft, Wohnort), Einkommensverteilung, Nutzerverhalten (Kauf von In-Game-Items) und vieles mehr nutzen, um genau die gewünschte Zielgruppe mit der beabsichtigten Werbebotschaft zu erreichen. Social-Media-Kampagnen ermöglichen es, Nutzer mit minimalen Verlusten zu erreichen und die Kampagnen mit Hilfe statistischer Verfahren auszuwerten und sie ggf. anzupassen bzw. zu optimieren.

Partnerschaften

Partnerschaften mit Spieleportalen oder Hardwareherstellern ermöglichen es, die Nutzer dieser Websites gezielt per E-Mail zu erreichen. So können viele potenzielle Nutzer auf einmal angesprochen werden. So ist es beispielsweise möglich, sogenannte "Sponsored E-Mails" an Nutzer großer Gaming-Communities zu versenden und so den Gesamterfolg der Kampagne leicht zu messen.

Freunde-werben-Freunde Marketing

Wir zahlen allen Benutzern, die einen Freund zu Gaming Stars einladen, eine Belohnung in Form von GAMES-Tokens. Auch der Freund erhält eine Bonusbelohnung in GAMES-Token. Diese Anreize sollen dazu dienen, unsere Community schnell und gezielt zu erweitern. In der App und auf der Website ist es möglich, den Einladungscode schnell und einfach zu kopieren oder per E-Mail oder WhatsApp an seine Freunde zu senden.

Diese Form des Marketings ist effizient und kostengünstig, denn es ist nicht möglich, sich den Bonus einfach auszahlen zu lassen, sondern man muss ihn auf der Gaming Stars Plattform mindestens 5 Mal nutzen und vorher mindestens eine Einzahlung getätigt haben. Dies soll vor Bonusbetrug schützen und hat sich als wirksam erwiesen. Außerdem zahlen wir den Bonus nur aus, wenn der Freund sich nicht nur registriert, sondern auch seine Konsole verifiziert hat. Dabei wird automatisch überprüft, ob das Konsolenkonto über eine kostenpflichtige Mitgliedschaft verfügt (die notwendig ist, um online spielen zu können) und ob das Konto bereits seit einiger Zeit besteht. Dies sind Maßnahmen, um Betrug gezielt zu verhindern.



Roadmap

Die nächsten geplanten Schritte



Das Geschäftsmodell von Gaming Stars ist laut diversen deutschen Rechtsgutachten kein Glücksspiel, jedoch ist das Schalten von internationalen Marketing Kampagnen nur mit einer Glücksspiellizenz möglich.

Team

Das 20-köpfige Team besteht aus dem Gründerteam, Backend- und Frontend-Programmierern, Doktoranden für maschinelles Lernen, Marketingexperten und Rechtsberatern. Die Gründer und Business Angels verfügen über umfangreiche Erfahrung bei der Gründung neuer Unternehmen und haben im Laufe der Jahre zusammen einen Umsatz von über 200 Millionen Euro erzielt. Einer der Investoren konnte mit dem Verkauf von Defshop an Equistone einen erfolgreichen Exit in Höhe von 70 Millionen Euro verzeichnen. Ein weiterer Investor, Alexander Eitner, ist der Gründer von Miles.



Artem Morgunov

Founder

Artem wurde 1986 in der Ukraine geboren und hat sein ganzes Leben lang eine einzigartige und engagierte Leidenschaft für effiziente Lerntechniken gezeigt, die komplizierte Konzepte leicht verständlich machen. Nachdem er im Alter von 5 Jahren nach Berlin gezogen war, wuchs Artem in zwei verschiedenen Kulturen auf, was seine tiefgreifenden Erfahrungen und seine Weltanschauung bis heute prägt. Er spricht Ukrainisch, Russisch, Deutsch und Englisch. Die Kenntnis dieser Sprachen hat ihm schon in jungen Jahren die einzigartige Fähigkeit verliehen, mit vielen Geschäftskreisen und Gruppen auf dem gesamten europäischen Kontinent zu kommunizieren.

Dies hat sich für ihn als immenser Vorteil erwiesen, sowohl im Beruf als auch im Privatleben. Artem hat International Business Management studiert und ein GMAT-Ergebnis von 750 erzielt. Er war an der Gründung und dem täglichen Betrieb einer Reihe von Start-ups beteiligt, die von Online-Shops bis zu führenden Anbietern von Rabattkarten für Studenten in Deutschland reichen. Er ist der Gründer von Optimus Prep, einem in Deutschland ansässigen Anbieter für die Vorbereitung auf Zulassungstests. In seiner Freizeit ist Artem ein ständiger Beobachter des Aktienmarktes und ein Fan von Schach, Sport und eSports.

Artem ist seit seiner Kindheit stark in der Counter-Strike-Szene engagiert. Er verpasst nie ein Turnier und hat immer davon geträumt, ein eSports-Unternehmen zu gründen, das die Branche revolutionieren würde.



Gaming Stars hat mehr als 20 Team Mitglieder und im Januar 2021 den deutschen Crowdfunding Rekord gebrochen, als es in nur 23 Stunden insgesamt 300.000€ eingesammelt hat.



Alexander Büchler

Business Angel

Alexander ist der Gründer von Def-Shop, einem Online-Modegeschäft mit mehr als 25.000 Artikeln. Außerdem hat er 9 eigene Modelabels, wie DEF, Thug Life und Dangerous Goods. Er ist auch Teilhaber von Optimus Prep (einem Unternehmen für Testvorbereitung und Zulassungsberatung) und Mehrheitsaktionär von Evidanza (einem deutschen IT-Unternehmen).

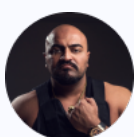
"Learning by doing" ist Alexanders Motto. Er gründete Def-Shop vor mehr als 10 Jahren und machte ihn zu einem der führenden Online-Shops für urbane Mode in Europa mit einem Jahresumsatz von mehr als 60 Millionen Euro. Alexander wurde auf dieser Reise zu einem Online-Marketing-Experten und seine Erfahrung wird für Gaming Stars von großem Wert sein. Erst kürzlich hat Alexander Def-Shop an eine Investmentgruppe verkauft und arbeitet nun an neuen Projekten wie Gaming Stars. Er ist Vater von drei Kindern und lebt in Berlin. Als echter Unternehmer ist es seine Leidenschaft, Unternehmen von Grund auf aufzubauen.



Alexander Eitner

Business Angel

Alexander ist der Gründer von Miles, dem ersten profitablen deutschen Carsharing-Unternehmen. Alexander gründete Miles mit nur 7 Autos und baute es zu einem bedeutenden Akteur in der deutschen Carsharing-Branche aus, der von Venture Capital unterstützt wird.



Giwar Hajabi

Marketing Partner & Shareholder

Giwar ist einer der bekanntesten deutschen Rapper. Er ist Gründer der Rap-Labels Allex oder Nix und Goldmann Entertainment und ist an verschiedenen Unternehmungen beteiligt. Er hat diverse Gold- und Platinauszeichnungen und seine Künstler generierten Youtube-Klicks im dreistelligen Millionenbereich.



Einige der Gaming Stars Investoren sind selbst erfolgreiche Startup Gründer und haben Exits im Wert von mehr als 70 Millionen Euro durchgeführt.

Risiken der Kapitalanlage

A. ALLGEMEINE RISIKEN

Maximales Risiko – Totalverlustrisiko

Es besteht das Risiko des Totalverlusts des Anlagebetrags. Der Eintritt Einzelner oder das kumulative Zusammenwirken verschiedener Risiken kann erhebliche nachteilige Auswirkungen auf die erwarteten Ergebnisse der Emittentin haben, die bis zu deren Insolvenz führen könnten.

Individuell können dem*der Anleger*in zusätzliche Vermögensnachteile entstehen, etwa wenn der Anleger den Erwerb der Tokens durch ein Darlehen fremdfinanziert oder wenn er trotz des bestehenden Verlustrisikos die Rückzahlung des Anlagebetrags fest zur Deckung anderer Verpflichtungen einplant. Solche zusätzlichen Vermögensnachteile können im schlechtesten Fall bis hin zur Privatinsolvenz des*der Anlegers*in führen. Daher sollte der*die Anleger*in alle Risiken unter Berücksichtigung seiner persönlichen Verhältnisse prüfen und gegebenenfalls individuellen fachlichen Rat einholen. Von einer Fremdfinanzierung der Tokens (z.B. durch einen Bankkredit) wird ausdrücklich abgeraten.

Der Token ist nur als Beimischung in ein Anlageportfolio und nur für Anleger*innen geeignet, die einen entstehenden Verlust bis zum Totalverlust ihres Anlagebetrages hinnehmen könnten. Dieser Token eignet sich nicht für Anleger*innen mit kurzfristigem Liquiditätsbedarf und ist nicht zur Altersvorsorge geeignet.

Verlust des Private Key

Die Tokens sind handelbar. Die Token werden den jeweiligen Wallets der Anleger zugeteilt. Nach der Ausgabe und Einbuchung in die Wallets sind die Token nur über deren jeweiligen persönlichen Zugang (sog. Private Key) zu ihrer Wallet oder den Wallet Partner zugänglich. Sollte der private Key in die Hände Dritter gelangen, so kann dieser Dritte die Wallet eines Anlegers missbrauchen und unbefugt Vermögenstransaktionen vornehmen. Der Verlust des Private Key, auch wenn dieser schlichtweg „vergessen“ wurde, führt zu einem unwiederbringlichen Verlust der Token.

Technologierisiken

Die Blockchain-Technologie sowie alle damit in Verbindung stehenden technologischen Komponenten befinden sich nach wie vor in einem frühen technischen Entwicklungsstadium. Der Token entsteht, indem die Emittentin die Anzahl der gezeichneten Token auf der Blockchain generiert und dann auf die Wallet Adressen der Anleger überträgt, indem die Token den jeweiligen Adressen der Anleger zugewiesen werden. Die Blockchain-Technologie kann Fehler enthalten, die derzeit nicht bekannt sind, aus denen sich zukünftig aber unabsehbare Folgen ergeben könnten. Die Blockchain-Technologie kann ferner technischen Schwierigkeiten ausgesetzt sein, die deren Funktionsfähigkeit beeinträchtigt. Ein teilweiser oder vollständiger Zusammenbruch der Blockchain kann die Emission der Tokens und die Handelbarkeit der Token stören oder unmöglich machen. Im schlimmsten Fall kann dies zum unwiederbringlichen Verlust der Token und damit zum Totalverlust führen.

Risiko aufgrund der Widerrufsrechte der Anleger

Bei Inanspruchnahme des gesetzlichen Widerrufsrechts durch Anleger*innen besteht aufgrund der dann entstehenden Verpflichtung der Emittentin zur Rückzahlung bereits eingezahlter Anlagebeträge das Risiko, dass es zu entsprechenden Liquiditätsabflüssen bei der Emittentin kommt. In diesem Fall könnten geplante Investitionen nicht oder nicht wie geplant vorgenommen werden. In einem solchen Fall könnten die wirtschaftlichen Ergebnisse der Emittentin von der Prognose abweichen.

Emittentin, insbesondere keine Teilnahme- oder Stimmrechte in Gesellschafterversammlungen. Anleger*innen haben damit nicht die Möglichkeit, auf die Realisierung des unternehmerischen Risikos einzuwirken (insbesondere haben sie nicht die Möglichkeit, verlustbringende Geschäftstätigkeiten auf Ebene der Emittentin zu beenden, ehe das eingebrachte Kapital verbraucht ist).

B. RISIKEN AUF EBENE DER EMITTENTIN

Geschäftsrisiko der Emittentin

Es besteht ein unternehmerisches Risiko. Der*Die Anleger*in trägt indirekt das Risiko einer nachteiligen Geschäftsentwicklung der Emittentin. Es besteht das Risiko, dass der Emittentin in Zukunft nicht die erforderlichen Mittel zur Verfügung stehen, um das Produkt erfolgreich weiter zu entwickeln. Weder der wirtschaftliche Erfolg der zukünftigen Geschäftstätigkeit der Emittentin noch der Erfolg der von der Emittentin verfolgten unternehmerischen Strategie können mit Sicherheit vorhergesehen werden. Die Emittentin kann Höhe und Zeitpunkt von Zuflüssen weder zusichern noch garantieren.

Der wirtschaftliche Erfolg hängt von mehreren Einflussgrößen ab, insbesondere von:

1. Der Fähigkeit der Emittentin die genannten Vorhaben zu Kund*innenwachstum und Monetarisierung im geplanten Kostenrahmen durchzuführen. Hierbei kann der Erfolg der Marketingmaßnahmen ausbleiben, bestehende Marketing Vereinbarungen mit G-Ventures oder anderen Marketing Partnern unerwartet gekündigt bzw. nicht erbracht werden oder die Entwicklung der entsprechenden Software und Produkte länger brauchen als geplant.
2. Zahlungs- und Leistungsfähigkeit von Kund*innen und Vertragspartnern der Emittentin
3. Veränderungen in den rechtlichen Rahmenbedingungen. Insbesondere in der Glücksspiel-Regulierung auf nationaler und internationaler Ebene.

Verschiedene weitere Faktoren wie insbesondere Veränderung der Konjunkturlage verbunden mit veränderter Kaufkraft der Kunden der Emittentin, Veränderung der Wettbewerbsbedingungen, Planungsfehler, die Abhängigkeit von Schlüsselpersonen sowie Veränderungen der rechtlichen und steuerrechtlichen Rahmenbedingungen können nachteilige Auswirkungen auf die Emittentin haben. Dies kann zur Folge haben, dass die Ansprüche aus dem Genussrecht nicht oder nicht in der geplanten Höhe bedient werden können bis hin zum Totalverlust der Einlage.

Risiko aufgrund von Pandemien (Covid-19)

Es besteht das Risiko, dass eine globale Ausbreitung von Krankheiten, wie z.B. Covid-19, die geplante Ausübung von Investitionen oder der Geschäftstätigkeit der Emittentin nachhaltig gestört wird.

Ausfallrisiko der Emittentin (Emittentenrisiko)

Die Emittentin kann zahlungsunfähig werden oder in Überschuldung geraten. Dies kann insbesondere der Fall sein, wenn die Emittentin geringere Einnahmen und/oder höhere Ausgaben als erwartet zu verzeichnen hat oder wenn die Emittentin eine etwaig erforderliche Anschlussfinanzierung nicht einwerben kann. Die Insolvenz der Emittentin kann zum totalen Wertverlust der Token führen, da die Emittentin keinem Einlagensicherungssystem angehört.

Frühe Unternehmensphase

Bei der Emittentin handelt es sich um ein Unternehmen in einer frühen Unternehmensphase. Die Finanzierung eines solchen jungen Unternehmens ist mit spezifischen Risiken verbunden. Setzt sich eine Geschäftsidee am Markt nicht durch oder kann der geplante Geschäftsaufbau nicht wie erhofft umgesetzt werden, besteht für Anleger*innen ein Totalverlustrisiko. Der Unternehmenserfolg hängt von verschiedenen Faktoren, wie z.B. der Finanzierung, dem Team, Fachkräften und Berater*innen, dem Marktumfeld, Lieferant*innenbeziehungen, technologischen Entwicklungen, Schutzrechten, gesetzlichen Rahmenbedingungen, Wettbewerber*innen und weiteren Faktoren, ab.

Für Anleger*innen, die in ein Frühphasenunternehmen investieren, ist es wesentlich wahrscheinlicher, dass sie ihr investiertes Kapital verlieren, als dass sie eine Rendite auf das eingesetzte Kapital erzielen.

Risiken aus der Geschäftstätigkeit und der Umsetzung der von der Emittentin verfolgten unternehmerischen Strategie

Verschiedene Risikofaktoren können die Fähigkeit der Emittentin beeinträchtigen, ihren Verpflichtungen aus den Genussrechtsbedingungen nachzukommen.

Dies sind zum einen Risiken aus der Umsetzung der von der Emittentin verfolgten unternehmerischen Strategie. Die Umsetzung dieser Strategie könnte komplexer sein als erwartet. Es könnten unerwartete und / oder höhere Umsetzungsrisiken auftreten und / oder Geschäftsprozesse mit mehr Aufwand und Kosten verbunden sein als erwartet. Es könnten Planungsfehler zutage treten oder Vertragspartner*innen der Emittentin mangelhafte Leistungen erbringen. Erforderliche Genehmigungen und / oder Zulassungen könnten nicht erteilt werden. Es könnte zu Verzögerungen im geplanten Ablauf und / oder zu Problemen bei der Erzielung von Einnahmen in der geplanten Höhe oder zum geplanten Zeitpunkt kommen. Die rechtlichen Anforderungen könnten sich verändern und dadurch könnten Änderungen oder zusätzliche Maßnahmen im Zusammenhang mit der Umsetzung der unternehmerischen Strategie erforderlich werden, was zu Mehrkosten und / oder Verzögerungen führen könnte. Diese und / oder weitere Risiken könnten sich negativ auf die Vermögens-, Finanz- und Ertragslage der Emittentin auswirken. Der Emittentin könnten infolgedessen in Zukunft nicht die erforderlichen Mittel zur Verfügung stehen, um die Zinsforderungen, Rückzahlung des Anlagebetrags sowie Ansprüche aufgrund der Gewinn- und Exit-Beteiligung der Anleger*innen zu erfüllen.

Zum anderen ist die allgemeine Geschäftstätigkeit der Emittentin mit Risiken verbunden, wie marktbezogene Risiken (z.B. Nachfrage- und Absatzrückgang; Lizenzrechtliche Risiken, Kostenerhöhung und Kapazitätsengpässe auf Beschaffungsseite; politische Veränderungen; Zins- und Inflationsentwicklungen; Veränderung der rechtlichen und steuerlichen Rahmenbedingungen der Tätigkeit der Emittentin) und unternehmensbezogene Risiken (z.B. Qualitätsrisiken; Produktmängel; Finanzierungs- und Zinsänderungsrisiken; Risiken aus Marken und Schutzrechten; Abhängigkeit von Partner*innenunternehmen und qualifiziertem Personal; Risiken aus unzureichendem Versicherungsschutz, aus der Gesellschafter- und / oder Konzernstruktur, aus der internen Organisation, aus Vermögensbewertungen und Steuernachforderungen).

Diese und / oder weitere Risiken könnten sich negativ auf die Vermögens-, Finanz- und Ertragslage der Emittentin auswirken. Der Emittentin könnten infolgedessen in Zukunft nicht die erforderlichen Mittel zur Verfügung stehen, um das Produkt weiter zu entwickeln.

Kapitalstrukturrisiko

Die Emittentin wird möglicherweise zusätzliche Fremdkapitalfinanzierungen in Anspruch nehmen und dadurch Verpflichtungen eingehen, die (unabhängig von ihrer Einnahmesituation) zu bedienen sind.

Schlüsselpersonenrisiko, Management

Durch einen möglichen Verlust von Kompetenzträger*innen besteht das Risiko, dass der Emittentin Fachwissen nicht mehr zur Verfügung steht und somit ein qualifiziertes Investitions- und Risikomanagement nicht mehr in vollem Umfang gewährleistet werden kann. Der Verlust solcher unternehmenstragenden Personen könnte einen nachteiligen Effekt auf die wirtschaftliche Entwicklung der Emittentin haben. Auch Managementfehler auf Ebene der Emittentin und / oder wesentlicher Vertragspartner*innen der Emittentin sind nicht auszuschließen. Es kann in technischer, rechtlicher oder wirtschaftlicher Hinsicht zu Fehleinschätzungen kommen. Ebenfalls kann nicht ausgeschlossen werden, dass sich die Gesellschafterstruktur in Zukunft ändert und dritte Personen einen beherrschenden Einfluss auf die Emittentin gewinnen können.

Aufsichtsrechtsrisiko

Es besteht das Risiko, dass die rechtlichen Rahmenbedingungen so geändert werden, dass das Geschäftskonzept verboten, teilweise verboten oder nur nicht in abgeänderter Form erlaubt sind. Dies kann zu einem Wertverlust der Token bis hin zum Totalverlust führen.

Genehmigungsrisiko

Der Global Esports Entertainment GmbH können Genehmigungen entzogen oder der Vertrieb bzw. die Vermarktung der Dienstleistung untersagt werden. Der Wegfall von Kapitalzuflüssen aufgrund eines Produktions- oder Dienstleistungsstopps von einzelnen Produkten oder Dienstleistungen kann dazu führen, dass die Emittentin nicht in der Lage ist, das Produkt weiter zu entwickeln und kann zu einem Wertverlust der Token bis hin zum Totalverlust führen.

Risiken bei Aufnahme weiterer Geschäftsfelder

Ein Risiko für die Vermögens-, Finanz- und Ertragslage der Emittentin kann sich daraus ergeben, dass die Emittentin zukünftig weitere Geschäftsfelder aufnimmt, die zum Zeitpunkt der Veröffentlichung der Bedingungen der Token noch nicht bekannt sind. Sollte die Emittentin in der Zukunft weitere Geschäftsfelder aufnehmen, so wird sie dafür finanzielle Mittel aufwenden müssen. Durch die Aufnahme von weiteren Geschäftsfeldern könnten der Emittentin nicht ausreichend Mittel verbleiben, um das ursprüngliche Geschäftsfeld erfolgreich zu bearbeiten, sodass sich die Aufnahme weiterer Geschäftsfelder nachteilig auf die Fähigkeit auswirken könnte, und kann zu einem Wertverlust der Token bis hin zum Totalverlust führen.

Prognoserisiko

Die Prognosen hinsichtlich der Kosten für die Umsetzung der unternehmerischen Strategie, der erzielbaren Erträge und weiterer Aspekte könnten sich als unzutreffend erweisen. Bisherige Markt- oder Geschäftsentwicklungen sind keine Grundlage oder Indikator für zukünftige Entwicklungen.

Rechtsänderungsrisiko

Die Darstellung der rechtlichen Folgen eines Investments in den Token der Emittentin beruht auf dem Stand des zum Zeitpunkt der Veröffentlichung der Bedingungen des Token geltenden Rechts und den bisher angewendeten Rechtsnormen durch Behörden und Gerichte. Ebenso könnten künftige Änderungen von Rechtsnormen negative Folgen für die Emittentin und ihre Anleger*innen haben.

Expansionsrisiken

Die Emittentin beabsichtigt ihre Produkte und Dienstleistungen zukünftig auch im Ausland beginnend anzubieten. Sollte die Emittentin keinen geeigneten Marktzugang finden, könnte dies dazu führen, dass die Emittentin nicht wie geplant expandieren kann. Dies könnte zu einem Wertverlust der Token bis hin zum Totalverlust führen.

Neue Wettbewerber*innen

In den Geschäftsfeldern, in denen die Emittentin aktiv ist, könnte es zu einem Markteintritt von Konkurrent*innen und somit zu einem verstärkten Wettbewerb kommen. Dieser Wettbewerb könnte sich, wenn kapitalstärkere Wettbewerber*innen in den Markt eintreten, deutlich intensivieren. Dies könnte den Preisdruck erhöhen, die Nachfrage nach Produkten der Emittentin senken oder sonstige denkbare nachteilige Auswirkungen auf die geschäftliche Entwicklung der Emittentin haben. Weiterhin kann nicht ausgeschlossen werden, dass die Wettbewerber*innen Produkte oder Dienstleistungen entwickeln und anbieten, die denen der Emittentin überlegen sind und / oder auf eine größere Marktakzeptanz stoßen. Generell ist nicht sichergestellt, dass sich die Emittentin in dem gegenwärtigen und künftig zunehmenden Wettbewerb erfolgreich behaupten wird. Der Eintritt eines jeden dieser vorgenannten Umstände könnte zu einem Wertverlust des Token bis hin zum Totalverlust führen.

Naturkatastrophen und höhere Gewalt

Sowohl die Anleger*innen als auch die Emittentin unterliegen einem allgemeinen Risiko von Naturkatastrophen und höherer Gewalt. Das können beispielsweise Erdbeben, Vulkanausbrüche, Dürren, Überschwemmungen, Waldbrände, Atomunfälle, (Bürger*innen-)Kriege oder kriegsähnliche Zustände oder Pandemien (im Folgenden „Ereignisse“) sein. Diese Ereignisse müssen sich nicht zwingend in der Region oder am Standort der Emittentin zutragen, sondern können auch an einem anderen Ort auf der Welt stattfinden. Durch die stark vernetzte und globalisierte Welt können sich derartige Ereignisse negativ auf die Geschäftsentwicklung der Emittentin auswirken. Die Ereignisse müssen nicht zwingend unmittelbar wirken, sondern können auch mittelbar bspw. über behördliche (Schutz-)Anordnungen Auswirkungen auf den Geschäftsbetrieb oder die Prognose der Geschäftsentwicklung (Produktion, Absatz, Umsatz, Kostenentwicklung, Erlösentwicklung, etc.) entfalten. So können derartige Ereignisse z.B. Zulieferer*innen oder Partner*innenunternehmen der Emittentin betreffen und sich somit auf die Lieferketten und die Aufrechterhaltung des Geschäftsbetriebs auswirken. Derartige Ereignisse könnten auch die Möglichkeit der Fortführung des Geschäftsbetriebs in den Büroräumen oder Produktionsstätten der Emittentin beeinträchtigen. Die Fähigkeit der Emittentin und ihrer Kooperationspartner*innen und Zulieferer*innen, mit derartigen Krisensituationen umzugehen, die Größe der Lagerkapazitäten sowie alternative Versorgungs- und Beschaffungsmöglichkeiten könnten sich auf das Ausmaß der Auswirkungen dieser Risiko-Arten ebenso auswirken wie das unmittelbare Ereignis selbst.

C. RISIKEN AUF EBENE DES*DER ANLEGER*IN

Fremdfinanzierungsrisiko

Wenn der*die Anleger*in den Anlagebetrag fremdfinanziert, indem er*sie etwa einen privaten Kredit bei einer Bank aufnimmt, kann es über den Verlust des investierten Kapitals hinaus zur Gefährdung des weiteren Vermögens des*der Anleger*in kommen. Das maximale Risiko des*der Anleger*in besteht in diesem Fall in einer Überschuldung, die im schlechtesten Fall bis zur Privatinsolvenz des*der Anleger*in führen kann. Dies kann der Fall sein, wenn der Token an Wert verliert bis hin zum Totalverlust. Die Emittentin rät daher von einer Fremdfinanzierung des Anlagebetrages ab.

Risiko der Änderung der rechtlichen und steuerlichen Rahmenbedingungen

Es kann nicht ausgeschlossen werden, dass die Token von künftigen Steuer-, Gesellschafts- oder anderen Rechtsänderungen derart betroffen sind, dass auf die Token ein entsprechender Abschlag vorgenommen werden muss und somit die erwarteten Ergebnisse für den*die Anleger*in nicht (mehr) erzielt werden können. Ferner besteht das Risiko, dass der Erwerb, die Veräußerung oder die Rückzahlung der Token besteuert wird, was für den*die Anleger*in zusätzliche Kosten zur Folge hätte. Diese Kosten wären auch im Falle des Totalverlusts des Anlagebetrags durch den*die Anleger*in zu tragen. Die Übernahme dieser Kosten kann zu einer Privatinsolvenz des*der Anleger*in führen.

Hinweis: Risikostreuung, Vermeidung von Risikokonzentration

Die Investition in den Token sollte aufgrund der Risikostruktur nur als ein Baustein eines diversifizierten (risikogemischten) Anlageportfolios betrachtet werden. Grundsätzlich gilt: Je höher die Rendite oder der Ertrag, desto größer das Risiko eines Verlusts. Durch eine Aufteilung des investierten Kapitals auf mehrere Anlageklassen und Projekte kann eine bessere Risikostreuung erreicht und „Klumpenrisiken“ vermieden werden.