METAVERSE

So profitieren Sie vom neuen Mega-Trend

AnlegerVerlag

Lieber Leser,

Jörg Becker
Herausgeber

viele von Ihnen kennen sicher die Filme der Matrix-Reihe oder den Action-Thriller Surrogates mit Bruce Willis in der Hauptrolle. Was zum Zeitpunkt der Filmdrehs wie reine Fiktion aussah, könnte nun bald Wirklichkeit werden. Denn zahlreiche Technologieunternehmen arbeiten momentan am sogenannten „Metaverse", einer Art virtueller Zwischenwelt im Internet. Dabei hat das Metaverse das Potenzial unser Leben in den kommenden Jahren komplett zu verändern.

Zahlreiche Beispiele, was im Metaversum möglich ist, sind schon heute Realität: Ein Meeting mit den Kollegen in einem Konferenzraum, obwohl die Kollegen rund um den Erdball verteilt sind. Anschließend mit ein paar Freunden zum Bowling treffen und danach vielleicht ein Konzert- oder eine Sportveranstaltung besuchen. Und das alles, ohne die eigenen vier Wände zu verlassen! Möglich wird das durch zahlreiche neue Technologien, die derzeit von den Tech-Riesen (weiter)entwickelt werden und in Kürze massentauglich werden könnten.

Um ein solches Paralleluniversum zu schaffen, müssen zahlreiche neue Geräte entwickelt werden. Chips mit enormer Rechnerleistung, eine Software und natürlich Virtual Reality-Brillen (VR-Brillen), um komplett in dieses Alternativ-Universum einzutauchen. Wie groß der Markt schon in kurzer Zeit sein kann, zeigt eine Studie der Boston Consulting Group, die dem globalen Markt schon 2024 eine Größe von fast 300 Milliarden US-Dollar bescheinigt. Kein Wunder, dass zahlreiche Unternehmen enorme Anstrengungen unternehmen, um in dem Wettlauf um diese Parallelwelt ganz vorne zu landen.

Am weitesten ging dabei zuletzt das soziale Netzwerk Facebook, das sogar seinen Firmennamen änderte. Zuckerbergs Konzern fungiert mittlerweile unter dem Namen Meta. Rund 20 Prozent aller Meta-Beschäftigten arbeiten mittlerweile an der Entwicklung der virtuellen Welt. Microsoft konzentriert sich beim Schaffen einer Parallelwelt zunächst (noch) auf die virtuelle Arbeitswelt. Hier steht die Entwicklung von Hologrammen und Avataren im Vordergrund, mit denen der Eindruck entstehen soll, das gesamte Team befinde sich beispielsweise in einem Raum. Doch auch kleinere Unternehmen wie beispielsweise die Spieleplattform Roblox möchten ein Wörtchen bei der Marktanteilverteilung mitreden. Welche Unternehmen die größten Chancen auf diesem riesigen Wachstumsmarkt haben, zeigen wir Ihnen in dieser exklusiven Sonderstudie.

Gerade jetzt zu Beginn dieses neuen Mega-Trends sollten Sie die Kontrolle über Ihre finanzielle Zukunft selbst übernehmen. Wir helfen Ihnen dabei! Mit Hintergründen in den Bereichen technische Analyse, Unternehmensführung und Finanzplanung können wir Sie unterstützen, einen höheren finanziellen Erfolg ohne unnötiges Risiko zu erzielen. Dabei haben wir jetzt ein **exklusives Kennenlernangebot für Sie**: Lesen Sie Alexander von Parsevals Rendite-Telegramm inklusive sämtlicher Zusatzleistungen ein volles Jahr jetzt zum **Sonderpreis von nur 79,- Euro** (statt 496,- Euro).
Hier finden Sie weitere Infos.

Viel Erfolg bei Ihren Transaktionen

Jörg Becker
Herausgeber

ALEXANDER VON PARSEVALS

Rendite Telegramm

So legen Sie jetzt den Grundstein für Ihre Börsengewinne 2022!

- **3 BONUS-Reporte**
- **Zugang zum Muster-DEPOT**
- **Jeden Monat Parsevals RENDITE TELEGRAMM**
- **Wöchentliche Updates per E-Mail**
- **u.v.m**

Sichern Sie sich den „Corona-Rabatt“ und lesen Sie das Rendite-Telegramm für ein volles Jahr für nur 79,- Euro statt sonst 496,- Euro.

Jetzt zum Sonderpreis anfordern

Facebook/Meta: Mit aller Macht ins Metaverse!

2004 gründete der Computer-Spezialist Mark Zuckerberg gemeinsam mit seinen Kommilitonen Eduardo Saverin und Dustin Moskovitz das soziale Netzwerk Facebook. In den Jahren danach wurden zahlreiche Finanzierungsrunden durchgeführt, um die expansive Wachstumsstrategie zu betreiben, ehe das Unternehmen Anfang 2012 den Sprung an die Börse wagte. Gemessen am Ausgabekurs hatte Facebook damals einen Wert von mehr als 100 Milliarden US-Dollar und war der größte Börsengang eines Internetunternehmens überhaupt.

In der Folgezeit wurden zahlreiche andere Unternehmen und ins Netzwerk integriert. Insbesondere der Kauf von Instagram und WhatsApp sorgten für Schlagzeilen. 2014 kaufte Facebook das Unternehmen Oculus VR, das Hardware für Virtual Reality entwickelt. Damit machte Facebook den ersten Schritt auf dem Weg in Richtung Metaverse.

Facebook geht aufs Ganze!

Die Entwicklung dieses Metaversums bestimmt seither immer stärker das Geschäftsmodell von Facebook. Das Unternehmen ging sogar soweit, im Herbst 2021 den Namen Facebook abzulegen und zukünftig unter dem Namen „Meta" zu firmieren. Derzeit arbeiten rund 20 Prozent der Belegschaft in der Abteilung Reality Labs. In dieser Unternehmenseinheit hat Meta die Bestrebungen im Bereich Virtual- und Augmented Reality zusammengefasst.

Kernpunkte der bisherigen Entwicklung im Bereich Metaverse ist die Konzeption und Produktion der VR-Brille „Quest". Mit dieser Brille können die Nutzer in die Meta-eigene Parallelwelt abtauchen, die Meta „Horizon" getauft hat. Facebook-Chef Zuckerberg versteht das Metaverse als sozialen Treffpunkt, um Menschen zusammenzubringen und greift damit die ureigenste Idee des sozialen Netzwerks wieder auf. Welch enormes Zukunftspotenzial das Unternehmen im Metaverse sieht, beweist die Ankündigung in den kommenden Jahren in Europa 10.000 Arbeitsplätze zu schaffen, die größte Plattform im Metaverse zu entwickeln.

Die Geschäfte für Meta bzw. Facebook laufen schon jetzt herausragend. Seit Jahren steigert das Unternehmen seine Umsätze, im Jahr 2020 auf mehr als 85 Milliarden US-Dollar. Damit erzielte der Konzern einen Gewinn von knapp 30 Milliarden Dollar, was einer Umsatzrendite von herausragenden 34 Prozent entspricht!

Fazit: An der Börse kennt Facebook seit Jahren nur den Weg nach oben. Seit dem Börsengang 2012 konnte die Aktie rund 30 Prozent pro Jahr zulegen. Angesichts des gigantischen Potenzials, das in Metaverse steckt, könnte sich diese herausragende Performance auch in den kommenden Jahren fortsetzen.

Roblox: Spieleplattform als Metaverse!

Die Computerspiele-Plattform Roblox wurde erstmals 2006 veröffentlicht. Auf dieser Plattform, die sich aus den Wörtern „Robot“ und „Blocks“ zusammensetzt, können Nutzer eigene Spiele entwickeln und diese dann gemeinsam mit anderen Nutzern spielen. Durch die Corona-Pandemie ist die Nutzerzahl auf der Plattform regelrecht explodiert. So haben rund 75 Prozent aller Kinder in den USA im Alter zwischen neun und zwölf Jahren einen eigenen Roblox-Account.

Nachdem Roblox zu Beginn nur unter Windows und macOS lief, kamen in der ersten Hälfe der 2010er-Jahre auch die mobilen Betriebssysteme iOS und Android dazu. Mittlerweile kann Roblox auch auf der Xbox oder der Playstation genutzt werden.

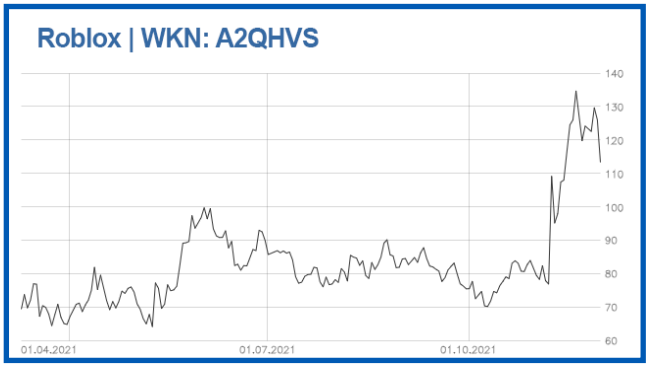
Roblox: Gigantisches Wachstum

Es gibt durchaus Stimmen, die Roblox als Metaverse sehen. Schließlich tauchen Nutzer mit der Onlineplattform in eine eigene Welt ab, können dort miteinander interagieren und die Welt letztlich auch verändern. Es kommen jeden Tag neue Nutzer dazu und insbesondere in der Zielgruppe der Kinder kann Roblox punkten. Dabei unterliegt die Anzahl der Nutzer keiner Obergrenze und vor allem läuft die Welt in Echtzeit ab – beides wichtige Kriterien bei der Frage: Metaverse oder nicht?

Bisher geht es bei Roblox im wesentlichen um den Gaming-Faktor, während sich beispielsweise Microsoft mit seinem Metaverse zunächst auf die Arbeitswelt konzentrieren will und Facebook/Meta eher das soziale Umfeld abdecken wird. Dass es auch bei Roblox nicht nur ums Spielen geht, machen die Entwickler bereits vor, die ihre Team-Meetings überwiegend mittels Avataren im virtuellem Raum abhalten.

Der Börsengang von Roblox erfolgte im März 2021. Direkt am ersten Handelstag sprang der Kurs um mehr als 40 Prozent nach oben, womit das Unternehmen eine Bewertung von knapp 30 Milliarden US-Dollar erreichte. Mittlerweile hat sich der Aktienkurs noch einmal verdoppelt. Noch beeindruckender ist das Umsatzwachstum. In Q3 2021 erlöste Roblox mit über 500 Millionen US-Dollar mehr als doppelt so viel wie im Vorjahresquartal.

Fazit: Obwohl schon gut 15 Jahre alt, zeig Roblox zeigt an der Börse genau die typische Entwicklung eines Start-Ups mit enormem Potenzial. Da das Umsatzwachstum beständig anhält, könnte sich auch die Aktie in den kommenden Monaten und Jahren prächtig entwickeln.



ALEXANDER VON PARSEVALS

Rendite Telegramm

Lesen Sie jetzt, welche Aktien gestärkt aus der Pandemie hervorgehen werden!

- **3 BONUS-Reporte**
- **Zugang zum Muster-DEPOT**
- **Jeden Monat Parsevals RENDITE TELEGRAMM**
- **Wöchentliche Updates per E-Mail**
- **u.v.m**

Sichern Sie sich den „Corona-Rabatt“ und lesen Sie das Rendite-Telegramm für ein volles Jahr für nur 79,- Euro statt sonst 496,- Euro.

Jetzt zum Sonderpreis anfordern

Microsoft: Im Sommer ist es so weit!

1975 legten Bill Gates und Paul Allen den Grundstein für die mittlerweile über vier Jahrzehnte währende Erfolgsstory von Microsoft. Wohl keine andere Software-Firma ist so eng mit dem Siegeszug des Computers verwoben wie der Entwickler von MS-DOS, Windows und den Office-Produkten wie Word und Excel. Heute ist das Unternehmen mit einer Marktkapitalisierung von rund 2200 Milliarden US-Dollar gemeinsam mit Apple das größte börsennotierte Unternehmen der Welt.

Dabei ist Microsoft in den vergangenen Jahren vor allem durch Unternehmenskäufe gewachsen. Schon 2011 übernahm Microsoft den Spezialisten für Bildtelefonie Skype für rund 8,5 Milliarden US-Dollar. 2016 nahm Microsoft dann sogar mehr als 26 Milliarden US-Dollar in die Hand, um das Netzwerk für Geschäftskontakte LinkedIn zu übernehmen.

Microsoft mit konkreten Plänen für eigenes Metaverse

"Lasst uns damit beginnen, den Begriff (Metaverse) zu definieren, [...]. Stattdessen ist es eine persistente, digitale Welt, die mit vielen Aspekten der physischen Welt verbunden ist, inklusive Menschen, Orten und Dingen." So der Blog-Eintrag von Microsoft zum Thema Metaverse. Doch der Softwareentwickler bleibt nicht abstrakt, sondern liefert schon jetzt ganz konkrete Ansätze.

So plant Microsoft für den Sommer 2022 die Integration von Microsoft Mesh in die Meeting-Software Teams. Damit werden Meetings in den virtuellen Raum verlegt, wobei Meetingteilnehmer über Virtual Reality-Brillen komplett in den Meetingraum eintauchen können. Gleichzeitig will Mircosoft über die eigens entwickelten Microsoft HoloLens anbieten, dass virtuelle Elemente in die echte Welt projiziert werden.

Auch ohne das Metaverse sind die Umsätze und Gewinne von Microsoft in den vergangenen Jahren enorm gewachsen. Allein im vergangenen Jahr erlöste das Unternehmen 143 Milliarden US-Dollar und erzielte damit einen Gewinn von mehr als 44 Milliarden US-Dollar. Dementsprechend entwickelte sich auch der Aktienkurs. In den vergangenen zehn Jahren kletterte Microsoft im Schnitt fast 29 Prozent pro Jahr.

Fazit: Damit zählt der Softwareentwickler zu den ganz heißen Favoriten. Und angesichts eines Barvermögens von mehr als 100 Milliarden US-Dollar verfügt Microsoft über ausreichend Kapital, um das Thema Metaverse vielleicht sogar dominant zu besetzen, zumal das Unternehmen mit der Mesh-Lösung schon im Sommer 2022 einen ersten Einstieg präsentieren will.

Haftungsausschluss/Disclaimer:

Die Inhalte dieser Publikation sind unabhängig. Sie beruht größtenteils auf eigenen Recherchen und Erkenntnissen, die wir als Finanz-Journalisten erlangt haben. Sie beruhen auf Quellen, die wir für vertrauenswürdig und zuverlässig halten. Unter anderem basiert der Text auf dem Artikel aus der freien Enzyklopädie Wikipedia und steht unter der Lizenz Creative Commons CC-BY-SA 3.0 Unported. In der Wikipedia ist eine Liste der Autoren verfügbar. Auch wenn sämtliche Artikel und Inhalte sorgfältig recherchiert sind, könnten darin Fehler enthalten sein und Sie sollten Ihre Investment-Entscheidung nicht allein basierend auf diesen Informationen treffen. Trotz sorgfältiger Erstellung können wir für die Richtigkeit der Angaben und Kurse keine Gewähr übernehmen. Diese Analyse wurde teilweise automatisiert erstellt. Die in dieser Publikation enthaltenen Meinungen und Inhalte dienen ausschließlich der Information. Sie begründen kein Haftungsobligo und stellen keine Aufforderung, Werbung oder Angebot zum Kauf oder Verkauf von Wertpapieren dar. Die beschriebenen Meinungen, Strategien und Informationen sind weder eine allgemeine noch eine persönliche Beratung und können diese auch nicht ersetzen. Die Inhalte spiegeln lediglich die Meinung der Redaktion wider. Die Analysen und Empfehlungen dieser Publikation berücksichtigen in keiner Weise Ihre persönliche Anlagesituation. In der Vergangenheit erzielte Gewinne können zukünftige Ergebnisse nicht garantieren. Dieser Publikation, sämtliche darin veröffentlichten grafischen Abbildungen und sonstigen Inhalte sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte liegen bei der WRB Media GmbH. Nachdruck und Veröffentlichung, auch auszugsweise, sind nicht gestattet. Die Publikationen insgesamt oder teilweise weiterzuleiten, zu verbreiten, Dritten zugänglich zu machen, zu vervielfältigen, zu bearbeiten oder zu übersetzen, ist nur mit vorheriger schriftlicher Genehmigung gestattet.

Impressum
Herausgeber: Jörg Becker (V.i.S.d.P.) – E-Mail: kundenservice@anlegerverlag.de – Web: www.anlegerverlag.de
WRB Media GmbH - Aroser Allee 76 - 13407 Berlin – Amtsgericht Charlottenburg, HRB 199207 B
Geschäftsführung: Erika Nolan

Bildquellen:
Pixabay GmbH
Fotolia LLC, San Jose
Unsplash Inc. Montréal, Canada
Shutterstock Inc., New York City, USA