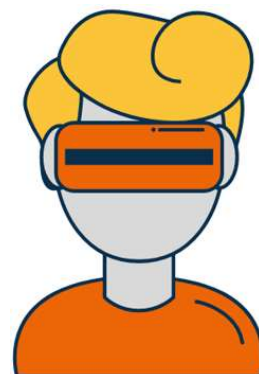


# ARAMEA METAWORLD

Themenfonds mit Fokus auf Virtual Reality und Metaverse



Hamburg, März 2023

*Nur für institutionelle Investoren*

*Bitte beachten Sie die Hinweise auf der letzten Seite*

Der Fonds investiert in Unternehmen, die aktiv in der Erstellung, Ausweitung und Bereitstellung von Virtual Reality und dem Metaverse engagiert sind.



Ø 35  
Titelanzahl

Welt  
Fokusregion



Hamburg, März 2023

*Nur für institutionelle Investoren  
Bitte beachten Sie die Hinweise auf der letzten Seite*

# Eckpfeiler vom Metaverse



Echtzeit Interaktion in einer **3D Welt**



Nutzer schlüpfen in die **Rolle eines Avatars**



**Kontinuierlicher** Ablauf ohne Pause



Möglichkeit der **Interaktion und Kommunikation** mit andern Nutzern



Digitale Räume können **erstellt, beeinflusst oder verändert** werden



einheitliche **Ökonomie** virtueller und realer **Währungen**

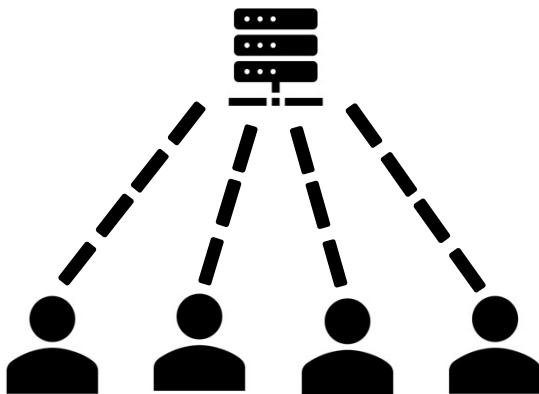
Das Metaverse kombiniert Aspekte aus **Gaming, Social Media und Virtual Reality**

# The Way to Web 3.0



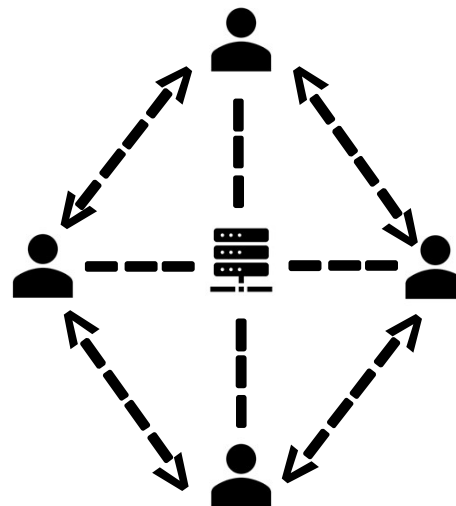
## Web 1.0

Verbindet Nutzer mit statischen Websites



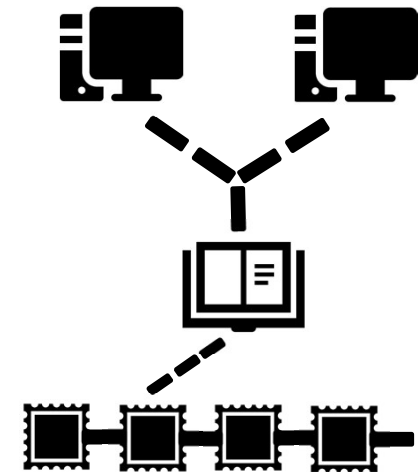
## Web 2.0

Verbindet Nutzer, die mit anderen Nutzern in online communities interagieren




## Web 3.0

Communities schaffen virtuelle Welten/  
Virtuelle Assets basieren auf der Blockchain Technologie






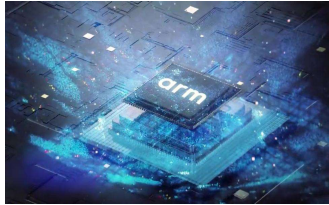
# Das iPhone – Wenn Technologien kombiniert werden




App-Store




„An App for that“




Stärkere Chips



3G/4G/5G



Touch Screen



Kameras





# Wegbereiter für das Metaverse



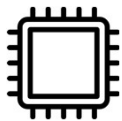
Standardisierung der Entwicklung von **3D Objekten**



**Geringere Latenzen**



Verbreitung von **AR/VR Headsets**



**Leistungsstarke Chips**



**Kultureller Wandel**

# Aktuelle Entwicklung vom Metaverse



**ROBLOX**

Die Spieleplattform Roblox, die heute als am weitesten entwickelte Metaverse-Plattform gilt hat **205 Mio.** Nutzer



Microsoft kauft den Spielehersteller Activision Blizzard für **\$70 Mrd.**, welcher helfen soll Microsofts Metaverse Präsenz auszubauen

**Meta**

Die Facebook Muttergesellschaft Meta investiert jährlich **\$10 Mrd.** in das Metaverse

**oculus**

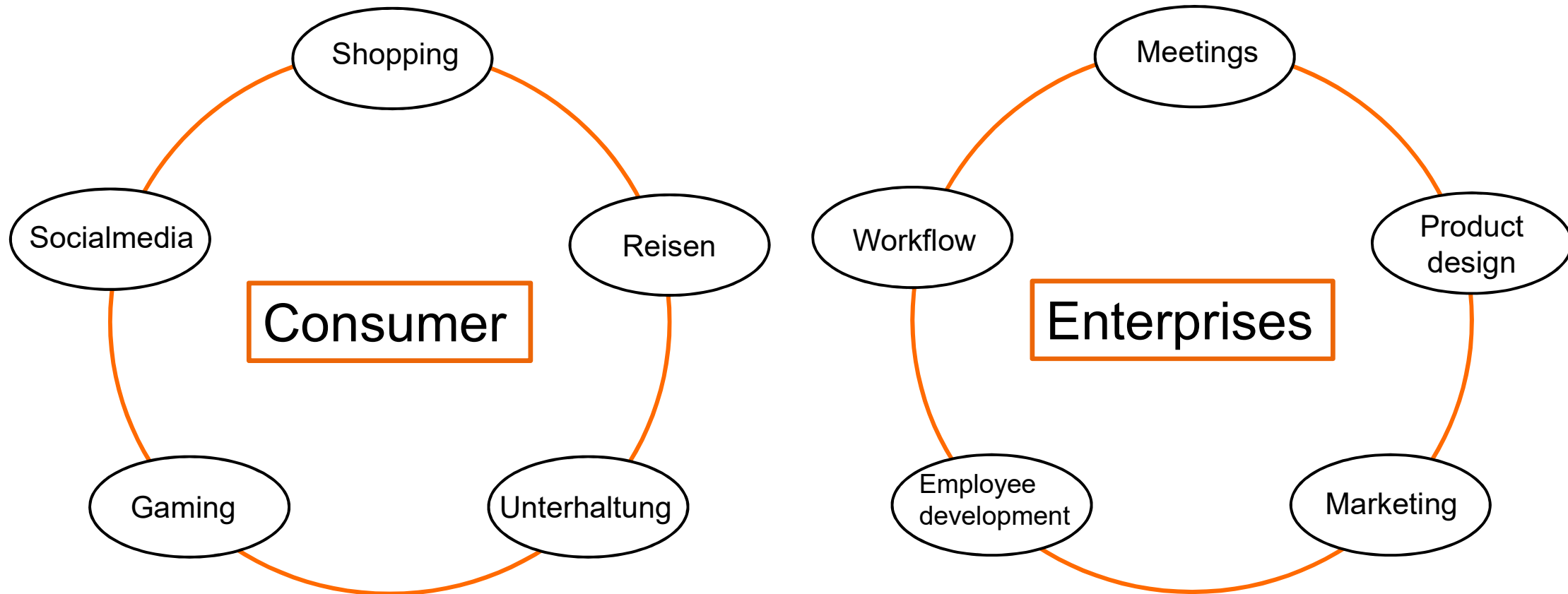
Der VR-Brillen Anbieter Oculus verkaufte alleine in 2021 **7 Mio.** neue VR-Brillen



Der Spielekonsolenhersteller Sony hat bisher **5,5 Mio.** Playstation VR Brillen verkauft

▲ Bloomberg Intelligence glaubt die Marktchance die aus dem **Metaverse** resultiert könnte bis 2024 **\$800 Mrd.** ergeben ▲

# Wertschöpfung im Metaverse



# Anwendungsbeispiele für das Metaverse



**Luxus Marken** könnten bis 2030 einen Gewinnzuwachs aus Einnahmen aus dem Metaverse von 25% verzeichnen, laut Schätzungen von Morgan Stanley

**Virtuelle Meetings über VR statt Video:** Bill Gates nimmt an, dass die meisten virtuellen Meetings sich in den nächsten drei Jahren von Video auf Virtual Reality verschieben werden



**Virtuelle Produktentwicklung:** Laut Boeing gehen 70% aller Qualitätsprobleme auf Mängel im Designprozess zurück. VR & AR Produktmodellierung ermöglicht eine kostengünstige Produktentwicklung unter Qualitätssteigerung

**Gaming Plattformen** können Entwicklungskosten drastisch senken, da im Metaverse Inhalte und Anwendungen von Nutzern eigenständig generiert werden können



**Shopping über AR:** Virtuelle Anprobe von Kleidung durch Augmented Reality könnte e-Commerce Unternehmen helfen ihre hohen Versandkosten zu senken

# Case Study virtuelle Mode



- 2018 betrug der geschätzte Marktwert aller virtuellen Modegegenstände \$50 Mrd.
- Jeder fünfte Roblox Nutzer ändert das Aussehen seines Avatars täglich
- Viele Modemarken haben den Weg ins Metaverse schon gefunden. U.a. Nike, Gucci, Sketchers, adidas und Balenciaga
- Die größte weltweite Gamingplattform Fortnite monetarisiert Inhalte ausschließlich durch den Verkauf von Mode für Avatare (ansonsten F2P)
- Vorteil für Hersteller: Virtuelle Mode muss nur einmal programmiert werden danach beliebige Replikation möglich



Quelle: Balenciaga

# Investmentansatz



## Diversifizierter Investmentansatz



Selektion der Titel erfolgt in Anbetracht von:

- **Marktchancen**
- **Marktreife** der entwickelten Technologie
- **Alleinstellungsmerkmal** der Technologie
- Aktuelle **Bewertung**
- **Risikoanalyse** (Liquiditätsrisiko, Wettbewerb etc.)



**Maximierung des Exposures zu Virtual Reality und Metaverse** indem in Spezialideen investiert wird, anstatt Mega-Caps mit geringem Exposure zu kaufen.



# Top Holdings vom **ARAMEA METAWORLD**



Roblox

Social-Media/  
Spiele Plattform

WKN:A2QHVS  
Mrk Cap: 20 Mrd.€



Meta

Social-Media  
Plattform

WKN: A1JWVX  
Mrk Cap: 490 Mrd.€



Nvidia

Hersteller von  
Grafikkarten

WKN:918422  
Mrk Cap: 440 Mrd.€



Exp world Holding

Cloudbasierter  
Immobilienmarkler

WKN:A2H6LH  
Mrk Cap: 2 Mrd.€



Keywords Studios

Entwicklerstudio,  
Tester und Designer

WKN:KYYWF  
Mrk Cap: 2 Mrd.€



Unity

Entwickler von  
Gameengines

WKN:A2QCFX  
Mrk Cap: 15 Mrd.€



AMD

Hersteller von  
Grafikkarten

WKN:863186  
Mrk Cap: 130 Mrd.€



Microsoft

Hard- und Software  
Entwickler

WKN:870747  
Mrk Cap: 1.8 bio.€



Ptc Inc

2D/3D  
Produktmodellierung  
und Entwicklung

WKN:A1H9GN  
Mrk Cap: 12 Mrd.€



Bentley System

Konstruktions-  
software

WKN:A2QDK6  
Mrk Cap: 11 Mrd.€

# Ausgestaltungsmerkmale zum **ARAMEA METAWORLD**



## ARAMEA METAWORLD I TRANCHE

- **Wertpapierkennnummer (WKN):** A3C55B
- **ISIN Code:** DE000A3C55B2
- **Erstausgabedatum:** 1. April 2023
- **Ausgabepreis:** 100 EUR pro Anteil
- **Mindestanlagesumme:** 25.000 EUR
- **Verwaltungsvergütung:** 0,8% p.a.<sup>1)</sup>
- **Verwahrstellenvergütung:** 0,045% p.a.<sup>1)</sup>
- **Erfolgsvergütung:** wird nicht erhoben
- **Ausgabeaufschlag:** wird nicht erhoben
- **Handelbar:** Börsennotierung Börse Hamburg

## ARAMEA METAWORLD R TRANCHE

- **Wertpapierkennnummer (WKN):** A3DCAS
- **ISIN Code:** DE000A3DCAS4
- **Erstausgabedatum:** 1. April 2023
- **Ausgabepreis:** 100 EUR pro Anteil
- **Mindestanlagesumme:** 0 EUR
- **Verwaltungsvergütung:** 1,6% p.a.<sup>1)</sup>
- **Verwahrstellenvergütung:** 0,045% p.a.<sup>1)</sup>
- **Erfolgsvergütung:** wird nicht erhoben
- **Ausgabeaufschlag:** Bis zu 5%
- **Handelbar:** Börsennotierung Börse Hamburg

<sup>1)</sup> Des Wertes des OGAW- Sondervermögens der jeweiligen Anteilklasse, bezogen auf den Durchschnitt der börsentäglich errechneten Inventarwerte des betreffenden Jahres



# Disclaimer

Diese Publikation wird Ihnen ausschließlich zu Informationszwecken zur Verfügung gestellt und stellt weder ein Angebot noch eine Aufforderung zum Kauf oder Verkauf der in diesem Dokument genannten Investmentfonds dar oder einen Investmentempfehlung.

Vor Durchführung einer Transaktion sollte das jeweilig Fondsprospekt gelesen werden.

Investoren sollten sich vor Durchführung einer Transaktion über rechtliche Bedingungen und steuerliche Konsequenzen der Transaktion informieren, um über Angemessenheit und Konsequenzen des Fondsinvestments urteilen zu können.

Die ARAMEA Asset Management AG gibt keine Garantie, weder explizit noch indirekt, und trägt weder Verantwortung noch Haftung für Exaktheit und Vollständigkeit der in diesem Dokument enthaltenen Informationen.

Auf eine Änderung des Inhalts dieses Dokuments muss die ARAMEA Asset Management AG nicht hinweisen.

Die ARAMEA Asset Management AG ist ferner nicht verpflichtet, die in diesem Dokument enthaltenen Informationen zu aktualisieren oder zu verändern. Angaben zur bisherigen Wertentwicklung erlauben keine Prognosen für die Zukunft. Bei der Berechnung der Wertentwicklung werden weder Vermittlerprovisionen noch die im Zusammenhang mit der Ausgabe und Rücknahme der Fondsanteile angefallenen Kosten berücksichtigt.