

Staramba SE: Vollständige Übernahme der Staramba USA Corp. und Anteilsaufstockung der Social VR GmbH

Berlin, 13. April 2017

Die im General Standard notierte Staramba SE (XETRA: 99SC) meldet die Komplettübernahme der Staramba USA Corp., mit Sitz in New York (SUSA). Die SUSA operiert in demselben 3D-Marktsegment wie die Staramba SE und hält wesentliche Lizenzen und Verwertungsrechte an weltweit bekannten Stars aus Sport & Entertainment, unter anderem an der World Wrestling Entertainment, Inc. (WWE®), der National Football League (NFL) und KISS. Im Zuge der Übernahme hat die Staramba SE ihren Anteil an der Social VR GmbH (vormals Social VIP GmbH) von 48% auf 96% aufgestockt. Zuvor gehörte die Social VR GmbH zu 48% der Staramba SE und zu 48% der Staramba USA Corp. Über den Kaufpreis wurde Stillschweigen vereinbart.

Um ihre entscheidende Rolle bei Zukunftstechnologien wie Virtual Reality (VR) und Augmented Reality (AR) auszubauen, wird die Staramba Gruppe stärker in diese Bereiche investieren. Die Bündelung der beiden Einheiten Staramba USA Corp. und Social VR GmbH unter dem Dach der Staramba Gruppe bekräftigt diese Wachstumsstrategie.

Im Speziellen bietet die Vereinigung der Unternehmen Vorteile beim weiteren Ausbau der gesamten Konzernstruktur, die auf drei Säulen fußt. So wird die Staramba SE zu einem Anbieter von High-End-Scannern, innovativen 3D-Druckerzeugnissen und von 3D-Daten, unter anderem mit Avataren und VR-Software. Zusätzlich ergeben sich Skaleneffekte und Synergien durch eine hohe Schnittmenge hinsichtlich der Geschäftstätigkeiten der einzelnen Einheiten sowie eine höhere Erlösdynamik durch Cross-Selling-Ansätze im täglichen Zusammenspiel mit den Staramba-Kunden.

„Staramba leistet in vielen Bereichen Pionierarbeit. Unsere Idee, Figuren von Spitzensportlern, Rockstars oder Schauspielern als Mass-Customization-Produkte zu realisieren, ist für den noch relativ jungen 3D-Druckmarkt wegweisend“, sagt Christian Daudert, Geschäftsführender Direktor der Staramba SE. „Die größten Umsatz- und Gewinnpotenziale liegen für Staramba in der digitalen Verwertung der Scans der Stars, also ihrer Daten, die sich buchstäblich für unsere

Staramba SE (ISIN DE000A1K03W5) - General Standard/Regulierter Markt

Über Staramba SE

Die Staramba SE entwickelt und vertreibt Apps, Games und fotorealistisch gedruckte 3D-Figuren aus Polymergips zusammen mit namhaften Lizenzgebern aus dem internationalen Sport und Entertainment. Hierzu zählen Spitzenmannschaften des europäischen Fußballs wie die deutsche Nationalmannschaft, FC Bayern München, Real Madrid, Arsenal London und FC Chelsea. Aus Film und Musik werden für UNIVERSAL, Bravado, ABG, Epic Rights und viele weitere Brands unter anderem Stars wie Elvis Presley, KISS, Kiesza und Roland Kaiser mit lizenzierten Staramba -Produkten vermarktet. Die digitalen Produkte und 3D-Figuren werden im eigenen Online-Shop und über elektronische Plattformen wie Amazon und eBay vertrieben. Daneben existieren im In- und Ausland zertifizierte stationäre Partner, die mit dem Staramba 3D-Scanner 3D-INSTAGRAPH® jedermann scannen können, um mit den gewonnenen 3D-Daten personalisierte 3D-Produkte anzubieten. Die Staramba SE ist im General Standard der Frankfurter Wertpapierbörse notiert.

Zukunftsgerichtete Aussagen

Diese Mitteilung enthält zukunftsgerichtete Aussagen, die auf den gegenwärtigen Erwartungen, Vermutungen und Prognosen der Geschäftsführung sowie ihr derzeit zur Verfügung stehender Informationen basieren. Die zukunftsgerichteten Aussagen sind nicht als Garantien der darin genannten zukünftigen Entwicklungen und Ergebnisse zu verstehen. Verschiedene bekannte wie auch unbekannt Risiken, Ungewissheiten und andere Faktoren können dazu führen, dass die tatsächlichen Ergebnisse, die Finanzlage, oder die Entwicklung der Staramba SE wesentlich von den hier gegebenen Einschätzungen abweichen. Zukunftsgerichtete Aussagen gelten deshalb nur an dem Tag, an dem sie gemacht werden. Wir übernehmen keine Verpflichtung, die in dieser Mitteilung gemachten zukunftsgerichteten Aussagen zu aktualisieren und an zukünftige Ereignisse oder Entwicklungen anzupassen.

Kunden visualisieren lassen. Ob als physische 3D- oder in Form einer digitalen Figur als Protagonist in einer VR-Spielesoftware. Wir werden die Grenze zwischen Star und Fan aufheben und beide Welten vereinen können“, sagt Daudert weiter.

Vorteile ergeben sich für die Kunden, die nun nahezu alle virtuellen und physischen Produkte entlang der Wertschöpfungskette aus einer Hand von der Staramba SE erhalten können. So entsteht ein Konzern, der in einem vital wachsenden Zukunftsmarkt als First Mover agiert. Von der steigenden Erlös- und Gewinndynamik werden auch die Aktionäre der Staramba SE profitieren.

„Die Wachstumsdynamik für VR-Hard- und Softwareprodukte ist riesengroß. Namhafte Consumer-Electronic-Hersteller haben den Markt längst für sich entdeckt, wie beispielsweise Sony mit der PlayStation VR. Die 3D-Technologie im VR-Bereich hebt das Spielerlebnis für den Kunden auf ein völlig neues Level und verändert die Art und Weise, Spielesoftware zu rezipieren, grundlegend. Wir wollen diese Entwicklung als Staramba SE nicht nur begleiten, sondern prägen. Sony ist aber nicht das einzige Unternehmen, das an den Erfolg von VR glaubt. Neben Tesla-Gründer Elon Musk, der davon überzeugt ist, dass Realität und Computerwelten in Zukunft immer mehr verschwimmen werden, hat Facebook-Chef Mark Zuckerberg das Thema VR mittlerweile zur Chef-Sache ausgerufen und den Ausbau seiner Plattform in eine 3D-Welt als den nächsten großen Schritt angekündigt. In Zukunft werden die Menschen sich als 3D-Avatare nicht nur in Spielen, sondern vor allem auch in Communities wie Facebook bewegen“, so Daudert.

Laut Branchendienst KZero soll sich der weltweite Umsatz mit VR-Soft- und Hardware (Head-Mounted-Displays und Eingabegeräte) im Jahr 2018 auf 9,32 Milliarden US-Dollar belaufen. Im Jahr 2014 entsprach der Umsatz noch rund 960 Millionen US-Dollar.

Staramba SE (ISIN DE000A1K03W5) - General Standard/Regulierter Markt

Über Staramba SE

Die Staramba SE entwickelt und vertreibt Apps, Games und fotorealistisch gedruckte 3D-Figuren aus Polymergips zusammen mit namhaften Lizenzgebern aus dem internationalen Sport und Entertainment. Hierzu zählen Spitzenmannschaften des europäischen Fußballs wie die deutsche Nationalmannschaft, FC Bayern München, Real Madrid, Arsenal London und FC Chelsea. Aus Film und Musik werden für UNIVERSAL, Bravado, ABG, Epic Rights und viele weitere Brands unter anderem Stars wie Elvis Presley, KISS, Kiesza und Roland Kaiser mit lizenzierten Staramba -Produkten vermarktet. Die digitalen Produkte und 3D-Figuren werden im eigenen Online-Shop und über elektronische Plattformen wie Amazon und eBay vertrieben. Daneben existieren im In- und Ausland zertifizierte stationäre Partner, die mit dem Staramba 3D-Scanner 3D-INSTAGRAPH® jedermann scannen können, um mit den gewonnenen 3D-Daten personalisierte 3D-Produkte anzubieten. Die Staramba SE ist im General Standard der Frankfurter Wertpapierbörse notiert.

Zukunftsgerichtete Aussagen

Diese Mitteilung enthält zukunftsgerichtete Aussagen, die auf den gegenwärtigen Erwartungen, Vermutungen und Prognosen der Geschäftsführung sowie ihr derzeit zur Verfügung stehender Informationen basieren. Die zukunftsgerichteten Aussagen sind nicht als Garantien der darin genannten zukünftigen Entwicklungen und Ergebnisse zu verstehen. Verschiedene bekannte wie auch unbekannte Risiken, Ungewissheiten und andere Faktoren können dazu führen, dass die tatsächlichen Ergebnisse, die Finanzlage, oder die Entwicklung der Staramba SE wesentlich von den hier gegebenen Einschätzungen abweichen. Zukunftsgerichtete Aussagen gelten deshalb nur an dem Tag, an dem sie gemacht werden. Wir übernehmen keine Verpflichtung, die in dieser Mitteilung gemachten zukunftsgerichteten Aussagen zu aktualisieren und an zukünftige Ereignisse oder Entwicklungen anzupassen.