

# SWISSQUOTE

M A G A Z I N E

FINANCE AND TECHNOLOGY UNPACKED

NR. 6 DEZEMBER 2025 | CHF 9.- | WWW.SWISSQUOTE.COM



**PORTRÄT**  
**SEA: der Gigant**  
**des E-Commerce**  
**aus Singapur**

**BLOCKCHAIN**  
**Die Schweiz,**  
**Pionierin**  
**unter Druck**

**JOBS**  
**KI und die Angst**  
**vor Entlassungen**

DOSSIER

## Die Welt im Gaming-Fieber

Mit mehr als 3,6 Milliarden Spielern boomt die Branche. Doch sie muss sich auf Dauer neu erfinden.

→ ROBLOX → TAKE-TWO → NINTENDO → UNITY → SEGA → CD PROJEKT → UBISOFT → NETEASE →





*Seamaster*  
PLANET OCEAN

Als eine Kollektion, die keine Grenzen kennt, verkörpert die Planet Ocean den Pioniergeist von OMEGA. In seiner jüngsten Ausführung folgt dieses Co-Axial Master Chronometer Modell dem Ruf des Ozeans mit einem Design, das vollständig überarbeitet wurde. Mit einer innovativen Keramiklunette im typischen Orange der Planet Ocean und einem noch kantigeren, prägnanteren Gehäuse bietet sie einen zeitgemässen, frischen Look.



ALPINE EAGLE

Die Uhr verkörpert die pure, raffinierte Ästhetik der Alpine Eagle Kollektion. Das Gehäuse mit einem Durchmesser von 41 mm und das integrierte Armband sind in Lucent Steel™ gefertigt, der exklusiven, hochwertigen Legierung von Chopard. Das Automatikkaliber Chopard 01.01-C ist als Chronometer zertifiziert. Dieser von unseren Handwerkskünstlern mit Stolz entwickelte und produzierte Zeitmesser der Extraklasse ist ein Beweis für das Know-how und die Innovationskraft des Hauses Chopard.

*Chopard*

THE ARTISAN OF EMOTIONS – SINCE 1860

# Spielen erlaubt

**W**ie viele Switch 2 wird das Christkind dieses Jahr unter den Weihnachtsbäumen hinterlassen? Seit der Veröffentlichung dieser neuen Konsole im Juni 2025 hat Nintendo mehr als zehn Millionen Exemplare verkauft. Es handelt sich ganz einfach um die beste Markteinführung für diese Art von Geräten in der Geschichte der Videospiele. Der Absatz fiel so hoch aus, dass das japanische Unternehmen seine Prognosen nach oben korrigieren musste. Ein Erfolg, der zeigt, welche Bedeutung Videospiele inzwischen haben.

Als eine noch recht junge Branche, knapp 50 Jahre alt, hat das Gaming in all seinen Formen (PC, Konsolen und Mobilgeräte) 2024 einen Umsatz von 221 Mrd. Dollar erzielt. Das ist mehr als die Erlöse der Film- und der Musikindustrie zusammen! Der durchschnittliche Gamer ist heute 40 Jahre alt, also weit entfernt vom Klischee des pickeligen Teenagers, der seine Tage und Nächte vorm Bildschirm verbringt. Und Frauen spielen übrigens ebenso häufig wie Männer. Insgesamt vertreiben sich regelmässig 3,6 Milliarden Menschen – also mehr als ein Drittel der Weltbevölkerung – die Zeit mit Videospiele.

**L** Das sind enorme Zahlen, die insbesondere zu Weihnachten für viele Unternehmen ein gutes Geschäft bedeuten. Allerdings werden diese Firmen oft von Investoren vernachlässigt, die Videospiele nur als Unterhaltung für Teenager betrachten. Die Älteren unter uns, wie ich, denken dabei natürlich an Nintendo oder Sega, zwei Kultmarken, die die 1980er- und 1990er-Jahre geprägt haben. Damals war die Welt der Videospiele wie ein fruchtbarer, aber ziemlich unbestellter Acker, auf dem alles noch getan werden musste. Heute heissen die Champions CD Projekt, Take-Two Interactive, Sony, Roblox und wieder Nintendo.

**T** Natürlich steht die Branche nach wie vor in der Kritik. Ihr wird – oft zu Recht – vorgeworfen, unsere Kinder vor den Bildschirmen zu hypnotisieren, eine gewisse Ästhetik der Gewalt zu vermitteln oder extrem süchtig zu machen. Aber in vielen Fällen kann es auch wohltuend sein, sich bei einem guten Spiel zu entspannen. Also, ich freue mich jetzt darauf, noch eine Runde Candy Crush zu spielen.



Viel Spass beim Lesen und frohe Festtage!

MARC BÜRKI, CEO VON SWISSQUOTE

# i n h a l t

3

**Editorial**  
von Marc Bürki

6

**Scans**  
Aktuelles aus  
der Wirtschaft



14

**Insights aus  
der Kryptowelt**  
Interview mit  
Claudio Tessone,  
Präsident des  
Blockchain Centers der  
Universität Zürich

18

**BlackRock**  
Interview mit  
Dirk Klee, CEO von  
BlackRock Schweiz

D O S S I E R

**Big Bang  
in der  
Gaming-  
Branche**  
22



28

**Infografik:  
Verrückte  
Gaming-Welt**

30

**Konsolen: Das  
Spiel ist noch  
nicht aus!**

34

**Aufstand der  
Indie-Studios**

39

**Netflix – bald  
auch Gigant bei  
Videospiele!**

40

**Mobile Games:  
Die fetten Jahre  
sind vorbei**

44

**11 Unternehmen  
aus der Gaming-  
Branche**



52

**Porträt**

Sea, das digitale  
Imperium hinter  
Shopee

58

**Jobs**

KI und die Gefahr  
von Entlassungen



62

**Markenstory**

Elmex: gute  
Geschäfte mit  
Zahnhygiene

64

**Start-ups  
à la Suisse**

68

**Swissquote**  
Optionen und  
Futures handeln  
wie die Profis

70

**Auto**

Geländewagen  
werden kleiner



72

**Reise**

Bali:  
Diese Insel heilt  
die Seele

78

**Boutique**

80

**Neues aus  
dem Labor**

Eizellen aus  
Hautzellen

## i m p r e s s u m

**Herausgeber**  
Swissquote  
Chemin de la Crétaux 33  
1196 Gland – Suisse  
T. +41 44 825 88 88  
www.swissquote.com  
magazine@swissquote.ch

**Managerin**  
Brigitta Cooper

**Chefredaktor**  
Ludovic Chappex

**Stellv. Chefredaktor**  
Bertrand Beauté

**Mitarbeitende**  
Aurélien Barrelet  
Blandine Guignier  
Christina Hubbelling  
Raphaël Leuba  
Jérémy Mercier  
Grégoire Nicolet  
Gaëlle Sinnassamy  
Julie Zaugg

**Artdirektion**  
Caroline Fischer

**Cover**  
Caroline Fischer,  
Midjourney

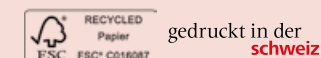
**Schlussredaktion  
deutschsprachige Ausgabe**  
ZURBONSEN Schweiz

**Fotos**  
Jos Schmid, AFP,  
Keystone, Getty images,  
Istock, Adobe Stock,  
Thelspot, Unsplash

**Anzeigen**  
Infoplus AG  
Traubenweg 51  
CH-8700 Küsnacht  
hans.otto@i-plus.ch

**Druck und Vertrieb**  
Stämpfli AG  
Wölflistrasse 1,  
3001 Bern  
www.staempfli.com

**Wemf**  
REMP 2024: 103'684 Ex.  
Auflage: 125'000 Ex.



**ABONNEMENT**  
CHF 40.– für 6 Ausgaben  
www.swissquote.ch/magazine/d/



«Es ist denkbar, dass sich künftig spekulative Blasen herausbilden. Die erste könnte Kryptowährungen betreffen, die zweite künstliche Intelligenz und die dritte den Schuldenmarkt»

**Børge Brende**, Präsident des Weltwirtschaftsforums, am 5. November während eines Besuchs in São Paulo, Brasilien

-6%

So stark wird die Zahl der Reisenden in die Vereinigten Staaten bis 2025 voraussichtlich zurückgehen. Die Tourismusbranche erwartet Verluste in Höhe von 12,5 Mrd. Dollar. Das Reisegeschäft leidet unter der Rhetorik, der Zoll- und Einwanderungspolitik von Präsident Donald Trump, aber auch unter den gestiegenen Visagebühren.



Teslas humanoider Roboter Optimus wurde am 6. November auf dem Stand der Marke während der CIIE-Messe in Shanghai präsentiert.

ROBOTIK

## Humanoide verlassen das Labor

Das Zeitalter humanoider Roboter nimmt rasant Fahrt auf. Dank generativer KI und des Lernens durch Imitation verbessern sich die Fortbewegung und die Geschicklichkeit der menschenähnlichen Maschinen immer mehr. Elon Musk gab auf X bekannt, dass sein Optimus-Prototyp in naher Zukunft 80 Prozent des Tesla-Wertes ausmachen werde. Auf der Tesla-Aktionärsversammlung Anfang November kündigte er den Baubeginn einer Produktionslinie für eine Million Einheiten in Fremont (Kalifornien) an. Google DeepMind hat seiner-

seits Gemini Robotics entwickelt, eine Plattform zur Integration seiner KI-Modelle in Robotersysteme, und das Unternehmen 1X Technologies nimmt Vorbestellungen für seinen Heimroboter NEO entgegen. Die Herausforderung besteht weiterhin darin, Anwendungsgebiete für diese Roboter zu finden. Viele Experten weisen darauf hin, dass Kopf und Beine für die meisten industriellen Anwendungen keinen Vorteil bieten, da spezialisierte Roboter in dieser Hinsicht oft effizienter und kostengünstiger sind.

→ TSLA → GOOG

## RANKING

Die fünf am höchsten verschuldeten Länder (in Dollar, Stand: Oktober 2025)

1. USA  
38'270 Mrd.
2. CHINA  
18'680 Mrd.
3. JAPAN  
9'830 Mrd.
4. GROSSBRITANNIEN  
4'090 Mrd.
5. FRANKREICH  
3'920 Mrd.

Quelle: IMF

Die fünf Unternehmen des S&P 500 mit der höchsten Dividendenrendite (Stand: Oktober 2025)

1. LYONDELLBASELL INDUSTRIES, CHEMIE  
11,5%
2. ALEXANDRIA REAL ESTATE EQUITIES, IMMOBILIEN  
8,4%
3. CONAGRA BRANDS, LEBENSMITTEL  
7,7%
4. VERIZON COMMUNICATIONS, TELEKOMMUNIKATION  
7%
5. PFIZER, PHARMA  
7%

Quelle: U.S. News gemäss S&P

© TANG KE, AFP / ANDRÉ COELHO, KEVSTONE / OCEANPROD, ANDRÉ STOCK



## DAS BILD

### Belém, Proteste vor den Toren der COP30

Wütende Demonstranten, darunter Vertreter indigener Völker, versuchten am 11. November 2025 in der brasilianischen Amazonasmetropole Belém, gewaltsam auf das Gelände der Weltklimakonferenz (COP30) vorzudringen. Sie fordern den Schutz ihrer Gebiete und konkrete Zusagen zur Klimafinanzierung für gefährdete Länder.

## GETRÄNKE

### Mineralwasser: Hersteller setzen auf Edelmarken

Die Mineralwasserindustrie erzielt laut «The Economist» einen Jahresumsatz von 300 Mrd. Dollar und hat dennoch zu kämpfen. Immer mehr Verbraucher sind sich der Umweltschäden bewusst, die durch den Transport von Wasser über grosse Entfernungen entstehen, und wenden sich davon ab. Zudem führt die Klimakrise mit ihren sintflutartigen Regenfällen und Dürreperioden zur Verschmutzung und Austrocknung von Mineralwasserquellen. Im vergangenen Jahr musste Nestlé zwei Millionen Flaschen Perrier,

die mit Fäkalbakterien kontaminiert waren, vernichten. Angesichts dieser Situation haben sich Lebensmittelkonzerne dazu entschieden, ihr Sortiment zu veredeln. Im vergangenen Jahr schuf Nestlé die Luxusmarke Maison Perrier. Das Unternehmen aus Vevey hat sich in den letzten Jahren auch von weniger prestigeträchtigen Marken getrennt. Danone wiederum setzt auf aromatisierte und funktionelle Wässer, insbesondere auf die mit Vitaminen angereicherte Marke Mizone. → NESN → BN



«Wir verstehen, dass Menschen, wenn sie vor dem Einkaufen ins Portemonnaie schauen, feststellen, dass hier noch einiges zu tun ist»

**Kevin Hassett**, Direktor des Nationalen Wirtschaftsrats unter Donald Trump, in einer Erklärung am 13. November im Weissen Haus zur Frustration der amerikanischen Bürger angesichts der hohen Lebensmittelpreise aufgrund von Zöllen

## E-COMMERCE

## Einkaufen mit ChatGPT

PayPal und OpenAI haben eine Vereinbarung getroffen, die es ChatGPT-Nutzern ab 2026 ermöglichen wird, direkt auf der Plattform mit der virtuellen Geldbörse von PayPal einzukaufen. OpenAI möchte die Attraktivität seines Modells für künstliche Intelligenz steigern, indem es seinen 800 Millionen wöchentlichen Usern erlaubt, damit Waren zu finden und zu kaufen, als handele es sich um einen «persönlichen Einkäufer». Das Unternehmen hat kürzlich Partnerschaften mit Etsy, Shopify und Walmart bekannt gegeben. Deren Produkte werden künftig in den Suchergebnissen von ChatGPT erscheinen. → PYPPL

# 325 Millionen

So viele Aufrufe auf Netflix hat der Animationsfilm KPop Demon Hunters erreicht. In dem Streifen kämpft ein weibliches Musiktrio gegen Dämonen, die von einer rivalisierenden Boyband verkörpert werden. Damit ist es die meistgesehene Netflix-Produktion aller Zeiten. Sony befindet sich in Verhandlungen mit der Streaming-Plattform für eine Fortsetzung.



«Jede industrielle Revolution führt zu Veränderungen im sozialen Verhalten... [KI] wird wahrscheinlich die Viertagewoche einführen»

Jensen Huang, CEO von Nvidia

## LOGISTIK

## Leasing-Boom: Kuehne+Nagel investiert in Luftfahrt Dienstleister

Kuehne+Nagel wird die irische Gruppe Eastway Global Forwarding für einen nicht genannten Betrag übernehmen. Mit dieser Transaktion, die bis Ende des Jahres abgeschlossen sein soll, wird der Schweizer Konzern seine Position in der Luftfahrtlogistik stärken. Eastway Global Forwarding liefert Ersatzteile, bietet Bodenreparaturen sowie Lagerdienstleistungen für Fluggesellschaften in 130 Ländern an. Das

Unternehmen erleichtert auch die Zollabfertigung von Waren. Vor allem aber kümmert es sich um den gesamten Lebenszyklus geleaster Flugzeuge. Die weltweite Flugzeugleasingbranche boomt. Laut Global Market Insights wird der Wert dieses Sektors, der 2024 bei 187 Mrd. Dollar lag, bis 2034 voraussichtlich 565 Mrd. Dollar erreichen, was einem jährlichen Wachstum von 11,8 Prozent entspricht. → KNIN



© KUEHNE-NAGEL / HOLCIM / GIVAUDAN



Campulung in Rumänien, Standort des CO<sub>2</sub>-Abscheidungsprojekts von Holcim

CO<sub>2</sub>

## Holcim macht den Zement grüner

Der Holcim-Konzern bereitet sich auf den Bau des ersten gross angelegten Kohlenstoffabscheidungsprojekts Osteuropas vor. Das Projekt wird in Zusammenarbeit mit dem belgischen Konzern Carmeuse in Rumänien umgesetzt und ermöglicht die Abscheidung der Schadstoffe, die von zwei Fabriken in Campulung im Zentrum des Landes ausgestossen werden, einer Zementfabrik (Holcim) und einer Kalkfabrik (Carmeuse). Das CO<sub>2</sub> wird dann über eine neue Pipeline zu einer unterirdischen Speicherstätte transportiert, wo es auf unbestimmte Zeit verbleibt. Dadurch kann Holcim bis 2032 jährlich rund zwei Millionen Tonnen CO<sub>2</sub>-freien Zement produzieren. Das Projekt wird vom Innovationsfonds der Europäischen Union unterstützt, einer mit 2,9 Mrd. Euro dotierten Initiative. Brüssel fördert europaweit insgesamt 61 Vorhaben zur Umsetzung von Technologien mit Netto-null-Emissionen. → HOLN

# -150'000 Tonnen

So gross ist der von der International Copper Study Group für 2026 prognostizierte Rückgang der weltweiten Kupferproduktion. Ursprünglich hatte man einen Überschuss von 209'000 Tonnen erwartet. Der Grund für den vorausgesagten Rückgang sind Unfälle und Betriebsunterbrechungen in Bergwerken in Indonesien, der Demokratischen Republik Kongo und Chile.

## KOSMETIK

## Givaudan setzt auf weisse Biotechnologie

Das Genfer Unternehmen Givaudan hat in Toulouse ein neues Forschungszentrum für weisse Biotechnologie eröffnet. Diese Form der nachhaltigen Produktion nutzt Mikroorganismen wie Bakterien, Hefen oder Pilze, um Moleküle und Inhaltsstoffe für Kosmetika herzustellen. Im Vergleich zu den bestehenden Verfahren auf Basis von Petrochemie und Kohlenwasserstoffen produziert die weisse Biotechnologie weniger Abfall, benötigt weniger Energie und erzeugt biologisch abbaubare Produkte. Der Standort in Toulouse wird



Eröffnung des Givaudan-Forschungszentrums in Toulouse am 15. Oktober.

insbesondere ein Labor für Fermentation und Biokatalysatoren umfassen. → GIVN

## DIE FRAGE

Wie lässt sich die Zunahme und zunehmende Schwere von Cyberangriffen erklären, wie sie Asahi, Jaguar Land Rover und Marks & Spencer in den letzten Monaten erlebt haben?

Immer mehr kriminelle Organisationen erkennen, dass sie auf diese Weise Millionen verdienen können, ohne die Risiken, die mit anderen illegalen Aktivitäten verbunden sind. Das Aufkommen einer Industrie im Dark Web, in der Ransomware «vermietet» wird, hat diesen Sektor zudem für viele Kriminelle geöffnet, die über keine IT-Kenntnisse verfügen. Nur wenige Hundert Hacker in Europa besitzen das nötige Wissen, um solche Software zu entwickeln, aber jeder kann sie gegen Bezahlung erwerben. Hinzu kommen die neuen Möglichkeiten der KI, insbesondere wenn es darum geht, glaubwürdige Skripte zu schreiben, um Opfer zu ködern. Aber die Angriffe sind nicht nur zahlreicher geworden, sie verursachen auch grössere und nachhaltigere Schäden. Die meisten Unternehmen haben ihre gesamte Lieferkette auf einer einzigen elektronischen Plattform integriert. Wenn diese nicht mehr funktioniert, kommt es zu einer abrupten Unterbrechung der Produktion, wie wir bei Jaguar Land Rover gesehen haben. Ebenso hat die Automatisierung einer immer grösseren Anzahl von Prozessen die Unternehmen sehr abhängig von ihrer IT-Infrastruktur gemacht.

Alan Woodward, Experte für IT-Sicherheit an der Universität Surrey, Grossbritannien



«Ich bin viel besorgter als andere... Das Risiko eines starken Rückgangs der US-Aktien ist höher, als es derzeit am Markt zu beobachten ist»

**Jamie Dimon**, CEO von JPMorgan Chase

## DER BÖRSENGANG



Senkrechtstarter von Beta Technologies

### Eine Mrd. Dollar für E-Flugzeug-Hersteller

Der Elektroflugzeugbauer Beta Technologies ist an die New Yorker Börse gegangen, hat eine Mrd. Dollar eingesammelt und zu Handelsbeginn eine Bewertung von 7,4 Mrd. Dollar erreicht. Das 2017 gegründete Unternehmen entwickelt Flugzeuge, die senkrecht oder konventionell starten können, wobei die konventionelle Version laut Angaben des Unternehmens 622 Kilometer zwischen zwei Ladungen zurücklegen kann. Sie eignen sich besonders für den Frachttransport und haben laut BBC eine Kapazi-

tät von 560 Kilogramm. Man könnte sie auch einsetzen, um Verletzte ins Krankenhaus zu bringen, insbesondere in ländlichen Gebieten, oder um Spenderorgane zu transportieren. Das Unternehmen muss jedoch zunächst eine Genehmigung von der amerikanischen Luftfahrtbehörde einholen, ein Prozess, der etwa 30 Monate dauern dürfte. In der Zwischenzeit zehrt das Unternehmen weiter seine Reserven auf: In den ersten zehn Monaten des Jahres beliefen sich die Verluste auf 183,2 Mio. Dollar. → BETA

## GESUNDHEIT

### Taschentücher und Pflaster: eine Milliarden-Hochzeit



Kimberly-Clark, Eigentümer von Kleenex und Huggies, wird für 40 Mrd. Dollar den Kenvue-Konzern übernehmen. Dieser vertreibt unter anderem die Marken Tylenol, Band-Aid, Zyrtec, Aveeno und Benadryl. Durch die Transaktion entsteht ein Gigant im Bereich der

medizinischen Konsumgüter mit einem Gesamtumsatz von 32 Mrd. Dollar pro Jahr. Die Übernahme ist jedoch nicht ohne Risiken. Die Kenvue-Aktie hatte seit Jahresbeginn vor der Ankündigung fast 30 Prozent verloren, nachdem US-Präsident Donald Trump fälschlicherweise die Einnahme von Tylenol während der Schwangerschaft mit Autismus in Verbindung gebracht hatte. Das Unternehmen – es gehörte bis 2023 zu Johnson & Johnson – steht zudem in Grossbritannien unter Druck. Eine Verbrauchergruppe hat dort kürzlich eine Sammelklage eingereicht. Sie wirft Kenvue vor, mit Asbest kontaminiertes Baby-Talcum verkauft zu haben. → KMB → KVUE



«Ich glaube, dass es eines Tages einen Zeitpunkt geben wird, an dem KI ein viel besserer CEO von OpenAI sein wird als ich»

**Sam Altman**, CEO von OpenAI

## ENERGIE

### Afrika: Ölfirmen mit neuen Projekten

Westliche Ölkonzerne verstärken ihre Aktivitäten auf dem afrikanischen Kontinent. Seit 2019 ist die Gesamtproduktion der sechs grossen Unternehmen laut Energy Intelligence zwar um ein Drittel zurückgegangen. Drei von ihnen haben jedoch begonnen, in neue Märkte zu investieren. TotalEnergies plant Bohrungen vor der Küste Mosambiks, ebenso wie das italienische Unternehmen ENI. Der französische Konzern hat ausserdem Förderprojekte 300 Kilometer vor der Küste Namibias lanciert und plant den Bau einer Pipeline, um das schwarze Gold aus Uganda zum Hafen von Tanga in Tansania zu transportieren. Das amerikanische Unternehmen ExxonMobil interessiert sich seinerseits für Mosambik und Angola. Zusammen hoffen sie, in der Spitze 903'000 Barrel Öl pro Tag fördern zu können. → TTE → ENI → XOM



Ein ruandischer Polizist (rechts) und ein ruandischer Soldat schützen ein Gelände von TotalEnergies in der Provinz Cabo Delgado, Mosambik (29. September 2022).

# be inspired

Davidoff  
CIGARETTES



Rauchen ist tödlich - hören Sie jetzt auf  
Fumer tue - Arrêtez maintenant  
Il fumo uccide - smetti subito

Rauchen ist tödlich - hören Sie jetzt auf  
Fumer tue - Arrêtez maintenant  
Il fumo uccide - smetti subito

Rauchen ist tödlich - hören Sie jetzt auf  
Fumer tue - Arrêtez maintenant  
Il fumo uccide - smetti subito

Rauchen ist tödlich - hören Sie jetzt auf. Fumer tue - Arrêtez maintenant. Il fumo uccide - smetti subito.



Illustration des Segelkreuzfahrtschiffs, das ab Sommer 2026 von LVMH und Accor betrieben wird

#### REICHTUM

### Züge, Jachten, Strandclubs: Luxuserlebnisse gefragt

Wohlhabende Verbraucher wenden sich nach und nach von Luxusprodukten ab, deren Umsatz laut Bain bis 2025 um 2 Prozent zurückgehen dürfte, und bevorzugen stattdessen Erlebnisse. Laut McKinsey dürfte die High-End-Hotellerie bis 2028 einen Umsatz von 390 Mrd. Dollar erzielen, gegenüber 239 Mrd. Dollar im Jahr 2023. Mehrere Luxusmarken wollen sich einen Teil des Kuchens sichern. LVMH hatte bereits 2019 einen Luxus-Schlafwagenzug in Grossbritannien gekauft und wird im kommenden Sommer in Frankreich in Zusammenarbeit mit Accor das grösste Luxus-Segelschiff der Welt mit 54 Suiten vom Stapel lassen. Bulgari und Armani betreiben ihrerseits 5-Sterne-Hotels, während Dolce & Gabbana und Burberry ihren Namen an Strandclubs verliehen haben.

**400  
MRD.**

Dies ist laut Morgan Stanley der geschätzte Dollarbetrag, den grosse Technologieunternehmen im Jahr 2025 für KI-Infrastrukturen ausgeben werden.

**28,6  
MRD.**

Diese Dollarsumme wird der Verkauf von alkoholfreiem oder alkoholarmem Bier im Jahr 2025 einbringen, was laut Euromonitor einem Anstieg von 11 Prozent gegenüber 2024 entspricht. Der besonders in der Generation Z verbreitete Trend zur Abstinenz kommt insbesondere den Marken Athletic Brewing, Heineken 0.0, Guinness 0.0, Peroni Nastro Azzurro 0.0, Corona Cero und Beck's Blue zugute.

#### DER FLOP

### Staubsauger Roomba hat sich verirrt

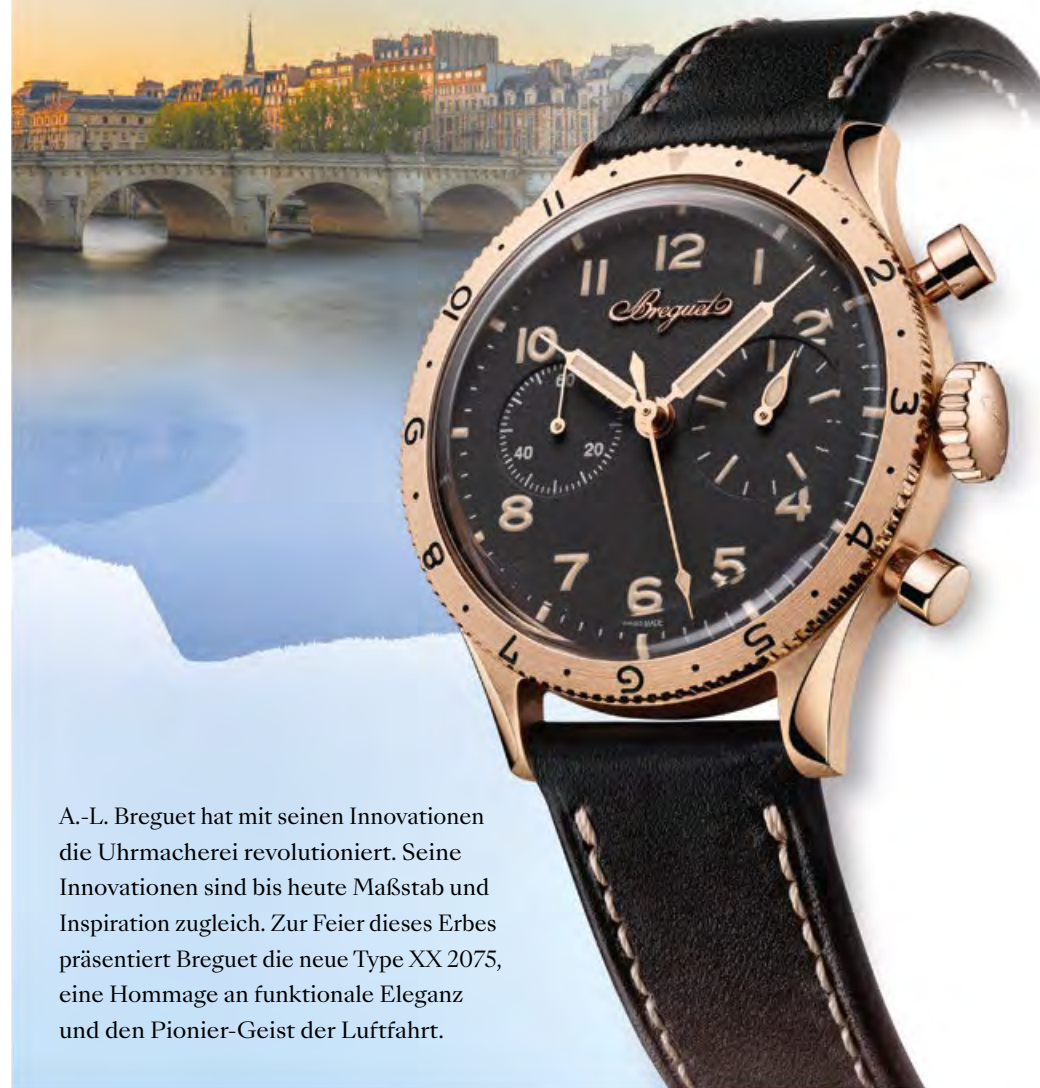
Mit der Markteinführung des autonomen Staubsaugers Roomba im Jahr 2002 wurde das amerikanische Unternehmen iRobot zum Pionier dieser Art von Haushaltsgeräten. Im Laufe der Jahre verlor es jedoch allmählich seine Vorherrschaft auf diesem Markt. Es beging einen grundlegenden Fehler, indem es auf eine Navigationstechnologie setzte, die auf dem Einsatz von Kameras basierte. Als seine chinesischen Konkurrenten begannen, Staubsauger auf den Markt zu bringen, die sich mithilfe von Lichtstrahlen orientieren (Lidar-Technologie), waren die iRobot-Geräte schnell veraltet. Sie boten ausserdem weniger Funktionen, wie etwa die Selbstreinigungsfunktion, und waren teurer. Der Markt wird heute von den Konkurrenten von iRobot dominiert, darunter Roborock, Dreame und Ecovacs. Da sich kein Käufer fand, gab das US-Unternehmen Anfang November bekannt, dass es kurz vor der Insolvenz stehe.



© ACCOR / ONEMUS, ISTOCK

# Crafting emotions for 250 years

One invention at a time



**BREGUET**

250 YEARS

A.-L. Breguet hat mit seinen Innovationen die Uhrmacherei revolutioniert. Seine Innovationen sind bis heute Maßstab und Inspiration zugleich. Zur Feier dieses Erbes präsentiert Breguet die neue Type XX 2075, eine Hommage an funktionale Eleganz und den Pionier-Geist der Luftfahrt.



# «Mit positiven Signalen kann die Schweiz ihre Führungsrolle zurückgewinnen»



## Kenner des Ökosystems

Claudio Tessone ist Professor für Blockchain und Distributed Ledger Technologies am Departement für Informatik der Universität Zürich. Der ausgebildete Physiker promovierte an der ETH Zürich über komplexe sozioökonomische Systeme. Er ist Mitbegründer und Präsident des UZH Blockchain Centers, der grössten akademischen Initiative der Schweiz im Bereich Blockchain, in der Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftler verschiedener Fakultäten (Informatik, Wirtschaft, Recht, Sozialwissenschaften) forschen, lehren und den Dialog mit Politik und Wirtschaft suchen.

← Claudio Tessone, fotografiert in der Universität Zürich (2024)

## Zum Hintergrund

Manchmal wird vergessen, dass die Schweiz eine Vorreiterrolle beim Aufschwung der Kryptowährungen gespielt hat. Bereits 2013 hat Zug die ersten Stiftungen und Start-ups der Branche angezogen. Die Gründung der Ethereum-Stiftung im folgenden Jahr beschleunigte diese Entwicklung und machte den Begriff «Crypto Valley» populär. Es entstand ein komplettes Ökosystem aus Stiftungen, Start-ups, Spezialbanken und Anwaltskanzleien.

Diese Expansion setzt sich bis heute fort, allerdings in geringem Tempo. Die Zahl der Unternehmen im Bereich Kryptowährungen in der Schweiz und Liechtenstein stieg im letzten Jahr um 14 Prozent (auf insgesamt 1'749 Unternehmen), während das Wachstum zwischen 2020 und 2022 bei über 30 Prozent pro Jahr lag. Unterdessen gibt es immer mehr Innovation und auch die Akzeptanz auf internationaler Ebene hat zugenommen. Insbe-

sondere Singapur, Hongkong und Dubai verstärken ihre Initiativen. Und die USA haben 2025 ein sehr günstiges Umfeld für Kryptowährungen geschaffen. Der im Juli unterzeichnete Genius Act legt beispielsweise einen ersten bundesweiten Rahmen für Zahlungen in Stablecoins fest.

Vor diesem Hintergrund hat sich die Debatte über die Regulierung in der Schweiz verschärft. Im Mai veröffentlichten drei Verbände – Swiss Blockchain Federation, Crypto Valley Association und Bitcoin Association Switzerland – ein 12-Punkte-Manifest, in dem sie einen innovationsorientierteren Ansatz forderten. Am 22. Oktober eröffnete der Bundesrat eine Vernehmlassung zur Revision des Finanzinstitutsgesetzes (FINIG), um die Rahmenbedingungen für innovative Finanztechnologien, insbesondere Stablecoins, zu verbessern. Die Vernehmlassung soll am 6. Februar abgeschlossen sein.

**Claudio Tessone leitet das UZH Blockchain Center an der Universität Zürich. Er beobachtet eine beunruhigende Entwicklung: Die Schweiz, einst Pionierin in den 2010er-Jahren, verliert ausgerechnet dann an Schwung, wenn andere Regionen der Welt im Bereich der Krypto-Assets an Fahrt zulegen. Seine Diagnose? Es fehle an einem expliziten politischen Willen.**

LUDOVIC CHAPPEX

**Die Schweiz hat sich einen Ruf als Drehscheibe für Akteure im Bereich Kryptowährungen erarbeitet. Seit Monaten mehren sich jedoch kritische Stimmen, die von einem Rückstand sprechen. Was ist wirklich dran an diesen Vorwürfen?**

Zweifellos stand die Schweiz vor mehr als zehn Jahren als erster grosser Finanzplatz Blockchain

und Krypto-Assets wirklich offen gegenüber. Hier hat sich ein komplettes Ökosystem entwickelt. In den letzten Jahren hat sich das Tempo jedoch deutlich verlangsamt. Die Zahl der neuen Lizenzen ist zurückgegangen, einige Aktivitäten wurden sogar ganz eingestellt. Das Problem ist, dass diese Verlangsamung zum ungünstigsten Zeitpunkt kommt, da anderswo

auf der Welt die Anerkennung von Finanzinstrumenten, die auf der Blockchain basieren, rasch voranschreitet. Gerade jetzt wäre es wichtig, unseren Schwung beizubehalten.

### Was hat sich atmosphärisch hierzulande verändert?

Was wir beobachten, ist eine Art diffuse politische Abkühlung, ein Rückgang der expliziten Unterstützung. Ich erinnere mich an eine Podiumsdiskussion, an der ich Anfang 2024 am Weltwirtschaftsforum in Davos teilgenommen habe. Die Haltung gegenüber der Schweizer Führungsrolle war bereits eher defensiv, man hatte das Gefühl, dass sich die Bandbreite der Optionen verengte. Ein

© JAS SCHMID

Jahr später habe ich den Eindruck, dass sich die Lage noch weiter verfestigt hat. Ich höre regelmässig von Projektverantwortlichen, dass ihre Initiativen in der Schweiz nicht umgesetzt werden, dass sie schliesslich aufgeben und ihr Glück anderswo suchen. Sie können nicht unbegrenzt darauf warten, dass sich die Stimmung hier ändert. Das ist wirklich schade. Die Finma (die Schweizer Finanzmarktaufsichtsbehörde, Anm. d. Red.) ihrerseits hat weiterhin ein offenes Ohr für die Interessengruppen. Aber einige ihrer Äusserungen, etwa zum Thema Staking, wurden von der Branche missverstanden. Dort fragt man sich, ob die aktuelle Situation für eine Weiterentwicklung günstig ist.

### Wie beurteilen Sie die Position der Schweiz zwischen den USA einerseits, die immer mehr Förderinitiativen ergreifen, und andererseits Europa mit seiner Verordnung über Märkte für Krypto-Assets (MiCA)?

MiCA sorgt für eine Harmonisierung auf europäischer Ebene, allerdings zu einem Preis, der manchmal so hoch ist, dass er unbeabsichtigt die Innovation bremsen kann. Die historische Stärke der Schweiz liegt in ihrem flexiblen und pragmatischen Ansatz: regulieren, ohne zu ersticken, Vorhersehbarkeit bieten und Anwendungsfälle auf natürliche Weise entstehen lassen. Meiner bescheidenen Meinung nach sollten wir diesen Weg weiterge-

hen – verständlich und einladend bleiben –, anstatt einen zu starren Rahmen nachzuahmen. Zumal die Vereinigten Staaten, die in diesen Fragen lange Zeit inkonsequent waren, derzeit einen viel strukturierteren Rahmen schaffen und aktiv versuchen, diese Aktivitäten an sich zu binden.

### Wohin wenden sich Projekte, die sich vor fünf oder sieben Jahren noch für Zug entschieden hätten?

Man hört immer mehr von Dubai, Singapur und Hongkong. Und das nicht, weil die Unternehmer ihre Compliance-Standards senken wollen, sondern einfach, weil sie erkennen, dass dort jetzt die Musik spielt. →

# Insights aus der Kryptowelt

## Ist die Vernehmlassung zur Anpassung der Gesetzeslage eine gute Nachricht?

Ja, vorausgesetzt, wir behalten den pragmatischen Ansatz bei, der unsere Stärke ausmacht. Die offene Vernehmlassung zur Anpassung des Rechtsrahmens ist ein Schritt in die richtige Richtung. Das Ziel ist nicht, zu sagen: «Kommt alle ohne Kontrolle», sondern zu bekräftigen, dass die Schweiz diesen Sektor willkommen heisst, wenn er angemessen reguliert ist. Wir müssen diese Unklarheit beseitigen.

## «Blockchain ist nicht nur ein Risiko, sondern eine Chance, die es zu nutzen gilt»

### Sind Stablecoins in Schweizer Franken wirklich sinnvoll, wenn der Markt bereits weitgehend vom Dollar dominiert wird?

Stablecoins bieten schnelle und kostengünstige Überweisungen mit einem stabilen Wert in Blockchain-Ökosystemen. Der Markt wird tatsächlich vom Dollar dominiert, was seine zentrale Position weiter stärkt. Aber ein gut konzipierter Stablecoin in Schweizer Franken macht durchaus Sinn: Der Franken gilt als sicherer Hafen. Es geht nicht um riesige Volumina, sondern darum, einen ausreichenden Umlauf zu schaffen, der durch einen klaren Rechtsrahmen unterstützt wird, der die Verwendung fördert. Es gibt bereits Initiativen – ich denke an den Frankencoin –, aber sie würden von einem klareren und interoperablen Umfeld profitieren.

### Was wären die Prioritäten, um die Schweiz wieder in eine starke Position zu bringen?

Ich würde es so zusammenfassen: Signale. Die Schweiz ist in vielerlei Hinsicht bereits weltweit führend. Sie verfügt nach wie vor über

aussergewöhnliche Vorteile: eine bemerkenswerte Talentdichte, die Nähe der verschiedenen Akteure und die Qualität ihres Finanzsystems. Aber diese Vorteile müssen durch klare und kohärente Signale wieder aktiviert werden. Wir müssen deutlich machen, dass wir wollen, dass diese Aktivität in der Schweiz floriert, natürlich in regulierter Form. Eine einfache Botschaft wie diese kann die Erwartungen des Marktes radikal verändern. Dann muss der Impuls vom Ökosystem selbst kommen.

Die etablierten Akteure und Start-ups sollten hier weiter aufbauen, anstatt sich der Versuchung eines Umzugs hinzugeben. Schliesslich sollte die traditionelle Finanzwelt aufhören, die Blockchain

als reine Spekulationskuriosität zu betrachten. Man muss sie als das sehen, was sie ist: ein Feld voller Möglichkeiten für neue Modelle. Sie ist nicht nur ein Risiko, das es einzudämmen gilt, sondern eine Chance, die es zu nutzen gilt.

### Inwiefern kann die Blockchain unser Wirtschaftssystem tiefgreifend verändern?

Es ist wichtig zu verstehen, dass die Blockchain nicht nur eine Zahlungstechnologie ist. Sie ist ein komplexes Gebilde aus Governance und wirtschaftlichen Anreizen, das unsere ökonomischen und sozialen Interaktionen grundlegend verändern kann. Das Potenzial ist immens, sowohl in Bezug auf das Volumen der Vermögenswerte als auch bezüglich neuer Geschäftsmodelle. Und wir stehen erst am Anfang der Entwicklung. Es wird noch Jahre dauern, bis ihr volles Potenzial ausgeschöpft ist. Aber jetzt ist das Fenster offen, um die Initiative zu ergreifen. Mit klaren Regeln und positiven Signalen kann die Schweiz ihre Führungsposition wieder zurückgewinnen. ▲

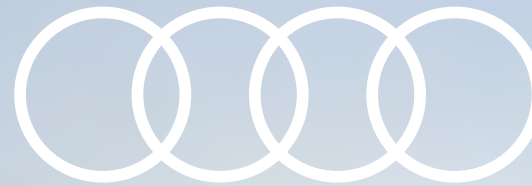
## Express

### Kryptofreundlicher Fed-Chef in Sicht?

Kevin Hassett, ein Vertrauter von Donald Trump und Direktor des National Economic Council (NEC), gilt laut einem Bloomberg-Bericht als einer der Favoriten für die Nachfolge von Jerome Powell als Vorsitzender der US-Notenbank im Mai 2026. Der begeisterte Verfechter von Steuersenkungen, der derzeit die Arbeitsgruppe für digitale Vermögenswerte leitet, ist bekannt für seine positive Haltung gegenüber dem Krypto-Ökosystem. Er könnte insbesondere eine lockerere Geldpolitik befürworten. In einem Interview mit Fox News bestätigte Hassett, dass er den Fed-Vorsitz übernehmen würde, sollte Donald Trump ihn darum bitten. Die Entscheidung könnte noch vor Jahresende fallen, muss dann aber vom Bankenausschuss des Senats geprüft und anschliessend dem mehrheitlich republikanischen Senat zur Abstimmung vorgelegt werden.

### Tether konkurriert mit Zentralbanken

Der Stablecoin-Riese Tether, Emittent des USDT, verfügt mittlerweile über rund 116 Tonnen physisches Gold – eine Menge, die mit den Goldreserven der Zentralbanken Ungarns oder Griechenlands vergleichbar ist. Nach Angaben der Investmentbank Jefferies hat Tether allein im dritten Quartal 2025 26 Tonnen des Metalls angehäuft, was fast 2 Prozent der weltweiten Goldnachfrage und 12 Prozent der Käufe aller Zentralbanken in diesem Zeitraum entspricht. Der grösste Teil dieses Goldes (104 Tonnen) dient zur Absicherung des USDT, dessen Kapitalisierung 184 Mrd. Dollar erreicht. Tether hat ausserdem mehr als 300 Mio. Dollar in Edelmetallproduzenten investiert. Diese Strategie zielt darauf ab, die eigenen Reserven, die traditionell aus US-Staatsanleihen bestehen, zu diversifizieren.



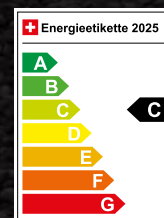
## Steigen Sie ein in die Audi Business Class

Als KMU profitieren Sie bei Audi von Sonderkonditionen auf das gesamte Modellangebot.

### Audi Q6 SUV e-tron performance ab CHF 529.– / Monat

inkl. 14,3% KMU-Preisvorteil

Weitere attraktive Angebote für KMU



Audi Q6 e-tron performance, 225 kW, 16,7 kWh/100 km, 0 g CO<sub>2</sub>/km, Kat. B. Regulärer Preis CHF 79 900.–, abzüglich KMU-Preisvorteil CHF 11 410.– (bestehend aus Premium-Bonus CHF 2630.– und EnterprisePlus-Nachlass CHF 8780.–), Gesamtnachlass 14,3%, Barkaufpreis CHF 68 490.–. Effektiver Jahreszins Leasing: 0,99%, Laufzeit: 48 Monate (10 000 km/Jahr), Sonderzahlung: CHF 17 125.–. Leasingrate: CHF 529.–/Mt., exkl. obligatorischer Vollkaskoversicherung. Abgebildet: Audi Q6 e-tron performance, 225 kW, 18,7 kWh/100 km, 0 g CO<sub>2</sub>/km, Kat. C. Plasmablau Metallic, Volllackierung, Exterieur S line, Exterieurpaket schwarz, Räder Audi Sport, 5-Y-Speichen-Dynamik, schwarz metallic, glanzgedreht, 9,0 J | 10,0 J × 21, Reifen 255/45 | 285/40 R21, Panorama Glasdach. Regulärer Preis CHF 90 310.–, abzüglich KMU-Preisvorteil CHF 12 910.– (bestehend aus Premium-Bonus CHF 2980.– und EnterprisePlus-Nachlass CHF 9930.–), Gesamtnachlass 14,3%, Barkaufpreis CHF 77 400.–, Sonderzahlung: CHF 19 350.–. Leasingrate: CHF 589.–/Mt. Die Kreditvergabe ist verboten, falls sie zur Überschuldung des Konsumenten führt. Finanzierung über die AMAG Leasing AG. Aktion gültig für Vertragsabschlüsse bis 1. 10. bis 27. 12. 2025 oder bis auf Widerruf. Änderungen vorbehalten. Gültig für alle durch die AMAG Import AG importierten Fahrzeuge. Unverbindliche Preisempfehlungen der Importeurin AMAG Import AG. EnterprisePlus: gewerbliches Angebot, nur mit Eintrag im Handelsregister und Zulassung auf Firma.

## INTERVIEW

# «Panikverkäufe sind nie eine gute Anlagestrategie»

**Dirk Klee, CEO von BlackRock Schweiz, hat «Swissquote Magazine» Mitte November ein Interview gegeben – zu einem Zeitpunkt, als Bitcoin im freien Fall war und die Märkte wegen des Platzens einer möglichen KI-Blase besonders volatil reagierten.** BERTRAND BEAUTÉ

**A**ls weltweit grösster Vermögensverwalter mit einem Anlagevolumen von mehr als zwölf Bio. Dollar ist der amerikanische Finanzriesen BlackRock auch in der Schweiz präsent. CEO Dirk Klee empfing «Swissquote Magazine» in den Räumlichkeiten des Unternehmens in Zürich – in der prestigeträchtigen Bahnhofstrasse 39. Im Interview zog er Bilanz nach einem besonders turbulenten Börsenjahr.

**Die Märkte waren in diesem Jahr sehr volatil. Welchen Rat geben Sie Anlegern in dieser Zeit der Unsicherheit?**

Wir empfehlen ihnen, sich nicht auf kurzfristige Schwankungen zu konzentrieren, sondern vielmehr nach langfristigen Anlagemöglichkeiten Ausschau zu halten. Das Jahr 2025 ist ein sehr gutes Beispiel für die Relevanz dieser Sichtweise. Diejenigen, die nach Donald Trumps sogenann-

tem Liberation Day überreagiert und alle ihre Vermögenswerte verkauft haben, haben viel Geld verloren. Denn der Markt liegt heute 10 Prozent höher als vor diesem Ereignis. Ein «Panic Exit» ist nie eine gute Anlagestrategie.

**«KI wird im nächsten Jahr und darüber hinaus weiter an Bedeutung gewinnen»**

**Man kann aber auch Rückgänge vorhersehen, insbesondere das Platzen einer potenziellen Blase im Bereich der künstlichen Intelligenz...**

Derzeit wird viel darüber diskutiert, ob es eine KI-Blase gibt oder nicht. Aber selbst wenn der Markt um 10 Prozent oder sogar 20 Prozent korrigieren sollte, wird dies den langfristigen Trend

nicht ändern. Abgesehen von kurzfristigen Marktschwankungen wird KI im nächsten Jahr und darüber hinaus weiter an Bedeutung gewinnen.

**Europa bleibt weit hinter den USA zurück. Rechnen Sie mit einer Aufholjagd der europäischen Aktien?**

Wenn man sich die Bewertung der Märkte ansieht, stellt man tatsächlich fest, dass Europa hinterherhinkt. Man könnte also in den

nächsten Jahren mit einer Neugewichtung rechnen. Aber wo liegt das Wachstum? Es liegt in den Unternehmen des Technologiesektors. Europa verfügt jedoch nur über sehr wenige Unternehmen dieser Art. In diesem Bereich sind wir nach wie vor stark von amerikanischen Unternehmen abhängig. Es wird also vielleicht eine leichte Anglei-

chung geben, aber das Wachstum findet eindeutig auf der anderen Seite des Atlantiks statt. Ich hoffe, dass es in Zukunft mehr auf KI spezialisierte Unternehmen geben wird, in die man in Europa investieren kann. Aber derzeit ist das nicht der Fall.

**Gibt es also keine Investitionsmöglichkeiten auf dem alten Kontinent?**

Doch, man muss nur selektiv vorgehen. Kurzfristig bieten sich Finanz- und Industrierwerte sowie Versorgungsunternehmen an, die sich in diesem Jahr gut entwickelt haben. Langfristig sehen wir Chancen in Wachstumsbranchen wie

Infrastruktur, insbesondere im Zusammenhang mit KI und Verteidigung, einem Bereich, in den

Europa seit Jahren zu wenig investiert hat. Wir haben in diesem Jahr einen ETF für europäische Verteidigungswerte aufgelegt. Damit haben wir auf eine starke Nachfrage unserer Kunden reagiert.

**Ein Jahr nach den USA haben Sie im März dieses Jahres auch in Europa einen Bitcoin-ETF (iShares Bitcoin) auf den Markt gebracht. Warum investieren Sie in den Kryptowährungssektor, während andere Finanzakteure sich lieber heraushalten?**

Der iShares Bitcoin ETF hatte den besten Start in der Geschichte der BlackRock-ETFs. Der Grund? Viele Menschen, die in Bitcoin investieren möchten, wollen keine Wallet auf der Blockchain besitzen. Sie möchten lieber über eine anerkannte und sichere Institution handeln. Abgesehen von der Kundennachfrage haben wir dieses Produkt deshalb auf den Markt gebracht, weil wir der Meinung sind, dass sich Bitcoin zu einem ausgereiften Vermögenswert entwickelt hat, der von institutionellen Akteuren zunehmend geschätzt wird und neben traditionellen Vermögenswerten für Diversifizierung in Portfolios sorgt. →

## Dirk Klee – coming home

Der Jurist Dirk Klee hat seinen Masterabschluss in Rechtswissenschaften an der London School of Economics (LL.M.) gemacht und an der Universität Mainz promoviert (Dr. jur.). Seit Oktober 2024 leitet er die Schweizer Niederlassung von BlackRock. Von 2008 bis 2013 arbeitete er bereits bei dem Unternehmen als Geschäftsführer für Deutschland. Dazwischen war er Mitglied des Verwaltungsrats der VP Bank und Geschäftsführer von Bitcoin Suisse (2022 bis 2024). Während seiner mehr als 25-jährigen Karriere im Finanzwesen war Dirk Klee auch bei Barclays, UBS und Pimco tätig.



**Bitcoin bleibt allerdings sehr volatil. Zwischen dem 21. Oktober und dem 21. November hat es 25 Prozent seines Wertes verloren. Was denken Sie über diejenigen, die aus diesem Grund keine Investitionen in diese Kryptowährung tätigen?**

Die Volatilität von Bitcoin hat in den letzten Jahren deutlich abgenommen, was die Tragweite dieses Arguments mindert. Tatsächlich hat sich die Marktstruktur verändert. Bitcoin ist heute weniger spekulativ, da professionelle Anleger es eher halten als verkaufen.

## «Ein ausgewogenes und diversifiziertes Portfolio sollte zu 1 bis 2 Prozent aus Bitcoin bestehen»

Wir sind der Meinung, dass ein ausgewogenes und diversifiziertes Portfolio zu 1 bis 2 Prozent aus Bitcoin bestehen sollte. Die aktuelle Volatilität von Bitcoin ändert nichts an unserer Einschätzung.

**Beabsichtigen Sie, Ihr ETF-Portfolio auf andere Kryptowährungen auszuweiten?**

In den Vereinigten Staaten hat BlackRock bereits einen ETF auf Ether aufgelegt. Generell beobachten wir alle Kryptowährungen kontinuierlich mit Interesse. Bitcoin ist bei weitem die ausgereifteste unter ihnen. Wir betrachten andere Krypto-

währungen, sobald sie ebenfalls etablierter werden.

**Die jüngste Studie «People & Money 2025», die YouGov für BlackRock durchgeführt und im November veröffentlicht hat, zeigt, dass ETFs in Europa ein rasantes Wachstum verzeichnen. Wie erklären Sie sich dieses Phänomen?**

ETFs sind die grösste Innovation in der Finanzwelt der letzten 15 Jahre. Sie erleichtern den Menschen das Investieren. In der Schweiz investieren mehr als eine Million Menschen über einen

ETF, doppelt so viele wie im Jahr 2022.

Dieses Wachstum ist vor allem auf Investorinnen zurückzuführen, die diese Anlageform anders als Männer bevorzugen. Die Hauptgründe, warum sich Schweizer Anleger für ETFs entscheiden,

sind Diversifizierung, niedrige Kosten und Einfachheit. Und das ist noch nicht alles. Die Popularität von ETFs steigt in Europa exponentiell an. Die Studie «People & Money» prognostiziert für die nächsten zwölf Monate 8,7 Millionen neue ETF-Anleger in Europa, was einem Anstieg von 27 Prozent gegenüber der aktuellen Situation entspricht und die Zahl von 32,8 Millionen auf 41,5 Millionen erhöht.

**Ob über ETFs oder andere Instrumente: Was sind die Gründe, warum immer mehr Menschen ihr Geld investieren?**

Laut der YouGov-Studie sind

39 Prozent der Befragten der Meinung, dass Investitionen effektiver sind als Sparen, um ihr Geld zu vermehren. Und sie haben Recht: Angesichts der Inflation und der niedrigen Zinsen ist es keine konservative Entscheidung mehr, sich aus dem Markt herauszuhalten. Das bedeutet einfach nur, Geld zu verlieren. Unter den weiteren Gründen geben 32 Prozent der Befragten an, mit dem Investieren begonnen zu haben, um ihre finanzielle Zukunft besser zu kontrollieren. Darüber hinaus nennen 30 Prozent der Schweizer Investoren die Angst, eine Gelegenheit zu verpassen, als Motivation.

**Sehen Sie weitere Innovationen wie ETFs, die sich in Zukunft in der Finanzwelt entwickeln könnten?**

Derzeit dreht sich Innovation vor allem um künstliche Intelligenz, die von den Akteuren der Finanzwelt sehr schnell angenommen wird. Die Aladdin-Plattform von BlackRock integriert beispielsweise KI-basierte Tools, die unseren Kunden helfen, Daten zu verarbeiten, Risiken zu analysieren und so ihre Portfolios besser zu verwalten.

Langfristig denke ich, dass immer mehr Finanzanlagen auf die Blockchain migrieren werden. Diese Tokenisierung der Finanzwelt wird zu mehr Effizienz führen. Wir prüfen derzeit diese Möglichkeit. BlackRock ist nicht nur eine Vermögensverwaltungsgesellschaft, sondern auch ein Technologieunternehmen! ♣



# DS AUTOMOBILES

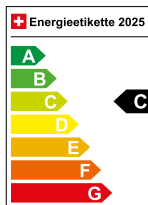


# N°8

749 KM ELEKTRISCHE REICHWEITE  
AUCH ALS 4X4 MIT 350 PS

DS SERENITY  
BIS ZU 8 JAHRE  
PREMIUM GARANTIE

Die Premium-Garantie DS Serenity 8 Jahre erweitert die Herstellergarantie (3 Jahre / 100'000 km) kostenlos bei lückenloser Durchführung der Wartungen im offiziellen DS Händlernetz gemäss Wartungsplan bis zu 8 Jahren oder 160'000 km, je nachdem, was zuerst eintritt. Gültig für alle ab dem 16.09.2025 in der Schweiz neu verkauften vollelektrischen DS Fahrzeuge (BEV, exkl. DS 3) mit Wartungsnachweis gemäss den Vorgaben des offiziellen DS Händlernetzes. DS N°8 245 PS Long Range, durchschnittlicher Verbrauch gesamt 19.6 kWh/100 km; CO<sub>2</sub>-Emissionen 0 g/km; Treibstoffverbrauchskategorie C. Reichweite gemäss WLTP. Maximale Reichweite abhängig von diversen Faktoren, insbesondere: persönlicher Fahrstil, Streckenbeschaffenheit, Aussentemperatur, Heizung/Klimatisierung, Vortemperatur und Fahrzeug-Ausstattung. Die vollständigen Bedingungen finden Sie unter dsautomobiles.ch.



28

Infografik:  
Verrückte  
Gaming-Welt

30

Konsolen: Das  
Spiel ist noch  
nicht aus!

34

Aufstand der  
Indie-Studios

39

Netflix – bald  
auch Gigant bei  
Videospiele?

40

Mobile Games:  
Die fetten Jahre  
sind vorbei

44

11 Unternehmen  
aus der Gaming-  
Branche

D O S S I E R

# Big Bang in der Gaming- Branche

Zwischen sozialer Krise und spektakulären Übernahmen versucht sich der Sektor für Videospiele neu zu erfinden – und schafft damit Investitionsmöglichkeiten.

BERTRAND BEAUTÉ

**E**ine Quizfrage: Was ist der teuerste Film aller Zeiten? Auch wenn sich nicht alle Quellen einig sind, so dürfte die richtige Antwort lauten: Star Wars: The Rise of Skywalker von J. J. Abrams aus dem Jahr 2019. Dessen Budget wird auf rund 500 Mio. Dollar geschätzt. Diese Summe ist zwar beeindruckend, liegt aber immer noch unter den Beträgen, die in die Produktion vieler Videospiele investiert werden. Die qualitativ hochwertigsten Titel, die Triple-A-Spiele, überschreiten bei den Produktionskosten regelmässig die Marke von einer halben Mrd. Dollar. Derzeit

hält Red Dead Redemption 2 von Rockstar Games Platz eins unter den teuersten Videospiele aller Zeiten. Die Kosten für die Entwicklung einschliesslich des Marketings werden auf 800 Mio. Dollar geschätzt. Dieser Rekord wird nächstes Jahr mit der Veröffentlichung des mit Spannung erwarteten Grand Theft Auto VI gebrochen werden, die nun, nach mehreren Verschiebungen, für den 19. November 2026 angekündigt wurde. Die Produktionskosten sollen zwischen einer und zwei Mrd. Dollar liegen. Mit diesem noch nie dagewesenen Betrag wird GTA VI zum teuersten Unterhaltungsprodukt in der Geschichte und verdeutlicht die besondere Schlagkraft der Videospielehersteller im Vergleich zur Filmindustrie. →

© CAROLINE FISCHER, MIDJOURNEY



Die Spieleindustrie kann sich solche Investitionen leisten, weil sie grosses Gewicht hat, sehr grosses sogar. Laut einem Bericht der Boston Consulting Group (BCG) erzielte der weltweite Videospiegelmarkt 2024 einen Umsatz von 221 Mrd. Dollar, mehr als die Film- und die Musikindustrie zusammen (s. Infografik S. 28). Doch es gibt ein «Aber». Nach Jahren mit zweistelligen Wachstumsraten (+13 Prozent pro Jahr im Durchschnitt zwischen 2017 und 2021) stagniert der Sektor inzwischen beinahe (+1 Prozent pro Jahr zwischen 2021 und 2023), während die Entwicklungskosten weiterhin rasant in die Höhe

schnellen. Nach Schätzungen von BCG dürften diese zwischen 2022 und 2028 für Triple-A-Spiele um 8 Prozent pro Jahr steigen, also stärker als das erwartete Umsatzwachstum bei Konsolenspielen (+3 Prozent).

Was ist der Grund für diese Verlangsamung? «Während der Pandemie erlebte die Videospielebranche ein hyperdynamisches Wachstum. Viele Menschen haben sich entsprechend ausgestattet, und die Verkaufszahlen für Spiele gingen in die Höhe», sagt Otmane Jai, Investment-Chef beim Family Office MJ & Cie. «Jetzt, da der Covid-Wahn vorbei

ist, kehrt die Branche wieder auf den Boden der Tatsachen zurück.» Diese Meinung teilt auch Stéphane Rappeneau, Mitbegründer des Studios Weird Loop und Professor für Videospieleökonomie an der Sorbonne Universität: «Während der Pandemie wurde der Finanzwelt bewusst, dass alle spielten und dass dieser Sektor eine gute Investition sein könnte. Infolgedessen floss Kapital in diese Branche, was dazu führte, dass zahlreiche Studios gegründet wurden und das Angebot explodierte.» Kurz vor der Pandemie veröffentlichte beispielsweise die Plattform Steam, die PC-Spiele online

© ROCKSTAR GAMES

← Fans müssen sich noch etwas gedulden. Der Release von GTA VI, ursprünglich für Mai 2026 geplant, wurde auf November verschoben. Diese zweite Verzögerung sorgt für Frustration bei den Spielern und Besorgnis bei den Investoren.

vertreibt, etwa 8'000 neue Spiele pro Jahr (in den Jahren 2018 und 2019). Diese Zahl explodierte in den folgenden Jahren und lag 2024 bei 18'583. «Während der Pandemie stürzten sich die Studios darauf, neue Spiele zu entwickeln. Dies führte zu einer Sättigung des Marktes», bestätigt Walid Azar Atallah, Senior Portfoliomanager bei Thematics Asset Management. Mehr verfügbare Spiele bedeuten jedoch auch weniger Einnahmen pro Titel und mehr kommerzielle Misserfolge.

## «Während der Pandemie stürzten sich die Studios darauf, neue Spiele zu entwickeln. Dies führte zu einer Sättigung des Marktes»

Walid Azar Atallah, Senior Portfoliomanager bei Thematics Asset Management

Das von Firewalk Studios – einer Tochtergesellschaft von Sony – entwickelte Spiel Concord wird als eines der Symbole für das Ende der Euphorie in Erinnerung bleiben. Die Entwicklung dieses ambitionierten Ego-Shooters war langwierig und kostspielig: Sie dauerte acht Jahre und

verschlang inklusive Marketing 400 Mio. Dollar. Als der Titel am 23. August 2024 für PC und PlayStation 5 erschien, war die Akzeptanz katastrophal, die Verkaufszahlen fielen schwach aus. Auf Steam erreichte Concord nie mehr als 697 gleichzeitige Nutzer auf dem PC. Zum Vergleich: Battlefield 6 – ein Ego-Shooter von Electronic Arts, dessen Budget ebenfalls bei 400 Mio. Dollar liegt – verzeichnete in der Woche seiner Veröffentlichung im Oktober Spitzenwerte von fast 750'000 Gamern, die gleichzeitig auf Steam spielten. Nur etwa zwei Wochen nach der Veröffentlichung von Concord nahm Firewalk Studios das Spiel aus dem Verkauf. Und Sony erstattete den wenigen Kunden den Kaufpreis, was zu einem kolossalen Verlust führte.

Und Concord ist nicht der einzige Misserfolg der letzten Jahre. Die Enttäuschungen häufen sich. Das Piratenspiel Skull and Bones, das mit einer Investition von 200 Mio. Dollar entwickelt wurde und bei seiner Veröffentlichung im August 2024 das neue Erfolgs-Franchise von Ubisoft werden sollte, erreichte auf Steam nie mehr als 2'615 gleichzeitige Spieler. Das Studio präsentierte diesen Titel jedoch schamlos als das erste AAAA-Spiel – vier A stehen für

eine nie dagewesene Qualität und rechtfertigen einen unerschwinglichen Preis (80 Dollar). Aber das Spiel überzeugte die Gamer-Community nicht und brachte Ubisoft an den Rand des Bankrotts (s. S. 49), da aktuelle Daten zufolge täglich nur 300 Personen gleichzeitig spielen.

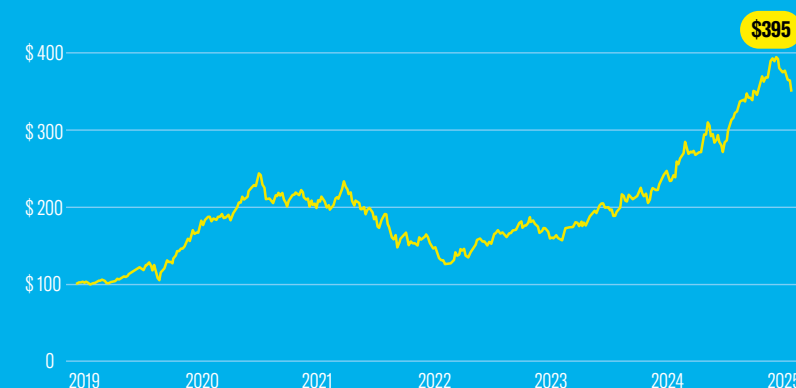
## Soziale Krise

Steigende Produktionskosten, aber weniger Kapital, um sie zu finanzieren; sinkende Einnahmen pro Titel, ganz zu schweigen von den Misserfolgen: Die Realität ist brutal. «Mit dem Platzen der Post-Covid-Blase floh das Privatkapital in vielversprechendere Sektoren wie künstliche Intelligenz und Verteidigung», erklärt Stéphane Rappeneau. Das Ergebnis: Nach den guten Jahren im Zusammenhang mit den Lockdowns muss der Sektor nun den Gürtel enger schnallen. Eine schwierige Zeit, die von einer historischen Beschäftigungskrise geprägt ist. Laut der Website Obsidian, die Arbeitsplatzverluste in der Gaming-Branche erfasst, gab es in der Videospieleindustrie 8'500 Entlassungen im Jahr 2022, 10'500 im Jahr 2023 und 14'600 im Jahr 2024.

Zahlreiche Unternehmen haben zudem aufgrund mangelnder Rentabilität dichtgemacht. Im Mai 2024 beispielsweise kündigte Microsoft die Schliessung von vier Studios an, die Spiele für die Xbox-Konsole entwickelten: Arkane Austin (Redfall), Tango Gameworks (Hi-Fi Rush, im August 2024 vom koreanischen Publisher Krafton gerettet), Alpha Dog Games (Mighty Doom) und Roundhouse Games (von ZeniMax Online Studio übernommen). Im Oktober 2024 schloss Sony Firewalk, das amerikanische Studio, das für den Crash von Concord verantwortlich war, sowie Neon Koi, einen Spezialisten für Handyspiele. Und zuletzt, im Februar 2025, tat der →

## Höhenflug des Videospiele-ETF

Der VanEck Video Gaming and eSports ETF hat seit seiner Einführung im Jahr 2019 um fast 300 Prozent zugelegt. Er umfasst Aktien von Unternehmen aus der Videospielebranche.



QUELLE: VANECK



↑ Werbetafeln im Bahnhof von Nagoya (Japan) kündigten die Veröffentlichung der neuen Switch-2-Konsole von Nintendo für den 2. Juni 2025 an. Der Start des Modells war ein phänomenaler Erfolg.

US-Medienriese Warner Bros Discovery dasselbe und schloss drei weitere Studios, darunter Monolith Productions, bekannt für die Entwicklung mehrerer wichtiger Titel wie Mittel Erde: Mordors Schatten und dessen Fortsetzung Der Schatten des Krieges, zwei Spiele, die auf Herr der Ringe basieren.

Darüber hinaus stehen derzeit auch unabhängige Akteure am Abgrund. Am 14. November beantragte der französische Gigant Ubisoft, Inhaber zahlreicher erfolgreicher Franchises wie Prince of Persia, Assassin's Creed oder Just Dance, bei Euronext die Aussetzung der Kotierung

und verschob die Veröffentlichung seiner Quartalsergebnisse. Während die Ubisoft-Aktie mitten in der Pandemie zeitweise über 80 Euro gehandelt wurde, war sie zum Zeitpunkt der Aussetzung nur noch 6,77 Euro wert.

### Solide Industrie

Ist das nun das «Game over» für Videospiele? Nein, antworten alle von uns befragten Experten unisono. «Mit 3,6 Milliarden Spielern weltweit ist die Videospielebranche eine solide Industrie, die in den nächsten Jahren wieder ein Wachstum von 4 bis 5 Prozent pro Jahr erzielen dürfte», betont Otmane Jai. Und die Branche scheint bereits aus dem Tief herauszukommen. Seit Jahresbeginn 2025 wurden nur 4'400 Entlassungen verzeichnet

(Stand: 18. November), gegenüber 14'600 im Jahr 2024. «Die Branche hat die Exzesse der Pandemie überwunden. Sie wird nun durch günstige strukturelle Faktoren beflügelt», schätzt Andrew Ye, Investment-Strategist bei Global X.

Die durch KI beschleunigte Entwicklung, die Demokratisierung der Abonnementmodelle, die Erneuerungszyklen der Hardware und die Lockerung der Vorschriften in Asien scheinen eine echte Dynamik zu schaffen. Es handelt sich jedoch um ein kontrolliertes Wachstum und nicht um irrationalen Überchwang. Die Publisher haben ihre Kosten optimiert. Risiken bestehen weiterhin, aber sie legen mehr Wert auf Rentabilität.»

Diese Meinung teilt auch Amaya Gutiérrez, Leiterin für Investitionen und Portfolioberatung bei Rothschild & Co: «Natürlich steht die Gaming-Branche vor Herausforderungen, aber wir sehen auch Chancen. Es gibt in der Tat Wachstumspotenziale, insbesondere in China, wo die Akzeptanz von Videospiele zunimmt, was Akteuren wie Tencent zugutekommt. Und darüber hinaus bietet der Konsolenbereich weltweit ebenfalls vielversprechende Aussichten angesichts des Erfolgs der kürzlich von Nintendo eingeführten Switch 2.»

## «Die Branche dürfte in den nächsten Jahren wieder ein Wachstum von 4 bis 5 Prozent erzielen»

Otmane Jai, Investment-Chef beim Family Office MJ & Cie

Parallel dazu entwickeln sich neue Geschäftsmodelle, insbesondere die Erstellung von Inhalten durch Nutzer (User Generated Content, kurz UGC), was vor allem von Roblox und Fortnite (Epic Games) genutzt wird. Das gibt Entwicklern die Chance, ihre

Kreationen auf diesen Plattformen zu verkaufen. «Wir befinden uns an einem entscheidenden Punkt in der Geschichte. Die Akteure der Videospielebranche müssen sich neu erfinden und innovativ sein, insbesondere durch den Einsatz künstlicher Intelligenz», sagt Otmane Jai. «Die Frage ist, wer sich durchsetzen wird. Ich denke, es werden die grossen Akteure sein, die über viel Kapital verfügen. Das gibt ihnen die Möglichkeit, innovativ zu sein und kleinere Studios, die in Schwierigkeiten sind, zu attraktiven Preisen aufzukaufen.»

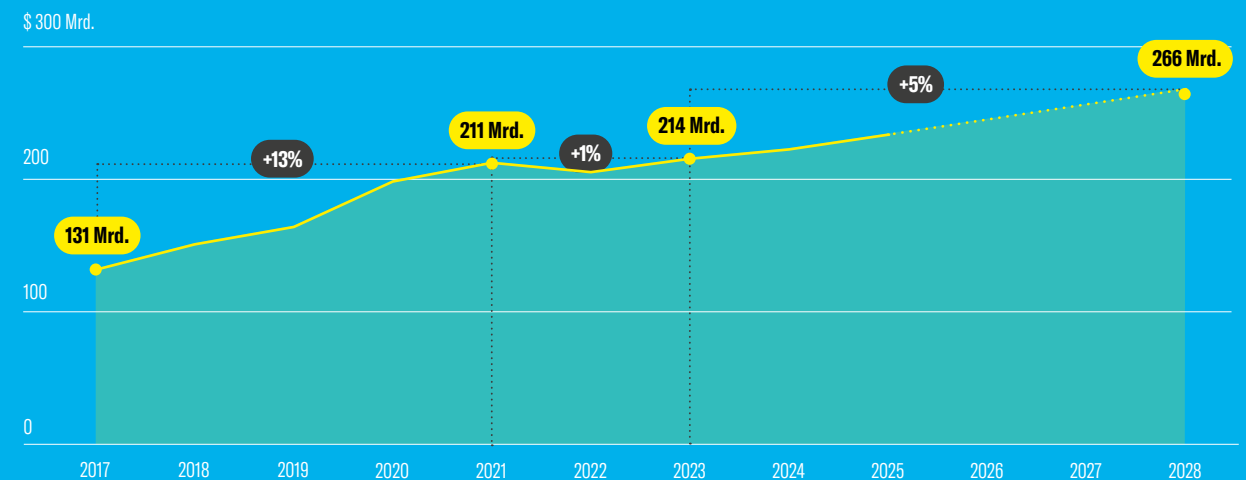
Dieser Konsolidierungsprozess hat bereits vor ein paar Jahren eingesetzt. Zu den bemerkenswerten Übernahmen zählen die Käufe von Zynga (FarmVille) durch Take-Two (GTA) im Jahr 2022 und die Übernahme von Activision Blizzard durch Microsoft für 69 Mrd. Dollar. Das japanische Unternehmen Sega, Schöpfer von Sonic, kaufte 2023 Rovio Entertainment (Angry Birds). Und das chinesische Unternehmen Tencent, zu dem unter anderem Riot Games, der Herausgeber des weltweiten Erfolgs League of Legends, ge-

hört, erwarb im März 2025 eine 25-prozentige Beteiligung an der neuen Tochtergesellschaft von Ubisoft, die die drei wichtigsten Franchises des französischen Unternehmens (Assassin's Creed, Far Cry und Rainbow Six) zusammenführt. Das Unternehmen Electronic Arts (EA), das für seine Franchises EA Sports FC (ehemals FIFA), Battlefield und Die Sims bekannt ist, teilte im September mit, dass es ein Übernahmeangebot in Höhe von 55 Mrd. Dollar angenommen habe. Der Käufer ist ein Konsortium, das sich aus dem staatlichen Investitionsfonds Saudi-Arabiens und den amerikanischen Investmentgesellschaften Affinity Partners und Silver Lake zusammensetzt.

«Die Konsolidierung ist noch nicht abgeschlossen», ist sich Otmane Jai sicher. Dies dürfte die Märkte durchaus begeistern, da eine Konsolidierung des Sektors dazu beitragen kann, Kosten zu senken und Synergien zu nutzen. Seit Jahresbeginn 2025 hat der ETF VanEck Video Gaming and eSports, der die wichtigsten Branchenakteure umfasst, bereits um 34 Prozent zugelegt (Stand: 1. Dezember). ▲

### Wachstum verlangsamt

Während die Videospielebranche bis vor vier Jahren zweistellige Wachstumsraten verzeichnete (+13 % pro Jahr zwischen 2017 und 2021), legte sie seither nur wenig zu (+1 % zwischen 2021 und 2023).



© RICHARD A. BROOKS, AFP

QUELLE: BOSTON CONSULTING GROUP

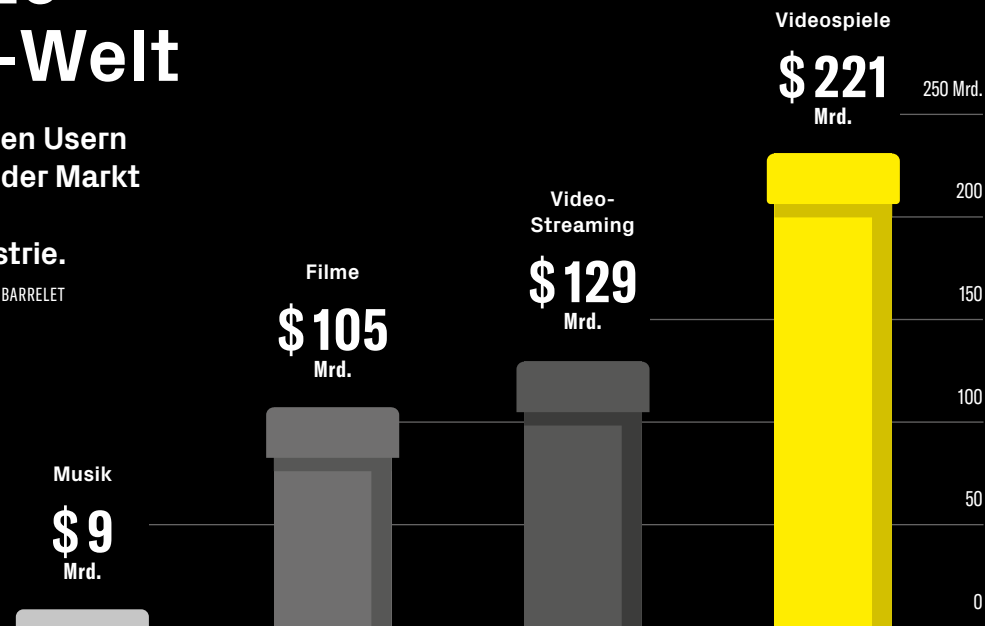
# Verrückte Gaming-Welt

Mit fast 3,6 Milliarden Usern weltweit dominiert der Markt für Videospiele die Unterhaltungsindustrie.

BERTRAND BEAUTÉ, INFOGRAFIK: AURÉLIE BARRELET

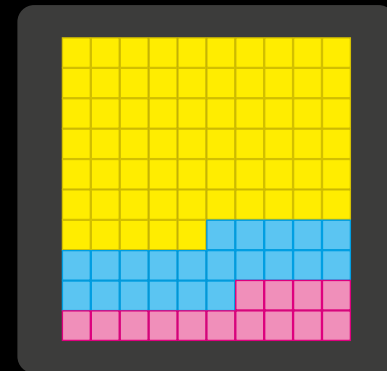
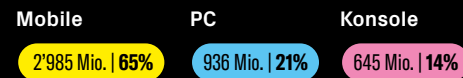
## Videospiele: Champions der Unterhaltung

Umsatz der jeweiligen Branchen in Mrd. Dollar (2024)



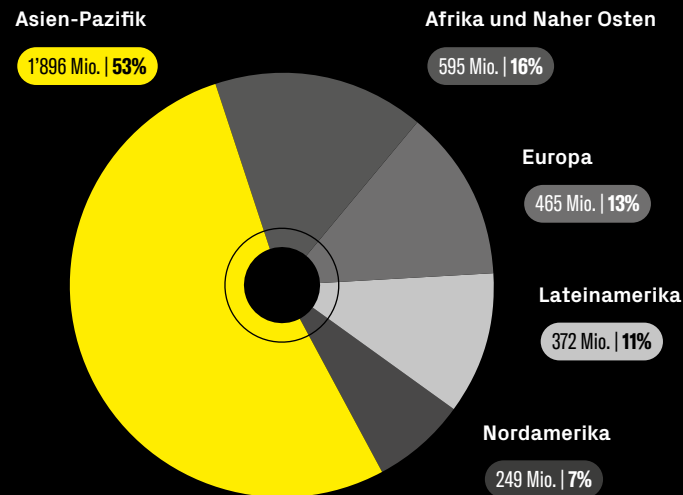
## Smartphone führt deutlich

Spielerinnen und Spieler je Plattform (2025)



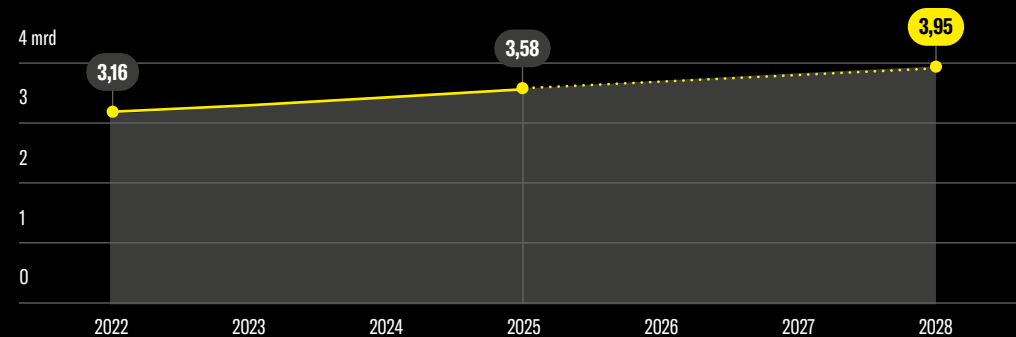
## Asien dominiert

Anzahl der Spielerinnen und Spieler 2025



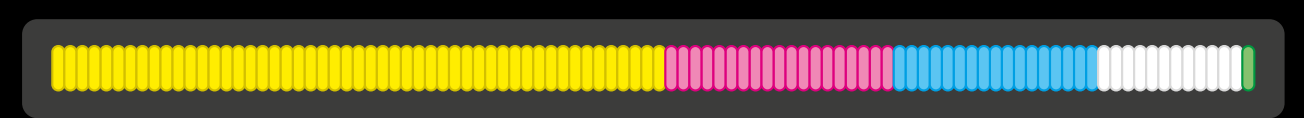
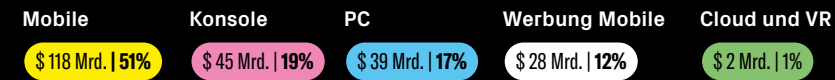
## Schon bald vier Milliarden Gamer

Zwischen 2025 und 2028 dürfte die Zahl der Spielerinnen und Spieler weltweit um 3,3 Prozent zunehmen.



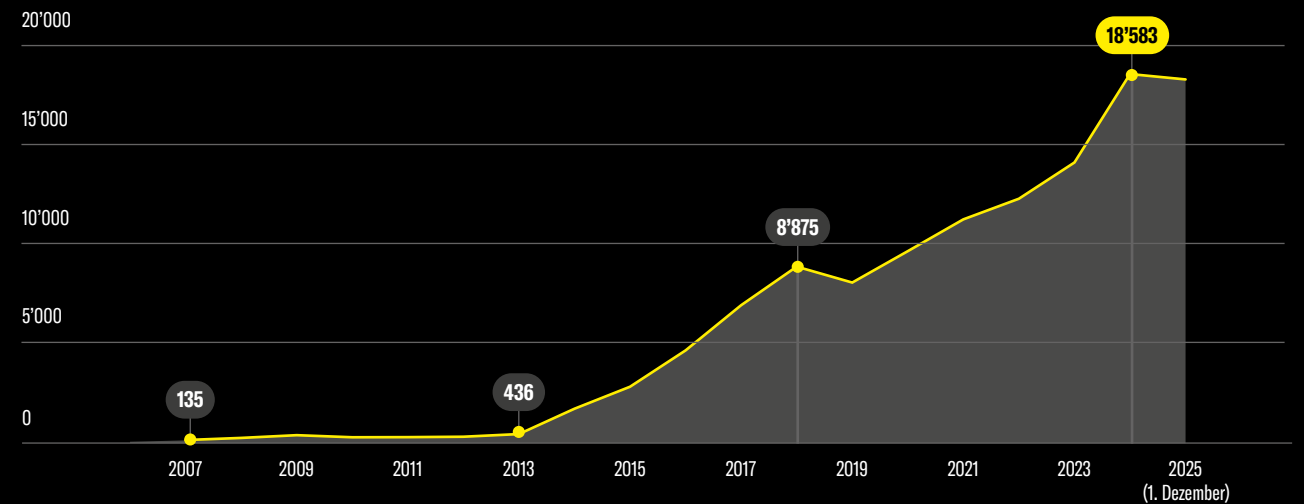
## Eine Branche mit grosser Schlagkraft

Umsätze nach Plattform (2025)



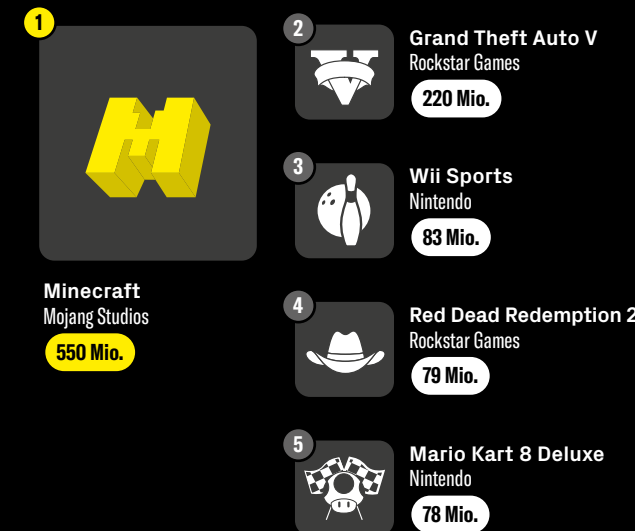
## Boom beim Angebot

Zahl der neuen Spiele pro Jahr, veröffentlicht auf der Plattform PC Steam



## Top 5 der meistverkauften Spiele

Geschätzte Verkäufe in Millionen



## Top 5 der beliebtesten Spiele auf dem PC

September 2025



QUELLEN: NEWZOO, BOSTON CONSULTING GROUP, GRAND VIEW RESEARCH, BUSINESS RESEARCH INSIGHTS, STEAM 5



# Konsolen: Das Spiel ist noch nicht aus!

Die Welt der Konsolen trotz allen Widrigkeiten, obwohl sie regelmässig totgesagt wird. Doch Konsolen machen nach wie vor 20 Prozent des weltweiten Gaming-Markts aus. Mehr noch: Derzeit wimmelt es nur so von neuen Produkten.

BERTRAND BEAUTÉ

**A**tari, Amstrad, Sega, Nintendo, Sony... Ende der 1980er-Jahre und im folgenden Jahrzehnt

kämpften zahlreiche Unternehmen um die Eroberung des Markts für Spielekonsolen. Und fast jeder Anbieter brachte gleichzeitig ein tragbares Modell und eines für das Wohnzimmer heraus, so wie beispielsweise Sega (Mega Drive und Game Gear) oder Nintendo (NES und Game Boy). Seit etwa fünfzehn Jahren besteht der Markt jedoch hauptsächlich aus drei Wettbewerbern: Microsoft (Xbox), Sony (Playstation) und Nintendo (Switch).

Zwischen diesen beiden Epochen wurde regelmässig das baldige Ende der Konsolen angekündigt. Sie würden der Verbreitung von PCs, Tablets oder Smartphones zum Opfer fallen, hiess es. Das war jedoch nicht der Fall. «Die Konsolen haben alles überlebt: PC, Telefon, Cloud-Gaming», so Otmane Jai, Investment-Chef beim Family

Office MJ & Cie. «Sie verfügen über einen recht stabilen Kundestamm sowie über starke Franchises, die den Sektor nach oben treiben.»

## Nintendo steht allein auf weiter Flur – quasi mit Monopolstellung

Laut «Global Games Market Report», der im September 2025 von Newzoo veröffentlicht wurde, spielen weltweit 645 Millionen Menschen auf Konsolen und generieren einen Umsatz von 45,9 Mrd. Dollar. Zwischen 2025 und 2028 sollen die Einnahmen der Branche um 4,7 Prozent pro Jahr steigen, also mehr als der Gesamtmarkt für Spiele (+3 Prozent). «Der Konsolenmarkt wird in den nächsten Jahren stärker wachsen als der Markt für Mobile- und PC-Spiele», bestätigt Amaya Gutiérrez, Leiterin Investment und Portfolioberatung bei

Rothschild & Co. «Hier wird das Wachstum am stärksten sein.»

Aber nicht alle Akteure profitieren von diesen guten Aussichten. Auf der einen Seite steht Nintendo allein auf weiter Flur und hat in seinem Marktsegment quasi eine Monopolstellung inne. Mit der Switch bietet der japanische Gigant eine erschwingliche Konsole, die so-



© BLOOMBERG, GETTY IMAGES

↑ Am 5. Juni 2025 standen Nintendo-Fans stundenlang Schlange, um als Erste eine Switch 2 zu kaufen. Hier präsentiert ein Kunde seine Konsole wie eine Trophäe in einem Geschäft in New York.

wohl im Handheld-Modus als auch über den Fernseher genutzt werden kann, kombiniert mit ikonischen, oft intern entwickelten Spielereihen wie Mario, Zelda, Pokémon oder Donkey Kong. Ein Rezept, das unglaublich erfolgreich ist. Nintendo hat 150 Millionen Exemplare seiner Switch 1

verkauft und will bis März 2026 noch einmal 19 Millionen Exemplare der Switch 2 absetzen, obwohl dieses Modell erst seit Juni letzten Jahres auf dem Markt ist. Es handelt sich um den besten Launch einer Konsole in der Geschichte der Videospiele.

«Der Erfolg von Nintendo beruht mehr auf starken, exklusiven und zeitlosen Franchises als auf der

Konsole selbst», betont Walid Azar Atallah, Senior Portfolio-Manager bei Thematics Asset Management. «Wenn Sie das neueste Mario-Spiel spielen möchten, können Sie dies nur auf einer Nintendo-Konsole tun. Dank dieses Geschäftsmodells verfügt das Unternehmen über einen sehr treuen Kundestamm, der sich von Generation zu Generation fortsetzt.» Mit →

der erfolgreichen Einführung der Switch 2 stieg der Kurs der Nintendo-Aktie innerhalb eines Jahres (bis zum 24. November 2025) um mehr als 60 Prozent. Doch Vorsicht: «Der Konsolenmarkt ist zyklisch», betont Daniel Ernst, Portfoliomanager Digital Innovations bei Robeco. Und er fügt zur Erklärung hinzu: «Die Einführung einer neuen Konsolengeneration kurbelt den Verkauf von Spielen an.»

## «Sony und Playstation sind nun Meister ihres Fachs. Microsoft hat das Geschäft aufgegeben und wendet sich von Hardware ab»

Stéphane Rappeneau, Mitbegründer des Studios Weird Loop

Auf der anderen Seite des Spektrums spielen Sony (Playstation) und Microsoft (Xbox) ein anderes Spiel als Nintendo. «Seit der Einführung der ersten Xbox im Jahr 2001 liefern sie sich einen Wettlauf um das leistungsstärkste und leistungsfähigste Gerät», sagt Brewen Latimier, Manager bei Columbus Consulting. «Ein riskantes Unterfangen, da beide Unternehmen gezwungen sind, ihre Konsolen mit Verlust zu verkaufen, während Nintendo seine Switch zum Selbstkostenpreis oder sogar mit einem leichten Gewinn verkauft.» Um ihr Produkt rentabel zu machen, müssen beide Unternehmen genügend Spiele und Abonnements absetzen. Ohne ausreichende Verkaufszahlen ist es unmöglich, die Verluste bei der Hardware durch die Einnahmen aus der Software auszugleichen. Aber um viele Spiele zu verkaufen, muss man viele Konsolen verkaufen...

### Xbox in Schwierigkeiten

Das Problem: Jahr für Jahr enttäuschen die Verkaufszahlen der Xbox. Microsoft gibt zwar keine Zahlen bekannt, aber Analysten



schätzen, dass das Unternehmen seit der Markteinführung im Jahr 2020 rund 30 Millionen Xbox Series verkauft hat, während Sony mehr als 80 Millionen Einheiten seiner im selben Jahr erschienenen Playstation 5 absetzen konnte. Ein weiterer Misserfolg, der Gerüchte nährt, dass Microsoft keine Heimkonsolen mehr auf den Markt bringen werde, um sich stattdessen auf das Spiele-Publishing zu konzentrieren. «Die Xbox-Hardware ist tot», sagte Laura Fryer, ehemalige Führungskraft des Unternehmens, in einem im Juni auf YouTube veröffentlichten Video. Diese Meinung teilt auch Stéphane Rappeneau, Mitbegründer des Studios Weird Loop: «Sony und seine Playstation

sind nun Meister ihres Fachs. Microsoft hat das Geschäft aufgegeben und wendet sich von der Hardware ab.»

Das Unternehmen aus Redmond hat diesen Rückzug zwar halbherzig dementiert, aber dennoch das Tabu des exklusiven Vertriebs seiner Spiele gebrochen. Seit 2024 hat Microsoft mehrere seiner Titel für die Playstation, die Konkurrenzkonsole der Xbox, veröffentlicht, darunter Forza Horizon 5, Gears of War: Reloaded, Grounded, Hi-Fi Rush, Pentiment und Sea of Thieves. Und ab 2026 soll Halo, die Kult-Franchise der Xbox, für die PS5 erscheinen. «Microsoft hat 75 Mrd. Dollar auf den Tisch gelegt, um 2023 die Studios

© DR / VALVE CORPORATION

← Seit dem Erscheinen der ersten Spielecontroller Ende der 1970er-Jahre haben Joysticks bis heute die Geschichte der Konsolen geprägt.

Activision Blizzard (Call of Duty, Candy Crush) zu kaufen», betont Stéphane Rappeneau. «Der beste Weg, diesen Kauf rentabel zu machen, ist, die hauseigenen Spiele so weit wie möglich zu verbreiten, auch auf konkurrierenden Plattformen.»

Doch wenn man Microsoft-Spiele auf Playstation und PC spielen kann, warum sollte man dann eine Xbox kaufen? Zur Erinnerung: Die Portierung des Spiels Sonic auf Nintendo-Konsolen und anschliessend auf Xbox und Playstation in den Jahren 2001 bis 2002 bedeutete das Ende der Sega-Konsolen.

## Jeden Tag besuchen mehr als 40 Millionen Menschen Steam, um zu spielen oder um Spiele zu kaufen

Anstatt Sony im Wohnzimmer anzugreifen, richtet Microsoft seinen Blick erneut auf tragbare Geräte. Seit Oktober letzten Jahres vertreibt das Unternehmen die Hybridkonsole ROG Xbox Ally, mit der man wie mit der Switch oder dem Steam Deck auf dem Sofa und unterwegs

spielen kann. Das amerikanische Unternehmen hat sich jedoch nicht allein auf diesen Markt gewagt, sondern sich lieber mit dem taiwanesischen Unternehmen Asus zusammengetan und damit seinen möglichen Rückzug aus dem Hardware-Bereich bestätigt. Ausserdem ist die ROG Xbox Ally mehr als eine Konsole: Sie ist ein als Konsole getarnter PC. Mit einem Tastendruck können Nutzer zum Windows-11-Bildschirm wechseln, um im Internet zu surfen, Videos anzusehen oder E-Mails zu versenden. In einem Interview mit dem Podcast TBPN im Oktober 2025 schien Microsoft-CEO Satya Nadella diese Hinwendung zum Computer zu bestätigen: «Es ist lustig zu sehen, dass die Leute die Konsole und den PC als zwei verschiedene Dinge betrachten. Wir haben die Konsole entwickelt, weil wir einen für Spiele optimierten PC schaffen wollten.»

### Valve im Rennen

Wird Sony also bald der einzige Akteur auf dem Markt für Heimkonsolen sein? Nein. Im November kündigte das US-Unternehmen Valve für das erste Quartal 2026 die Einführung einer Spielekonsole für den Fernseher an: die Steam Machine, deren Leis-

tung mit der PS5 vergleichbar ist. Um die möglichen Auswirkungen dieser neuen Konsole auf den Markt zu verstehen, muss man wissen, dass Valve ein in der Öffentlichkeit wenig bekannter und nicht börsenkotierter Gigant ist. Das Unternehmen wurde 1996 von zwei ehemaligen Microsoft-Mitarbeitern, Mike Harrington und Gabe Newell, gegründet und war ursprünglich ein Entwicklungsstudio, das vor allem für den Titel Half-Life, einen Ego-Shooter (FPS), bekannt war.

Der Wendepunkt kam 2003 mit der Einführung von Steam. Diese Plattform, eine Art App-Store für PC-Spiele, auf der man Games kaufen und herunterladen kann, hat sich innerhalb weniger Jahre zu einem Marktführer in diesem Bereich entwickelt und liegt mit 120'000 verfügbaren Titeln weit vor seinen Konkurrenten Epic Games, Amazon Games Microsoft Store oder GOG.com. Jeden Tag besuchen mehr als 40 Millionen Menschen diesen Shop, um zu spielen oder um Spiele zu kaufen.

Die Steam Machine ermöglicht den Zugriff auf einen riesigen Spielekatalog, der weitaus umfangreicher ist als das Angebot auf Xbox, Playstation oder Switch. Grund genug für Sony, sich Sorgen zu machen? Im Jahr 2015 brachte Valve die erste Steam Machine auf den Markt. Ein Misserfolg. Das Unternehmen liess sich jedoch nicht entmutigen und lancierte 2022 die Hybridkonsole Steam Deck, eine Art Nintendo Switch, auf der PC-Spiele laufen. Das Gerät erfreut sich seitdem grosser Beliebtheit. Wie geht es mit der

neuen Steam Machine weiter? Diese Konsole, die es nur auf der Steam-Plattform gibt, dürfte vor allem Enthusiasten überzeugen. ▽

← Es ist ein kleiner Würfel, nur 152 x 162 x 156 Millimeter gross: Mit der Steam Machine des US-Unternehmens Valve, die 2026 auf den Markt kommen soll, lassen sich alle Spiele aus dem Steam-Shop auf dem Fernseher spielen.



# Aufstand der Indie-Studios

Die Entwicklung von AAA-Spielen ist inzwischen so teuer geworden, dass ein kommerzieller Flop richtig wehtun kann. Kleinere Studios nutzen die Chance, um sich abzuheben. Ausserdem setzt die Branche zunehmend auf KI, um die Produktionskosten zu senken. BERTRAND BEAUTÉ

↳ Das dystopische Paris von Clair Obscur: Expedition 33, einem der meistgelobten Spiele des Jahres, entspringt der Fantasie des französischen Studios Sandfall Interactive.

# «A

Is Pac-Man in den 1980er-Jahren auf unseren Bildschirmen erschienen, waren Videospiele noch einfach: Vier bunte Geister jagten einen gelben Kreis durch ein Labyrinth», erinnert sich Chloé Darling-Stewart, Investment-Spezialistin bei Baillie Gifford.

«Es gibt immer weniger Auserwählte und immer mehr kommerzielle Flops»

Stéphane Rappeneau, Mitbegründer des Studios Weird Loop

40 Jahre später sehen diese Geister ganz anders aus. «Bei Videospiele hat sich eine Transformation vollzogen, die sich nur

wenige Menschen hätten vorstellen können. Spieler können nun Galaxien erkunden, Imperien aufbauen und sogar ein zweites Leben online führen.»

Diese unglaubliche Entwicklung hat eine Kehrseite: Videospiele zu produzieren, ist extrem komplex und kostspielig geworden. Während ein Blockbuster in den 2000er-Jahren ein Budget von 50 Mio. Dollar hatte, kann dieses heute locker 500 Mio. Dollar übersteigen. Die Produktion von Grand Theft Auto VI (GTA VI) beispielsweise begann 2014, die Veröffentlichung ist für den 19. November 2026 geplant. Das bedeutet zwölf Jahre Arbeit für das Studio Rockstar Games (eine Tochter von Take-Two Interactive) und eine geschätzte Investition zwischen einer und zwei Mrd. Dollar.

«Der Erfolg von GTA VI steht ausser Frage. Die Veröffentlichung dieses Spiels wird der gesamten Branche Auftrieb geben», betont Walid Azar Atallah, Senior Portfoliomanager bei Thematics Asset Management. Nach Angaben des Beratungsunternehmens DFC Intelligence werden die Einnahmen von GTA VI in den zwölf Monaten nach seiner Veröffentlichung die stratosphärische Summe von 3,2 Mrd. Dollar erreichen. Das wäre auch besser so. Denn bei einer solchen Investition in die Entwicklung ist das industrielle Risiko gross. «Take-Two würde sich wahrscheinlich von einem kommerziellen Misserfolg von GTA VI nicht erholen», betont Brewen Latimier, Manager bei Columbus Consulting. Das macht die Märkte besonders sensibel. Nach Ankündigung einer weiteren Verzögerung der Veröffentlichung von GTA VI am 6. November fiel die Aktie von Take-Two am nächsten Tag an der Wall →



↗ Das Team von Sandfall Interactive, das hinter Clair Obscur: Expedition 33 steht

Street um 8 Prozent. Dies ist kein Einzelfall. Im Dezember 2020 verlor die Aktie des polnischen Publishers CD Projekt innerhalb eines Tages fast 12 Prozent nach dem missglückten Start des Blockbusters Cyberpunk 2077 – mit einem Budget von mehr als 300 Mio. Dollar ohne Marketing.

«Die Studios sind sehr abhängig vom Verkauf einiger weniger Blockbuster, was erklärt, warum die Märkte schlechte Nachrichten im Zusammenhang mit diesen Titeln sehr hart bestrafen», betont Amaya Gutiérrez, Leiterin der Abteilung Investment und Portfolioberatung bei Rothschild & Co. Das französische Studio Ubisoft ist das Paradebeispiel für diese Schwierigkeiten. Denn es musste in den letzten Jahren unkontrollierte Produktionskosten und spektakuläre kommerzielle Misserfolge wie Star Wars Outlaws (2024), Avatar: Frontiers of Pandora (2023) oder XDefiant (2024) verkraften, wobei Letzteres sogar nur wenige Monate nach seiner Veröffentlichung von den

Download-Plattformen genommen wurde. Das Ergebnis: In nur fünf Jahren hat die Ubisoft-Aktie fast 100 Prozent ihres Wertes verloren und ist von 80 Euro Ende 2020 auf weniger als sieben Euro zum Zeitpunkt der Erstellung dieses Artikels gefallen.

«Ich mache mir keine Sorgen um Grand Theft Auto VI, denn es gibt nur ein GTA. Franchises wie dieses sind so gut etabliert und monetarisiert, dass das Risiko eines Misserfolgs sehr gering ist», sagt der Mitbegründer des Studios Weird Loop Stéphane Rappeneau. Das eigentliche Problem stelle sich bei den Spielen, die direkt dahinter kämen. Um rentabel zu sein, müssten diese einfach erfolgreich sein. «Aber allerdings gibt es immer weniger Auserwählte und immer mehr kommerzielle Flops. Für Studios, die AAA-Spiele entwickeln (also Blockbuster mit sehr hohem Budget, Anm. d. Red.), ist das eine Katastrophe. Das industrielle Risiko ist extrem hoch geworden.»

Wie konnte es dazu kommen? «Jahrelang haben sich die Studios in einem Wettlauf um Blockbuster überboten», erklärt Stéphane Rappeneau. «Es ging darum, wer das schönste und teuerste Spiel entwickeln würde, denn das garantierte den Erfolg. Aber dieses Konzept funktioniert nicht mehr, weil das Angebot an Blockbustern zu gross geworden ist.»

Ein Grund liegt wohl auch darin, dass sich ein gewisser Konformismus eingestellt hat. «Mit den Open-World-Spielen, in denen die Spieler sich frei in einer virtuellen Welt bewegen können, hat sich alles verändert», analysiert Brewen Latimier. «Anfangs konnten diese Welten die Gamer noch durch ihre Schönheit begeistern, doch mit der Zeit hat sich das Konzept abgenutzt. Was bringt es, durch eine wunderschöne Welt zu streifen, wenn man immer die gleichen Quests absolvieren muss? Das wird langweilig.» Walid Azar Atallah sieht das ganz ähnlich: «Studios, die AAA-Spiele produ-

zieren, tun sich schwer damit, sich neu zu erfinden, und bringen immer mehr ähnliche Titel heraus, was bei den Spielern zu Langeweile führt.»

## «Unabhängige Studios haben nicht viel Geld, aber sie haben Ideen»

Stéphane Rappeneau, Mitbegründer des Studios Weird Loop

In den letzten Jahren kamen Innovationen im Bereich Gameplay eher von unabhängigen Studios, die sogenannte Double-A-Spiele produzieren, die überraschender sind als die Produktionen der Branchenriesen und deren Blockbuster. Das im April 2025 erschienene Spiel Clair Obscur: Expedition 33, das von etwa 30 Enthusiasten des jungen französischen Studios Sandfall entwickelt wurde, war ein durchschlagender Erfolg und bewies, dass Geld nicht alles ist. «Unabhängige Studios haben nicht viel Geld, aber sie haben Ideen. Dort brodelt es

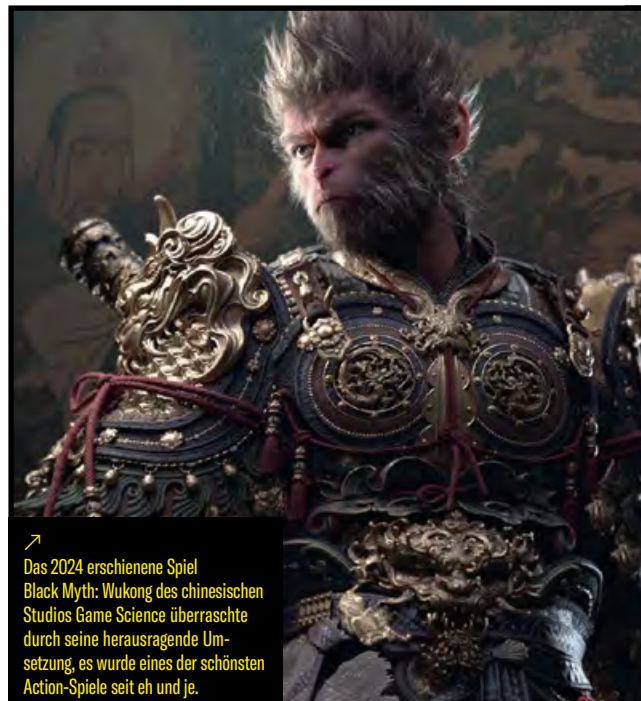
derzeit vor lauter Innovation», betont Stéphane Rappeneau.

Im Herbst haben die Veröffentlichungen von Indie-Spielen wie Hollow Knight: Silksong (Team Cherry) und Hades 2 (Supergiant Games) diesen Trend bestätigt. Das erste Spiel, entwickelt von nur drei Personen, hat seit September mehr als sechs Millionen Exemplare verkauft. Das zweite konnte bereits im Early Access mehr als zwei Millionen Kopien absetzen. Dank ihrer Kreativität und makellosen künstlerischen Umsetzung gehören beide Titel zu den grossen Erfolgen des Jahres – sowohl bei Kritikern als auch bei den Spielern.

Weltweit sind etwa 20 Unternehmen in der Lage, AAA-Spiele mit einem Budget von über 50 Mio. Dollar zu produzieren. Diese Zahl dürfte in den nächsten Jahren weiter sinken. «Der Markt befindet sich in einer Phase der Konsolidierung. In Zukunft werden nur noch drei oder vier Megastudios AAA-Spiele produzieren», prognostiziert

Brewen Latimier. Diese Meinung teilt auch Andrew Ye, Investment Strategist bei Global X: «In den letzten Jahren gab es einige spektakuläre Fusionen, wie die Übernahme von Activision Blizzard durch Microsoft und die Übernahme von Zynga durch Take-Two. Die Logik ist einfach: Grosse Publisher können die exorbitanten Entwicklungskosten auf eine grössere Anzahl von Franchises verteilen.» Mit anderen Worten: Eine Vielzahl von Blockbustern im Portfolio ermöglicht es, die Einnahmen zu glätten und das Risiko zu verringern, wenn sich einer davon als Flop herausstellen sollte.

Zusätzlich zu dieser Konzentrationsbewegung versuchen alle Studios, ihre Produktionskosten zu senken, insbesondere durch vermehrte Sozialpläne. «Die Inflation der Entwicklungskosten für Spiele ist nicht mehr tragbar. Alle Akteure versuchen, ihr Modell zu ändern», bestätigt Otmane Jai, Investment-Chef beim Family Office MJ & Cie. →



Das 2024 erschienene Spiel Black Myth: Wukong des chinesischen Studios Game Science überraschte durch seine herausragende Umsetzung, es wurde eines der schönsten Action-Spiele seit eh und je.



Das Spiel Where Winds Meet von Everstone Studio ist derzeit das Videospiel-Phänomen schlechthin. Dieses Multiplayer-RPG mit offener Welt stellt die aktuellen Standards auf den Kopf.

## China steigt ein

Laut Professor Tobias Häberlein, Leiter des Gaming-Programms der FFHS, könnte China in den nächsten Jahren den globalen Gaming-Markt dominieren. «Alle Voraussetzungen sind gegeben: Talente, ein sehr grosser Binnenmarkt und niedrigere Entwicklungskosten als in westlichen Studios», erklärt der Experte. Bislang waren chinesische Unternehmen eher in der Welt der Handyspiele unterwegs. Jetzt haben sie mit dem unerwarteten weltweiten Erfolg von Black Myth: Wukong einen bemerkenswerten Einstieg in den Bereich der AAA-Blockbuster geschafft. Bei der Veröffentlichung

im Jahr 2024 erreichte das Spiel Spitzenwerte mit mehr als zwei Millionen gleichzeitigen Spielern auf Steam, mehr als westliche Grossproduktionen wie Cyberpunk 2077 mit nur einer Million. Beflügelt von diesem Erfolg produzieren lokale Studios immer mehr Blockbuster, wie beispielsweise das von NetEase entwickelte Spiel Ananta, das in Kürze erscheinen soll, oder Winds Meet von Everstone Studio (einer Tochtergesellschaft von NetEase). Dieses am 14. November veröffentlichte Action-Adventure- und Rollenspiel (RPG) in einer offenen Welt hat für ein neues Franchise einen

fulminanten Start hingelegt, mit Spitzenwerten von mehr als 250'000 gleichzeitigen Spielern auf Steam. Es handelt von den Abenteuern ritterlicher Helden im alten China. Die visuelle Qualität kann mit der einiger westlicher Spiele mithalten, die zu hohen Preisen verkauft werden, oder übertrifft diese sogar. Dabei ist Where Winds Meet kostenlos spielbar (Free-to-Play) und finanziert sich ausschliesslich über Mikrotransaktionen, mit denen Gegenstände im Spiel gekauft werden können. Ein frischer Wind in der Welt der Videospiele, aber auch eine grosse Bedrohung für westliche Konzerne.



← Hollow Knight Silksong, das Indie-Juwel des australischen Studios Team Cherry. Der Käuferansturm bei der Veröffentlichung des Titels für PC am 4. September legte für ein paar Stunden die Server von Steam lahm.

KI kommt den Studios zu Hilfe. Grosse Hoffnungen setzt man in die KI, um Kosten zu senken. «KI ist ein starker Wachstumsmotor für Spieleentwickler und hat das Potenzial, die Produktionskosten erheblich zu reduzieren», bestätigt Andrew Ye. Generative KI-Tools könnten nun Inhalte wie Grafiken, Stimmen und sogar Codes schneller und kostengünstiger produzieren als menschliche Teams, die alleine arbeiteten. «Für ein Spielstudio bedeutet dies, dass man bestimmte mühsame Aufgaben wie das Entwerfen von 3D-Modellen oder das Schreiben von Dialogen automatisieren oder beschleunigen kann», führt Andrew Ye aus.

Laut einer Studie des amerikanischen Start-ups Totally Human Media wurde bei fast 20 Prozent der 2025 auf der Verkaufsplattform Steam veröffentlichten Titel generative KI bei der Entwicklung eingesetzt. «Mit KI sind dem Fortschritt keine Grenzen mehr gesetzt», betont Walid

Azar Atallah. «Wer sagt uns, dass morgen nicht eine Person mit Hilfe von KI allein das Äquivalent eines aktuellen AAA-Spiels erstellen kann?»

### «Studios experimentieren mit KI-gesteuerten NPCs, die in der Lage sind, sich natürlich zu unterhalten und in Echtzeit zu reagieren»

Andrew Ye, Investment Strategist bei Global X

Nun gilt es noch, die Spieler zu überzeugen. Im vergangenen November wurde Call of Duty Black Ops 7, das Mega-Franchise von Activision, bei seiner Veröffentlichung von der Gaming-Community heftig kritisiert, weil es KI zur Generierung bestimmter visueller Elemente des Spiels verwendet hatte. Einige Monate zuvor war Arc Raiders wegen des Einsatzes von KI-generierten Stimmen und Texten in die Kritik geraten. «Das Risiko für das Image von Stu-

dios, die KI zur Generierung von Inhalten einsetzen, ist gross, da diese Technologie von der Community noch nicht gut angenommen wird», betont Stéphane Rappeneau. Dennoch scheinen die Kontroversen den Verkauf nicht allzu sehr zu beeinträchtigen: Arc Raiders ist ein Erfolg mit Spitzenwerten von fast 500'000 Spielern zur gleichen Zeit auf Steam. Das neueste Call of Duty hat allerdings einen eher verhaltenen Start hingelegt.

Über die Kostensenkung hinaus könnte KI auch zu einer stärkeren Personalisierung der Spiele führen. «Generative KI verändert allmählich die Art und Weise, wie die Welten und Geschichten von Videospielen gestaltet werden», sagt Andrew Ye. Traditionell folgten beispielsweise Nicht-Spieler-Charaktere (NPCs) vordefinierten Dialogen und wiederholten unermüdlich dieselben Repliken. «Jetzt experimentieren Studios mit KI-gesteuerten NPCs, die in der Lage sind, sich natürlich zu unterhalten und in Echtzeit zu reagieren. Das bedeutet, dass die Interaktionen in einem Spiel offener werden könnten und eher der Improvisation in Tabletop-Rollenspielen als einem vorab geschriebenen Drehbuch ähneln», so Andrew Ye. Diese Meinung teilt auch Professor Tobias Häberlein, Leiter der Informatikabteilung der FFHS und Verantwortlicher für das Gaming-Programm: «KI ist ein Game Changer. Sie wird die Art und Weise, wie Spiele entwickelt werden, grundlegend verändern.» Im November stellte Ubisoft beispielsweise «AI Teammates» vor, ein Projekt mit KI-gestützten Nicht-Spieler-Charakteren, die in Echtzeit mit der Stimme der Spieler interagieren können. ▽

© TEAM CHERRY

# Netflix – bald auch Gigant bei Videospiele?

Die Streaming-Plattform möchte sich eine führende Position in der Welt der Videospiele sichern. Bislang ohne grossen Erfolg. Doch der Kampf hat gerade erst begonnen. BERTRAND BEAUTÉ

**T**he Witcher, Cyberpunk und bald auch Assassin's Creed: Vor einigen Jahren hat die Streaming-Plattform Netflix damit begonnen, Videospiele-Blockbuster als Serien zu adaptieren. Das kalifornische Unternehmen will darüber hinaus auch selbst zum Akteur in dieser Branche werden und eigene Titel produzieren. Im Jahr 2021 tätigte die Gruppe aus Los Gatos ihre erste Akquisition in diesem Bereich und übernahm das amerikanische Studio Night School, das für das Videospiele Oxenfree verantwortlich zeichnet.

Netflix setzte seine Einkaufstour weiter fort und kaufte unter anderem die Studios Spry Fox (Cozy Grove), Boss Fight (Dungeon Boss) und Next Games (The Walking Dead: No Man's Land). Auf diese Weise füllte man den wenig bekannten Spiele-Bereich der Plattform. Im November 2025 kündigte Netflix dann die Einführung zahlreicher neuer Titel an, darunter Lego Party, Tetris Time Warp, Netflix Puzzled und Barbie Color Creations.

«Netflix ist ein Akteur, der in der Welt der Videospiele immer mehr an Bedeutung gewinnen wird», sagt Walid Azar Atallah, Senior Portfoliomanager bei Thematics Asset Management. «Das Unternehmen setzt auf Synergien zwischen Filmen, Serien und Spielen.» Anfang 2025 überschritt Squid Game: Unleashed, ein von Boss Fight entwickeltes Spin-off-Spiel der Serie, die Marke von zehn Millionen Downloads. Trotz dieses Erfolgs tut sich Netflix mit dieser Strategie immer noch schwer. Die meisten

### «Netflix ist ein Akteur, der in der Welt der Videospiele immer mehr an Bedeutung gewinnen wird»

Walid Azar Atallah, Senior Portfoliomanager bei Thematics Asset Management

Kunden der Marke wissen nicht, dass die Plattform bereits seit vier Jahren Spiele anbietet. Ende 2024 schloss der Konzern sogar sein Studio Team Blue, das an dem ersten Triple-A-Spiel des Unternehmens arbeitete. Seitdem konzentriert sich Netflix auf weniger ambitionierte, intern

produzierte Spiele und Blockbuster anderer Unternehmen. Nach GTA: San Andreas, das seit 2023 auf der Netflix-Plattform verfügbar ist (allerdings nicht mehr lange), bietet das Unternehmen seit diesem Dezember die mobile Version des Blockbusters Red Dead Redemption an. So lassen sich Spiele von Netflix mit denen von Drittanbietern kombinieren. Wie Netflix haben auch andere Unterhaltungskonzerne wie Amazon und Facebook versucht, in den Videospielektor vorzudringen.

«Wir kämpfen (und verlieren) mehr gegen Fortnite als gegen HBO», sagte Netflix-Gründer Reed Hastings bereits 2019. Eine indirekte Konkurrenz, auf die auch Matt Booty, Präsident von Xbox Game Content and Studios, hingewiesen hat. In einem Interview mit der «New York Times» im Oktober erklärte er: «Unser Hauptkonkurrent ist keine neue Konsole... Die Konkurrenz kommt zunehmend von allen Seiten, von TikTok bis zum Kino.» ▸ → NFLX

# Mobile Games: Die fetten Jahre sind vorbei

**Spiele auf Smartphones und Tablets sorgen nicht mehr für Umsatzrekorde. Der Wind hat sich gedreht. Während die Zahl der Downloads zurückgeht, nimmt der Wettbewerb zu und die Anforderungen steigen.** BERTRAND BEAUTÉ

# W

er hat noch nie ein Spiel auf seinem Smartphone gespielt? Mobile Gaming ist viel jünger als seine Pendants auf PCs und Konsolen und hat sich innerhalb weniger Jahre zum wichtigsten Marktsegment der Spielebranche entwickelt.

**«Heute ist der durchschnittliche Spieler 40 Jahre alt, und Frauen spielen genauso viel wie Männer»**

Brewen Latimier, Manager bei Colombus Consulting

Die Zahlen sind beeindruckend. Weltweit spielen fast drei Milliarden Menschen auf ihrem Tablet oder Smartphone, also mehr als auf PCs und Konsolen zusammen (s. Infografik S. 28). Dank dieser riesigen Kundschaft erzielte der Markt für Mobile Games im Jahr 2025 einen Umsatz von 118 Mrd. Dollar. Das entspricht mehr als der Hälfte

der Einnahmen der gesamten Gaming-Branche.

«Das Aufkommen der Smartphones hat die Branche völlig auf den Kopf gestellt», stellt Daniel Ernst, Portfoliomanager Digital Innovations bei Robeco, fest. «Diese Geräte haben das Spielen für alle zugänglich gemacht, weil ja jeder eines besitzt.» Früher waren Videospiele den Geeks vorbehalten, inzwischen ist das Gaming weitverbreitet, und das Profil der Spieler hat sich radikal verändert. «Heute ist der durchschnittliche Spieler 40 Jahre alt, und Frauen spielen genauso viel wie Männer», betont Brewen Latimier, Manager bei Colombus Consulting. «Wir sind weit entfernt vom Klischee des Teenagers.»

Auch wenn das Mobile Gaming innerhalb von nur 20 Jahren die Welt erobert hat, so wurde das rasante Wachstum seit dem Ende der Pandemie durch einige Rückschläge gebremst. Laut dem Bericht «State of Mobile Gaming 2025» der Firma Sensor Tower, die auf die Analyse des Marktes für mobile Anwendungen spezialisiert ist, ging

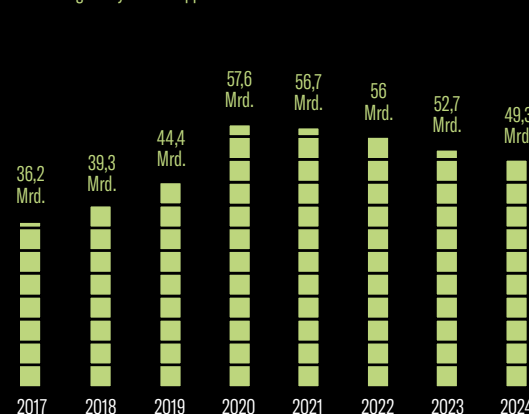
die Zahl der Spiele-Downloads auf den Plattformen Google Play und App Store innerhalb eines Jahres um 6,5 Prozent auf 49,3 Milliarden im Jahr 2024 zurück. Zwar sind die mit Apps erzielten Einnahmen leicht gestiegen (um +3,9 Prozent auf 81,7 Mrd. Dollar). Doch das ist weit entfernt von den Zahlen der fetten Jahre 2010 bis 2020, als der Umsatz mit mobilen Spielen rasant anstieg, allein zwischen 2019 und 2020 um +25 Prozent.

«Mobile Geräte sind die Plattform, die sich in der Welt der Videospiele durchgesetzt hat. Sie liegen mittlerweile weit vor PCs und Konsolen. Aber sie sind nicht mehr die Plattformen mit dem stärksten Wachstum», betont Amaya Gutiérrez, Leiterin für Investitionen und Portfolioberatung bei Rothschild & Co. Laut «Global Games Market Report», den Newzoo im Oktober 2025 veröffentlichte, dürfte das Segment der Handyspiele im Jahr 2025 im Vergleich zu 2024 um 2,9 Prozent wachsen. Diese Zahl ist vergleichbar mit der für PC-Spiele (+2,5 Prozent), liegt jedoch unter der für Konsolen (+5,5 Prozent). «Der Markt für

## Weniger Downloads...

Die Anzahl der auf Google Play und im App Store heruntergeladenen Spiele ist zwischen 2020 und 2024 um 14 Prozent zurückgegangen.

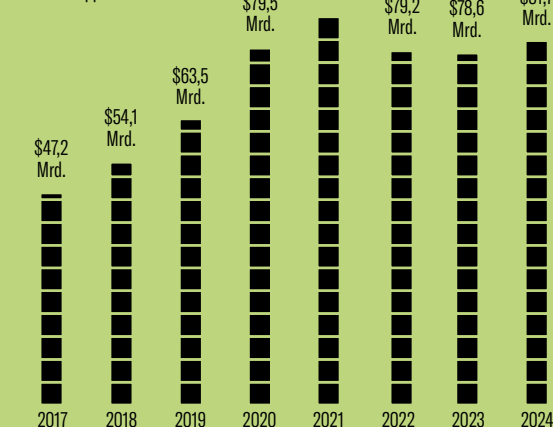
Jährliche Spiele-Downloads in Mrd. Dollar auf Google Play und im App Store



## ...aber etwas mehr Umsatz

Nach zwei Jahren des Rückgangs stiegen die Verbraucherausgaben für Mobile Gaming 2024 wieder an.

Einnahmen aus In-App-Käufen





↑ Ein jugendlicher spielt Roblox auf seinem Smartphone.

mobile Spiele hat ein beeindruckendes Wachstum erlebt, aber jetzt ist der Sektor gesättigt», stellt Otmane Jai, Investment-Chef beim Family Office MJ & Cie, fest.

Die Anzahl der im App Store und bei Google Play verfügbaren Titel ist in der Tat schwindelerregend geworden. Das macht es für weniger bekannte Anbieter sehr schwer, sich von der Masse abzuheben. Die Kosten für die Kundenakquise seien gestiegen, so Otmane Jai. «Um Spieler anzulocken, müssen die Studios immer mehr für Marketing ausgeben.» Der Entwickler Scopely, der hinter Monopoly Go steht, soll in den Monaten nach der Veröffentlichung im Jahr 2023 rund

500 Mio. Dollar für Vermarktung und Kundenakquise ausgegeben haben, um seinen Titel zu bewerben. Monopoly Go konnte sich damit dauerhaft an der Spitze der Handyspiele etablieren. 2024 erzielte das mobile Brettspiel einen In-App-Umsatz von mehr als 2,5 Mrd. Dollar. Der Grossteil der Einnahmen in diesem Sektor wird mittlerweile von solchen Mega-Franchises erzielt, zu denen Titel wie Honor of Kings (TiMi Studios und Tencent), Roblox oder Candy Crush (Activision Blizzard) gehören. Die Zeiten, in denen ein kleines Studio mit ein paar Euro und wenigen Leuten ein Handyspiel entwickeln und damit einen Platz an der Sonne erobern konnte, sind damit vorbei. Was die Monetarisierung an-

geht, leidet die Branche seit dem ATT-Erdbeben. Die App Tracking Transparency (ATT) wurde 2021 von Apple aus Gründen des Datenschutzes eingeführt. Sie schränkt die personenbezogenen Daten, die Apps abrufen können, drastisch ein. Ohne diese Informationen ist die gezielte Werbung jedoch weniger effektiv. Das Problem: Im Gegensatz zu Konsolen- und PC-Spielen, die nur in sehr geringem Masse auf Werbekunden angewiesen sind, werden fast 19 Prozent der Einnahmen aus mobilen Spielen durch Werbung generiert. «Die Welt der Handyspiele ist kein freier und offener Markt», erklärt Otmane Jai. «Sie wird von Apple und Google dominiert, die ihre eigenen Regeln aufstellen.

Jede neue Regel dieser beiden Giganten hat Auswirkungen auf die gesamte Branche.»

## «Der Markt für mobile Spiele hat ein beeindruckendes Wachstum erlebt, aber jetzt ist der Sektor gesättigt»

Otmane Jai, Investment-Chef beim Family Office MJ & Cie

Die beiden Tech-Riesen besitzen eine dominierende Marktstellung und ziehen heute bis zu 30 Prozent der Einnahmen der Videospielehersteller ein, die ihre Plattform nutzen – eine Abgabe, die auch als Apple- oder Google-Steuer bezeichnet wird. Diese Abgabe ist im aktuellen Kontext, in dem die meisten Handyspiele kostenlos zu haben sind, einfach zu viel. Das Smartphone hat nämlich ein revolutionäres Geschäftsmodell begünstigt: das Freemium-Modell. Konkret heisst das: Die Basisversion des Spiels ist kostenlos, was sehr viele Nutzer anzieht. Im Gegenzug finanziert sich der Herausgeber durch Werbung und In-App-Käufe, also Funktionen oder Verbesserungen, die Kunden während des Spiels erwerben können. Diese machen laut Boston Consulting Group derzeit 79 Prozent der Einnahmen aus mobilen Spielen aus – gegenüber 69 Prozent bei PC-Spielen und nur 30 Prozent im Konsolenbereich.

Angesichts der Inflation neigen die Menschen allerdings dazu, weniger In-App-Käufe zu tätigen, während Werbeausgaben mit dem ATT weniger rentabel geworden sind. Gleichzeitig sind die «Steuern» von Apple und Google jedoch nicht gesunken. Eine Situation, die sich in Zukunft ändern könnte. Denn mit dem Inkrafttreten der europäischen Verordnung über digitale

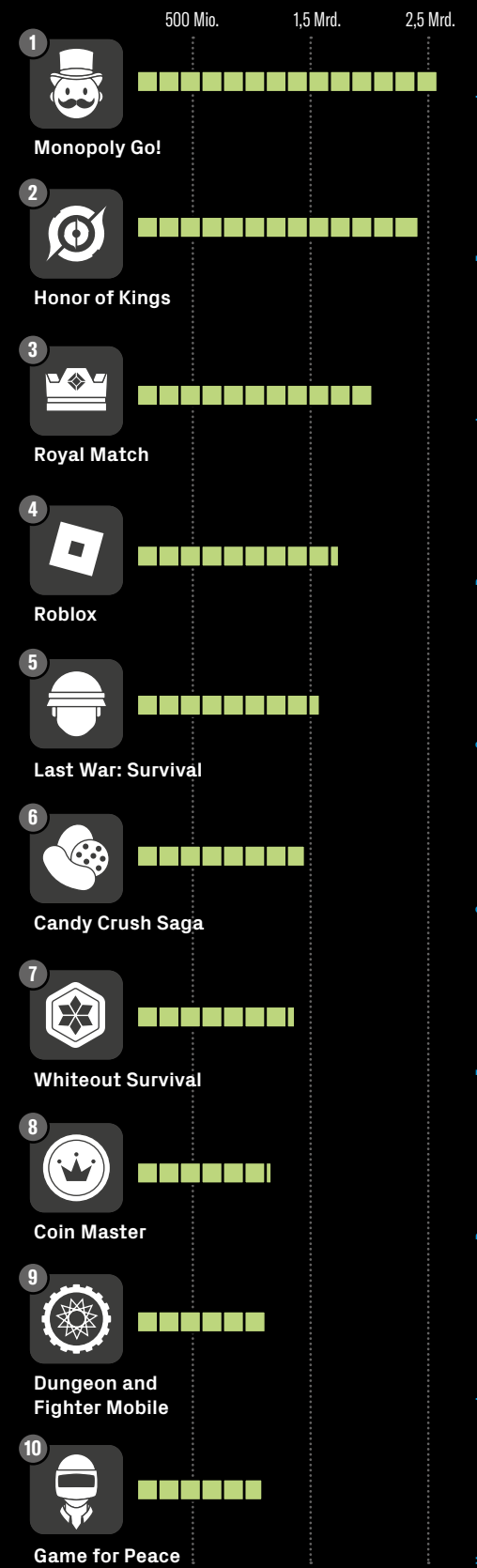
Märkte (Digital Markets Act) im März 2024, die grosse Digitalunternehmen Wettbewerbsregeln unterwerfen soll, sind Apple und Google nun gezwungen, alternative App-Stores in ihrem Ökosystem zuzulassen. Im August 2024 startete der Publisher Epic Games – bekannt für das Spiel Fortnite – den Epic Games Store auf iOS und Android. Im

Oktober 2025 folgte das amerikanische Unternehmen Unity (s. S. 50), mit einem ähnlichen Angebot. Diese beiden Systeme ermöglichen es den Studios, sich von den Abgaben an Apple und Google zu befreien. Darüber hinaus haben die Entwickler von Handyspielen Anfang der 2010er-Jahre Monetarisierungskonzepte wie Lootboxen und Gacha erfunden. Hinter diesen beiden Begriffen verbergen sich ähnliche Mechanismen. Die Spieler werden aufgefordert, eine virtuelle Währung – die oft mit echtem Geld gekauft wird – zu verwenden, um Charaktere oder Ausrüstung zu erhalten, die für das Spielen nützlich sind. Im Gegensatz zu herkömmlichen In-App-Käufen werden diese virtuellen Gegenstände jedoch nach dem Zufallsprinzip vergeben. Der Spieler weiss vor dem Kauf also nicht, was er erhalten wird.

Dies trägt dazu bei, dass die Spiele besonders süchtig machen, wie etwa Dragon Ball Z: Dokkan Battle oder Genshin Impact. Lootboxen seien sehr umstritten, erklärt Amaya Gutiérrez, eben weil sie süchtig machen könnten, vergleichbar mit Spielcasinos. In Belgien sind sie bereits seit 2017 verboten. 2023 hat sich auch das Europäische Parlament für ein Verbot ausgesprochen, was langfristig den rechtlichen Rahmen in den übrigen europäischen Ländern beeinflussen dürfte. ▽

## Die Top 10 der Handyspiele

Einnahmen aus In-App-Käufen, in Dollar



# 11

## Unternehmen aus der Gaming-Branche

Zahlreiche Firmen sind in der Videospiegelindustrie tätig. Bei unserer Auswahl haben wir uns auf diejenigen fokussiert, die mindestens 50 Prozent ihres Umsatzes in dieser Branche erzielen.

BERTRAND BEAUTÉ



### Take-Two Interactive Der Rockstar

Es gibt Produkte, die den Namen der Firma dahinter völlig in den Schatten stellen. Man kennt zum Beispiel Nivea, ohne zu wissen, dass dahinter der Beiersdorf-Konzern steht. Take-Two Interactive gehört zweifellos zu dieser Kategorie. Der Name des Unternehmens, der einer breiten Öffentlichkeit kaum bekannt sein dürfte, ist hinter dem seines Flaggschiffprodukts verschwunden: des Spiels Grand Theft Auto (GTA), einer Kreation des berühmten Studios Rockstar (eine Tochter von Take-Two Interactive). Der erste Teil der GTA-Reihe ist im November 1997 erschienen. Fast 30 Jahre später kann man nur den phänomenalen Erfolg der Serie feststellen, die Take-Two ununterbrochen die Kasse füllt. GTA V wurde 2013 auf den Markt gebracht und hat sich

seitdem über 220 Millionen Mal verkauft. Damit ist es nach Minecraft das am zweitmeisten verkaufte Spiel. Es hat mehr als zehn Mrd. Dollar eingespielt.

### 2024 kündigte der Publisher an, man werde sich von 5 Prozent der Belegschaft trennen

Mit GTA VI, dessen Veröffentlichung für den 19. November 2026 geplant ist, will Take-Two seine eigenen Rekorde brechen. Aber das Unternehmen setzt nicht alles auf diesen einen Titel. Im Laufe der Jahre hat der Publisher weitere erfolgreiche Franchises wie Red Dead Redemption, NBA 2K oder Max Payne auf den Markt

↑ Der Western von Rockstar Games, einer Tochtergesellschaft von Take-Two Interactive, bricht alle Rekorde. Nach Angaben des Unternehmens sind von Red Dead Redemption 2 (RDR2) bis November 2025 mehr als 79 Millionen Exemplare seit der Veröffentlichung im Jahr 2018 verkauft worden.

gebracht. Darüber hinaus hat sich der Herausgeber diversifiziert und seine Aktivitäten auf den Mobile-Bereich ausgeweitet, indem er 2022 das Studio Zynga, Entwickler des Smartphone-Spiels FarmVille, für 12,7 Mrd. Dollar übernommen hat. Zuletzt kaufte Take-Two im März 2025 das australische Studio Video Games Deluxe, das die Serie L.A. Noire entwickelt hat.

Trotz seiner Erfolge bleibt auch Take-Two Interactive vom verlangsamten Wachstums in der Videospiegelbranche nicht verschont. Im April 2024 kündigte der amerikanische Publisher an, dass er sich von 5 Prozent seiner Belegschaft – zwischen 500 und 600 Mitarbeitenden – trennen werde. Zuletzt wurden dem Unternehmen im November von der Independent Workers' Union of Great Britain gewerkschaftsfeindliche Repres-

sionen vorgeworfen, nachdem 30 bis 40 Mitarbeitende in den britischen und kanadischen Büros von Rockstar Games entlassen worden waren. Darüber hinaus hat das Unternehmen die Veröffentlichung von GTA VI bereits dreimal verschoben, was bei den Fans Enttäuschung und auf den Märkten Nervosität auslöste. Die Take-Two-Aktie fiel am 7. November nach der Ankündigung der letzten Verschiebung um 8 Prozent. Überzeugt davon, dass es keine weiteren Verzögerungen mehr geben wird, empfiehlt eine Mehrheit der Analysten dennoch den Kauf der Aktie. Diese ist seit Jahresbeginn bereits um mehr als 30 Prozent gestiegen.

GRÜNDUNG: 1993 SITZ: NEW YORK (US)  
BESCHÄFTIGTE: 12'000 UMSATZ 2025: USD 5,63 MRD.  
->TTWO





## Roblox Herr des Tempels

Der amerikanische Roblox-Konzern begeistert die Wall Street und beunruhigt gleichzeitig die Behörden. Auf der einen Seite hat die Plattform im dritten Quartal die symbolische Marke von 150 Millionen aktiven Spielern pro Tag überschritten, was einem Sprung von 70 Prozent innerhalb eines Jahres entspricht. Ein weiteres positives Zeichen ist der Umsatz. Zwischen Juli und September erzielte das Unternehmen 1,4 Mrd. Dollar, was einem Anstieg von 48 Prozent gegenüber dem gleichen Zeitraum des Vorjahres entspricht. Ein durchschlagender Erfolg dank eines innovativen Konzepts.

Roblox ist mehr als nur ein Videospielhersteller. Die Firma versteht sich als soziales Netzwerk, das den Nutzern Tools zur Verfügung stellt, mit denen sie ihre eigenen Spiele erstellen und der Community kostenfrei oder gegen Gebühr zur Ver-

fügung stellen können. «Roblox revolutioniert die Art und Weise, wie Menschen digitale Welten erschaffen und erkunden. Seine Cloud-Plattform beseitigt die traditionellen Hindernisse im Hinblick auf Programmierkenntnisse, Kosten und Vertrieb. Jeder kann sofort Spiele entwerfen, veröffentlichen und monetarisieren und so eine Wirtschaft ankurbeln, in der Millionen von Entwicklern direkt von ihrer Arbeit profitieren», erklärt Chloé Darling-Stewart, Investment-spezialistin bei Baillie Gifford. In den letzten Monaten wurde die Gruppe vom phänomenalen Erfolg von Grow a Garden getragen. Dieses von einem Teenager entwickelte Spiel, das im März veröffentlicht wurde, erreichte einen Spitzenwert von 22,3 Millionen gleichzeitigen Spielern – die bislang höchste Reichweite in der Geschichte der Videospielindustrie, die auch den Rekord von Fortnite übertrifft.

↑ David Baszucki, Gründer und CEO von Roblox, bei einer Präsentation in Kalifornien im Jahr 2019

Roblox ist bei Kindern und Jugendlichen sehr beliebt – ein Drittel der Nutzer ist 13 Jahre alt oder jünger. Das Unternehmen sorgt allerdings für eine Reihe von Kontroversen, vor allem wegen der Ausbeutung der Arbeit von Minderjährigen. Als Stefano Corazza, Chef von Roblox Studio, im März 2024 von Eurogamer dazu befragt wurde, gab er eine Antwort, die die Kontroverse keineswegs beendete: «Man kann sagen, dass wir Kinderarbeit ausnutzen. Oder man kann sagen, dass wir Menschen auf der ganzen Welt die Möglichkeit bieten, Arbeit und sogar ein Einkommen zu finden. Ich kann also 15 Jahre alt sein, in Indonesien in einem Slum leben und mit nur einem Laptop etwas schaffen, Geld verdienen und für meinen Lebensunterhalt sorgen.» Es gibt noch weitere Vorwürfe gegen die Plattform: Sie sei ein Treffpunkt für Pädophile. Um dieser Diskussion ein Ende zu

setzen, hat das Unternehmen Kindern unter 13 Jahren seit 2024 den Zugang zu bestimmten virtuellen Treffpunkten, sogenannten Social Hangouts, untersagt. Das reicht jedoch nicht aus. Im August letzten Jahres erhob die Generalstaatsanwältin von Louisiana, Liz Murrill, Klage gegen Roblox und bezeichnete die Plattform als «idealen Ort für Pädophile». Wieder einmal musste das Unternehmen reagieren.

## «Roblox revolutioniert die Art und Weise, wie Menschen digitale Welten erschaffen und erkunden»

Chloé Darling-Stewart, Investment-spezialistin bei Baillie Gifford

Im November letzten Jahres kündigte Roblox die Einführung einer Gesichtserkennungssoftware an, um das Alter der Nutzer zu überprüfen. Bald müssen daher alle Spieler ein Selfie von sich machen. Die Nutzer werden dann nach Altersgruppen in Online-Bereiche eingeteilt, sodass es theoretisch unmöglich ist, dass Erwachsene mit Minderjährigen chatten.

Trotz der Kontroversen und Gerichtsverfahren empfiehlt eine Mehrheit der Analysten den Kauf der Roblox-Aktie, die seit Jahresbeginn um fast 55 Prozent gestiegen ist. Ungeachtet des grossen Erfolgs schreibt das Unternehmen jedoch weiterhin rote Zahlen und verzeichnete im dritten Quartal einen Verlust von 257 Mio. Dollar. Die virtuelle Währung Robux, die mit echtem Geld gekauft wird, reicht noch nicht aus, um die Ausgaben zu decken.

GRÜNDUNG: 2004 SITZ: SAN MATEO (US)  
BESCHÄFTIGTE: 2'000 UMSATZ 2024: USD 3,6 MRD.  
→RBLX



← Auf einem grossen Wandgemälde wird das mit Spannung erwartete Spiel Cyberpunk 2077 von CD Projekt Red angekündigt. Die Aufnahme entstand am 5. Januar 2021 in Warschau, Polen.

## CD Projekt Die polnischen Blockbuster

Danke, Netflix? Im Dezember 2020, kurz vor Weihnachten, geriet der polnische Publisher CD Projekt in Turbulenzen, nachdem die Veröffentlichung von Cyberpunk 2077, für das ein Budget von rund 300 Mio. Dollar zur Verfügung stand, völlig misslungen war.

## 75 Millionen Mal ist das Spiel The Witcher seit der Lancierung im Jahr 2007 verkauft worden

Eine Flut von Bugs und die Unzufriedenheit der Spieler hatten Sony dazu veranlasst, den Titel aus dem PlayStation Store zu entfernen und den Kunden ihr Geld zurückzuerstatten – Entscheidungen, die in dieser Branche äusserst selten sind. Zwei Jahre später, im September 2022, kurbelte die Veröffentlichung von Cyberpunk Edgerunners – der Spin-off-Serie des Spiels – auf Netflix die Verkaufszahlen wieder an. Das Spiel selbst wurde seit seiner Veröffentlichung durch zahlreiche Updates erheblich verbessert, was sicher zu dieser Dynamik beigetragen hat. Nach den neuesten Zahlen, die CD Projekt im November veröffentlichte, wurden in fünf Jahren

mehr als 35 Millionen Exemplare des Spiels verkauft. Damit hat es The Witcher 3 im gleichen Zeitraum überholt. Apropos The Witcher – ein weiterer Name, der Netflix-Fans sehr gut bekannt ist. Dieses Spiel, das ebenfalls als Serie auf der Streaming-Plattform läuft, ist mit 75 Millionen verkauften Exemplaren seit 2007 der andere Blockbuster des polnischen Unternehmens.

Dank seiner beiden Erfolgsprodukte geht es CD Projekt gut. Im dritten Quartal verzeichnete das Unternehmen einen Umsatz von 349 Mio. Złoty (77,1 Mio. Franken), was einem Anstieg von mehr als 50 Prozent gegenüber dem Vorjahr entspricht, mit einer Nettomarge von 55 Prozent. Der nächste grosse Schritt für CD Projekt wird die Veröffentlichung von The Witcher 4 sein, an der derzeit 447 Entwickler arbeiten. Der Release wird jedoch nicht vor 2027 erwartet. In der Zwischenzeit raten die meisten Analysten dazu, die Aktie zu halten. Diese ist seit Jahresbeginn bereits um mehr als 30 Prozent gestiegen.

GRÜNDUNG: 1994 SITZ: WARSCHAU (PL)  
BESCHÄFTIGTE: 1'248 UMSATZ 2024: USD 269 MID.  
→CDR

## Nintendo Der Herr des Tempels

«Nintendo wird immer Nintendo bleiben», sagt Stéphane Rappeneau, Mitbegründer des Studios Weird Loop, lächelnd. Während andere Akteure der Videospelbranche ihre Strategie geändert haben und sich manchmal durch Trends und Moden haben beirren lassen, ist das japanische Unternehmen immer auf Kurs geblieben. Von der NES über den Game Boy und die Wii bis hin zur Switch produziert Nintendo unermüdlich Familienkonsolen, die mit starken und zeitlosen Spielereihen (Mario, Zelda, Donkey Kong) verbunden sind und oft intern entwickelt werden. Ein konsequentes Geschäftsmodell, das von dauerhaftem Erfolg gekrönt ist.

Ende September gab Nintendo bekannt, dass bereits mehr als 10,36 Millionen Exemplare seiner neuen Konsole Switch 2, die seit Juni auf dem Markt ist, verkauft wurden – der beste Start in der Geschichte eines solchen Geräts. Grund genug, die Prognosen nach oben zu korrigieren.

**Aufgrund des Erfolgs der neuen Konsole Switch 2 geht Nintendo davon aus, dass der Umsatz um 93 Prozent steigen wird**

Während Nintendo ursprünglich davon ausging, bis März 2026 15 Millionen Exemplare zu verkaufen, rechnet das Unternehmen nun mit 19 Millionen verkauften Modellen. Zum Vergleich: Die erste Switch, die vor acht Jahren

auf den Markt kam und noch immer erhältlich ist, wurde bisher 154 Millionen Mal verkauft – nur wenige Millionen weniger als die meistverkaufte Konsole aller Zeiten, die PlayStation 2, die es in den 2000er-Jahren auf 160 Millionen Einheiten brachte.

Aufgrund des Erfolgs der Switch 2 geht Nintendo nun davon aus, dass der Umsatz im laufenden Geschäftsjahr (von April 2025 bis März 2026) um 93 Prozent auf 2'250 Mrd. Yen (ca. 14,5 Mrd. Euro) steigen wird. Die Mehrheit der Analysten empfiehlt den Kauf der Aktie, deren Wert seit dem 1. Januar 2025 um mehr als 40 Prozent gestiegen ist.

Auf seinem Stand an der Gamescom-Messe in Köln wirbt Nintendo für das Videospiel Metroid Prime 4: Beyond (Aufnahme vom 20. August 2025).

**GRÜNDUNG:** 1889 **SITZ:** KYOTO (JP)  
**BESCHÄFTIGTE:** 8'500 **UMSATZ 2025:** USD 7,818 MRD.  
→NTDOY



© INA PASSENDER, AP / CHRISTOPHE ARCHAMBAULT, AP

## Ubisoft Der französische Patient

Der Gigant Ubisoft, lange Zeit das Aushängeschild der französischen Videospelindustrie mit 17'000 Mitarbeitenden, schwächelt. Schuld daran ist eine Reihe von spektakulären Misserfolgen (Star Wars Outlaws, Avatar: Frontiers of Pandora, XDefiant, Skull and Bones), die den Ruf und die finanzielle Situation des Unternehmens stark beeinträchtigt haben. Ubisoft verzeichnete im Geschäftsjahr 2024/2025, das Ende März endete, einen Nettoverlust von 159 Mio. Euro. Grund dafür ist insbesondere die Enttäuschung eines Teils der Nutzer über Spiele, die als zu stereotyp und als wenig innovativ empfunden werden. Das gibt den Märkten Anlass zur Sorge: Innerhalb von fünf Jahren hat die Aktie fast 100 Prozent ihres Werts verloren und ist von 80 Euro Ende 2020 auf weniger als sieben Euro (bei Redaktionsschluss) gefallen.

**Innerhalb von fünf Jahren hat die Ubisoft-Aktie fast 100 Prozent ihres Werts verloren**

Als Gerüchte über einen bevorstehenden «Tod des Patienten» oder eine Übernahme aufkamen, beschloss Ubisoft, sich selbst eine drastische Behandlung zu verschreiben: Man lancier-



Ein Grafikdesigner gibt einer Szene aus Ubisofts Videospiel Assassin's Creed Mirage den letzten Schliff. Das Foto entstand im Oktober 2023 in den Studios des Unternehmens in Bordeaux.

te einen Kostensenkungsplan, der zwischen September 2022 und März 2025 zum Abgang von 3'000 Mitarbeitern führte. Parallel dazu wurde das Unternehmen von einem guten Arzt behandelt, der auf chinesische Medizin spezialisiert ist: Tencent. Im November letzten Jahres gab das französische Unternehmen den Abschluss einer Vereinbarung bekannt, wonach der chinesische Konzern 1,16 Mrd. Euro in den Erwerb eines Anteils von 26,32 Prozent an den Vantage Studios investieren werde – einer neuen Tochtergesellschaft von Ubisoft, die die drei wichtigsten Franchises des Unter-

nehmens (Assassin's Creed, Far Cry und Tom Clancy's Rainbow Six) umfasst. Durch diese Transaktion sollen die Schulden von Ubisoft, die sich Ende September auf 1,15 Mrd. belaufen, getilgt werden. In Erwartung einer vollständigen Erholung empfehlen die meisten Analysten, die Aktie zu halten. Ubisoft kann zudem auf die erfolgreiche Einführung der kostenlosen Erweiterung zu Assassin's Creed Mirage Mitte November zählen.

**GRÜNDUNG:** 1986 **SITZ:** CARENTOIR (FR)  
**BESCHÄFTIGTE:** 17'000 **UMSATZ 2025:** EUR 1,85 MRD.  
→UBI

## NETEASE Der chinesische Herausforderer

Es ist der aktuelle Überraschungshit: Das im November erschienene Spiel Where Winds Meet, herausgegeben vom chinesischen Unternehmen NetEase, wird von

Spielern weltweit hoch gelobt. Mit diesem internationalen Erfolg bestätigt NetEase – nach Tencent die Nummer zwei der chinesischen Spielebranche – seine Ambition, den

Markt ausserhalb Chinas zu erobern. Dieses Bestreben war bereits seit einigen Jahren erkennbar, als mehrere Studios aufgekauft wurden, darunter das japanische Unter-

nehmen Grasshopper Manufacture im Jahr 2021, das französische Juwel Quantic Dream 2022 und die kanadische Firma Skybox Labs 2023. Die überwiegende Mehrheit

der Analysten empfiehlt den Kauf der Aktie.

**GRÜNDUNG:** 1997  
**SITZ:** HANGZHOU (CN)  
**BESCHÄFTIGTE:** 26'000  
**UMSATZ 2024:** USD 14,4 MRD.  
→NTESE

## GAMESQUARE Der E-Sport-Spezialist

Nachdem die GameSquare-Aktie 2021 Spitzenwerte von mehr als 50 Dollar erreicht hatte, mutierte sie zu einem Pennystock und pendelte sich bei etwa 50 Cent ein.

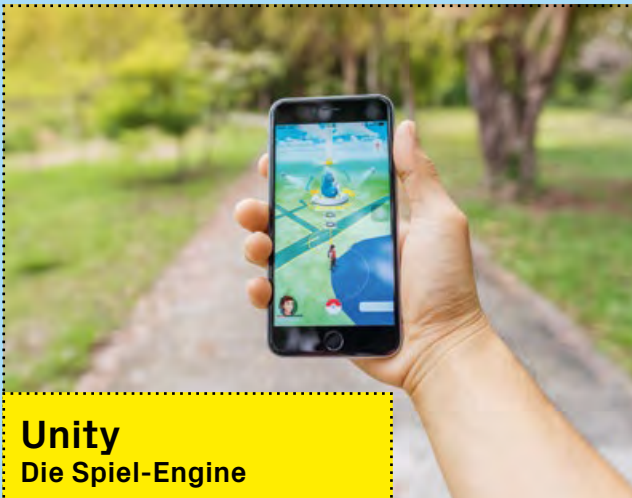
Wie lässt sich dieser Niedergang erklären? Damals war die Pandemie noch sehr präsent und Gaming-Unternehmen boomten an der Wall Street. Heute beschreibt GameSquare

sich als Marketingfirma, die Marken dabei hilft, über Videospiele und E-Sport ein junges Publikum zu erreichen. Seit der Übernahme von FaZe Clan im Jahr 2024 – einer

sehr starken Marke in den USA – verfügt das Unternehmen sogar über ein eigenes Team von professionellen E-Sportlern. Die beiden Analysten, die das Unternehmen beobach-

ten, empfehlen den Kauf der Aktie.

**GRÜNDUNG:** 2011  
**SITZ:** FRISCO (US)  
**BESCHÄFTIGTE:** 130  
**UMSATZ 2024:** USD 102 MIO.  
→GAME



← Bild aus dem Spiel Pokémon Go, das mit den Tools von Unity entwickelt wurde

## Unity Die Spiel-Engine

Unity Technologies fordert Google und Apple heraus. Im Oktober gab das US-Unternehmen bekannt, dass es sich mit dem Fintech-Unternehmen Stripe zusammengetan hat, um ein System zur Verwaltung von Mikrotransaktionen in Spielen zu entwickeln, ohne dass die beiden Giganten involviert sind.

### Die Unity-Aktie ist seit dem 1. Januar 2025 um mehr als 70 Prozent gestiegen

Das Unternehmen verspricht den Entwicklern niedrige Preise – weit entfernt von den bis zu 30 Prozent, die Apple und Google für jede Mikrotransaktion verlangen. Die Einführung dieses Dienstes ergibt Sinn. Denn «die überwiegende Mehrheit der In-App-Transaktionen im Zusammenhang mit Spielen findet in den Spielen statt, die mit Unity hergestellt wurden».

erklärte Matt Bromberg, CEO von Unity. Das Unternehmen vermarktet eine Software-Suite, mit der Entwickler Spiele auf allen Plattformen, vor allem aber auf Mobilgeräten, erstellen, entwickeln und vermarkten können. Derzeit werden laut Unternehmensangaben mehr als 70 Prozent der 1'000 umsatzstärksten Handyspiele mit Unity hergestellt, darunter auch grosse Produktionen wie Pokémon Go. Dieser Erfolg bei den Entwicklern schlägt sich jedoch kaum in barer Münze nieder. Im dritten Quartal verlor das Unternehmen erneut 127 Mio. Dollar. Analysten sind geteilter Meinung, ob sie das Kaufen oder das Halten der Aktie empfehlen sollen. Der Titel ist seit dem 1. Januar 2025 bereits um mehr als 70 Prozent gestiegen (Stand Ende November).

**GRÜNDUNG:** 2004 **SITZ:** SAN FRANCISCO (US)  
**BESCHÄFTIGTE:** 5'000 **UMSATZ 2024:** USD 1,81 MRD.  
→U

## Sega Sammy Der blaue Igel

Die Älteren unter uns erinnern sich, dass Sega in längst vergangenen Tagen ein Pendant seines Rivalen Nintendo war. Beide Unternehmen teilten sich den weltweiten Markt für Videospiele. Das Unternehmen aus Tokio vermarktete erfolgreiche Konsolen und hatte mit einem kleinen blauen Igel einen charismatischen Helden. Es war die Zeit von Mega Drive gegen NES, von Sonic gegen Mario, kurz gesagt: von Sega gegen Nintendo. Etwa 40 Jahre später ist jedoch nur

noch Nintendo unter den Großen vertreten. Sega hat sich aus der Herstellung von Konsolen zurückgezogen und wurde von Sony (PlayStation) und Microsoft (Xbox) überholt.

### Sega entwickelt weiterhin Videospiele, wie etwa Sonic Rumble, das im November 2025 veröffentlicht wurde

Dennoch ist das japanische Unternehmen nicht vollständig von der Bildfläche verschwunden. Nach seiner Fusion mit der Sammy Corporation im Jahr

2004 in Sega Sammy umbenannt, entwickelt das Unternehmen weiterhin Videospiele, wie beispielsweise Sonic Rumble. Das Game wurde im November 2025 veröffentlicht und erreicht auf Steam Spitzenwerte von fast 5'500 gleichzeitigen Spielern.

Diese Zahlen sind zwar weit entfernt von denen der aktuellen Blockbuster, die Hunderttausende von Spielern gleichzeitig erreichen können, und auch weit entfernt von den Sega-Standards zu Beginn der 1990er-Jahre. Aber es gibt sie immerhin. Parallel dazu versucht das Unternehmen, mit

der Übernahme des finnischen Studios Rovio, des Schöpfers der beliebten Computerspielreihe Angry Birds, für 700 Mio. Euro im Jahr 2023 wieder in den Markt für Handyspiele einzusteigen. Die Mehrheit der Analysten empfiehlt den Kauf der Aktie, die seit dem 1. Januar um 12 Prozent gefallen ist. Im Geschäftsjahr 2024/2025, das Ende März endete, erzielte das Unternehmen einen Umsatz von 428,9 Mrd. Yen (2,7 Mrd. Dollar).

**GRÜNDUNG:** 1960 **SITZ:** TOKIO (JP)  
**BESCHÄFTIGTE:** 8'000 **UMSATZ 2025:** JPY 428,9 MRD.  
→6460

Sega feierte am 16. Juli 2025 die Eröffnung seines ersten offiziellen Ladens im Tokioter Stadtteil Shibuya.  
↓



© SHUTTERSTOCK / MAZUHRO NOBI, AFP

## CAPCOM Der Kämpfer

Japan, die Wiege der Videospelindustrie, verfügt auch heute noch über eine Vielzahl börsenkotierter Branchen-Champions wie Sony, Nintendo, Konami oder Bandai Namco.

Auch Capcom gehört zu ihnen. Das Unternehmen ist bekannt für seine Franchises Street Fighter, Monster Hunter und vor allem Resident Evil, das mit jeder neuen Folge

einen Verkaufshit landet. Die Veröffentlichung von Resident Evil 9 Requiem am 27. Februar 2026 wird mit Spannung erwartet, ebenso wie die von Onimusha: Way of the

Sword, einem weiteren legendären Franchise, zu einem etwas späteren Zeitpunkt im Jahr. Die Mehrheit der Analysten empfiehlt den Kauf der Aktie, deren Wert seit

Jahresbeginn 2025 um 13 Prozent gestiegen ist.

**GRÜNDUNG:** 1979  
**SITZ:** OSAKA (JP)  
**BESCHÄFTIGTE:** 3'700  
**UMSATZ 2025:** USD 1,15 MRD.  
→9697

## KRAFTON Der Rivale von Fortnite

Seit dem Börsengang an der Korea Exchange im August 2021 hat die Aktie der Krafton-Gruppe 40 Prozent ihres Werts verloren. Dies zeigt, wie schwierig es

für einen Pionier ist, sich gegen die Konkurrenz zu behaupten. Krafton ist bekannt als Entwickler von PlayerUnknown's Battlegrounds, kurz PUBG. Bei der Veröffent-

lichung im März 2017 löste PUBG einen Trend zu Battle-Royale-Spielen aus, bei denen eine Vielzahl von Spielern gegeneinander antritt, bis am Ende der letzte Überle-

bende gewinnt. Kraftons Erfolg wurde von der Konkurrenz schnell nachgeahmt: mit Spielen wie Fortnite Battle Royale, Call of Duty Warzone (Activision)

oder Apex Legends (Electronic Arts).

**GRÜNDUNG:** 2007  
**SITZ:** SEOUL (KR)  
**BESCHÄFTIGTE:** 3'400  
**UMSATZ 2024:** USD 1,9 MRD.  
→259960

## PORTRÄT

# Sea, das digitale Imperium hinter Shopee

Der Technologiekonzern Sea aus Singapur hat sich dank seiner E-Commerce-Plattform Shopee, der Online-Bank Monee sowie der Videospieldsparte Garena als einer der digitalen Marktführer Südostasiens etabliert. Mit diesen drei Geschäftssegmenten beherrscht das Unternehmen einen Markt mit 700 Millionen Menschen. JULIE ZAUGG

© ROMAS, ADOBE STOCK / APARNA NDRI, BLOOMBERG, GETTY IMAGES

**W**er die Shopee-App öffnet, wird sofort mit Pop-ups bombardiert, die Sonderangebote, Gutscheine oder Shopee-Coins offerieren – eine virtuelle Währung, mit der man Rabatte auf bestimmte Produkte erhalten kann. Man kann das Portal nach Produktkategorien durchsuchen, um die günstigsten Angebote zu finden, oder den Shop einer bestimmten Marke oder eines bestimmten Händlers besuchen. Hinzu kommt Shopee Live, eine kommerzielle Livestreaming-Plattform, auf der Verkäufer und Influencer ihre Produkte präsentieren.

Eingeklemmt zwischen einer Drehscheibe, auf der zwei Smartwatches der chinesischen Marke Kospet ausgestellt sind, und einem Regal voller Töpfe, Mini-Ventilatoren und bunten Thermoskannen preist die malaysische Influencerin «pipou96» die Vorzüge der Produkte um sie herum an. Auf dem Bildschirm laufen Emojis und Kommentare ihrer Zuschauerer sowie Links, über die man die Produkte auf Shopee kaufen kann. Die Mutter hat im Jahr 2025 einen Umsatz von rund

Fertig zum Versand: kleines Päckchen auf einem Förderband im SPX-Express-Sortierzentrum in Singapur am 30. Juli. Die Logistiktochter von Sea wickelt den Grossteil der Lieferungen für Seas E-Commerce-Sparte Shopee ab. ↓

fünf Mio. malaysische Ringgit (umgerechnet fast eine Mio. Franken) erzielt, was ihr dank der von der Plattform gezahlten Provisionen ein monatliches Einkommen zwischen 3'000 und 5'000 Franken einbringt. In Südostasien dominiert Shopee mit einem Marktanteil von 50 Prozent den E-Commerce-Sektor. Das Unternehmen ist in sieben Ländern aktiv: Indonesien, Malaysia, Thailand, Vietnam, den Philippinen, Singapur und Taiwan. Sein Aufstieg währt jedoch noch nicht lange.

«Vor 2012 gab es in der Region praktisch keinen Online-Verkauf von Waren», erinnert sich Christopher Beselin, Gründer der in Vietnam ansässigen Investmentgesellschaft Endurance Capital Group. Er selbst kam 2012 nach Südostasien, um die vietnamesische Niederlassung von Lazada zu leiten, der ersten E-Commerce-Plattform, die sich für diese Region mit 700 Millionen Einwohnern interessierte. «Wir haben lokale Websites mit unserer Werbung überschwemmt und ein Sortiment an Waren entwickelt, die etwa 10 Prozent günstiger waren als offline. Ausserdem mussten wir ein Liefernetzwerk aufbauen, da 95 Prozent der Zahlungen damals in bar erfolgten», erzählt er. Lazada wurde von europäischen Investoren gegründet und 2016 vom chinesischen Giganten Alibaba übernommen. →

## DREI ZAHLEN

**\$ 84,9  
MRD.**

Marktkapitalisierung von Sea Mitte November. Damit ist das Unternehmen nach der singapurischen Bank DBS das zweitwertvollste Unternehmen Südostasiens.

**+270%**

Ungefährer Anstieg der Aktie des Unternehmens seit Anfang 2024 bis Mitte November

**\$ 100,5  
MRD.**

Bruttowert der 2024 von Shopee umgesetzten Waren



Lazada stand jedoch kurz davor, von einem Newcomer vom Thron gestossen zu werden. Das 2009 in Singapur vom Unternehmer Forrest Li gegründete Videospieleunternehmen Garena hatte dank Investitionen des chinesischen Unternehmens Tencent erhebliche finanzielle Reserven angehäuft. Damit konnte es sich mit dem Vertrieb von führenden Spielen wie League of Legends (bis 2023) und FIFA Online zur dominierenden Plattform in Südostasien entwickeln. «Garena hatte ein dezentrales Modell entwickelt, bei dem die Zahlungen von jedem Internetcafé eingezogen wurden, das seine Spiele anbieten wollte», erklärt Jianggan Li, CEO des Risikokapitalunternehmens Momentum Works aus Singapur. Auf der Grundlage dieser praktischen Erfahrung und der Zahlungslösung, die entwickelt wurde, um Spielern Einkäufe innerhalb seiner Spiele zu ermöglichen, startete Garena 2015 eine eigene E-Commerce-Plattform: Shopee. Die Gruppe änderte anschliessend ihren Namen in Sea, wobei Shopee der wichtigste Wachstumsmotor war.

### Extreme Lokalisierung

Shopee gewann sehr schnell Nutzer hinzu, angetrieben durch die explosionsartige Zunahme der Smartphone-Besitzer in der Region. «Die Plattform hat sich an die loka-

## Ein besonderer Schwerpunkt liegt auf Indonesien, dem grössten Markt der Region mit 283,5 Millionen Menschen

Links: Der Börsengang von Sea Ltd. an der New Yorker Börse am 20. Oktober 2017. In der Mitte der Mitgründer und CEO Forrest Li (noch im Amt), der als reichster Mann Singapurs gilt.

Mitarbeitende in ihrer Mittagspause am Hauptsitz von Garena in Singapur (2016)



len Konsumgewohnheiten angepasst», betont Christopher Beselin. Während Lazada Partnerschaften mit grossen Marken einging, verkaufte Shopee Waren aus einer Vielzahl kleiner Geschäfte und reproduzierte damit das Ökosystem, das man in den Strassen der meisten Städte Südostasiens findet.» Die Nähe zu China ermöglicht es dem Unternehmen, kostengünstige No-Name-Produkte zu beziehen. «Die Kaufkraft der Verbraucher ist in Südostasien nach wie vor begrenzt», erinnert Christopher Beselin.

Bei Shopee ist man sich ausserdem bewusst, dass die sieben Länder, in denen sich das Unternehmen niedergelassen hat, keinen einheitlichen Markt bilden. «Das Sortiment und die Produktbeschreibungen sind an die lokalen Vorlieben angepasst», erklärt Jeffrey Towson, Experte für asiatische Technologieunternehmen mit Sitz in Thailand. Das Organigramm des Unternehmens spiegelt dieses Bestreben nach Lokalisierung wider. «Die für jedes Land zuständigen Direktoren verfügen über ein hohes Mass an Autonomie und stehen in direktem Kontakt mit dem CEO», betont Jianggan Li. Ein besonderer Schwerpunkt liege auf Indonesien, dem grös-

© NICKY LOH, MICHAEL MAGLE, BLOOMBERG, BETTY IMAGES / SHUTTERSTOCK

ten Markt der Region mit einer Bevölkerung von 283,5 Millionen Menschen. «Wenn ein neuer Manager ins Unternehmen kommt, wird er für sechs Monate auf die Inselgruppe geschickt und muss Bahasa Indonesia, die lokale Sprache, lernen.»

Die Logistik ist ein weiterer Schwerpunkt der Shopee-Offensive. «Die Plattform verfügt über umfangreiche Transport-, Lager- und Vertriebskapazitäten», sagt Jeffrey Towson. «Dadurch kann sie die meisten ihrer Waren innerhalb von 24 Stunden ausliefern, selbst in schwer zugänglichen Gebieten wie Indonesien, das aus Hunderten von Inseln besteht, auf die die Produkte per Flugzeug und Schiff transportiert werden müssen.» Die Plattform verfügt über ein eigenes Logistikunternehmen, SPX Express.

Dank all dieser Vorteile ist es Shopee gelungen, Lazada als bis dahin dominierenden Akteur im Online-Handel in Südostasien vom Spitzenplatz zu verdrängen. Im Jahr 2024 stieg der Umsatz von Sea, der in New York börsenkotierten Muttergesellschaft, um fast 29 Prozent auf 16,8 Mrd. Dollar. In den drei Monaten bis Ende September 2025 stiegen die Umsätze im Vergleich zum Vorjahr erneut um 38 Prozent. «Wir haben ein weiteres

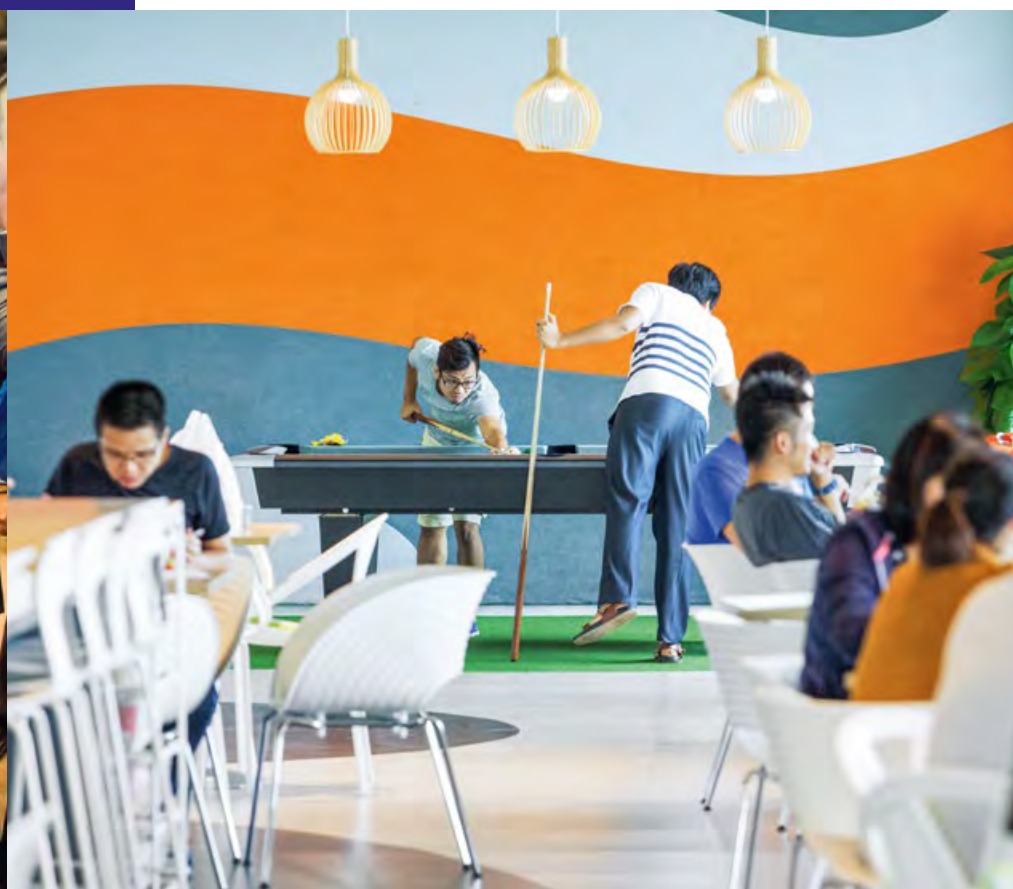
Das Logo von Shopee zielt die Fassade des Firmensitzes am Science Park Drive im Singapur Stadtteil Queenstown.

Rekordquartal hinter uns und Höchstwerte in Bezug auf Bruttowarenvolumen, Bestellungen und Umsatz erzielt», freute sich Forrest Li bei der Bekanntgabe der Ergebnisse.

### Bedrohung durch TikTok

Bei allen Erfolgen steht das Unternehmen auch vor einigen Herausforderungen. «Um das Jahr 2020 herum startete Shopee eine gross angelegte Expansion und investierte in neue Märkte, darunter Frankreich, Spanien, Polen, Indien und Lateinamerika», erklärt Jianggan Li. Aber die Plattform hat sich zu viel vorgenommen. Da sie in diesen Regionen weder über Erfahrung noch über ausreichendes lokales Personal verfügte, stiess sie dort auf globale Marktführer wie Amazon oder regionale Akteure wie MercadoLibre. «Die meisten dieser Märkte wurden inzwischen aufgegeben», sagt der Experte. Neben Asien ist das Unternehmen in Mexiko – ausschliesslich über grenzüberschreitende Transaktionen – und in Brasilien aktiv, einem Markt, auf dem es hinsichtlich der Nutzerzahlen weiterhin die Nummer eins ist und weiter wächst.

Shopee sieht sich auch in Südostasien dem Ansturm neuer Konkurrenten ausgesetzt. Die Einführung von TikTok Shop, das dem chinesischen Unternehmen Bytedance gehört, hat →



## Die drei Säulen von Sea Limited

71,8%	<b>SHOPEE</b>   E-Commerce <b>71,8 Prozent des Sea-Umsatzes</b> Führende E-Commerce-Plattform in Südostasien
16,5%	<b>MONEE</b>   Finanzen <b>16,5 Prozent des Sea-Umsatzes</b> Das ehemalige Portfolio von Shopee hat sich zu einer digitalen Bank entwickelt, die Einlagen, Kredite und Versicherungen anbietet.
10,9%	<b>GARENA</b>   Videospiele <b>10,9 Prozent des Sea-Umsatzes</b> Das ursprüngliche Geschäftsfeld der Gruppe. Es wird getragen vom Spiel Free Fire, einem der beliebtesten Games weltweit.
0,8%	<b>SONSTIGE DIENSTLEISTUNGEN</b> <b>0,8 Prozent des Sea-Umsatzes</b>

im Jahr 2021 die Branche auf den Kopf gestellt. «Das kommerzielle Livestreaming, ein vor etwa acht Jahren in China entstandenes Modell, gewinnt in der Region an Popularität, da es Handel und Unterhaltung miteinander verbindet», sagt Jeffrey Towson. «Es eignet sich besonders gut, um den Verkauf von Kosmetika oder Kleidung anzukurbeln.» Dieses Modell macht mittlerweile ein Fünftel der Online-Transaktionen in Südostasien aus. Davon profitiert in erster Linie TikTok Shop, der Spezialist für Livestreams und Kurzvideos. «Shopee versucht, mit Shopee Live in dieses Segment einzusteigen, aber das ist nicht sein Kerngeschäft», meint Towson. Als Reaktion darauf hat die Gruppe Partnerschaften mit Facebook und Youtube geschlossen, damit Content-Ersteller Links zu Produkten der Plattform in ihre Inhalte integrieren können. Zudem bietet sie ein Anreizprogramm für Livestreamer mit erhöhten Provisionen und Gutscheinen an. TikTok Shop, das 2023 mit Tokopedia, einem indonesischen Konkurrenten von Shopee, fusionierte, hat inzwischen einen Anteil von 35 Prozent am Online-Handel in der Region. «Das Wachstum ist phänomenal», so Towson. «Vor einem Jahr lag der Marktanteil noch bei nicht mehr als 20 Prozent.»

Angesichts des erwarteten Wachstumsrückgangs in einem wettbewerbsintensive-

ren Umfeld versucht Sea, seine Abhängigkeit von Shopee zu verringern, indem es auf Finanzdienstleistungen setzt. Im Mai kündigte der Konzern eine Überarbeitung seiner virtuellen Geldbörse an, die 2018 eingeführt wurde, um Einkäufe auf Shopee zu erleichtern. Dieser Bereich, der in Monee umbenannt wurde und nun in einem fast 20'000 Quadratmeter grossen Hauptsitz in Singapur untergebracht ist, bietet Kredite, Bankdienstleistungen und

### «Die meisten südostasiatischen Länder, darunter Indonesien, die Philippinen und Vietnam, sind im Bereich Bankdienstleistungen unterversorgt»

Jianggan Li, CEO von Momentum Works, Singapur

Bei der Einweihung des Hauptsitzes von Monee am 8. Mai 2025 in Singapur erhält Arbeitsminister Tan See Lang (rechts) ein Erinnerungsstück von Sea-CEO Forrest Li.



Versicherungen an. Sea verfügt auch über Banklizenzen in Singapur und auf den Philippinen unter dem Namen MariBank sowie in Indonesien unter dem Namen SeaBank.

«Die meisten Länder Südostasiens, insbesondere Indonesien, die Philippinen und Vietnam, sind im Bereich Bankdienstleistungen unterversorgt», bemerkt Jianggan Li. «Hier bietet sich eine Chance.» Sea kann die zahlreichen Daten, die über die Kunden seiner E-Commerce-Plattform gesammelt wurden, nutzen, um deren Bonität zu bewerten. Hinzu kommt die Möglichkeit, ihnen Kredite für Einkäufe auf Shopee zu gewähren. «Es gibt zahlreiche Synergien», so Jianggan Li.

© CHONG JUN LIANG, AFP / GARENA

Monee ist mittlerweile das am schnellsten wachsende Segment innerhalb der Gruppe. Im dritten Quartal 2025 stieg der Umsatz gegenüber dem Vorjahr um 61 Prozent auf 990 Mio. Dollar. Zum 30. September belief sich das Kreditportfolio auf 79 Mrd. Dollar, was einem Anstieg von 70 Prozent gegenüber dem Vorjahr entspricht. Im Gegensatz zum E-Commerce ist der Finanzdienstleistungsmarkt jedoch fragmentiert. «Jedes Land hat seine eigenen Vorschriften», erklärt Jianggan Li. Einige Länder haben bereits ihre lokalen Marktführer, wie GoTo in Indonesien, GrabPay in Singapur und Malaysia, GCash auf den Philippinen oder Mercado Pago in Brasilien. «In Singapur und Thailand sind die traditionellen Banken mächtig und gut etabliert», fügt der Experte hinzu. «Der Wettbewerb ist hart.»

### Garena, die Geldmaschine

Garena, die Videospieldsparte von Sea, stellt ein weiteres potenzielles Wachstumsfeld dar. In den drei Monaten bis Ende September 2025 stieg der Umsatz um 51 Prozent auf 841 Mio. Dollar. Täglich spielen rund 100 Millionen Menschen Free Fire, den 2017 lancierten Blockbuster. Er zählt damit zu den beliebtesten Games weltweit. «Garena ist jedoch zu stark von diesem einen Spiel ab-

Garena ist einer der führenden Veranstalter und Organisatoren von E-Sport-Events, von lokalen Amateurturnieren bis hin zu einigen der meistgesehenen Profi-Wettbewerbe der Welt.



Eine Figur aus Free Fire, dem Blockbuster-Game von Garena



hängig», meint Jianggan Li. «Das Unternehmen müsste einen weiteren Blockbuster entwickeln, aber es ist nicht einfach, einen solchen Erfolg zu wiederholen.» Er glaubt, dass Shopee letztendlich der wichtigste Wachstumsmotor der Gruppe bleiben wird. «Seit 2022 strebt das Management einen Übergang zu einem ausgereifteren Modell an», erklärt er. «Das starke Wachstum der Anfangszeit wird zugunsten einer höheren Rentabilität aufgegeben.» Dies erklärt die Neuausrichtung auf Südostasien sowie die Entscheidung, die Gebühren für Händler, die auf der Plattform tätig sind, seit Anfang 2024 um fast ein Drittel zu erhöhen.

Die Strategie geht auf. Sea schrieb 2023 erstmals schwarze Zahlen. 2024 belief sich der Nettoumsatz auf 448 Mio. Dollar. In den ersten drei Quartalen des Jahres 2025 erreichte SEA bereits 1,2 Mrd. Dollar. ▾

### MEINUNG DES ANALYSTEN

#### Ein Wachstum, das anhalten dürfte

Auch wenn Shopee, die E-Commerce-Plattform von Sea, mit einem Umsatzanteil von 72 Prozent gegenüber dem finanzstarken TikTok Shop in der Defensive ist, wächst sie weiterhin in einem rasanten Tempo. Sachin Mittal, Analyst bei der DBS Bank, erwartet, dass der Bruttowarenwert bis 2025 um 20 Prozent und bis 2026 um 15 Prozent steigen wird. Die Rentabilität dieses Geschäftsbereichs bleibt jedoch bescheiden: Der EBITDA wird seiner Meinung nach 2025 nicht mehr als 0,8 Prozent des Bruttowarenwerts betragen. Die beiden anderen Unternehmen der Gruppe, Monee (16,5 Prozent des Umsatzes) und Garena (11 Prozent des Umsatzes), weisen deutlich höhere Margen auf. Monee erzielte im dritten Quartal 2025 ein EBITDA von 258 Mio. Dollar, Garena ein EBITDA von 466 Mio., gegenüber 186 Mio. für Shopee. Die Aktie von Sea bleibt dennoch volatil. Nachdem sie Ende 2021 auf über 350 Dollar gestiegen war, fiel sie ein Jahr später auf 44 Dollar. Derzeit liegt ihr Wert bei etwa 140 Dollar. Sachin Mittal gab eine Kaufempfehlung mit einem Kursziel von 221 Dollar ab. → SE



## JOBS

# KI und die Gefahr von Entlassungen

Grosse Schweizer Dienstleister setzen zunehmend auf künstliche Intelligenz (KI). Damit steigt die Wahrscheinlichkeit, dass Arbeitsplätze verloren gehen. Wird es hierzulande bald zu Massenentlassungen kommen, wie sie angelsächsische Unternehmen, etwa Amazon oder Accenture, bereits angekündigt haben? BLANDINE GUIGNIER

# M

it Verweis auf KI als treibende Kraft haben mehrere börsennotierte Konzerne in den letzten Monaten Massenentlassungen angekündigt. Zu den drei grössten gehören der US-Technologiegigant Amazon, der 30'000 Stellen abbauen will, der indische IT-Dienstleistungsführer TCS Tata Consultancy Services (12'000) und das Beratungsunternehmen Accenture (11'000).

und Dienstleistungen entwickeln – Amazon hat beispielsweise Alexa vor mehr als zehn Jahren auf den Markt gebracht –, waren sie die Ersten, die KI zur Steigerung ihrer Produktivität einsetzen.» Im Gegensatz dazu waren Schweizer Unternehmen Hofmann zufolge in den letzten Jahren bei der Einstellung von Personal konservativer, weshalb das Pendel nun weniger stark zurückschwingt. «Dies äussert sich eher in einem Rückgang der Neueinstellungen, insbesondere im IT-Sektor, als in grossen Entlassungswellen.»

Tatsächlich macht sich die Konkurrenz durch KI allmählich auch auf dem Arbeitsmarkt bemerkbar. Während in der Vergangenheit viele Stellen in der Industrie der Automatisierung zum Opfer fielen, ist nun ein Anstieg der Arbeitslosigkeit im Dienstleistungssektor und bei Hochschulabsolventen zu beobachten. Der Anteil der Akademiker unter den Arbeitslosen stieg

**«Die Zahl der Arbeitssuchenden in KI-relevanten Berufen stieg um bis zu 27 Prozent stärker an als in weniger betroffenen Jobs»**

Michael Siegenthaler und Jeremias Kläui, beide Wissenschaftler an der Konjunkturforschungsstelle (KOF)

Könnte es in den kommenden Monaten auch in der Schweiz zu solchen Ankündigungen kommen? Für Thomas Hofmann, Co-Direktor des «ETH AI Center» und Leiter der Abteilung Computer Science an der ETH Zürich, ist die Situation in den Vereinigten Staaten extremer als das, was in der Schweizer Wirtschaft zu beobachten sei. «Die amerikanischen Technologieunternehmen haben zu einem Zeitpunkt, an dem die Opportunitätskosten sehr hoch waren, in grossem Umfang Personal eingestellt. Sie wollten keine vielversprechenden Produkte verpassen, die einen hohen Personalaufwand erforderten. Da sie jedoch seit Jahren KI-basierte Produkte

laut SECO-Statistiken von 27,8 Prozent im Oktober 2022 auf 34,3 Prozent im Oktober 2025.

Zwei Wissenschaftler der Konjunkturforschungsstelle (KOF) haben erstmals die Auswirkungen der Einführung von Large Language Models (LLM) auf den Schweizer Arbeitsmarkt untersucht. Ausgangspunkt war die Online-Schaltung von ChatGPT im Herbst 2022 durch Open AI, dem Unternehmen wie Alphabet, Meta oder Anthropic folgten. «Die Beschäftigungssituation in Berufen, die stark von KI betroffen sind, hat sich deutlich weniger positiv entwickelt als die in den Berufen, die weniger betroffen sind», erklären Michael →

Siegenthaler und Jeremias Klauel in ihrem Bericht. «Gemäss den Daten des Arbeitslosenversicherungsregisters stieg die Zahl der Arbeitssuchenden in KI-relevanten Berufen um bis zu 27 Prozent stärker an als in weniger betroffenen Jobs.» Dabei handelt es sich insbesondere um Anwendungsprogrammierer, Softwareentwickler, Systemanalytiker, Journalisten sowie Werbe- und Marketingfachleute.

## «Finanzdienstleistungen, die Pharmaindustrie und professionelle Dienstleister dürften den grössten Wandel erleben»

José Parra Moyano, Professor für digitale Strategie am IMD

Alle Branchen werden einen Wandel durchmachen, wie

José Parra Moyano, Professor für digitale Strategie am IMD in Lausanne, prognostiziert. «Finanzdienstleistungen, die Pharmaindustrie und professionelle Dienstleister dürften den grössten Wandel erleben. Banken sind nun in der Lage, Risikoszenarien zu analysieren, die zuvor nicht computerisiert werden konnten. Die Pharmaindustrie kann Molekülkombinationen erforschen, die früher unerreichbar waren. Diese Unternehmen (zumindest diejenigen, die zukunftsfähig sein wollen) denken über eine Neugestaltung ihrer Prozesse nach. Gleichzeitig führen sie Experimente durch, um kleine Effizienzsteigerungen zu erzielen. Am wichtigsten ist die Balance zwischen kleinen und grossen Problemen, die mit KI gelöst werden können.» Für den Experten sollten diese Veränderungen nicht zu einem Stellen-

abbau führen. «Die fortschrittlichsten Unternehmen wissen, dass generative KI keine Arbeitsplätze vernichtet, sondern sie in Bezug auf Komplexität nach oben verlagert. Die Frage lautet nicht: «Wie viele Mitarbeitende brauchen wir weniger?», sondern vielmehr: «Welche zuvor unlösbaren Probleme können wir nun angehen?»

Im Bankensektor wird die UBS im kommenden Januar erstmals einen «Direktor für KI» beschäftigen. Die Grossbank mit 110'000 Mitarbeitenden bezeichnete KI bei der Ernennung des Verantwortlichen als «absolute Priorität».

Auch im Versicherungsbereich erwähnen börsennotierte Unternehmen das Thema regelmässig in ihren Präsentationen oder bei Roadshows mit Investoren. Der Analyst der Zürcher Kantonalbank (ZKB) Georg Marti, der die Ergebnisse von Konzernen wie Swiss Life, Swiss Re, Zurich, Baloise oder Helvetia verfolgt, betont die Bedeutung der KI für die Beschleunigung von Prozessen, sowohl bei der Bearbeitung von Schadensfällen als auch in der Interaktion mit Kunden, und damit für die Schaffung von Mehrwert. Er relativiert jedoch: «Der Sektor wird KI dann als revolutionär betrachten, wenn diese dazu beiträgt, bessere Entscheidungen zu treffen als es Menschen alleine können – was derzeit noch nicht der Fall ist.»

Diese Feststellung hindert die beiden grossen Schweizer Arbeitgeber im Versicherungsbereich, Swiss Re (14'400 Mitarbeitende weltweit) und Zurich (63'000 Mitarbeitende), jedoch nicht daran, ihre Programme zur Einführung generativer KI zu verstärken. Swiss Re kommunizierte im September, wie es künstliche Intelligenz zur Analyse von 267'000 Support-Tickets

aus dem Jahr 2024 eingesetzt und dabei erhebliche Rationalisierungsmöglichkeiten entdeckt hat. Mittels KI konnten diese Anfragen analysiert und sortiert werden, um die Prozesse zu optimieren. Mit der KI wurden vor allem Tutorials erstellt, mit denen die Nutzer ihre Probleme selbst lösen können, und Tickets identifiziert, die von weniger technischen Support-Teams bearbeitet werden können (etwa 25 Prozent der Aufgaben). So können sich die IT-Spezialisten «auf Aufgaben mit höherer Wertschöpfung konzentrieren, ohne wertvolle Zeit mit einfacheren Tickets zu verlieren», erklärte Amit Kalra, Leiter Global Business Solutions bei Swiss Re, in einem Beitrag.

Die Zurich Versicherung hat ein eigenes Zurich AI Lab eingerichtet und soll bis Ende des Jahres ein «Multi-Agenten-System» in den USA und Australien einführen. Dieses System ist in der Lage, «PDF-Dateien, Fotos und sogar Handschriften zu lesen, den Versicherungsschutz zu überprüfen, über die Annahme oder Ablehnung des Antrags zu entscheiden, E-Mails an Kunden zu verfassen und Rückerstattungen zu berechnen – alles unter der Aufsicht eines Menschen», wie Binci Heeb, Chefredakteurin des Fachmagazins «The Broker», beobachtet hat. Der Vorgang dauert weniger als zwei Minuten, durchschnittlich nur 47 Sekunden. Zuvor brauchte man mehrere Stunden. Die von uns befragten Personen haben es jedoch nicht eilig, die derzeit brennendste Frage zu beantworten: Wird die Zahl der Mitarbeitenden, die sich mit der Bearbeitung von Schadensfällen oder IT-Support in grossen Versicherungsgesellschaften befassen, sinken, sobald die KI-Agenten ordnungsgemäss installiert sind? Sowohl bei TCS als auch bei Amazon wurden im Zuge der jüngsten Entlassungs-

wellen zahlreiche IT-Stellen im Servicebereich gestrichen, aber auch bei der Dateneingabe und der Programmierung. «Die Stellen, die mir zu Beginn meiner Tätigkeit 2016 als Personalvermittler im Bereich Technologie und Informatik am häufigsten angeboten wurden, wie Frontend- oder Mobile-Ingenieure, verschwinden nach und nach aus der Schweiz und werden wahrscheinlich nicht wiederkommen», stellt Klaus Fuchs, Mitbegründer des Zürcher Unternehmens Rockstar Recruiting, fest. Dies liege an der KI und am Nearshoring, also der Verlagerung von Arbeitsplätzen ins nahe Ausland. Der Spezialist blickt jedoch positiv in die Zukunft. «Personen, die sich im Bereich Machine Learning fortbilden oder spezialisieren, sind immer mehr gefragt: plus 40 Prozent Stellenanzeigen zwischen 2024 und 2025. Meiner Meinung nach hat die Schweiz als zweitwichtigster KI-Hub nach den USA eine wichtige Rolle zu spielen. Unternehmen wie Apple, Google und Revolut verfolgen übrigens entsprechende Expansionspläne.»

Job-Profile, die auf ältere Bewerber abheben, schneiden etwas besser ab als die von jüngeren. Das geht aus der KOF-Studie hervor. «Da einfachere und routinemässige Aufgaben wegfallen, müssen die Inhalte der Praktikumsstellen und Verträge für Berufseinsteiger neu definiert werden», stellen Experten aus dem Bankensektor fest.

Und Klaus Fuchs betont, dass erfahrenere Bewerber, die sich mit den Abläufen ihrer Branche oder den Vorschriften etwa in den Bereichen Finanzen, Versicherungen, Gesundheit und Recht gut auskennen, stärker gefragt seien. «Fachwissen ist sehr wertvoll, ebenso Dienstalter und Erfahrung. KI-Modelle können nicht alles perfekt machen», sagt er. ▲

## Kein eindeutiges Bild an der Börse

Die Reaktionen der Märkte auf die jüngsten Entlassungen im Zusammenhang mit KI fielen unterschiedlich aus. Bei Accenture und Amazon führte die Ankündigung in den folgenden Tagen zu einem Anstieg der Aktienkurse. Tata Consultancy Services, das im Gegensatz zu den beiden anderen Unternehmen keine guten Quartalszahlen vorgelegt hatte, setzte hingegen seinen Abwärtstrend fort. Dies deckt sich mit den Ergebnissen einer 2023 im «HR Management Journal» veröffentlichten Studie. Darin wird festgestellt, dass Investoren dazu neigen, Unternehmen zu bestrafen, wenn Entlassungen auf reaktives Management hindeuten, zum Beispiel auf einen Rückgang der Nachfrage.

Der Aufschwung, sofern er eintritt, könnte zudem nur von kurzer Dauer sein. Der Wert von Accenture lag am 20. November nur noch geringfügig über dem Niveau vom Tag vor der

Ankündigung der Entlassungen (24. September), während der Wert der Amazon-Aktie gegenüber dem Eröffnungstag vor der Veröffentlichung (24. Oktober) gesunken war. In der Zwischenzeit betrachten laut US-Sender CNBC mehrere Experten in den USA KI eher als «gute Ausrede» für Entlassungen und verweisen stattdessen auf multifaktorielle Entscheidungen.

Und wie sollten sich Anleger in der Schweiz angesichts der Ankündigungen zum Einsatz und zu Investitionen in KI bei börsenkotierten Unternehmen verhalten? «Aus einer unternehmensexternen Perspektive lässt sich der Wert der KI erst dann richtig einschätzen, wenn sich dadurch die Kennzahlen des Unternehmens deutlich verbessern», bemerkt ZKB-Analyst Georg Marti. «Derzeit stellen Investitionen in KI, auch im Versicherungssektor, jedoch in erster Linie Ausgaben dar.»





# Elmex

E I N E M A R K E  
E I N E G E S C H I C H T E

## Gute Geschäfte mit Zahnhygiene

Die Zahnpasta Elmex stammt aus einem der ältesten Unternehmen der Schweiz und war die erste, die Aminfluorid enthielt. Diese Innovation machte sie zum Verkaufsschlager in Europa. BLANDINE GUIGNIER

# I

n der Schweiz gehört Elmex ebenso zum nationalen Kulturgut wie Rivella oder Ragusa. Generationen von Schweizer Kindern sind mit der berühmten orangefarbenen Zahnpasta aufgewachsen, die 1963 erfunden wurde. Seit ihrer Markteinführung im folgenden Jahr besuchten Mitarbeitende der Marke Schulen, um Kindern die Bedeutung des Zähneputzens zu erklären und ihnen Fluorid zu verabreichen. Und ab 1998 war sogar ein Elmex-Bus in Städten und ländlichen Gebieten unterwegs, um die Einwohner zu informieren. Die Marke wurde so beliebt, dass Migros sie Anfang der 2000er-Jahre ins Sortiment aufnahm. «Es liegt auf der Hand, dass Elmex

dank seiner Eigenschaften und seiner speziellen Zusammensetzung eine hervorragende Ergänzung zu unseren Eigenmarkenprodukten darstellt», meint Tristan Cerf, Sprecher der Supermarktkette in der Romandie, auch heute noch.

Die so erfolgreiche Zusammensetzung der Zahnpasta enthält Aminfluorid. Obwohl es heute in vielen Zahnpflegeprodukten als Schutz vor Karies verbreitet ist, war dies nicht immer so. Das 1638 unter dem Namen «Goldene Apotheke Basel» gegründete Unternehmen Gaba aus Basel entwickelte 1944 eine erste Zahnpasta auf Vitamin-D-Basis (Aronal), musste jedoch schnell eine bessere Substanz finden. Der explosionsartige Anstieg des Zuckerkonsums hatte in der Nachkriegszeit verheerende Folgen. Schweizer Kinder entwickelten im Durchschnitt

### WICHTIGE DATEN

**1963**

Die Zahnpasta Elmex wird in Zusammenarbeit mit der Universität Zürich entwickelt.

**2003**

Der Markeninhaber Gaba geht in den Besitz des US-Giganten Colgate-Palmolive über.

**2013**

Die Herstellung der Tuben wird von der Schweiz und Deutschland nach Polen verlagert.



**elmex**  
Schützt vor Karies und stärkt den Zahnschmelz.  
Aide à protéger contre les caries & reminéralise l'email  
Protegge i denti dalla carie e rafforza lo smalto

vier Kariesläsionen pro Jahr. «Elmex war das gemeinsame Forschungsergebnis des Teams von Professor Hans Rudolf Mühlemann von der Universität Zürich und des Schweizer Unternehmens Gaba», erklärt Tissiana Bortolotto, Zahnärztin und Dozentin an der Universität Genf. «Sie verwendeten damals das fluoridierte Amin Olafur, das sich besser an den Zahnschmelz bindet als reines Fluor und somit länger mit der Zahnoberfläche in Kontakt bleibt.» Eine zwischen 1962 und 1969 unter 900 Schulkindern in der Schweiz durchgeführte Studie bestätigte die starke Kariesprophylaxe des Wirkstoffs, welche die Zahl an Kariesfällen um bis zu 35 Prozent senkte.

Die Zahnpasta war in der Schweiz und in Deutschland, wo sie seit 1964 vertrieben wird, schnell erfolgreich. Elmex wurde bald um neue Produkte erweitert: Gel, Flüssigkeit, Mundwasser, Zahnbürsten usw. Um die Wende der 1980er-Jahre wurde es in anderen europäischen Ländern wie Frankreich, Belgien oder den Niederlanden, insbesondere in Apotheken, angeboten. Die Marke setzte auch ihre Forschungs- und Entwicklungsaktivitäten fort und widmete sich anderen Problemen als Karies, unter

anderem empfindlichem Zahnfleisch, Zahnschmelzerosion oder Parodontitis. Um diesem Wachstum gerecht zu werden, erweiterte das Unternehmen seine Fabriken in Therwil im Kanton Basel-Land sowie im deutschen Lörrach gleich hinter der Grenze. Zwischen 2000 und 2002 stieg die Zahl der Mitarbeitenden von 554 auf 644, die Cashflow-Marge lag zwischen 8,5 und 12 Prozent. Gaba stellte weiterhin Produkte der Marke Aronal her, aber auch der Marke Meridol, die 1986 auf den Markt gebracht wurde.

### Der explosionsartige Anstieg des Zuckerkonsums hatte in der Nachkriegszeit verheerende Folgen

Im Jahr 2003, als das Unternehmen einen Umsatzanstieg von rund 4 Prozent auf 350 Mio. Franken verzeichnete, in 17 Ländern vertreten war und mehr als 25 Prozent des Marktanteils in der Schweiz hielt, wurde Gaba an den US-Konzern Colgate-Palmolive verkauft. Das Ziel der Verkäufer? Sie wollten Zugang zu neuen Märkten und zu mehr Kapital für die Entwicklung der Marken erhalten. Etwa 80 Grossaktionäre teilten sich nach damaligen Schätzungen die eine Mrd. Franken aus

dem Verkauf. Zehn Jahre später kam es zu einem Paukenschlag in der Region Basel: Die jährlich 13'000 Tonnen Elmex-Zahnpasta in 160 Millionen Tuben sollten nicht mehr in den Gaba-Fabriken produziert werden. Die Herstellung wurde nach Polen verlagert. In Therwil – wo sich noch heute der Hauptsitz von Gaba Schweiz befindet – bleiben zwar die Forschungs- und Entwicklungsabteilungen erhalten, doch rund 100 Arbeitsplätze werden dort und 140 weitere auf deutscher Seite abgebaut.

Colgate-Palmolive konnte durch die Übernahme von Gaba seine Präsenz in Europa gegenüber dem anderen Branchenriesen Procter & Gamble, dem Eigentümer der Marken Oral-B und Crest, ausbauen. In seinem letzten Jahresbericht weist der Konzern einen Umsatz von 20,1 Mrd. Dollar (+3,3 Prozent) aus, davon stammen 43 Prozent aus dem Bereich «Oral Care». Der an der New Yorker Börse notierte Multikonzern ist weltweit führend auf dem Markt für Zahnpasta. In Europa beschäftigt er 15 Prozent seiner 34'000 Mitarbeitenden und erzielt 14 Prozent seines Umsatzes. Die nach wie vor in der Schweiz registrierte Gaba Schweiz AG hat ein neues Aminfluorid entwickelt. Darin sind organische Aminbasen aus pflanzlichen Fettsäuren enthalten. Die Zeit wird zeigen, ob diese Zusammensetzung des Produkts dem Unternehmen erneut einen grossen Erfolg bescheren wird. ► →



## AzureCell

Ersatzneuronen gegen Parkinson

BESCHÄFTIGTE

4

SITZ

GENÈVE

GRÜNDUNG

2025

Das Genfer Start-up AzureCell entwickelt Zelltherapien zur Behandlung von Parkinson und anderen neurologischen Erkrankungen. Um Nervenzellen zu ersetzen, die kein Dopamin mehr

produzieren – einen für die Bewegungskoordination wichtigen Neurotransmitter –, züchtet es im Labor Neuronen aus Stammzellen gesunder Spender. Ziel ist es, beschädigte neuronale Schaltkreise wiederherzustellen.

Das 2025 gegründete Spin-off der Universität Genf hat seit seiner Gründung bereits mehr als eine Mio. Franken aufgebracht. Derzeit

ist es dabei, weiteres Kapital zu beschaffen, um die Entwicklung des ersten Therapie-Kandidaten zu beschleunigen und die Produktionskapazitäten zu stärken. «Wir wollen die Zelltherapie für neurologische Erkrankungen vom Versuchsstadium zu einer sicheren, zuverlässigen und zugänglichen Behandlungsoption machen», sagt Bilal Fares, CEO und Mitbegründer von AzureCell.

# Start-ups

# à la

# Suisse

GRÉGOIRE NICOLET



## Azeno Health

Probiotika zur Unterstützung von GLP-1-Behandlungen

BESCHÄFTIGTE

5

SITZ

ZÜRICH

GRÜNDUNG

2024

Azeno Health entwickelt Nahrungsergänzungsmittel zur Unterstützung von Behandlungen gegen Fettleibigkeit. Die Produkte zielen darauf ab, die Nebenwirkungen von GLP-1-Medikamenten – sie regulieren den Blutzucker und unterdrücken das Hungergefühl – auf das Verdauungssystem durch die Unterstützung des Darm-

mikrobioms zu mildern. Laut zwei Studien aus den Jahren 2023 und 2024 berichten mehr als 70 Prozent der Patienten über Magen-Darm-Beschwerden, und bis zu 58 Prozent brechen ihre Behandlung innerhalb der ersten drei Monate ab. Im Gegensatz zu herkömmlichen Probiotika, die für das Wohlbefinden des Verdauungssystems entwickelt wurden, wurden die Probiotika von Azeno Health entwickelt, um die Nebenwirkungen von GLP-1 dank proprietärer Stämme (AZHx1, AZHx2, AZHx3) in säurebeständigen Kapseln zu mildern, damit sie direkt im Darm wirken können.

«Fettleibigkeit hängt mit einem Ungleichgewicht des Mikrobioms zusammen, und GLP-1 verstärkt dieses Ungleichgewicht. Medikamente allein reichen daher nicht aus», erklärt CEO Mads Stoustrup, ehemaliger Manager bei Novo Nordisk, dem Hersteller eines der wichtigsten GLP-1-Abnehmmittel. Das junge Unternehmen produziert in Europa und hat bereits Kooperationen mit Schweizer Kliniken sowie Partnerschaften in Europa und in der Golfregion geschlossen. Die ersten Ergebnisse einer klinischen Hauptstudie zu seinem Produkt Forte80 werden für das zweite Quartal 2026 erwartet.

# PORSCHE

Die neue

# CAYENNE BLACK EDITION

## 1,9%

Performance Leasing  
auf alle Cayenne Neuwagen



Kraftstoffverbrauch gewichtet kombiniert: 4,4 – 4,1 l/100 km; Stromverbrauch gewichtet kombiniert: 19,7 – 19,3 kWh/100 km; CO<sub>2</sub>-Emissionen gewichtet kombiniert: 101 – 93 g/km; Effizienzklasse: G  
Die Leasing-Aktion ist gültig für alle Cayenne Neuwagen. Preisbeispiel Neuwagen: Porsche Cayenne Black Edition, Barkaufpreis: CHF 133'100.–; Laufzeit: 36 Monate; 10'000 km pro Jahr; Sonderzahlung: CHF 45'000.–; Leasingrate [Brutto]: CHF 971.84/Monat; effektiver Zinssatz: 1,92%; Vollkasko nicht inbegriffen. Alle Preise verstehen sich inkl. MwSt. Änderungen vorbehalten. Die Aktion ist gültig vom 15.09.2025 bis 31.12.2025 (massgebend ist das Datum der Antragseinreichung). Das dargestellte Leasingangebot gilt ausschliesslich für den Porsche Cayenne E3 II (Verbrennungs-/Hybridmodell). Es bezieht sich ausdrücklich nicht auf den neuen vollelektrischen Porsche Cayenne. Alle Angaben sind unverbindlich, freibleibend und ohne Gewähr. Änderungen in Ausstattung, Preisen, Konditionen und Irrtümern bleiben ausdrücklich vorbehalten. Aus dieser Darstellung können keine Rechtsansprüche abgeleitet werden. Die Kreditvergabe ist verboten, falls sie zur Überschuldung des Konsumenten führt (UWG Art. 3). Leasinggeberin und Vertragspartnerin ist die Porsche Financial Services Schweiz AG, Blegistrasse 7, 6343 Rotkreuz. Obligatorische Vollkasko nicht inbegriffen. Für ein verbindliches Angebot wenden Sie sich bitte an Ihr Porsche Zentrum. Gilt nur in teilnehmenden autorisierten Porsche Zentren.

Jetzt erleben und  
QR-Code scannen





## L E S E N

**Breakneck**

China's Quest to Engineer the Future

VON DAN WANG  
W.W. NORTON & COMPANY

China sei ein «Staat der Ingenieure», der in der Lage sei, schnell zu bauen, während die Vereinigten Staaten eine «Gesellschaft der Anwälte» seien, deren Entwicklung durch ihre Verfahren gebremst werde. Das ist die These, die der kanadische Autor Dan Wang auf der Grundlage persönlicher Erfahrungen vertritt. Der Forscher ist mit der Hoover Institution, einem Thinktank der Stanford University, verbunden und lebte von 2017 bis 2023 in Schanghai, Peking und Hongkong. Anhand von dokumentierten Analysen und Berichten aus der Praxis zeigt er, wie der chinesische Staat zahlreiche Grossprojekte wie moderne Städte und ultraschnelle Verkehrswege realisiert hat, wobei er allerdings manchmal demokratische Schutzmechanismen umgangen hat. Laut Dan Wang kann China zwar alles schnell bauen, doch das geht mit Exzessen einher: strenge Kontrolle der Bevölkerung, autoritäre Führung und wissenschaftlicher Fortschritt, der manipulativ genutzt wird. Ein anregendes Buch, um den technologischen Wettstreit zwischen China und den USA besser zu verstehen.

PRINTAUSGABE: CHF 25.90  
DIGITALE AUSGABE: CHF 12.10



## H Ö R E N

**The Intrinsic Value Podcast**

Der Podcast, der Unternehmen unter die Lupe nimmt

In diesem Podcast analysieren die Moderatoren Shawn O'Malley und Daniel Mahncke jede Woche ein neues börsenkotiertes Unternehmen. Das Geschäftsmodell, der Vergleich mit Wettbewerbern, langfristige Stärken – alles wird auf didaktische Weise unter die Lupe genommen. Die beiden Moderatoren geben auch ihre Einschätzung des «inneren Werts» des Unternehmens ab, um zu bestimmen, ob es vom Markt fair bewertet wird. In der 45- bis 70-minütigen Sendung wird das Thema vertieft behandelt. Die Sendung ist aber für Anfänger in Sachen Geldanlage noch verständlich.

[HTTPS://PODCASTS.APPLE.COM/HR/PODCAST/THE-INTRINSIC-VALUE-PODCAST-THE-INVESTORS-PODCAST-NETWORK/ID1477323816](https://podcasts.apple.com/hr/podcast/the-intrinsic-value-podcast-the-investors-podcast-network/id1477323816)



## F O L G E N

**Altcoin Daily** @ALTCOINDAILY

Follow our YouTube channel for DAILY news & opinion videos! Brothers Aaron & Austin. Crypto commentators. Bitcoin, Ethereum, Solana, & altcoins!

X (TWITTER) **776 FOLLOWING** **1,9 MILLIONEN FOLLOWER**

Die Brüder Aaron und Austin Arnold, Gründer des YouTube-Kanals Altcoin Daily, betreiben einen der meistgefolgten Krypto-Accounts auf X mit fast zwei Millionen Abonnenten. Das Duo konzentriert sich auf grundlegende Trends statt auf kurzfristige Nachrichten, was hilfreich ist, um Marktentwicklungen und Stimmungen einzuschätzen. Einige Beiträge können Affiliate-Links und gesponserte Inhalte enthalten.



## H E R U N T E R L A D E N

**Finch: Self-Care Pet**

Gamifiziertes Wohlbefinden

Hilft ein virtuelles Tier, um den Tag besser zu strukturieren, Konstanz zu schaffen und neuen Schwung zu finden? Das jedenfalls ist das Ziel dieser App, die dem Nutzer einen kleinen Vogel anvertraut, der im Rhythmus täglicher Aktivitäten wächst. Einfache Handlungen – eine Bildschirmpause einlegen, ein Glas Wasser trinken, durchatmen, fünf Minuten spazieren gehen, Dankbarkeit notieren etc. – werden in Aufgaben umgewandelt, die die Energie unseres virtuellen Begleiters nähren und Mini-Abenteuer freischalten. Die App bietet von Fachleuten inspirierte Tipps, Stimmungs-Checks und personalisierte Ziele. Schuldgefühle sollen nicht aufkommen, vielmehr geht es um sanfte Ermutigungen, um langfristig durchzuhalten.

APP STORE, GOOGLE PLAY,  
KOSTENLOS, IN-APP-KÄUFE

# Hector Saxe

PARIS

Wo Eleganz auf Strategie trifft



Mit Ihrer ersten Bestellung erwartet Sie ein Geschenk – einfach den QR-Code scannen



[www.astuce.ch](http://www.astuce.ch)

Backgammon

Poker

Casino

Schachspiel

Würfelteller

# Handeln Sie Optionen und Futures wie die Profis

Produkte der CME Group, der weltweit grössten Derivatebörse, sind über die Swissquote-Plattform verfügbar.

Swissquote-Kunden, die in Optionen und Futures investieren möchten, haben Zugang zur CME Group, der weltweit grössten Derivatebörse. Diese umfasst Indizes, Währungen, Rohstoffe und Kryptowährungen.

Damit haben sie Zugang zu hochliquiden und transparenten Märkten. Kunden, die Optionen und Futures der CME Group auf der Swissquote-Plattform handeln, sehen genau die gleichen Preise, Kurse und Transaktionen wie alle anderen – ganz gleich, ob sie ein institutioneller oder ein privater Händler sind. Dies ist eine Demokratisierung des Handels für Privatanleger.

Für nur fünf Dollar pro Monat erhält man mit diesem Angebot die Echtzeitdaten der CME Group mit der Möglichkeit, 24 Stunden am Tag an fünf Tagen in der Woche auf den wichtigsten globalen Märkten zu handeln.

Hier erfahren Sie mehr:

[swissquote.com/cme-group](https://www.swissquote.com/cme-group)

## INTERVIEW

# «Private Anleger möchten Zugang zu derselben Liquidität haben wie professionelle»

Interview mit Richard Stoker, Leiter des Privatkundengeschäfts für Europa bei der CME Group



**In der Handelswelt wird häufig über Optionen und Futures diskutiert. Warum sind diese Produkte zu «Buzzwords» unter Privatanlegern geworden?**

Das Wissen und die Fähigkeiten privater Trader nehmen stetig zu. Sie haben mehr denn je Zugang zu hochwertigen Informationen und Daten und möchten auf dasselbe Orderbuch zugreifen wie Hedgefonds und Vermögensverwalter. Futures und Optionen erfüllen diese Anforderungen mit hoher Liquidität und transparenten Preisen.

Die Struktur dieser Produkte hat sich erheblich weiterentwickelt. Als ich Ende der 1980er-Jahre anfang, hatten Optionen nur vierteljährliche Fälligkeiten, was sie teurer machte. Wir sind zu monatlichen, dann zu wöchentlichen Laufzeiten übergegangen, und heute bieten wir für die meisten wichtigen Anlageklassen tägliche Laufzeiten an. Diese sehr kurzfristigen Optionen eignen sich besser für Privatanleger, die sich mit geringeren Prämien gegen ein bestimmtes Ereignis – wie etwa ein Wochenende oder eine wirtschaftspolitische Ankündigung – absichern können.

Darüber hinaus haben wir für unsere Futures-Benchmarks viel kleinere Kontraktgrößen mit reduzierten Nominalbeträgen eingeführt, was diesen Bereich ebenfalls zugänglicher macht.

**Wie nutzen Privatanleger diese Produkte tatsächlich in den aktuellen, oft volatilen Märkten?**

Es gibt zwei Hauptprofile. Das erste ist der aktive Trader, der versucht, von kurzfristigen Kursbewegungen zu profitieren. Das zweite Profil ähnelt

eher dem passiven Anleger, der Futures – manchmal sehr granular – zur Absicherung eines Portfolios aus Aktien, ETFs oder Rohstoffen nutzt.

Betrachtet man die Akzeptanz, so nutzen schätzungsweise 20 Prozent der Privatanleger in den USA Optionen, in der EMEA-Zone (Europa, Naher Osten, Afrika) sind es nur knapp 2 Prozent. Es gibt also ein beträchtliches Potenzial.

**Welche Produkte haben am meisten zur Demokratisierung des Zugangs zu Derivaten beigetragen?**

Im Jahr 2019 haben wir unsere ersten «Micro-Kontrakte» eingeführt, die in der Regel ein Zehntel der Grösse von Standardkontrakten haben. Wir haben mit den wichtigsten US-Aktienindizes – S&P, Nasdaq, Dow Jones, Russell 2000 – begonnen und das Angebot dann um Energien, Metalle, Devisen, Zinssätze und Kryptowährungen erweitert. Sie erfreuen sich grosser Beliebtheit: Wir haben die wichtige Marke von vier Milliarden gehandelten Kontrakten überschritten. Dieses rasante Wachstum ist ein Beweis für die Nachfrage nach kleineren, granulareren Produkten.

Bei Gold haben wir das Konzept noch weiter vorangetrieben. Historisch gesehen betrug der Standardkontrakt 100 Unzen. Dann haben wir einen Micro-Kontrakt über zehn Unzen eingeführt. 2025 kam ein Kontrakt über eine einzelne Unze Gold hinzu. Bei den aktuellen Preisen entspricht dies einem Nominalwert von etwa 4'000 Dollar. Bei Privatanlegern, die sich damit in einem viel zugänglicheren Umfang im gelben Metall engagieren können, hat dieser Ein-Unzen-Kontrakt eine rasante Nachfrage ausgelöst.

Vor Kurzem haben wir eine neue Reihe von Kontrakten mit dem Namen Spot Quoted Futures eingeführt. Diese sind für vier grosse US-Aktienindizes – Dow, Russell 2000, S&P 500 und Nasdaq – sowie für Bitcoin und Ethereum verfügbar und werden bald auf Solana und XRP ausgeweitet. Diese Produkte sind noch kleiner als die Micro-Futures. Im Nasdaq beispielsweise beträgt die Grösse ein Zehntel eines Indexpunkts, was etwa 20-mal kleiner ist als unser Micro-Nasdaq-Future.

**Welche Rolle spielt Wissensvermittlung bei dieser Demokratisierung?**

Sie ist von zentraler Bedeutung. Angesichts der Vielzahl an Handelsmöglichkeiten ist es entscheidend, Anlegern das notwendige Wissen zu vermitteln, damit sie fundierte Entscheidungen treffen können. Sie müssen die Natur der von ihnen genutzten Produkte, die Kontraktgrösse, die Funktionsweise von Hebeleffekten, Stop-Orders und ganz allgemein das Risikomanagement verstehen.

Bei der CME Group widmen wir der Bildung viel Zeit und Ressourcen. Unsere Inhalte auf [cmegroup.com](https://www.cmegroup.com) richten sich an alle Niveaus, sie reichen von der Entdeckung der Vorteile, die Futures für die Absicherung von Portfolios haben, bis zum Verständnis komplexer Optionsstrategien. Wir bieten strukturierte Lernpfade mit Modulen von Anfänger- bis zum Fortgeschrittenenlevel, die im Bereich «Active Trader» kostenlos zugänglich sind. ▲

Weitere Informationen:

[cmegroup.com/education](https://www.cmegroup.com/education)

Der neue Toyota  
Land Cruiser FJ  
↙

## Geländewagen werden kleiner

**Die grossen, legendären Geländewagen bekommen Nachwuchs: Toyota, Mercedes und Co. arbeiten an umweltfreundlicheren Modellen in kleinerem Format.** RAPHAËL LEUBA

Es gibt immer Fans von Autos, die als unverwundlich und zeitlos gelten und für grosse Abenteuer gemacht sind. Allerdings fehlen in diesem Segment bestimmte Grössen: Das Portfolio an XL-Modellen mit Kultfahrzeugen wie dem Land Rover Defender 110, der Mercedes G-Klasse oder dem Ineos Grenadier ist zwar weiterhin gross. Doch für alle, die nicht in Geld schwimmen und auf der Strasse parken, sieht das Angebot eher mager aus. Nun mischt Toyota die Karten neu und präsentiert den Land Cruiser FJ, ein Fahrzeug, das wie ein echter Land Cruiser gebaut ist, aber kürzer (knapp über 4,5 Meter) ausfällt, weniger Hubraum hat und natürlich preisgünstiger ist. Der Pionier der SUVs weiss also immer noch, wie man echte, erschwingliche Geländewagen baut. Dabei greift er auf einen berühmten Namen zurück, ein bewährtes Marketingrezept, wie der Erfolg des Evoque mit dem Label Range Rover oder die Markteinführung des Ford Bronco Sport zeigen. Mercedes wird bei dem Modell, das bereits als Baby-G bezeichnet wird und 2027 auf den Markt kommen soll, nicht anders vorgehen. Allerdings werden auch diese kantigen Geländewagen im verkleinerten Format

in Europa und mehreren US-Bundesstaaten durch Emissionsnormen, Quoten und die damit verbundenen finanziellen Strafen bedroht. Der Weg in die Zukunft führt daher zwangsläufig über Elektroantriebe – eine Entscheidung, die bei Mercedes bestätigt und bei Toyota in Betracht gezogen wird. Man kann natürlich über diese Ausrichtung diskutieren, da es immer schwierig sein wird, Batterien mitten in der Taiga aufzuladen. Doch was die Geländegängigkeit angeht, so wirkt das Drehmoment von Elektromotoren Wunder. Jeep hat dies verstanden und für Ende 2026 seinen Recon angekündigt, die batteriebetriebene Alternative zum Wrangler. Ein sehr leistungsstarkes, aber nicht imposantes Modell, das entwickelt wurde, um alle Hindernisse in jedem Gelände zu überwinden. Auch Hyundai bereitet eine Antwort vor, wenn man das im November auf der LA Auto Show vorgestellte Konzept Crater betrachtet: ein Elektrofahrzeug, das an einen Rallye-Raid-Boliden erinnert.

Und während die alte US-Geländewagenmarke Scout Motors, die unter der Ägide von Volkswagen mit zwei imposanten Elektroautos wiederaufersteht, noch keine Einstiegsmodelle plant, sieht es bei Slate Auto ganz anders aus. Dieses von Jeff Bezos finanzierte Start-up konzentriert sich auf einen kompakten Elektro-Pick-up mit modularem Hardtop. Das Fahrzeug ist kein echter Offroader, sondern soll einfach und robust sein und im günstigsten Fall Ende 2026 auf den Markt kommen. Und um Tesla nachzuzahlen, hat Slate (Achtung Anagramm...) bereits Vorbestellungen auf seiner Website eröffnet. Zwar sind die meisten der hier genannten Modelle (noch) nicht auf dem Markt. Doch sie zeugen von Entwicklungsfähigkeit, eine willkommene Bremse für den Gigantismus im Automobilbereich. ▲

### Publireportage

## Schweizer Wohnimmobilien – sicherer Hafen oder trügerische Ruhe?

**Alfonso Tedeschi**  
Head Portfolio Management  
Real Estate, Mitglied der GL

**Nena Winkler**  
Product Specialist Real  
Estate & Mortgages

### Nachfrageüberhang stützt Mietpreise

Im aktuellen Marktumfeld tiefer Zinsen, geopolitischer Spannungen und hoher Marktvolatilität gelten Wohnimmobilien in der Schweiz weiterhin als verlässliche Anlageklasse. Die Schweiz profitiert von politischer und wirtschaftlicher Stabilität sowie einer kontinuierlich wachsenden Bevölkerung. Für Investoren bieten Wohnimmobilien Werterhalt, Inflationsschutz und stabile laufende Erträge.

Die strukturellen Treiber sind intakt: Angebotsknappheit, anhaltende Zuwanderung und begrenzte Entwicklungsfächen stützen die Nachfrage und führen zu Mietwachstum. Indexierte Mietverträge und die Kopplung an den Referenzzinssatz bieten zusätzlichen Schutz vor Inflation.

### Renditespread als Stabilitätsanker im Portfolio

Seit 2024 hat sich die relative Attraktivität von Immobilienanlagen gegenüber Staatsanleihen deutlich verbessert. Die durchschnittliche Nettoanfangsrendite von Schweizer Wohnimmobilien liegt aktuell bei rund 3.1%, während zehnjährige Bundesobligationen lediglich etwa 0.2% abwerfen.

Seit der letzten Marktkorrektur in den 1990er-Jahren verzeichnen Wohnimmobilien in der Schweiz eine kontinuierliche Preissteigerung – ohne grössere Rückschläge. Für Investoren bedeutet dies Stabilität, Inflationsschutz und eine attraktive Rendite im Vergleich zu festverzinslichen Anlagen.

Die Leerstandsquote beträgt nur etwa 1% und liegt damit historisch tief. In Regionen wie Zürich, Genf, Lausanne und Luzern bleibt die Nachfrage hoch, während das Angebot, trotz der etwas erhöhten Bauaktivität, aufgrund begrenzter Verfügbarkeit von Bauland, hoher Kosten, strenger Bau- und Zonenregulierung sowie Einsparungen und Regulierungsrisiken begrenzt bleibt. Aufgrund des limitierten Angebots und der hohen Nachfrage steigen die Mietpreise. Regional bleibt die Entwicklung unterschiedlich, insgesamt jedoch von einem Nachfrageüberhang geprägt.

### Agglomerationen im Fokus

Das dynamische Wachstum der Agglomerationen hält an. Sie profitieren von einer steigenden Bevölkerung, verfügbaren Entwicklungsflächen und einer vergleichsweise liberalen Bewilligungspraxis, welche durch die eingeschränkten Entwicklungsmöglichkeiten in den Kernstädten begünstigt wird. Der Trend zu Homeoffice erhöht die Nachfrage nach grösseren, gleichzeitig erschwinglichen Wohnungen. Perspektivisch könnten auch technologische Entwicklungen wie selbstfahrende Autos die Attraktivität ausserhalb der Zentren weiter steigern. Die Nachfrage verlagert sich damit zunehmend in Lagen jenseits der Grossstädte. Hinzu kommt: Politische Initiativen zur stärkeren Regulierung urbaner Märkte könnten Investitionen in den Kernstädten



unattraktiver machen – ein zusätzlicher Vorteil für die Agglomerationen.

### Schweizer Wohnimmobilien: Sicherheit, Rendite und aktives Management

Regulatorische Eingriffe, ein schwächeres Konjunkturumfeld, steigende Zinsen, ein mögliches Angebotswachstum oder rückläufige Zuwanderung bleiben relevante Risiken. Auch geopolitische Veränderungen oder der Klimawandel könnten die Rolle der Schweiz als sicherer Hafen infrage stellen.

Umso wichtiger sind Standortwahl, Objektqualität und aktives Asset Management, um die Einkommensrenditen zu sichern. Wer heute in Wohnimmobilien investiert, gleicht einem Kapitän, der durch ruhige Gewässer mit versteckten Untiefen navigiert: Der Kurs ist vielversprechend, doch nur mit präziser Steuerung und klarem Blick auf die Risiken bleibt die Fahrt sicher und ertragreich. Börsenkotierte Immobilienfonds eröffnen privaten wie institutionellen Investoren einen einfachen und liquiden Zugang zu Schweizer Wohnimmobilien – kombiniert mit breiter Diversifikation und professionellem Management.

### Helvetia (CH) Swiss Property Fund – Schweizer Immobilienfonds mit hohem Wohnanteil

Der Helvetia (CH) Swiss Property Fund ist ein kotierter Schweizer Immobilienfonds mit direktem Grundbesitz. Er investiert in attraktive Wohnimmobilien – ergänzt durch gemischt genutzte und kommerzielle Liegenschaften vorwiegend in Gross- und Mittelstädten der Schweiz und deren Agglomerationen. Der Fonds hält 50 Liegenschaften an guten bis sehr guten Lagen. Das Anlageziel des Helvetia (CH) Swiss Property Fund besteht in erster Linie in der Erwirtschaftung eines stabilen laufenden Ertrages sowie der Generierung von positiven Wertveränderungen durch direkte Investitionen in schweizerische Immobilien.

**Helvetia (CH) Swiss Property Fund**  
ISIN: CH0513838323  
Valor: 51383832  
Bloomberg Ticker: HSPF  
Gesamtfondsvermögen:  
CHF 1.3 Mrd. (per  
31.03.2025)



QR-Code  
scannen oder  
[www.helvetia-am.ch](http://www.helvetia-am.ch) besuchen

Die Informationen dienen ausschliesslich Werbezwecken und stellen weder ein Angebot noch eine Aufforderung zum Abschluss einer Finanztransaktion oder sonstiger Finanzdienstleistungen dar. Die einzige verbindliche Grundlage für eine Investition sind der Prospekt mit integriertem Fondsvertrag und das Basisinformationsblatt. Diese können kostenlos bei der Helvetia Asset Management AG angefordert werden.

**helvetia**  
Asset Management AG

R E I S E

# BALI

## Diese Insel heilt die Seele

Yoga, rituelle Reinigungen und schamanische Begegnungen: Die Insel der Götter offenbart ihre Geheimnisse all denen, die mehr als nur eine Reise suchen. GAËLLE SINNASSAMY



Von der Zen-Auszeit bis zum mystischen Trip – spiritueller Tourismus wird immer beliebter. Und Bali, die Insel der Götter, hat sich als eines der Zentren etabliert. Hinter den Postkartenstränden konzentrieren sich in dieser hinduistischen Enklave auf fast 6'000 Kilometern mehr als 10'000 Tempel. Das Heilige ist also überall präsent, in den entlegensten Dörfern, aber auch in den luxuriösesten Hotels.

Kaum angekommen, spricht die Kulisse für sich: Monumentale Götterstatuen und mit Tempeln gekrönte Häuser säumen die Strasse. Man muss aufpassen, um nicht versehentlich auf Opfergaben zu treten. Selbst in der Luft scheint ein Hauch von Gelassenheit zu liegen. Erster Zwischenstopp: **Tabanan**. Eingebettet zwischen grünen Reisfeldern und Dschungel kann man in dieser authentischen Region sofort und unmittelbar in eine Welt fernab des Trubels eintauchen. Wir übernachten in einem ruhigen Gästehaus, das von einem australischen Ehepaar geführt wird. Dieser Ort ist ideal, um sich vom Flug zu erholen und die balinesische Atmosphäre zu genießen. Auf dem Programm stehen Spaziergänge in der Landschaft, morgendliches Yoga, ein Workshop zur Herstellung von Jamu – einem traditionellen Elixier aus Heilpflanzen – oder eine Einführung in die Herstellung von Canang Sari. Das sind die berühmten Blumenopfer mit Weihrauch, die überall auf dem Boden zu finden sind – in Tempeln, Geschäften, auf Gehwegen und Strassenkreuzungen. Beim Frühstück gibt David, der Hausherr, nützliche Tipps und vermittelt einen ersten Einblick in die Mentalität Balis. →

Der Tempel Ulun Danu Beratan befindet sich in der Bergregion von Bedugul auf Bali.



Zweite Etappe: Sidemen, ein Dorf im Osten Balis, das vom **majestätischen Mount Agung** überragt wird. Die Region, die etwas touristischer ist, aber sich dennoch ihren Charme bewahrt hat, besticht durch ihre allgegenwärtige Natur, die von Reisfeldern, Wäldern, Höhlen und prächtigen Wasserfällen geprägt ist. Auf jeden Fall sollte man hier die Chance nutzen, selbst Silberschmuck herzustellen, was in vielen Geschäften angeboten wird. So kann man mit der eigenen Kreation nach Hause fahren. Verpassen Sie auch nicht die jahrhundertealten Tempel in der Umgebung, wie den Besakih mit seinen 23 Haupttempeln (Pura). Sie sind auf sechs Ebenen terrassenförmig angeordnet und häufig Schauplatz lokaler Zeremonien. Auch **Tirta Gangga, ein Wasserpalast mit heiligen Becken**, in denen sich bunte Koi-Karpfen tummeln, lohnt sich. Was die Unterkunft angeht, so ist die Darmada Eco Lodge ein echter Geheimtipp. In einem wunderschönen, drei Hektar grossen tropischen Garten am Ufer eines Flusses gelegen, besticht dieses Resort im Kolonialstil sowohl durch seine Umgebung als auch durch seine Küche. Wie könnte man hier das Dadar Gulung vergessen, ein typisches Dessert aus Kokosnuss-Crêpes. Man kann im Resort verschiedene mystische Aktivitäten ausprobieren, darunter eine Handlesung durch Wayan Suriada, den Besitzer des Hotels und Experte für traditionelle balinesische Astrologie. Die personalisierten Sitzungen verbinden Handlesen, Numerologie und die Intuition des Gastgebers.



## Wasser und Feuer

Es ist unmöglich, in die balinesische Spiritualität einzutauchen, ohne **Ubud** zu besuchen. Diese pulsierende und sehr beliebte Stadt bietet eine Reihe ungewöhnlicher Erlebnisse, wie zum Beispiel einen Besuch im Merlin's Magic, einem Restaurant, in dem die Wahl der Speisen mit Tarotkarten bestimmt wird. Um Zugang zu traditionellen Zeremonien zu erhalten, ist es ratsam, sich an zuverlässige Vermittler zu wenden, wie beispielsweise die vor Ort ansässige Agentur Mimpigo, die sich auf massgeschneiderte Erlebnisse spezialisiert hat. «Was die balinesische Spiritualität so einzigartig macht, sind die Rituale, die den Alltag prägen», erklärt Karine Ratowski, Mitbegründerin der Agentur. Trotz der Modernisierung und des Massentourismus werden die spirituellen Praktiken nach wie vor ausgeübt, sie bilden den Kern der balinesischen Identität. Um sich behandeln zu lassen, gehen die Einheimischen lieber zu einem Schamanen als zum Arzt. Die Schamanen, eine Mischung aus Heiler, Seher, traditionellem Therapeuten und spirituellem Führer, verfügen jeweils über eine eigene Spezialisierung: Einige beschäftigen sich mit Energien, andere mit körperlichen Beschwerden. Dieser Ansatz zieht viele Reisende an, die oft auf der Suche nach einer Art «Wiederverbindung» mit sich selbst sind. «Wir arbeiten ausschliesslich mit



lokalen Praktikern zusammen, die nicht in den sozialen Netzwerken zu finden sind. Wir lehnen einen verwässerten oder Instagram-geprägten Ansatz ab. Jede Erfahrung muss aufrichtig und respektvoll bleiben.»

Dies gilt auch für die von Mimpigo angebotenen **Wasserreinigungszeremonien**, fernab vom Touristenandrang in Tirta Empul. Unter der Leitung von Agung, einem Experten, erlebten wir ein traditionelles Melukat, eine «Reinigung» in 21 Schritten in einem atemberaubenden natürlichen Tempel. Barfuss steht man im Flussbett, dann geht es durch geheime Schluchten und versteckte Tunnel bis zu einem heiligen Wasserfall, wo man sich von seinen Lasten befreit. Eine bewegende Erfahrung, die selbst Skeptiker beeindruckt. «Die Balinesen reinigen sich regelmässig in den heiligen Quellen, insbesondere bei Vollmond oder zu wichtigen Zeitpunkten, um sich von negativen Energien zu befreien und innerlich zu regenerieren.»

Die Reise geht weiter mit einem Zwischenstopp im Anantara Resort in Ubud, einer →

© ANKRUDE CHAMAK / ISMAIL HANZAH / WINA TRISTANIA / MIMPIGO

### ANREISE

Flüge ab Zürich und Genf mit einem Zwischenstopp (in Doha, Dubai, Istanbul oder Singapur, je nach Fluggesellschaft). Gesamtflugzeit zwischen 17 und 20 Stunden.

### ÜBERNACHTUNG

#### IN DER REGION TABANAN Bali Lush

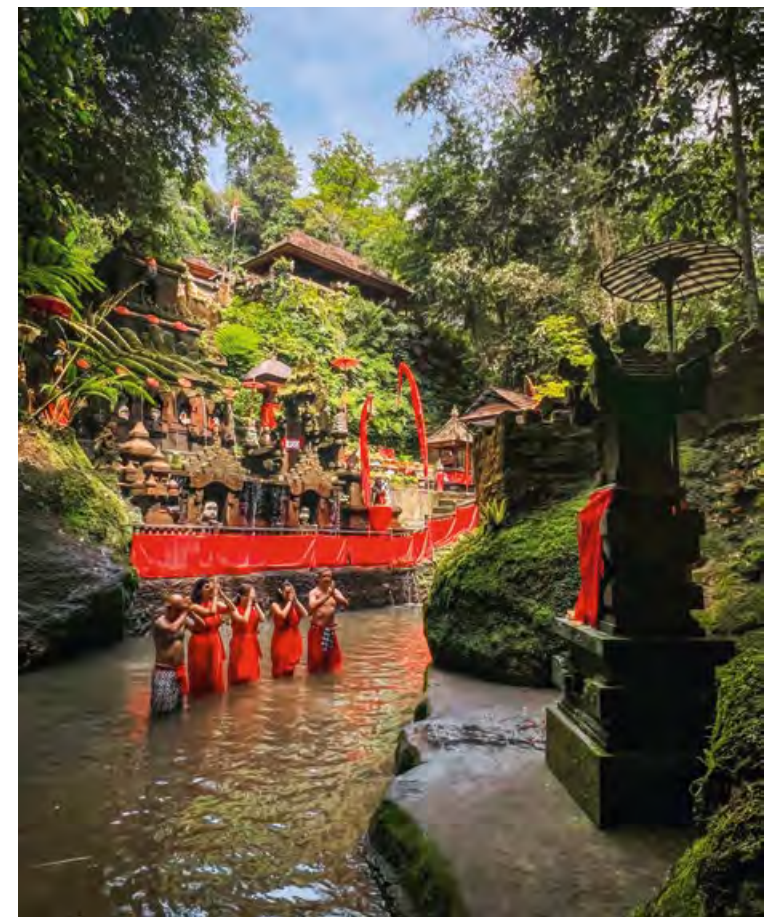
Ab 50 Franken pro Zimmer für zwei Personen  
balilush.com

#### IN SIDEMEN Darmada Eco Resort

Ab 75 Franken pro Zimmer für zwei Personen  
Darmadabali.com

#### IN DER REGION UBUD Anantara Ubud Bali Resort

Ab 280 Franken pro Zimmer für zwei Personen  
anantara.com





neuen Anlage mitten im Tropenwald. Hier gibt es keine Motorroller und Auspuffrohre. In unvergleichlicher Ruhe entspannen sich die Besucher fernab vom Trubel der Stadt. Alles strahlt Gelassenheit aus, zwischen Klangtherapien, Chakra-Ausgleich, Reiki oder tantrischem Tanz. Hinzu kommt ein noch überraschenderes Erlebnis: eine Zeremonie bei **Idha Guru, einem lokalen Priester aus Bukian**, einem abgelegenen Dorf in der Umgebung. «Ich bin in dieser Region aufgewachsen», sagt Made Warnata, Direktorin des Spa- und Wellnessbereichs des 5-Sterne-Hotels. «Ich kenne Idha Guru schon seit Langem. Er ist ein hochverehrter Hohepriester, der normalerweise nur Balinesen empfängt. Aber er ist bereit, einige seiner Rituale für unsere Gäste zu öffnen, insbesondere das Agnihotra, eine Feuerzeremonie, die Reisenden nur selten angeboten wird.» In der traditionellen Rumah Adat, bestehend aus Pavillons in einem ummauerten Garten, lässt sich der Besucher im Herzen des Tempels nieder und lässt sich von diesem zeitlosen Moment mitreissen. Um eine lodernde Feuerstelle herum singen der Priester und seine Gehilfen rhythmische Mantra-Gebete. Die Versammelten versinken in Andacht und werfen fast eine Stunde lang Opfergaben in die Flammen. Am Ende dieses intensiven Rituals beantwortet Idha Guru Fragen und teilt seine beeindruckenden Visionen. Man geht mit dem Gefühl, eine seltene Erfahrung gemacht zu haben.

## Muscheln und feiner Sand

Zum Abschluss des Aufenthalts geht es nach **Sanur, einem familienfreundlichen Badeort**, wo man den Strand und die lange Promenade mit ihren Cafés und Restaurants direkt am Meer geniessen kann. Hier herrscht eine entspannte Atmosphäre, ideal, um das Tempo zu drosseln und die letzten Momente der Reise auszukosten. Es ist auch eine Gelegenheit, das Koa Shala & Spa zu besuchen, eine wahre Oase des Wohlbefindens. Der Ort bietet eine reichhaltige Auswahl an Yogakursen – Morning Flow, Hatha, Kundalini, Vinyasa, Ashtanga –, sodass jede und jeder die für sie oder ihn passende Praxis finden kann.

Es ist Zeit, sich zu verabschieden. Ein letztes Taxi zum Flughafen, der Geist ist ruhig, fast schwebend, aber das Herz ist schwer und schon auf einen zukünftigen Aufenthalt auf der Insel ausgerichtet. Denn Bali lässt selten jemanden gleichgültig. Die Insel mit ihrer einzigartigen Seele hinterlässt gewissermassen einen unsichtbaren Eindruck. «Zweifellos sind die Energien hier intensiv. Man sagt sogar, dass das Karma in Bali sofort wirkt», lächelt Made Warnata. Karine Ratowski empfindet dies ebenso: «Es mag seltsam klingen, aber auf Bali geschehen Dinge. An bestimmten Orten spüre ich körperlich Emotionen, manchmal Unbehagen, manchmal sofortige Beruhigung. Es ist mir sogar schon passiert, dass ich ohne Grund weinen wollte. Es ist, als würde die Insel zu einem sprechen. Aber man muss auch zuhören können.»

© MIMIGO / SHUTTERSTOCK



Swiss DOTS

# HANDELN SIE 90'000 HEBEL-PRODUKTE



Profitieren Sie von der grössten Auswahl an Hebelprodukten der Schweiz zu CHF9 flat.\*

Unsere Partner:



[swissquote.com/swissdots](https://www.swissquote.com/swissdots)

 Swissquote

Die Anlage in Finanzprodukte wie digitale Vermögenswerte birgt ein hohes Risiko.  
\*Ohne Berücksichtigung von Fremdgebühen wie Stempelsteuer, Börsen- und Echtzeitspesen.





### Design-Digitalpiano

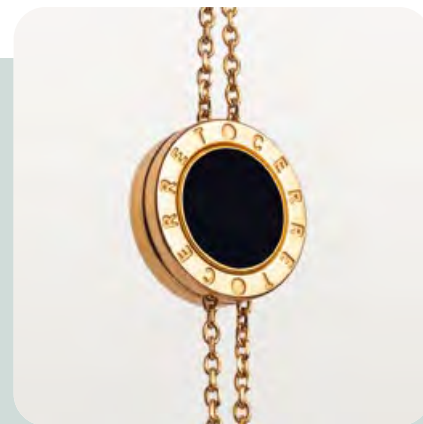
Das Digitalpiano Casio PX-S7000 ist ein technologisches Meisterwerk und bietet verschiedene Klangmodi mit zahlreichen Effekten (insgesamt 400 Klänge) sowie die Möglichkeit, ein Mikrofon anzuschliessen. Die Bluetooth-Audioverbindung und eine hauseigene App erleichtern die Interaktion, das Lernen und das kreative Schaffen über ein Smartphone. Dieses mit dem iF Gold Design Award ausgezeichnete Modell ist in drei Farben erhältlich (Weiss, Senfgelb oder Schwarz) und zeichnet sich darüber hinaus durch seine Eleganz und Kompaktheit aus.

[casio.com](http://casio.com)  
1'599.–

### Schokolade für guten Zweck

Das Internationale Komitee vom Roten Kreuz (IKRK) hat sich mit der Schweizer Schokoladenmanufaktur Orfeve zusammengetan, um eine Schokoladentafel für humanitäre Zwecke anzubieten. Die Schokolade wird aus Kakaobohnen der Farm Bejofo in Madagaskar hergestellt und steht für handwerkliches Können und die Rückverfolgbarkeit des Kakaos. Pro verkaufter Tafel werden fünf Franken an das IKRK gespendet, um dessen Einsätze für Menschen in Kriegsgebieten zu unterstützen.

[orfeve.com](http://orfeve.com)  
10.–



### Schützender Schmuck

Nachdem seine Partnerin Opfer eines Angriffs geworden war, entwarf Alexandre Cerret ein Sicherheitsarmband, das Schmuckdesign und fortschrittliche Notfalltechnologie vereint. Das über Bluetooth mit dem Smartphone verbundene Gerät ermöglicht es, im Gefahrenfall durch zweimaliges Drücken eines versteckten Knopfes Warnmeldungen in Form von Anrufen, Nachrichten und GPS-Koordinaten an vordefinierte Kontakte zu senden. Ausserdem löst es über seine mobile App eine 30-sekündige Audioaufnahme aus. Das vom Genfer Startup hergestellte Schmuckstück, dessen Funktionen auf den ersten Blick nicht erkennbar sind, ist in drei Ausführungen erhältlich: versilbert, mit 24 Karat Gelbgold oder Roségold plattiert.

[cerret.com](http://cerret.com)  
250.–

### Modulares Fitnessstudio

Die Fitnessgeräte der slowakischen Marke Beoak sind für ihr Design bekannt. Sie wurden unter anderem mit dem Red Dot Design Award 2025 ausgezeichnet. Die Wandstange Sana, entworfen vom Schweizer Designer Tomáš Král, Absolvent der ECAL, und einem Team von Physiotherapeuten, ist eines der herausragenden Stücke dieser Kollektion. Sie besteht aus massiver Eiche mit einem Stahlkern und ist zugleich robust, funktional und elegant. Das Gerät wird mit einer Bank und zwei abnehmbaren Stangen mit Magnetbefestigung geliefert, sodass es sich unauffällig in moderne Innenräume einfügt.

[beoak.com](http://beoak.com)  
1'785.–



### Genuss für Nomaden

Die in den USA sehr beliebte kalifornische Marke Brouk & Co bietet eine Reisetasche aus echtem Leder mit Krokodilmuster für den Transport und die Aufbewahrung von Zigarren an. Das Etui enthält einen Zigarrenschneider, einen Edelstahlhalter, einen Befeuchter sowie eine herausnehmbare, mit Zedernholz ausgekleidete Schale. Die Tasche bietet Platz für bis zu vier Module, ohne Schale für bis zu acht.

[broukandco.com](http://broukandco.com)  
183.–

### Saubere Luft

Der chinesische Haushaltsgerätehersteller Dreame bringt den PM20 auf den Markt, ein hochwertiges Gerät, das Luftreinigung, Belüftung und Heizung kombiniert. Es lässt sich über eine mobile App steuern, analysiert die Luftqualität in Echtzeit und passt seine Einstellungen automatisch an. Ein Filtersystem entfernt Feinstaub, Allergene und Schadgase, während eine Benutzererkennungsfunktion den Luftstrom in seine Richtung lenkt.

[ch.dreametech.com](http://ch.dreametech.com)  
799.–



b o u t i q u e

NEUES  
AUS  
DEM  
LABOR

## Eizellen aus Hautzellen

**Einem Team amerikanischer Forscher ist es gelungen, durch die Kombination zweier Zellteilungsmethoden Eizellen zu erzeugen.**

JULIE ZAUGG

**F**ür Frauen, die aufgrund ihres Alters oder einer Krebsbehandlung, die ihre Eizellreserve beeinträchtigt hat, unfruchtbar sind, gibt es derzeit nur wenige Optionen. Sie können sich an eine Eizellspenderin wenden oder sich für eine Adoption entscheiden. Ein Team der Oregon Health and Science University ist jedoch dabei, eine weitere Lösung zu entwickeln.

Unter der Leitung des Biologen Shoukhrat Mitalipov und der Unfruchtbarkeitsspezialistin Paula Amato ist es den Forschern gelungen, Hautzellen in Eizellen umzuwandeln, wie aus einem im September 2025 in «Nature Communications» veröffentlichten Artikel hervorgeht. «Die Natur hat uns zwei Methoden der Zellteilung zur Verfügung gestellt, und wir haben eine dritte gefunden», sagt Shoukhrat Mitalipov. Natürlicherweise teilen sich Zellen auf zwei Arten: durch Mitose und Meiose. Die erste findet statt, wenn der Organismus sein Gewebe erneuert, indem er zwei identische Tochterzellen mit jeweils 46 Chromosomen erzeugt. Die zweite dient der Bildung von Fortpflanzungszellen: Sie halbiert die Anzahl der Chromosomen, um Eizellen oder Spermien mit 23 Chromosomen zu bilden. Wenn ein Spermium auf eine Eizelle trifft, addieren sich ihre 23 Chromosomen und bilden eine Eizelle mit 46 Chromosomen.

Die Forscher haben diese beiden natürlichen Mechanismen miteinander verschmolzen, um einen dritten Weg zu finden, der als «Mitomeiose» bezeichnet wird. Konkret haben sie einer Hautzelle den Kern einer Spenderin entnommen und ihn dann in eine Eizelle implantiert, deren Kern zuvor entfernt worden war. Danach brachten sie diese Zelle zur

Teilung durch Meiose, also zur Bildung von zwei Zellen mit jeweils 23 Chromosomen. Die so gewonnenen Eizellen wurden anschließend mit Spermia befruchtet. Auf diese Weise ist ein Embryo mit 46 Chromosomen entstanden, wie bei einem klassischen In-vitro-Fertilisationsverfahren.

«Wir haben etwas geschafft, was bisher als unmöglich galt», sagt Shoukhrat Mitalipov. Schon seit Jahren versucht die Forschung, Eizellen zu erzeugen. Davon profitiert eine Unfruchtbarkeitsindustrie, die laut dem Marktforschungsunternehmen Grand View Research im Jahr 2023 einen Wert von 42,23 Mrd. Dollar hatte und bis 2030 voraussichtlich 70,27 Mrd. Dollar erreichen wird.

Bislang konzentrierten sich die Bemühungen auf die Herstellung von Eizellen aus reprogrammierten Stammzellen. Dieser Prozess ist jedoch langwierig und komplex. Er hat bislang auch nur bei Mäusen zu Ergebnissen geführt.

Mit ihrer neuen Methode gelang es den Forschern der Oregon Health and Science University, 82 Eizellen zu erzeugen. 9 Prozent von ihnen wuchsen sechs Tage lang weiter bis zum Blastozystenstadium. «Selbst bei einer natürlichen Befruchtung erreichen nur etwa ein Drittel der Embryonen dieses Stadium», erklärt Shoukhrat Mitalipov. Bevor sie ihre Entdeckung in eine Behandlung umsetzen können, müssen die Forscher allerdings noch zahlreiche Hindernisse überwinden. Wie sich gezeigt hat, führt ihre Methode bei der Zellteilung noch zu vielen Fehlern. Dadurch entstehen Embryonen mit einer falschen Chromosomenzahl oder falsch angeordneten Chromosomenpaaren. ▾

↑  
Mikroskopische Aufnahme einer menschlichen Eizelle mit einem aus einer Hautzelle entnommenen Zellkern

MITALIPOV LABORATORY

## Bloch Boosters

# AB IN DIE STARTING BLOCHS

Jeden Mittwoch entwickelt der Finanzexperte François Bloch ein strukturiertes Produkt, das auf die Markt-Performance zugeschnitten ist.

[swissquote.com/bloch-boosters](https://www.swissquote.com/bloch-boosters)

 Swissquote

150  
YEARS

AUDEMARS PIGUET  
*Le Brassus*



AUDEMARS PIGUET BOUTIQUES :  
CRANS-MONTANA | GENÈVE | ZÜRICH

CODE 11.59  
BY AUDEMARS PIGUET