Präsentationsskript

Der Flugsimulator für Krypto-Entscheidungen

12 Folien · 12–14 Minuten · Pitch-Fassung für Investoren und strategische Partner

November 2026 · Manus AI

BEDIENUNGSANLEITUNG

In 60 Sekunden einsatzbereit.

Dieses Skript folgt der 12-Folien-Pitch-Fassung von **Axynera Market Replay**. Jede Folie hat eine Kernbotschaft, einen ausformulierten Sprechtext, eine Regieanweisung und einen Übergang. Die Zeitangaben sind Richtwerte für 12–14 Minuten. Wenn Sie nur zehn Minuten haben, kürzen Sie zuerst die Beispiele auf Folie 6 und die Wettbewerbsdetails auf Folie 9 – nicht die Problem- und Produktfolien.

KERNBOTSCHAFT	Die eine Aussage, die hängen bleiben soll.
SPRECHTEXT	Der ausformulierte Text. Ruhig lesen, nicht abhaken.
REGIE	Blick, Gestik, Pause, Zeigen auf die Folie.
ÜBERGANG	Der Satz, der zur nächsten Folie führt.

DIE EINE GESCHICHTE

Ein Spieler sieht eine echte historische Marktphase, aber nicht die Zukunft. Er entscheidet, was er riskiert. Danach zeigt ihm das Debrief, ob er Glück hatte – oder einen Prozess. Alles andere in diesem Deck dient dieser einen Erfahrung.

TIMING AUF EINEN BLICK

FOLIE	TITEL	ZEIT	ZIEL
1	Axynera Market Replay	0:00–0:45	Kategorie setzen
2	Krypto ist da. Das Wissen fehlt.	0:45–2:00	Problem belegen
3	Die blinde Zeitreise	2:00–3:15	Produkt erklären
4	Der falsche Boden	3:15–4:30	Mission zeigen
5	Eine Runde in 10–20 Minuten	4:30–5:30	Loop erklären
6	Nicht nur was, sondern warum	5:30–7:00	Lernmoment beweisen
7	Research Terminal, kein Casino	7:00–8:00	Design zeigen
8	Prozess statt Glück	8:00–9:00	Score erklären
9	Die Lücke ist der blinde Replay	9:00–10:00	Wettbewerb einordnen
10	Serverseitig blind, rechtlich sauber	10:00–11:00	Technik und Recht
11	Bildung finanzieren, nicht Handel	11:00–12:00	Geschäftsmodell
12	In 12–16 Wochen spielbar	12:00–13:00	Roadmap und Ask

DER PITCH IN 30 SEKUNDEN

Drei Sätze. Ein Produkt.

1. **Axynera ist der Flugsimulator für Krypto-Entscheidungen.**
2. **Die Vergangenheit ist echt. Die Zukunft bleibt bis zur Entscheidung unsichtbar.**
3. **Wir trainieren nicht, wie man einen Coin findet, sondern wie man unter Unsicherheit Risiko trägt.**

Wenn Sie nur 30 Sekunden haben, sagen Sie diese drei Sätze. Der Rest des Skripts ist die ausführliche Version – mit Beweisen, Beispielen und Übergängen. Kürzen Sie im Zweifel zuerst die Details, nie die Kernbotschaft.

FOLIE 01 Axynera Market Replay

0:00–0:45

KERNBOTSCHAFT

Axynera ist der Flugsimulator für Krypto-Entscheidungen – kein Broker, keine Prognose, kein Casino.

SPRECHTEXT

Stellen Sie sich einen Flugsimulator vor. Die Landschaft ist echt, die Instrumente sind echt – aber die Zukunft steht nicht auf dem Bildschirm. Genau so funktioniert Axynera.
Wir lassen Menschen echte historische Krypto-Phasen spielen, ohne dass sie wissen, welche Phase sie gerade sehen. Die Coins heißen nicht Bitcoin oder Ethereum. Das Datum ist verborgen. Und der Chart endet genau an dem Punkt, an dem die nächste Entscheidung ansteht.
Es geht nicht darum, den nächsten Coin zu finden. Es geht darum, unter Unsicherheit zu entscheiden: Steige ich ein? Wie groß ist meine Position? Wo liegt mein Stop? Und wie viel Risiko trage ich wirklich?
Axynera ist der Flugsimulator für Krypto-Entscheidungen. Die Vergangenheit ist echt. Die Zukunft bleibt bis zur Entscheidung unsichtbar.

REGIE

- Nach dem ersten Satz kurz pausieren.
- Auf den Titel zeigen, dann die offene Handfläche Richtung Publikum.
- Noch keine Demo; diese Folie setzt nur die Kategorie.

ÜBERGANG

Warum braucht es diesen Simulator jetzt? Weil der Markt da ist – aber das Wissen fehlt.

FOLIE 02 Krypto ist da. Das Wissen fehlt.

0:45–2:00

KERNBOTSCHAFT

26 % sind offen für Krypto, 71 % kaufen nicht. Die Lücke ist nicht Neugier, sondern ein sicherer Übungsort.

SPRECHTEXT

Krypto ist in Deutschland längst kein Nischenthema mehr. In einer repräsentativen Bitkom-Umfrage sagen 26 Prozent: Ich bin offen für Kryptowährungen. Acht Prozent haben bereits gekauft, vier Prozent planen es fest, weitere vierzehn können es sich vorstellen. Gleichzeitig sagen 71 Prozent: Für mich kommt ein Kauf derzeit nicht infrage.
Die Gründe sind nicht nur Desinteresse. 76 Prozent der Ablehnenden haben Angst vor Wertverlust. 50 Prozent haben Angst, den Zugriff auf ihre Coins zu verlieren. 45 Prozent finden, Krypto sei nur etwas für Zocker. Und 29 Prozent sagen: Es ist mir zu kompliziert. Das ist die Lücke. Die Menschen sind neugierig, aber sie haben keinen Ort, an dem sie die Mechanik gefahrlos ausprobieren können.
Die zweite Hälfte ist die Informationsquelle. Die BaFin hat 2024 untersucht, wie soziale Medien das Anlageverhalten beeinflussen. Bei den 18- bis 45-Jährigen, die soziale Medien als Informationsquelle nutzen, haben 43 Prozent Kryptowerte gekauft. Ohne diese Quelle waren es 25 Prozent. Bei Kontakt mit Finfluencern steigt die Quote auf 48 Prozent – ohne Finfluencer-Kontakt liegt sie bei 13 Prozent. Wer sein Wissen aus kurzen Videos und Empfehlungen zieht, handelt häufiger und riskanter.
Axynera setzt dagegen auf eine kontrollierte Reihenfolge: erst entscheiden, dann auflösen, dann erklären.

REGIE

- Die Zahlen ruhig und langsam nennen; bei 26 und 71 kurz innehalten.
- Auf die Grafik zeigen, nicht jede Zahl einzeln vorlesen.
- Die Pointe ist der Kontrast zwischen Neugier und tatsächlichem Kauf.

ÜBERGANG

Wenn Neugier da ist, aber Wissen fehlt: Was genau bauen wir dann?

FOLIE 03 Die blinde Zeitreise

2:00–3:15

KERNBOTSCHAFT

Vier Prinzipien: blind statt Backtest, Entscheidung statt Bildschirmzeit, Prozess statt Glück, fair statt Casino.

SPRECHTEXT

Die Lösung ist eine blinde Zeitreise. Wir nehmen echte historische Marktphasen: echte Tageskerzen, echte Volatilität, echte Crashs und Erholungen. Aber wir entfernen den Kontext, der die Entscheidung verrät. Die Coins tragen Decknamen. Die Preise sind auf Index 100 normalisiert. Das Datum steht nirgends. Der Chart zeigt nur die Kerzen, die bis zum aktuellen Entscheidungspunkt sichtbar waren.
Das ist kein Gimmick. Wer weiß, dass er den März 2020 spielt, kauft den Corona-Crash anders als jemand, der nur sieht: Ein großer Coin ist 35 Prozent gefallen, drei kleinere erholen sich gerade. Die Anonymisierung stellt den Zustand wieder her, den ein echter Anleger hat: Ich weiß nicht, was als Nächstes passiert.
Daraus folgen vier Prinzipien. Blind statt Backtest: Wir zeigen die Zukunft nicht. Entscheidung statt Bildschirmzeit: Das Spiel springt von Entscheidung zu Entscheidung; es gibt keinen 24/7-Ticker. Prozess statt Glück: Die Mission gewinnt, wer BTC schlägt und unter dem Drawdown-Ziel bleibt. Fair statt Casino: Alle starten mit denselben 10.000 Credits, derselben Phase und demselben Informationsstand. Keine Lootboxen, keine Echtgeld-Preise, keine Broker-Werbung.

REGIE

- Die vier Prinzipien mit den Fingern mitzählen.
- Bei „keine Lootboxen“ bewusst eine Pause setzen.
- Das ist die Produktdefinition; nicht zu schnell sprechen.

ÜBERGANG

Wie sieht das konkret aus? Mit der ersten Mission: Der falsche Boden.

FOLIE 04 Der falsche Boden

3:15–4:30

KERNBOTSCHAFT

10.000 Credits, drei anonymisierte Coins plus BTC, vier Entscheidungen, 8 % Drawdown-Ziel.

SPRECHTEXT

Die erste Mission heißt „Der falsche Boden“. Sie startet mit 10.000 Spielcredits. Der BTC ist gefallen. Drei Altcoins erholen sich. Sie sehen nur die Kerzen bis heute – keine Namen, kein Datum, keine Zukunft.
An vier Punkten entscheiden Sie: Steigen Sie jetzt ein, warten Sie auf ein höheres Tief, oder bleiben Sie in Cash? Wenn Sie einsteigen, legen Sie die Positionsgröße fest und setzen einen Stop. Das Spiel springt dann zum nächsten Entscheidungspunkt.
Das Ziel ist doppelt: Sie müssen den BTC-Buy-and-Hold schlagen und Ihren maximalen Tages-Drawdown unter acht Prozent halten. Beides zählt. Eine hohe Rendite mit zu viel Risiko gewinnt die Mission nicht. Und nach dem Debrief können Sie dieselbe Phase mit einer anderen Strategie erneut spielen.
Das ist der didaktische Kern: nicht einmal richtig raten, sondern den Unterschied zwischen zwei Entscheidungen sehen. Die Mission ist bewusst klein: eine Phase, drei Coins, ein Benchmark, vier Entscheidungen. Eine Runde dauert zehn bis zwanzig Minuten.

REGIE

- Auf die drei Coin-Karten und den BTC-Chart zeigen.
- Bei „acht Prozent“ die Hand flach auf den Tisch legen: das ist die zentrale Regel.
- Nicht in die Versuchung gehen, die Mission als Trading-Tipp zu erklären.

ÜBERGANG

Und wie fühlt sich eine ganze Runde an? Der Loop ist bewusst kurz.

FOLIE 05 Eine Runde in 10–20 Minuten

4:30–5:30

KERNBOTSCHAFT

Briefing, Entscheidung, Zeitsprung, Debrief, Replay – kein Ticker, kein Zeitdruck.

SPRECHTEXT

Eine Runde besteht aus fünf Schritten. Erst das Briefing: Was ist die Ausgangslage, was ist das Ziel, was sehen Sie nicht? Dann die Entscheidung: einsteigen, warten oder Cash halten. Danach der Zeitsprung: Das Spiel deckt die nächsten Kerzen auf und springt zum nächsten Entscheidungspunkt. Es gibt keinen Timer, keinen Ticker, keinen Zwang, ständig hinzusehen. Am Ende steht das Debrief: Was ist passiert, welche Entscheidung hat den Unterschied gemacht, und was würden Sie beim nächsten Mal anders machen? Danach können Sie die Phase replayen. Drei bis sechs Entscheidungspunkte pro Mission, zehn bis zwanzig Minuten pro Runde.
Das ist bewusst kein 24/7-Trading-Simulator. Wir wollen keine Bildschirmzeit belohnen. Wir wollen die Qualität einer Entscheidung sichtbar machen. Der Zeitsprung ist dabei mehr als eine Animation: Er trennt die Entscheidung von der Auflösung. Erst wenn die Zukunft sichtbar wird, sieht der Spieler, ob sein Prozess gut war – oder ob er nur Glück hatte.

REGIE

- Die fünf Schritte an der Folie entlanggehen.
- Bei „kein Timer“ die Hand heben.
- Den Zeitsprung als Produktprinzip erklären, nicht als UI-Detail.

ÜBERGANG

Und genau da wird es interessant: Was zeigt das Debrief?

FOLIE 06 Nicht nur was, sondern warum

5:30–7:00

KERNBOTSCHAFT

Beispielrunde: Der Korb ohne Risikolimit macht +23,31 % bei −9,61 % Drawdown; mit 3 % Risiko +21,06 % bei −7,59 %. BTC +18,25 %. Die risikoärmere Variante gewinnt.

SPRECHTEXT

Das Debrief ist der eigentliche Lernmoment. Nehmen wir die Beispielrunde Recovery-Replay. Der Korb ohne gemeinsames Risikolimit macht plus 23,31 Prozent – aber mit einem Drawdown von minus 9,61 Prozent. BTC liegt bei plus 18,25 Prozent.
Die zweite Variante arbeitet mit drei Prozent geplantem Risiko über die offenen Positionen. Sie macht plus 21,06 Prozent – etwas weniger Rendite – aber nur minus 7,59 Prozent Drawdown.
Warum gewinnt diese Variante die Mission? Weil die Mission nicht nur Rendite misst. Sie verlangt: BTC schlagen und unter acht Prozent Drawdown bleiben. Die erste Variante hat mehr Rendite, aber sie reißt das Risikoziel. Die zweite Variante ist robuster.
Und genau das ist die Lektion: Risiko ist keine Nebensache. Es ist Teil des Ergebnisses. Im Debrief sieht der Spieler nicht nur, was passiert ist. Er sieht, welche Entscheidung den Unterschied gemacht hat: War es der Einstieg? Der Stop? Die Positionsgröße? Oder die Korrelation der drei Coins? Danach kann er die Phase mit einer anderen Strategie erneut spielen. Die Zahlen sind modelliert; Gebühren und Stops sind eingerechnet.

REGIE

- Die Zahlen groß und langsam nennen: 23,31; 9,61; 21,06; 7,59; 18,25.
- Auf die grüne und rote Linie zeigen.
- Die Pointe ist nicht die höhere Rendite, sondern die niedrigere Drawdown-Zahl.

ÜBERGANG

Das ist der Unterschied zwischen einem Backtest und einem Research-Terminal.

FOLIE 07 Research Terminal, kein Casino

7:00–8:00

KERNBOTSCHAFT

Ein Research-Terminal: ruhig, präzise, erklärend. Keine Casino-Mechaniken, keine Dark Patterns.

SPRECHTEXT

Die Oberfläche ist bewusst kein Casino. Kein Neon, keine Goldmünzen, keine Jackpot-Animation. Wir nennen es ein Research-Terminal: Marineblau, Sand, Mint und Koralle. Klare Karten, scharfe Kanten, ruhige Typografie. Der Chart steht im Zentrum, daneben die Entscheidungskarte. Der Spieler sieht: Was ist meine Position, was ist mein Risiko, was ist mein Stop?
Das Design soll nicht aufregen. Es soll erklären. Und es soll die gleiche Sprache sprechen wie ein professionelles Analysewerkzeug – nur ohne die Echtgeld-Angst. Auf dem Desktop sehen Sie den Replay-Screen. Auf dem Smartphone sehen Sie das Debrief. Beide Ansichten sind web-first, responsive und bewusst reduziert.
Es gibt keine Lootboxen, keine Echtgeld-Preise, keine Broker-Werbung und keine Hebel-Spielereien. Das ist keine ästhetische Entscheidung allein. Es ist eine Produktentscheidung: Wir wollen keine Suchtmechanik. Wir wollen, dass Menschen nach einer Runde sagen: Jetzt verstehe ich, warum ich diese Entscheidung getroffen habe.

REGIE

- Auf das Mockup zeigen.
- Bei den Farben kurz die Palette nennen.
- Bei „keine Suchtmechanik“ auf die Entscheidungskarte zeigen.

ÜBERGANG

Und wie messen wir, ob jemand besser entscheidet?

FOLIE 08 Prozess statt Glück

8:00–9:00

KERNBOTSCHAFT

Der Axynera-Score: relative Rendite 40 %, Drawdown-Disziplin 30 %, Prozessqualität 20 %, Konsistenz 10 %.

SPRECHTEXT

Rendite allein ist kein guter Lehrer. In einer einzigen Runde kann Glück eine schlechte Entscheidung belohnen. Deshalb gibt es den Axynera-Score. Er besteht aus vier Teilen: relative Rendite zu 40 Prozent, Drawdown-Disziplin zu 30 Prozent, Prozessqualität zu 20 Prozent und Konsistenz zu 10 Prozent.
Die relative Rendite misst, ob Sie BTC geschlagen haben. Die Drawdown-Disziplin misst, ob Sie unter Ihrem Risikoziel geblieben sind. Die Prozessqualität bewertet, ob Sie Ihre Positionsgröße, Ihren Stop und Ihr Risikobudget eingehalten haben. Die Konsistenz belohnt, dass Sie nicht jede Runde mit einer anderen Strategie spielen, sondern einen Ansatz weiterentwickeln.
Dazu kommen sechs Kompetenzfelder: Risiko, Positionierung, Stop-Disziplin, Korrelation, Narrativ und Reflexion. Und Lernkarten, die genau dann auftauchen, wenn ein Begriff zum ersten Mal gebraucht wird. Der Score sagt nicht: Du bist ein guter Trader. Er sagt: Du hast heute einen sauberen Prozess gezeigt. Das ist ein Unterschied.

REGIE

- Die vier Prozentwerte an der Folie entlanggehen.
- Bei „Glück“ kurz innehalten.
- Nicht den Eindruck erwecken, der Score sei eine Anlageempfehlung.

ÜBERGANG

Bleibt die Frage: Warum braucht es uns, wenn es schon viele Trading-Spiele gibt?

FOLIE 09 Die Lücke ist der blinde Replay

9:00–10:00

KERNBOTSCHAFT

Der Markt ist groß, aber eindimensional. Die Lücke: deutschsprachig, krypto-spezifisch, bewusst blind, mit didaktischem Debrief.

SPRECHTEXT

Der Markt für Trading-Simulationen ist groß. Trading Game nennt sich die ursprüngliche Trading Academy und wird nach eigenen Angaben von über 4,5 Millionen Lernenden genutzt. Es hat 280+ Assets, 150+ Lektionen und einen KI-Coach. Stark – aber englischsprachig, aktien- und forex-lastig, mit sichtbaren Assets und Live-Daten.
Cryptomania hat über 50 Millionen Downloads und 1,18 Millionen Bewertungen. Es ist unterhaltsam, aber es belohnt Aktivität und Glück: Glücksrad, Luxusgüter, Turniere. Der Bitcoin Simulator konzentriert sich auf einen einzigen Vermögenswert. Das Planspiel Börse der Sparkassen erreichte 2025 knapp 130.000 Teilnehmende, ist aber Aktien, saisonal und schulisch. Und professionelle Market-Replay-Tools wie NinjaTrader, cTrader oder Nasdaq Market Replay zeigen historische Kurse – aber sie sind für Trader gebaut, nicht für Lernende. Keine Anonymisierung, keine didaktische Auswertung, keine Spielschleife.
Die Lücke ist klar: ein deutschsprachiger, krypto-spezifischer, bewusst blinder Replay, der Entscheidungen trainiert und nicht den nächsten Trade verkauft.

REGIE

- Die Matrix mit dem Finger verfolgen.
- Bei jedem Wettbewerber nur eine Stärke und eine Schwäche nennen.
- Nicht in eine Produktdemo aller Wettbewerber abrutschen.

ÜBERGANG

Damit das funktioniert, muss die Technik die Zukunft wirklich verbergen.

FOLIE 10 Serverseitig blind, rechtlich sauber

10:00–11:00

KERNBOTSCHAFT

Datenpipeline, Anonymisierung, serverseitige Replay-Engine. Der Client sieht nur die Vergangenheit. Kein echtes Geld, keine Verwahrung, keine Anlageberatung.

SPRECHTEXT

Die technische Kernidee ist einfach: Der Client darf die Zukunft nicht kennen. Deshalb liegt die Replay-Engine serverseitig. Die Datenpipeline zieht historische OHLCV-Daten, prüft sie und erzeugt einen versionierten Snapshot. Die Anonymisierung entfernt Namen, Datum, Volumen und alle zukünftigen Kerzen. Der Client bekommt nur die Kerzen, die bis zum aktuellen Entscheidungspunkt sichtbar sind.
Die Entscheidung wird an den Server geschickt, die Engine berechnet Fills, Gebühren, Slippage, Stops und Drawdown – und schickt nur das Ergebnis zurück. So kann niemand im Browser die Lösung nachschauen.
Rechtlich ist Axynera bewusst kein Broker, keine Verwahrung und keine Anlageberatung. Es gibt kein echtes Geld, keinen Token und keine Echtgeld-Preise. Dazu kommen klare Disclaimers, Jugendschutz und ein Rechtstext, der die Simulation von einer Anlageempfehlung trennt. Das ist keine Bürokratie. Es ist die Voraussetzung dafür, dass wir das Produkt überhaupt verantwortungsvoll anbieten können.

REGIE

- Auf das Architekturdiagramm zeigen.
- Bei „Client sieht nur die Vergangenheit“ auf den Client-Kasten deuten.
- Bei „kein Broker“ die Handfläche zeigen.

ÜBERGANG

Und wer bezahlt dafür – ohne dass wir vom Handel abhängig werden?

FOLIE 11 Bildung finanzieren, nicht Handel

11:00–12:00

KERNBOTSCHAFT

Free, Plus 6,99 €/Monat oder 49 €/Jahr, Schule 199 €/Klasse/Jahr, B2B 2.900 €/Kohorte. Keine Broker-Provision, kein Token.

SPRECHTEXT

Unser Geschäftsmodell ist bewusst nicht an den Handel gekoppelt. Es gibt eine kostenlose Version mit einer Mission und der Tages-Challenge. Plus kostet 6,99 Euro im Monat oder 49 Euro im Jahr und schaltet alle Missionen, den vollständigen Score und die Lernkarten frei. Für Schulen gibt es ein Paket für 199 Euro pro Klasse und Jahr, mit Lehrermaterial und Klassenrangliste. Für Unternehmen und Akademien gibt es eine Kohorte für 2.900 Euro pro Jahr, mit Onboarding, Reporting und eigenem Branding.
Wichtig: keine Broker-Provision, keine Order-Flows, kein Token. Wir verdienen an Bildung, nicht an der nächsten Transaktion. Das ist auch ein Vertrauensargument. Wenn ein Produkt davon profitiert, dass Menschen mehr handeln, ist die Didaktik schnell korrumpiert. Axynera soll das Gegenteil sein: ein Produkt, das davon profitiert, dass Menschen weniger falsche Entscheidungen treffen.

REGIE

- Die drei Preiskarten von links nach rechts durchgehen.
- Bei „keine Broker-Provision“ die Stimme senken und eine Pause setzen.
- Das ist der Vertrauensanker.

ÜBERGANG

Bleibt die Frage: Wie schnell können wir das bauen – und was kostet es?

FOLIE 12 In 12–16 Wochen spielbar

12:00–13:00

KERNBOTSCHAFT

MVP in 8–10 Wochen, 4 Wochen Beta, v1 mit fünf Missionen. Budget 80.000–130.000 € oder schlank 45.000–60.000 €. Entscheidungsgate nach der Beta.

SPRECHTEXT

Die Roadmap ist bewusst schlank. In den ersten zwei Wochen testen wir den Papierprototyp und prüfen die Daten-Feasibility. In Woche zwei bis drei holen wir das rechtliche Erstmemo ein. In Woche drei bis vier bauen wir den klickbaren Prototyp. Danach folgt der MVP: echte Engine, erste Mission, Tages-Challenge, Rangliste.
Acht bis zehn Wochen Bauzeit, vier Wochen geschlossene Beta. In Summe sind wir in zwölf bis sechzehn Wochen spielbar. Das Budget liegt je nach Team und Datenlizenz bei 80.000 bis 130.000 Euro – oder schlank bei 45.000 bis 60.000 Euro.
Die Beta entscheidet: 70 Prozent Abschluss, 40 Prozent Replay, plus 20 Prozentpunkte Lernen, D7 bei 20 Prozent. Wenn diese Zahlen nicht kommen, überarbeiten wir zuerst die Mission – nicht das Marketing. Die eine Frage, die alles andere bestimmt, ist nicht, ob wir bauen können. Sie ist: Entsteht bei den ersten zehn Tests der Aha-Moment: Ich habe nicht wegen des Marktes verloren, sondern wegen meiner Entscheidung?

REGIE

- Auf den Zeitstrahl zeigen.
- Bei „Beta entscheidet“ auf die Erfolgskriterien deuten.
- Die letzte Frage langsam stellen und eine Sekunde Pause lassen.

ÜBERGANG

Das ist Axynera: Die Vergangenheit ist echt, die Zukunft bleibt bis zur Entscheidung unsichtbar. Vielen Dank – ich freue mich auf Ihre Fragen.

SCHLUSS & Q&A

Die eine Frage, die bleibt.

„Ich habe nicht wegen des Marktes verloren. Ich habe wegen meiner Entscheidung verloren.“

Wenn dieser Satz in den ersten zehn Tests entsteht, funktioniert das Produkt. Wenn nicht, ändern wir das Missionsdesign – nicht die Grafik, nicht die Monetarisierung, nicht die Reichweite.

FRAGEN, DIE KOMMEN WERDEN

Ist das nicht Glücksspiel? \ Nein. Es gibt kein echtes Geld, keine Echtgeld-Preise, keine Lootboxen und keine Zufallsbelohnung. Der Score bewertet den Prozess, nicht den Jackpot.

Warum sollten Nutzer dafür zahlen? \ Weil sie eine strukturierte Übung mit Debrief bekommen, nicht nur einen Chart. Die Free-Version beweist den Wert; Plus schaltet Missionen, Score und Lernkarten frei.

Warum Deutschland? \ Der deutschsprachige Raum hat eine große Bildungslücke und wenig krypto-spezifische Lernformate. Bitkom- und BaFin-Daten belegen die Nachfrage. Danach folgt DACH, dann EU.

Wie verhindert ihr, dass Profis die Phase erkennen? \ Index 100, Decknamen, kein Datum, kein Volumen, variable Startpunkte und mehrere ähnliche Phasen. Perfekt ist es nie – aber die Hürde ist hoch genug.

Wie gewinnt ihr die ersten 1.000 Nutzer? \ Über Finanzbildungs-Communities, Hochschulen, transparente Creator-Kooperationen und eine Beta-Warteliste. Keine Broker-Affiliates, keine aggressiven Trading-Versprechen.

Was ist der Moat? \ Die Missionsbibliothek, die didaktische Auswertung, die anonymisierte Replay-Engine und Partnerschaften im Bildungsmarkt. Nicht die Daten allein – die Daten sind austauschbar.

Was, wenn der Krypto-Winter kommt? \ Gerade dann sind Risikobildung und Drawdown-Disziplin relevant. Das Geschäftsmodell hängt nicht an Handelsvolumen; Schulen und B2B sind weniger zyklisch.

Was ist die größte Annahme? \ Dass die blinde Zeitreise den Aha-Moment auslöst. Deshalb testen wir sie zuerst mit einem Papierprototyp – bevor wir die Engine groß bauen.

VOR DEM PITCH

Der letzte Check.

- Timer auf 13:00 stellen; bei 10 Minuten die Beispiele auf Folie 6 kürzen.
- Clicker und Präsentationsmodus testen; Demo-Screenshots als Fallback bereithalten.
- Die Zahlen auf Folie 2, 6, 8, 11 und 12 einmal laut üben.
- Disclaimer am Ende nennen: Simulation, kein echtes Geld, keine Anlageberatung.
- Nach dem letzten Satz eine Pause lassen – nicht sofort in die Q&A springen.

NOTFALLPLAN

Wenn die Demo ausfällt: mit den Screenshots auf Folie 7 weiterarbeiten und die Mission mündlich erklären. Wenn die Zeit knapp wird: Folie 6 auf die Kernzahlen kürzen und Folie 9 auf die Matrix reduzieren. Wenn eine Zahl hinterfragt wird: auf die Quellen verweisen, nicht improvisieren.

QUELLEN & HINWEISE

Damit die Zahlen halten.

[1] Bitkom e.V.: „Ein Viertel der Deutschen ist offen für Kryptowährungen“, Pressemitteilung vom 20. Mai 2025.
[2] BaFin: „Investments in cryptoassets and the influence of social media on investment behaviour“, Fokusrisiken 2026, Verbraucherbefragung 2024.
[3] Trading Game: Produktseite mit Angaben zu 4,5 Mio. Lernenden, 280+ Assets und 150+ Lektionen.
[4] Cryptomania – Trading Simulator, Google Play, abgerufen im November 2026.
[5] Bitcoin Simulator, App Store, abgerufen im November 2026.
[6] Deutscher Sparkassen- und Giroverband: „Rekord im Planspiel Börse: 130.000 junge Menschen dabei“, Pressemitteilung vom 28. Januar 2026.
[7] Lisana, L., Dinata, H., Tanudjaja, G. V.: „Playing to learn: Game-based approach to financial literacy for generation Z“, Entertainment Computing 52 (2025), 100896.
[8] Zoican, M.: „Gamified investing apps are becoming more popular — but can be risky for young investors“, The Conversation, 24. November 2024.

HINWEIS ZUR BEISPIELRUNDE \ Die Zahlen auf Folie 6 stammen aus der modellierten Beispielrunde im Spielkonzept. Sie sind keine historische Rendite und keine Anlageempfehlung. Gebühren, Slippage und Stops sind modelliert.

DISCLAIMER \ Axynera Market Replay ist eine Simulation mit modellierten historischen Daten. Kein echtes Geld, kein Broker, kein Token und keine Anlageberatung. Vergangene Wertentwicklungen sind kein Indikator für zukünftige Ergebnisse.