

DER BERATER

Kauf- und Beteiligungsprojekt Katalognummern 25080520

1. Allgemeine Projektdaten

Parameter	Wert / Beschreibung
Projekttitel	KUFF
Branche	Kommerzielle Unterhaltung zur Förderung städtischer Freizeitpraktiken
Entwickelt von	Sebastian Jansen
Produktname vorhanden?	Ja
Produktlogo vorhanden?	Ja
Produktbeschreibung in allen Spielerklassen vorhanden?	Ja
Preisklassen und Berechnungsgrundlage vorhanden?	Ja
Allgemeine Geschäftsbedingungen (AGB) vorhanden?	Ja
Standorte Vertriebsmitarbeiter (VMA)	Wir empfehlen an 80 Standorten/4.800 VMA Mitarbeiter einzustellen
Provisionsauszahlungsübersicht	
Vertriebsmitarbeiter (VMA) + Berechnungen vorhanden?	Ja
VMA Bewerbungsformular vorhanden?	Ja
Sponsoring Rankinglisten vorhanden?	Ja
Regelwerk (Spielregeln) vorhanden?	Ja
Externe Marketing Grundpreise (Preisliste) vorhanden?	Ja
Webseite (Präsentation) vorhanden?	Ja
Sponsoringbedingungen vorhanden?	Ja
Sponsor-Ringe?	Insgesamt 5 Sponsor-Ringe
Spielversionen?	Insgesamt 5 Spielarten in 18 Versionen
Namen der Spiele?	Geheim!
Reichweite Internetpräsenz?	International!
Reichweite Teilnehmer DE?	4 Millionen Verträge!
Bild- und Wortmarke patentiert?	Nein
Domain vorhanden?	Nein
Zielgruppe	Sportler/Rollenspieler
Forum vorhanden	Nein/Wir empfehlen 1 Hauptforum und 28 Unterforen bereitzustellen.
Login vorhanden?	Nein

DER BERATER

Parameter	Wert / Beschreibung
Entwicklung des Spielkonzepts setzt sich aus mehreren Verträgen zusammen.	Vertragswerke sind vorhanden
Technologie auf der die Webpräsenz gearbeitet hat?	Adobe/Flash
Personalaufwand Rechnerisch	2.400 Mitarbeiter (keine VMA Mitarbeiter)
Abschreibungen (Sponsoring)	Ja
Projektdauer (inkl. Aufbau)	1,5 Jahre
Vertrags- und Verhandlungssprache	Deutsch

2. Patentrechtliche Kennzahlen

Parameter	Wert / Beschreibung
Patenttyp	Bild- und Wortmarke
Patentkosten EU (gesamt) inkl. Patentanwalt	15.000,00 Euro
Dauer Internationale Marke (WIPO / Madrid-System)	Min. 6 bis 18 Monate
Gesamtlaufzeit Patent	18 Monate
Jahresgebühren Bild- und Wortmarke	Keine Gebühren
Gültigkeit der Bild- und Wortmarke	10 Jahre
Verlängerungsgebühr nach 10 Jahren	Richtet sich nach den Anmeldegebühren und den Klassen
Anzahl Länder	27 Zielländer (EU)

3. Markt & Umsatz

Parameter	DE
Umsatzpotenzial 1 (DE) Kerngeschäft	2.112.000.000,00 Euro
Umsatzpotenzial 2 Werbeeinnahmen DE	54.800.000.000,00 Euro
Auszahlungsvolumen inkl. Steuern (AO)/DE	600.180.000,00 Euro
Umsatzpotenzial 1+2 (Umsatzpotenzial/Jahr) DE	56.900.000.000,00 Euro
Marketingaufwand (jährlich/intern) DE	5.000.000,00 Euro
Markteintritt geplant ab (Stand 06/2026)	01.01.2028

DER BERATER

4. Kauf- & Beteiligungsmodell

Parameter	Wert / Beschreibung
Kaufpreis (0,2 % vom Umsatzpotenzial)	113.800.000,00 Euro
Beratervertrag optional	1.500,00 €/Stunde
Umsatzbeteiligung (Kooperationsvertrag/Erfolgsprämie)	2 % p. a. (vom Netto-Umsatz)

5. Weitere Ergänzungen

Ergänzender Parameter	Bedeutung
Technologie-Reifegrad (TRL)	TRL 8
Wettbewerbsanalyse	Marktstellung: keine Mitbewerber
Team / Know-how	Gründer und Erfinder Sebastian Jansen
Verwertungskanäle	Gründung eines Unternehmens/Startup

KUFF – Eine neue Dimension urbaner Freizeitgestaltung mit wirtschaftlichem Potenzial

KUFF ist ein innovatives, kommerzielles Spielkonzept, das ein anspruchsvolles Spielerlebnis unter realen Bedingungen bietet und gezielt auf die Förderung städtischer Freizeitkultur ausgerichtet ist.

Das Spiel kombiniert sportliche Aktivität mit Rollenspielelementen: Spieler treten in verschiedenen Phasen gegeneinander an, wobei das Ziel darin besteht, sich gegenseitig mit Wasserpistolen zu „markieren“. Zusätzlich wird eine besondere Dynamik durch den Rollenspielmodus eingeführt, in dem ausgewählte Teilnehmer in die Rolle „korrupter“ Sportler schlüpfen.

KUFF ist ein Platzhalter für ein vertraulich gehaltenes Logo. Die Entwicklung ist weitgehend abgeschlossen; es verbleiben in der Regel nur noch letzte Vorbereitungen für die Markteinführung und den operativen Einsatz. Das bedeutet, dass bestimmte Merkmale des Absatzmarktes, die hier nicht aufgeführt sind, bewusst vertraulich behandelt werden, um das Produkt zu schützen. Der Markteintritt soll unmittelbar skaliert werden; die Projektdauer ist auf höchstens 1,5 Jahre ausgelegt.

Ich empfehle Ihnen, zunächst eine Patentanmeldung einzureichen. Während des Anmeldeprozesses können Sie mit meiner Unterstützung im Rahmen eines Beratervertrags das Start-up schrittweise für den Markteintritt aufbauen.

DER BERATER

Die ursprüngliche Website wurde mit Technologien von Adobe/Macromedia entwickelt. Später löste HTML5 ActionScript 2.0 von Adobe ab. Ich empfehle die Ursprüngliche Webseite als Vorlage zu verwenden, um das Konzept neu aufzuwerten. Weiter empfehle ich die Entwicklung einer

KI-gestützten Automatisierung in verschiedenen Bereichen des Unternehmens, um den Personalaufwand perspektivisch zu reduzieren und die Verwaltung des Unternehmens effizienter zu gestalten; hierbei kann ich Sie beratend unterstützen, gemeinsam mit der IHK und dem Arbeitsamt.

Mit freundlichen Grüßen

Sebastian Jansen