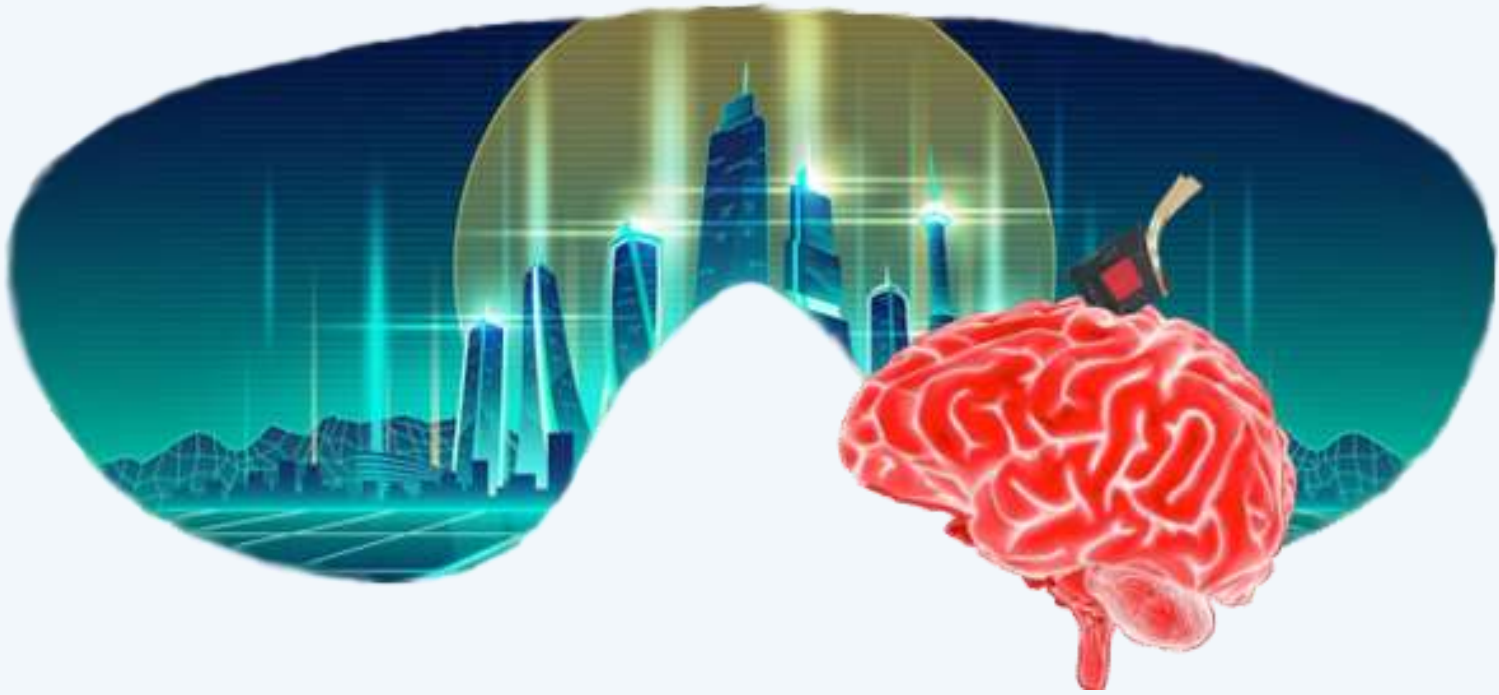


# **XPOWER<sub>of</sub>10**

---

*Die Zukunft auf Metaworld*

*Erlebnisse gestalten die Zukunft*



*[www.xpowerof10.net](http://www.xpowerof10.net)*

Soziale Ungleichheit resultiert aus einem Unwissen,  
wie man ein besseres Leben aufbauen könnte.

---

Das werden wir ändern.

Jeder Vierte soll laut Robert Koch Institut psychisch krank sein.  
Milliarden Ausgaben für Psychotherapie, Personalentwicklung und  
Coaching lösen sich wohl in der Luft auf.

---

**Wir werden das ändern.**

Unsere Sportler, ob es Fußballer sind,

Olympiachampion oder andere Disziplinen:

Sie erhalten kein angemessenes Training, um Erfolge zu generieren.

---

**Wir werden das ändern.**

Mit Modulen „The Best Of“ werden wir weitere Probleme lösen.

Das könnten z. B. Tools sein, die erleichtern werden, in einem anderen Land zu leben. Oder in dem eigenen Land, ein besseres Leben aufzubauen.

---

Wir werden auf der ersten Investition aufbauen.

Mit Modulen, wie BrainChip oder KI, werden wir unsere User für zukünftige Technologien vorbereiten.

Das könnten z. B. Tools sein, die das Gehirn trainieren, unvorstellbare Mengen von Daten zu verarbeiten.

---

Wir werden mit den Pionieren der zukunftsverändernden Technologien zusammenarbeiten.

Die Werbekampagnen, sei es bei Facebook, Google oder Amazon sind alles andere als erfolgreich. Sich wiederholende Produktangebote, Kopien von bereits gekauften Waren, das ist ärgerlich, ablenkend und nicht effektiv.

---

Wir beginnen mit einer neuen *Era of Ads*

# FOUNDER

**XPOWER<sub>of</sub>10**



Margit M. Schreier  
margit@xpowerof10.com

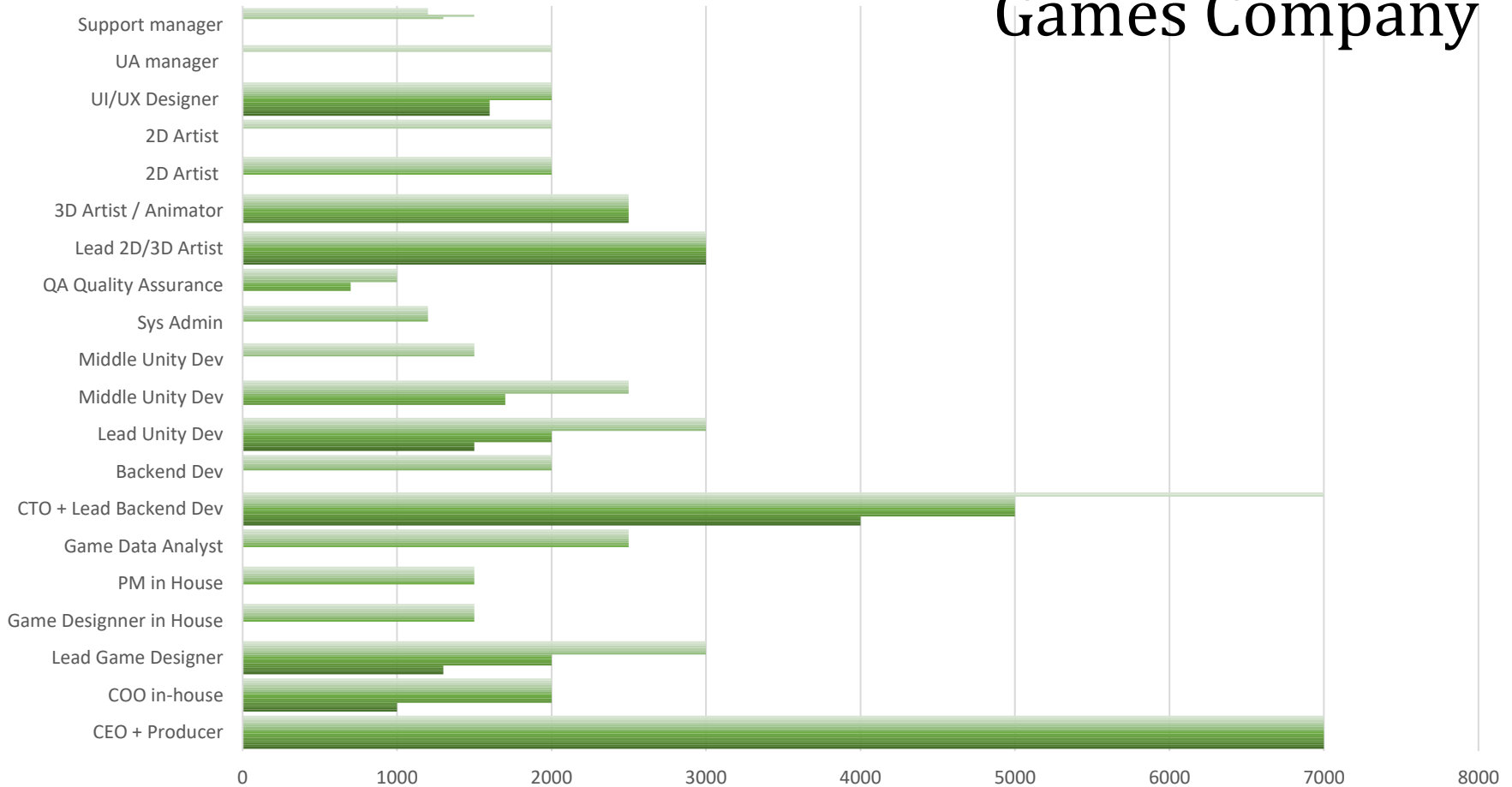
Margit ist die Gründerin und Inhaberin des Unternehmens NIKU NEURO AG und der Marke NIKU. Nach ihrem Abschluss an der Catholic University Of Applied Sciences Freiburg studierte sie Psychologie.

Sie ist Co-Autorin mit dem renommierten Gedächtnisforscher Prof. Hans J. Markowitsch "Reframing der Bedürfnisse - Mentale Neuroimplante", Springer Verlag 2019.

Dies ist die neurowissenschaftliche Grundlage für die Methode XPOWERof10 SELF-TRAINING. Damit lernen die Anwender, ihre mentale Gesundheit zu verbessern und ihre Zukunft zu modellieren.



## Eigene Planung oder Zusammenarbeit mit einer Games Company



## Erlebnisse durch Simulation



Mit Hilfe der Module von XPOWERof10 SELF-TRAINING auf MetaWorld wird der Nutzer sein Leben vervollständigen und ausrichten.

Aus der Wissenschaft

Hier im Praecuneus  
beginnt die Zukunft bereits heute



Gespeicherte Erfahrungen – reale und mentale - beeinflussen die Zukunft.

# Autobiografisches Selbst **XPOWER<sub>of</sub>10**

Aus der Wissenschaft



Nutzer brauchen Erfahrungen, die zu ihrem  
autobiografischen Selbst werden



## Mentale Neuroimplantate

---

Was für die Wissenschaft komplex ist,  
ist in seiner Anwendung einfach.

Dies ist die Grundlage der Konzepte,  
die nur noch realisiert werden müssen.

*In this book (cooperation with memory researcher Prof. Hans J. Markowitsch, Published by Springer) clinical evidence is presented that arose from several important clinical studies which support the use of Mental Neuroimplants in their effectiveness.*

Aus der Wissenschaft

## Mentale Architektur

zeigt Mängeln und Schwächen  
auf



und führt zu  
einem vorstellbaren Bild der  
Zukunft hin.



Mit Hilfe der Module von XPOWERof10 SELF-TRAINING kann der Nutzer seine Zukunft vervollständigen und zum Leben erwecken.

# Simulation Metaverse

**XPOWER<sub>of</sub>10**

Aus der Wissenschaft

## Mentale Architektur macht im Metaversum



aus dem vorstellbaren Bild der  
Zukunft

das vollständige Bild, das  
User maximal erreichen kann.

Das Gehirn braucht Erlebnisse, um sie zu den eigenen zu machen.  
Dies ist mit den Modulen vom SELF-TRAINING auf MetaWorld möglich.

# Potentielle Interessenten **XPOWER<sub>of</sub>10**

4.9 Milliarden Menschen weltweit haben nicht gelernt,  
ihr Leben auszurichten



und viele 40-Jährige, die sich neu orientieren.



Die Zukunft gehört  
demjenigen, der diese Daten hat und

**gezielt Werbung machen kann, bedürfnisorientiert.**

# Vorteile für Investoren **XPOWER<sub>of</sub>10**

- GELD – Einnahmen durch Abo oder Eintritt.
- GELD – Einnahmen durch gezielte Werbung für Gratisangebote.
- GELD - Einnahmen im Spitzensport.
- DATEN - Die Bedürfnisse der Zielgruppen von Milliarden von Nutzern können auf der Grundlage der Interaktionen im Metaverse analysiert werden.
- HOT DATA - Wir werden das erste Unternehmen sein, das Daten darüber hat, was sich die Nutzer für ihre Zukunft wünschen.
- GELD - Gezielte Werbung - Schluss mit der Überflutung der sinnlosen Anzeigen.

# Investitionsbedarf Basis



Team Plan --	Development Plan															Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
	MVP				Beta Launch					Soft Launch				Global Launch		
Position	(Brutto) Cost Gross \$															Total
Design and management																
CEO + Producer	7000	7000	7000	7000	7000	7000	7000	7000	7000	7000	7000	7000	7000	7000	7000	105.000
COO in-house	1000	1000	1000	1000	2000	2000	2000	2000	2000	2000	2000	2000	2000	2000	2000	26.000
Lead Game Designer	1300	1300	1300	1300	2000	2000	2000	2000	2000	3000	3000	3000	3000	3000	3000	33.200
Game Designer in House								1500	1500	1500	1500	1500	1500	1500	1500	12.000
PM in House								1500	1500	1500	1500	1500	1500	1500	1500	12.000
Game Data Analyst								2500	2500	2500	2500	2500	2500	2500	2500	20.000
Development in House																
CTO + Lead Backend Dev	4000	4000	4000	4000	5000	5000	5000	5000	5000	5000	5000	5000	5000	7000	7000	75.000
Backend Dev										2000	2000	2000	2000	2000	2000	14.000
Lead Unity Dev	1500	1500	1500	1500	2000	2000	2000	2000	2000	3000	3000	3000	3000	3000	3000	34.000
Middle Unity Dev					1700	1700	1700	1700	1700	2500	2500	2500	2500	2500	2500	23.500
Middle Unity Dev										1500	1500	1500	1500	1500	1500	9.000
Sys Admin									1200	1200	1200	1200	1200	1200	1200	8.400
QA Quality Assurance						700	700	700	700	1000	1000	1000	1000	1000	1000	8.800
2D Art																
Lead 2D/3D Artist	3000	3000	3000	3000	3000	3000	3000	3000	3000	3000	3000	3000	3000	3000	3000	45.000
3D Artist / Animator			2500	2500	2500	2500	2500	2500	2500	2500	2500	2500	2500	2500	2500	32.500
2D Artist								2000	2000	2000	2000	2000	2000	2000	2000	16.000
2D Artist												2000	2000	2000	2000	8.000
UI/UX Designer	1600	1600	1600	1600	1600	1600	1600	2000	2000	2000	2000	2000	2000	2000	2000	27.200
Marketing and Support																
UA manager														2000	2000	6.000
Support manager											1300	1500	1200	1200	1200	6.400
Employees																
Employees	7	7	8	8	9	10	10	14	16	17	18	19	20	20	20	
Salary Spends GROSS \$	19400	19400	21900	21900	26800	27500	27500	35400	38600	43200	44500	46700	48400	50400	50400	522.000
Total Labour Cost \$	25220	25220	28470	28470	34840	35750	35750	46020	50180	56160	57850	60710	62920	65520	65520	678.600
Social Tax	30%															
Operational costs																
Servers	100	100	100	300	300	300	300	1000	1000	1000	1000	1000	1000	3000	3000	13.500
Office rent + spends				2000	2000	2000	5000	5000	5000	5000	5000	5000	5000	5000	5000	51.000
Bookkeeping	500	500	500	500	1000	1000	1000	1000	1000	1000	1000	1000	1000	1000	1000	13.000
Hardware and Software	2000	2000	2000	2000	2000	2000	2000	2000	2000	2000	2500	2500	2500	2500	2500	32.500
Unexpected expenses	2000	2000	2000	3000	3000	3000	3000	3000	3000	3000	3000	3000	5000	5000	5000	48.000
Travel	5000	2000	2000	2000	2000	2000	3000	3000	3000	3000	3000	3000	5000	5000	5000	48.000
Outsource																
Localization	1000	1000	1000	1000	1000	1000	1000	1000	1000	1000	1000	1000	1000	1000	1000	15.000
Sound design							2000	300	300	300	2000	100	100	100	100	5.400
Art							2000	5000	5000	5000	5000	5000	5000	5000	5000	47.000
Total Monthly Costs	35.820	32.820	36.070	39.270	46.140	51.050	56.350	67.320	71.480	79.160	79.450	82.310	88.520	93.120	93.120	952.000

# Investitionsbedarf

**XPOWER<sub>of</sub>10**

Aufbau der Basis auf MetaVersum – Min. 950 Tsd. bis 1.500 Tsd.

---

Die Basis zum Aufbau der Portale für Spitzensportler – ca. 950 Tsd.

---

Aufbau der ***Era of Ads*** – wird zu einem späteren Zeitpunkt realisiert.

---

The Best OF...“ Module werden folgen, die unseren Usern helfen,  
das Beste aus seinem Leben zu machen – je ca. 100 - 500 Tsd.

---

Zusammenarbeit mit den Unternehmen der Zukunftstechnologie.

# Marketing - Beispiele

**XPOWER<sub>of</sub>10**

Einbeziehung der Vorbilder wie z.B. Mr. Schwarzenegger oder Mr. Denzel Washington für die Black-Community wird die Nachfrage expandieren.

---

Einbeziehung der Future-Company's, wie z.B.: Neuralink und Zusammenarbeit mit Elon Musk wird die Marketingkosten erheblich senken.

# CONTACT

**XPOWER<sub>of</sub>10**

Bitte kontaktieren Sie uns unter der unten angegebenen  
E-Mail-Adresse oder Telefonnummer,  
um ein Online-Meeting zu vereinbaren.

Es wäre sinnvoll, alle Punkte im Detail zu besprechen.

Margit M. Schreier  
+49-171-5743559  
margit@xpowerof10.com

*XPOWERof10 - The Chance Of A Lifetime*