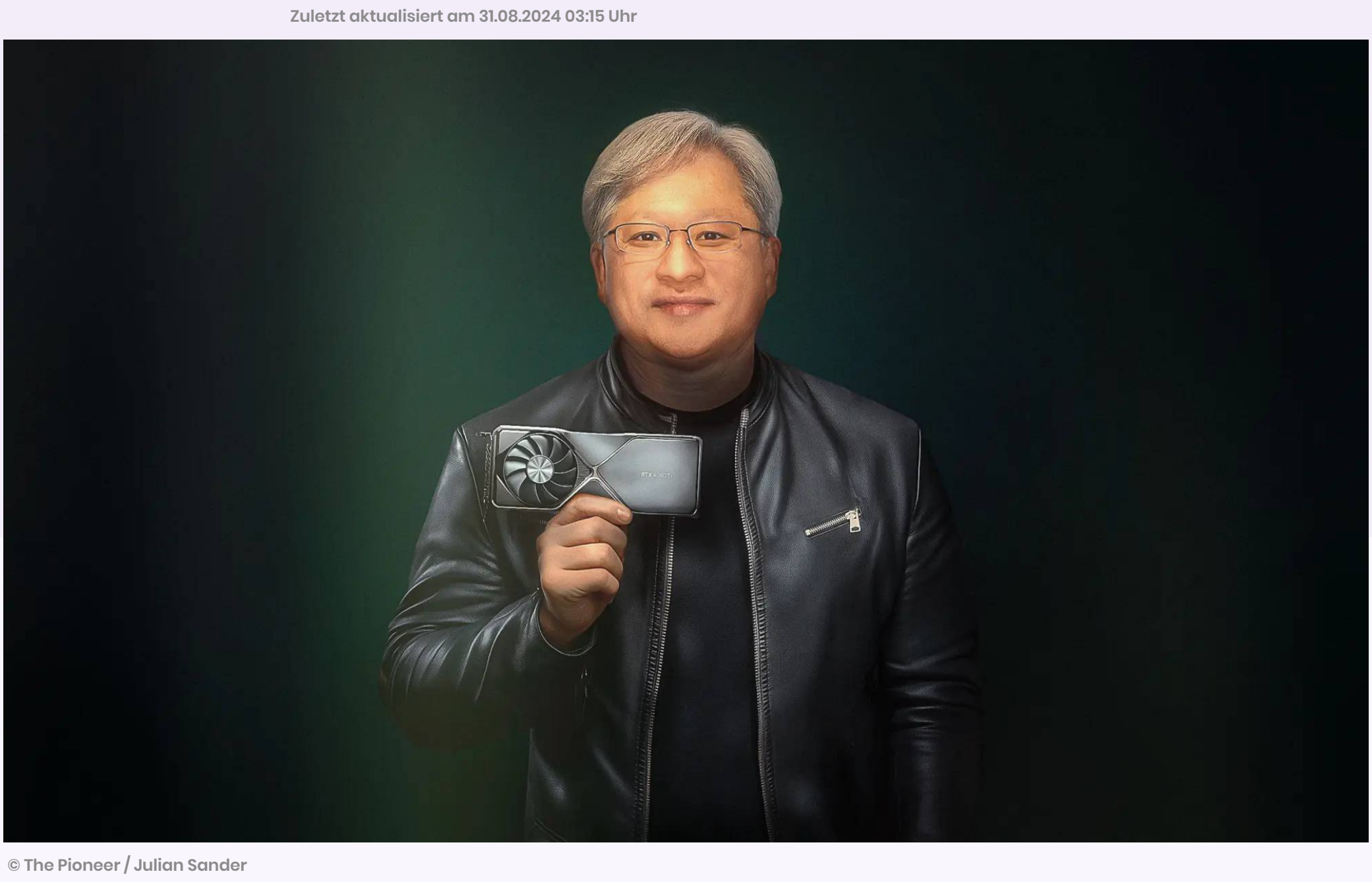
Unternehmen

Nvidias unheimlicher Aufstieg

Zuletzt aktualisiert am 31.08.2024 03:15 Uhr



© The Pioneer / Julian Sander

Das US-Unternehmen Nvidia profitiert wie kaum ein anderer Chipkonzern vom KI-Boom. Dabei baut die Firma selbst keine Halbleiter. Acht Dinge, die Anleger wissen sollten.

Philipp Heinrich
Max Reimer
Daniel Thomas Bayer

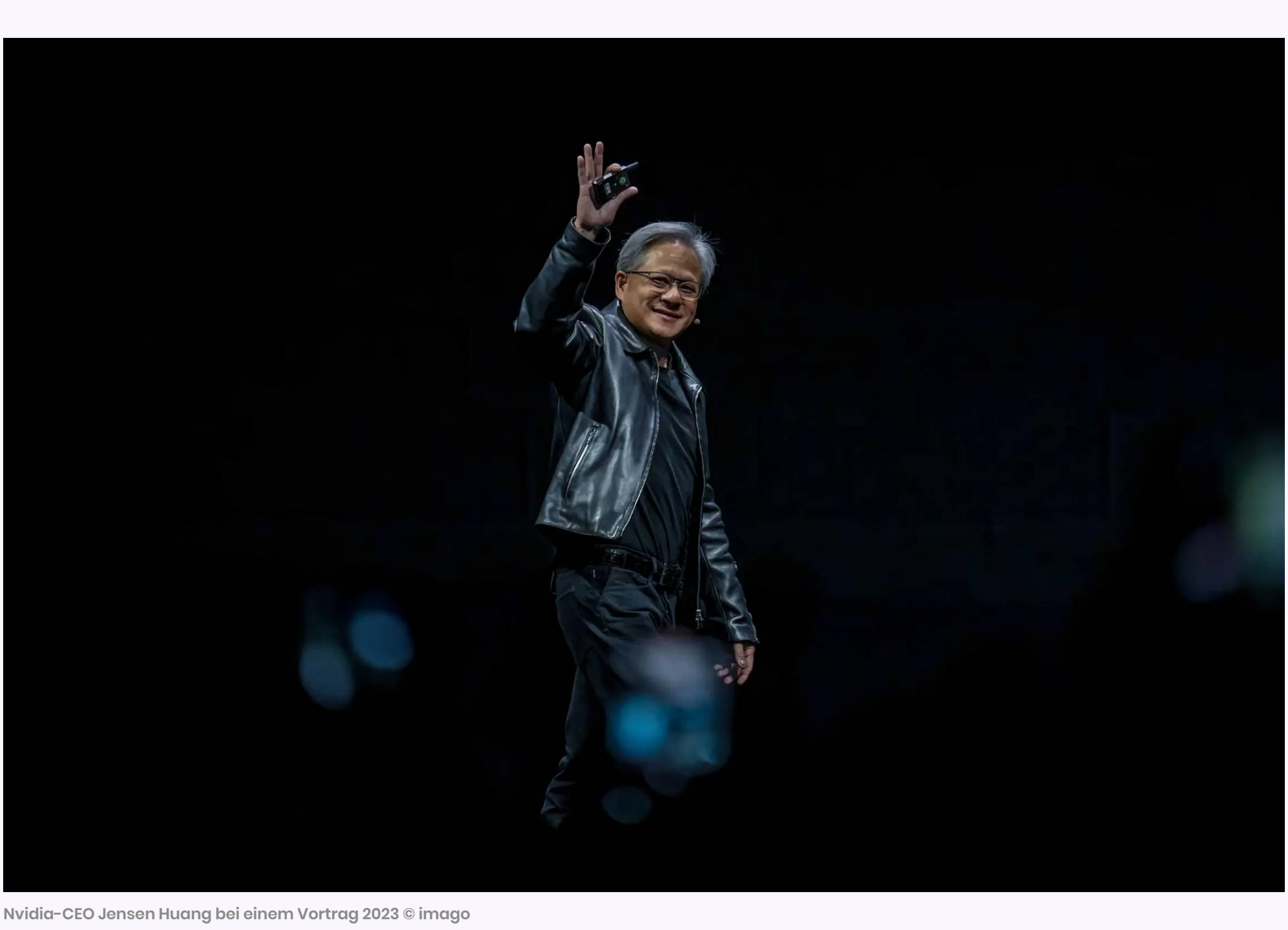
Jensen Huang ist niemand, mit dem man über Filme sprechen sollte. Immer, wenn er einen Film schaue, würde er die Handlung sofort vergessen. Zu intensiv würde er während des Schauens an die Arbeit denken. Arbeitsfreie Zeit gibt es für ihn nach eigener Aussage nicht – Wochenenden auch nicht.

Das Ergebnis seines Workaholic-Lebens ist der 3,1 Billionen US-Dollar wertvolle Chip-Designer *Nvidia*. Seit der Gründung vor 30 Jahren ist Huang Chef des Tech-Konzerns. 3.000 Prozent ging es für die Aktie im Zuge des KI-Hypes in den vergangenen fünf Jahren aufwärts. Die in dieser Woche gemeldeten Umsätze für das zweite Quartal lagen mit 30 Milliarden US-Dollar rund 122 Prozent über dem Vorjahreswert. Es ist das fünfte dreistellige Quartalswachstum in Folge.

Noch zeigen sich keine größeren Abkühlungstendenzen bei *Nvidia*. *The Pioneer* zeigt anhand von acht Punkten, was *Nvidia* zu diesem „Billionen-Mittelständler" gemacht hat, warum es der Konkurrenz kaum gelingt, die Marktmacht zu brechen – und ob die Aktie für Anleger jetzt noch aussichtsreich ist.

Trotz der Größe, des Erfolgs und der Bekanntheit ist *Nvidias* Geschäftsmodell für viele Beobachter unverständlich. Anders als bei der Smartphone-Schmiede *Apple* – die ähnlich viel wert ist wie *Nvidia* – sind KI-Chips nicht erlebbar wie ein iPhone, die Umsätze nicht durch Verbrauchertrends prognostizierbar und die hohe Börsenbewertung angesichts des dynamischen Wachstums nur bedingt aussagekräftig.

Fans von *Apple* erkennen aber Parallelen zu *Nvidia*. Beide Unternehmen waren Gründungen junger Entwickler – *Apple* 1976 in einer Garage, *Nvidia* 1993 in einem Diner. Beide Unternehmen standen in den 1990er Jahren kurz vor der Insolvenz. Und beide Unternehmen haben Chefs mit ikonischen Mode-Statements hervorgebracht: der inzwischen verstorbene **Steve Jobs** im Rollkragenpullover und **Jensen Huang** in Lederjacke.



Nvidia-CEO Jensen Huang bei einem Vortrag 2023 © imago

Die beiden Firmenlenker eint ihr Führungsstil. Nahezu krankhaft perfektionistisch und fordernd seien sie (gewesen), erzählt man sich im Silicon Valley. Wenn ein Mitarbeiter in einem Meeting auf eine von Huangs Testfragen keine Antwort wisse, würde er von Huang gegrillt werden. Vor versammelter Mannschaft müssten Fehler eingestanden und Besserung gelobt werden.

Diese Härte erklärt sich womöglich mit Huangs frühen Jahren. Geboren 1963 in Taiwan, wurde der neunjährige Huang 1972 – aus Angst vor dem in der Nähe tobenden Vietnamkrieg – ins Internat in die USA geschickt. Sein Englisch war holprig. Angeblich hatte er zuvor nur von seiner Mutter, die kein Englisch sprach, einige Wörter gelernt. In der Schule sei er gemobbt worden. Als Jugendlicher arbeitete er in der Restaurantkette Denny's als Tellerwäscher.

Wie aus dem jungen Immigranten der Chef eines Billionen-Unternehmens wurde, zeigt das *Nvidia*-Portrait von *The Pioneer*. Aus Recherchen und Gesprächen mit dem *Nvidia*-Geschäftsführer für Deutschland, **Ludwig von Reiche**, Tech-Experten und Investoren ergibt sich das Bild eines Unternehmens, das eine unglaubliche Wachstumsgeschichte schrieb – und noch nicht am Ende ist.

Acht Dinge, die Anleger über *Nvidia* wissen sollten, was das Unternehmen groß gemacht hat und worin der Deutschland-Chef Vertrauen setzt.

#1 Die Ursprünge

Huang gründete *Nvidia* 1993 zusammen mit seinen Freunden **Curtis Priem** und **Chris Malachowsky**. Keiner von ihnen verstand laut Huang etwas von Unternehmensführung. Als sie ihre Firma ins Handelsregister eintrugen, kamen sie auf „Invidia" – das lateinische Wort für Neid. Sie waren junge Ingenieure, mit Berufserfahrungen bei *IBM*, *AMD* und anderen Tech-Unternehmen, die etwas erschaffen wollten. Ihre Vision: die besten 3D-Grafikkarten für Videospiele.

Die Anfänge der jungen Firma sollen eintönig gewesen sein. Die drei Gründer bemühten sich, Geldgeber für *Nvidia* zu finden – und warteten. Im ersten halben Jahr sei laut Huang „nichts zu tun gewesen." Das spannendste Tagesthema der drei Jungunternehmer in dieser Zeit: „Was esst ihr heute zu Mittag?"

Sie überzeugten *Sequoia Capital* – einen Startup-Investor –, sie mit 20 Millionen US-Dollar zu unterstützen. Mit dem Startkapital stellten sie 20 Leute ein und mieteten Büroräume in einem Einkaufszentrum an. Und sie begannen Prozessoren zu entwickeln – ohne Rücksicht auf ihre Kunden. Huang sagte:

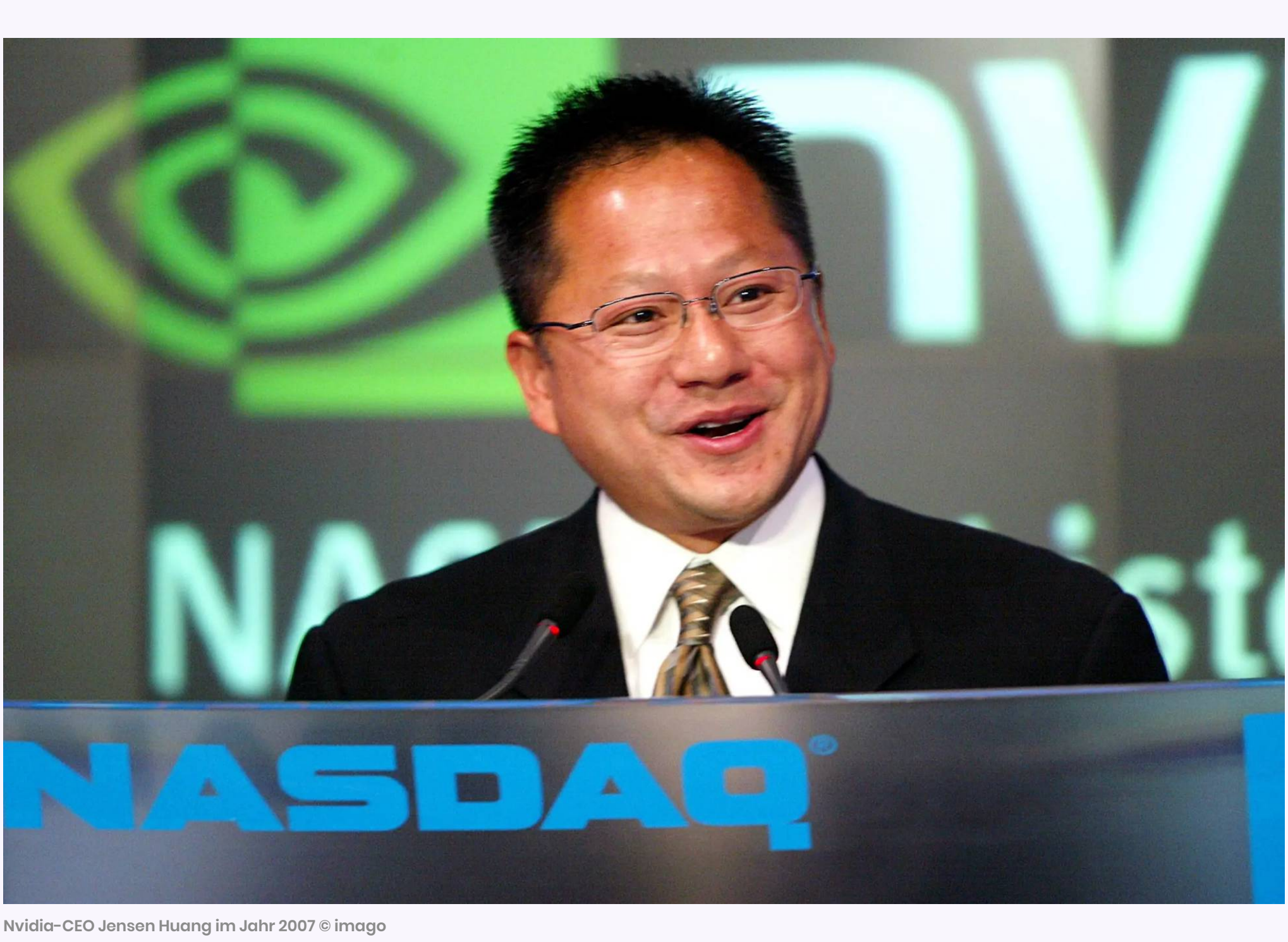
> In den ersten fünf Jahren des Unternehmens ignorierten wir einfach unsere Kunden. Der Grund: Sie kennen die Natur unseres Geschäfts nicht."

Dadurch wurde erst der dritte Prozessor ein kommerzieller Erfolg. Die vorigen Versionen waren technisch gut, aber teuer und für viele Geräte nicht nutzbar – und *Nvidia* deswegen fast pleite. Erst 1999 mit dem fünften Chip, dem *GeForce* (der erste *GPU*, später ausführlicher), etablierte sich *Nvidia* im Tech-Sektor – sechs Jahre nach der Gründung.

Microsoft beauftragte *Nvidia*, die Grafik-Hardware für die Spielkonsole *Xbox* zu entwickeln. In der Gamingbranche entwickelte sich der GeForce zum „Goldstandard".

Der Erfolg versetzte *Nvidia* in die Lage, aufstrebende Konkurrenten kaufen zu können – um sie vom Markt zu nehmen. Diese Politik begründete *Nvidias* starke Marktposition.

2006 kam es zu einer Neuausrichtung, sodass aus dem Grafikkarten-Unternehmen der heutige KI-Champion werden konnte. Die Software *CUDA* wurde veröffentlicht. Diese Plattform ermöglichte es, im Zusammenspiel mit den leistungsstarken Grafikkarten, neue Anwendungen jenseits des Gamings zu entwickeln. Ab 2008 begannen Universitäten damit, das *Nvidia*-Ökosystem fürs Deep Learning zu verwenden – die Grundlage der heutigen KI.

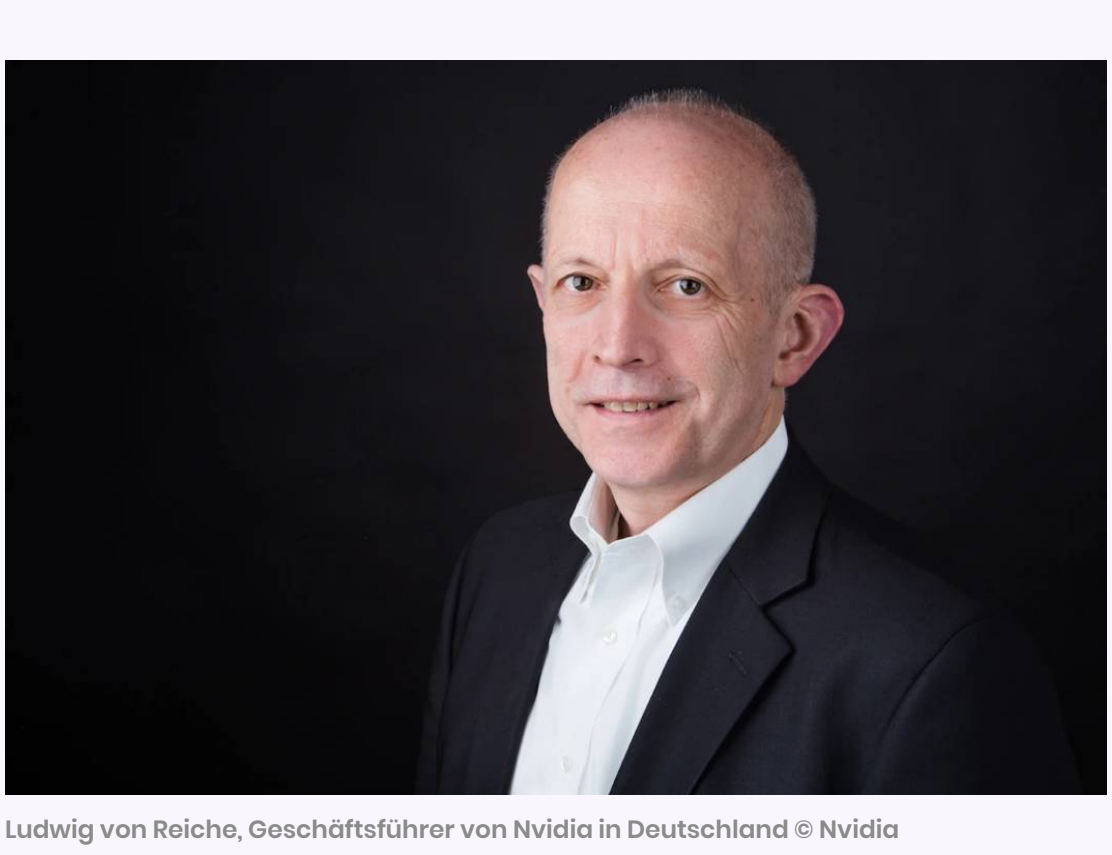


Nvidia-CEO Jensen Huang im Jahr 2007 © imago

#2 Die Unternehmenskultur

Ludwig von Reiche ist seit 2007 der Geschäftsführer von *Nvidia* in Deutschland. Laut ihm sei es vor allem die Unternehmenskultur, durch die es immer wieder gelänge, neue Trends zu entdecken und umzusetzen. Der Deutschland-Chef sagt zu *The Pioneer*:

> Wir bemühen uns nicht nur, die technisch versiertesten Mitarbeiter zu gewinnen, sondern geben ihnen auch Raum. Dazu gehört, dass man sehr klar kommuniziert und flache Hierarchien hat. "



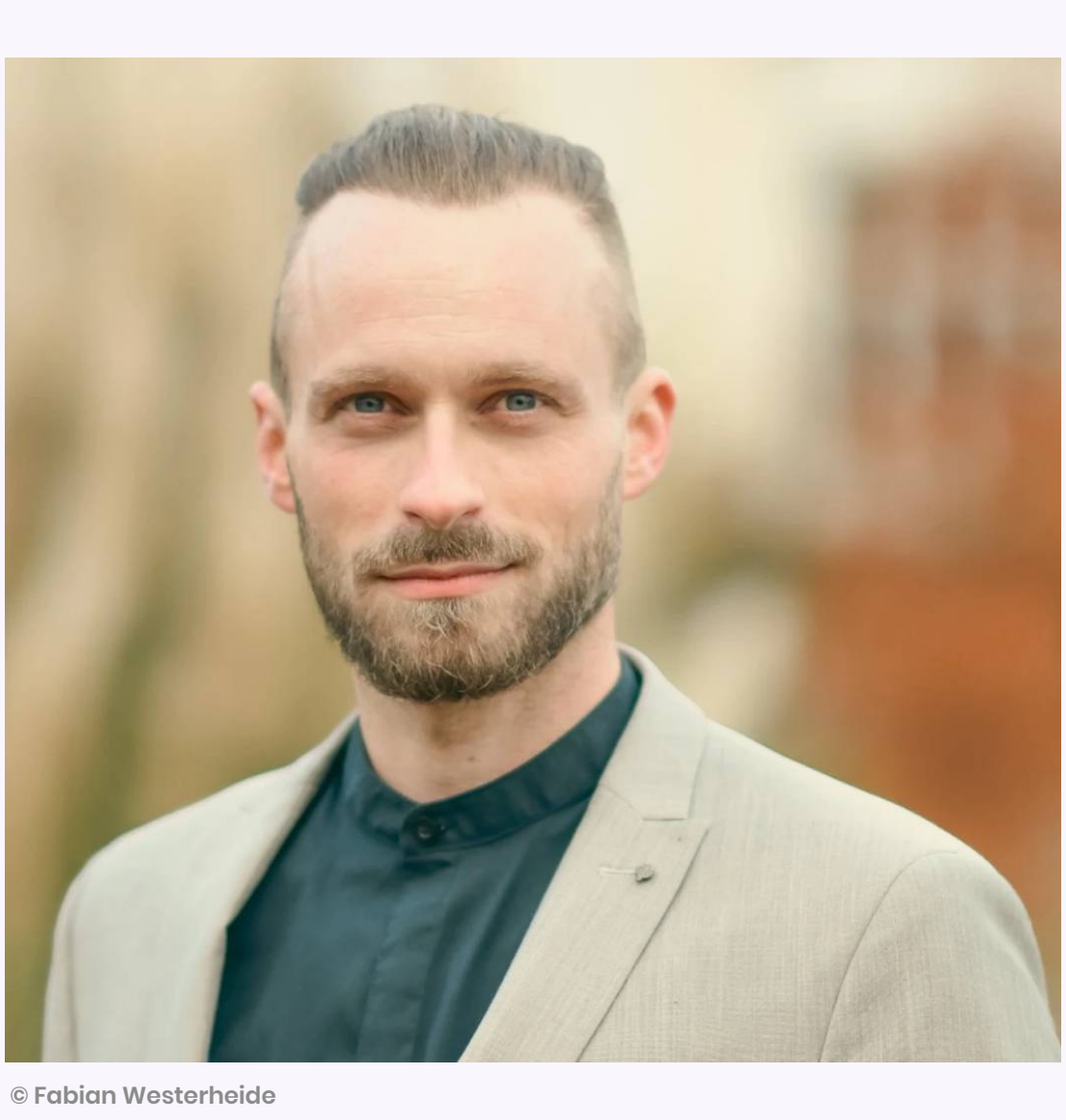
Ludwig von Reiche, Geschäftsführer von Nvidia in Deutschland © Nvidia

Zwischen von Reiche und Huang befände sich lediglich eine Hierarchie-Ebene. Wenn der Deutschland-Geschäftsführer eine Frage an Huang habe, würde er immer eine schnelle Rückmeldung erhalten.

Jensen Huang sei zudem ein Voranbringer. Von Reiche berichtet von einer Managerschulung im Jahr 2011. Huang habe die Führungskräfte gefragt, wer etwas von *Machine Learning* verstehen würde – damals ein absolutes Spezialthema, mit dem sich nur „ein paar Leute aus der Forschungsabteilung" auskannten. Von Reiche sagt: „Eine große Herausforderung geht von ihm aus."

Für KI-Experte **Fabian Westerheide** ist *Nvidia* mit dieser Kultur ein 3-Billionen-Dollar-Mittelständler. Auf Basis seiner Erfahrungen mit *Nvidia*-Mitarbeitern sagt er über Jensen Huang:

> Du kannst zu ihm hingehen und mit ihm reden. Das ist etwas, was ich nur aus dem deutschen Mittelstand kenne. Da ist keine Hierarchie wie bei anderen Großkonzernen oder wie der Bundeswehr."



© Fabian Westerheide

Wer bei *Nvidia* arbeitet, ist höchstwahrscheinlich in der Entwicklung tätig. 83 Prozent der *Nvidia*-Belegschaft arbeiten im technischen Bereich. Bei den 750 Angestellten in Deutschland seien es zwei Drittel, so von Reiche. Dabei sind bereits seit über zehn Jahren mehr Leute im Bereich Software als im Bereich Hardware angestellt.

Was die Mitarbeiter auszeichnen würde: „Sie sind hungrig", sagt Westerheide. Der Wille des Managements, etwas zu erschaffen, würde auf die Belegschaft ausstrahlen. „Da wird sich nicht ausgeruht, sondern daran gearbeitet, was die Kunden in fünf Jahren brauchen werden."

Die Gegenanzeige zu diesem positiven Blick auf die Hustle-Culture kommt von anonymen *Nvidia*-Mitarbeitern. In einem in dieser Woche bei *Bloomberg* veröffentlichten Bericht erzählen zehn frühere und heutige Angestellte, dass vor allem die Arbeitszeiten – sieben Tage die Woche, bis zwei Uhr nachts – unmenschlich seien. Auch von Geschrei in Meetings bis hin zu Handgreiflichkeiten ist die Rede.

Huang wurde schon öfter mit dieser Kritik konfrontiert. Kürzlich sagte er dazu im US-Fernsehen:

> Wenn man außergewöhnliche Dinge tun will, sollte es nicht einfach sein."

Was die Unzufriedenen im Unternehmen hält oder lange Zeit gehalten hat: das Geld. Durch die Bezahlung und die Aktienkursentwicklung sollen drei Viertel der *Nvidia*-Angestellten heute Millionäre sein. Jeder Dritte soll über mehr als 20 Millionen US-Dollar verfügen.

#3 Die Technik

Im „Druckkochtopf" *Nvidia* – so nennt es ein Mitarbeiter gegenüber *Bloomberg* – werden jahrzehntelang gültige Technik-Grundsätze neu definiert. So etwa das *Mooresche Gesetz*, aufgestellt vom *Intel*-Mitbegründer **Gordon Moore**. Es besagt, dass sich die Anzahl der Transistoren auf einem Mikrochip etwa alle zwei Jahre verdoppelt, was zu einer exponentiellen Steigerung der Rechenleistung führt.

In einem Vortrag vor *Stanford*-Studierenden bezeichnete Huang das Gesetz als „ein Gesetz des Wettbewerbs, quasi ein Gesetz der Tempobestimmung" – *Nvidia* will das Tempo bestimmen, schneller sein als alle zwei Jahre. Der Tech-Investor und Physiker **Hauke Hansen** erklärt gegenüber *The Pioneer*:

Hauke Hansen, Investor und Gründungspartner von ALFUND © ALFUND

> Nvidia hat es geschafft, das Mooresche Gesetz substanziell zu übertreffen."

Grundlage der Technik-Führerschaft von *Nvidia* sind die *Graphics Processing Units*, zu deutsch Grafikprozessoren, kurz *GPUs*. Sie sind für die parallele Verarbeitung von Aufgaben geschaffen, während herkömmliche *CPUs* („normale" Prozessoren) sich hauptsächlich auf die sequenzielle Abarbeitung konzentrieren. Ein Beispiel: Während eine CPU das kleine Einmaleins Schritt für Schritt berechnet – 1x1, 1x2, 1x3 und so weiter – kann eine GPU alle 100 Berechnungen gleichzeitig durchführen.

Mit den ersten GPUs der GeForce-Reihe aus dem Jahr 1999 setzte *Nvidia* darum neue Maßstäbe. 15 Millionen Berechnungen pro Sekunde konnte die Karte ausführen. Huang beschreibt es so:

> Forscher erkannten, dass man mit dem Kauf einer GeForce-Gaming-Karte, die man in seinen Computer einbaut, im Grunde einen persönlichen Supercomputer hat."

Die heute am meisten nachgefragten H100 und H200 GPUs von Nvidia können bis zu vier Billiarden Rechenoperationen pro Sekunde ausführen. Diese Fähigkeit macht sie besonders geeignet für KI- und Machine-Learning-Aufgaben.

Jensen Huang bei einer Chip-Präsentation 2023 in Taiwan © imago

Die jüngste Einführung der *Blackwell*-Chips im Jahr 2024 markiert jedoch eine neue Ära. Sie liefern eine viermal höhere Leistung als der H100, heißt es von *Nvidia*. Hansen sagt:

> Mit Blackwell ermöglicht Nvidia einen weiteren Quantensprung in der KI-Technologie."

#4 Das Ökosystem

KI-Experte Westerheide fühlt sich bei *Nvidia* an den einstigen Öl-Monopolisten *Standard Oil* des Milliardärs **John D. Rockefeller** erinnert. Er sagt:

> Standard Oil hatte damals nicht nur die Förderanlagen, sondern auch die Raffinerien, die Transportsysteme und später auch die Tankstellen. Sie haben sich in die komplette Wertschöpfung eingegraben und wurden dadurch immer mächtiger und größer."

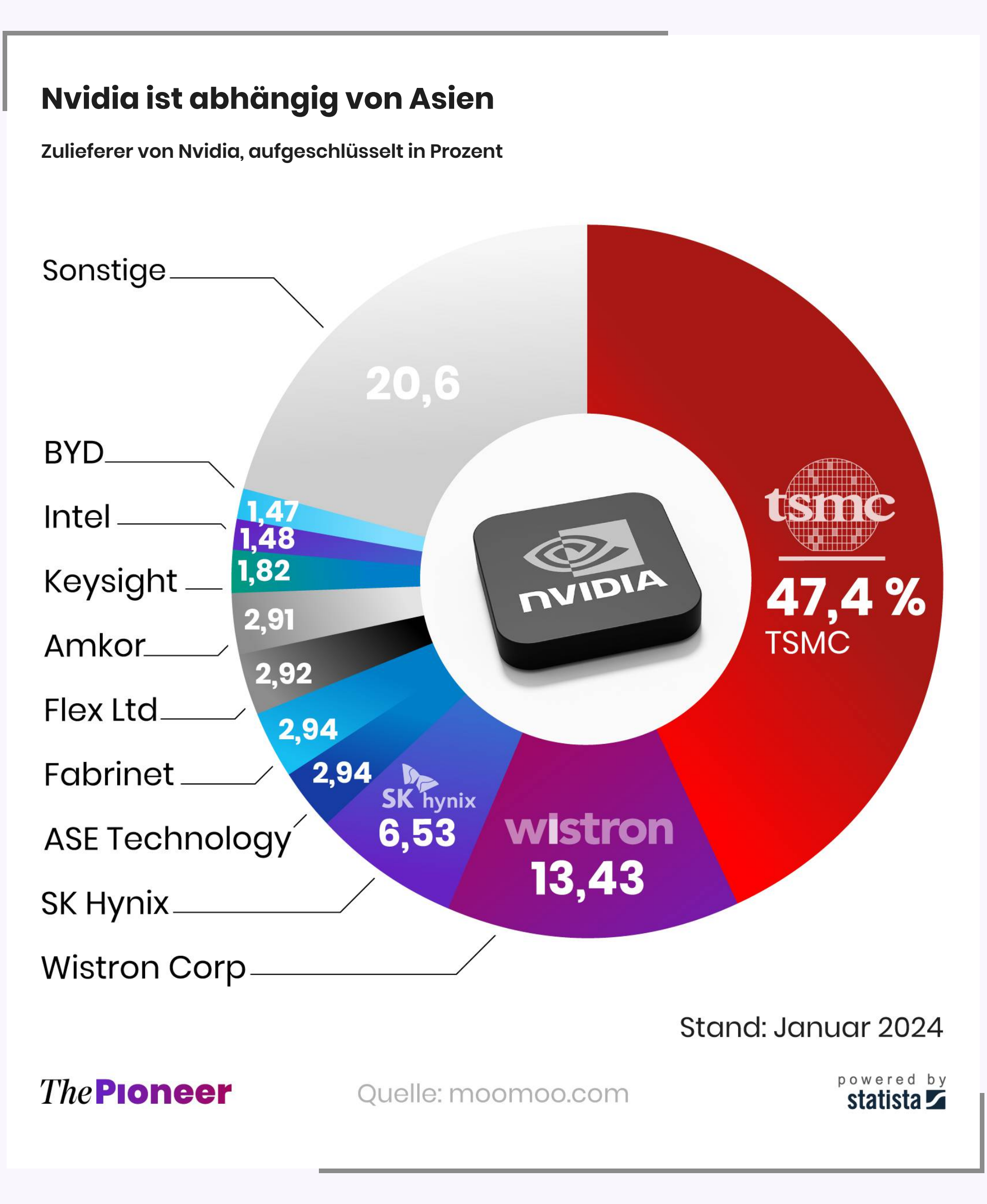
Bei *Nvidia* sei das ähnlich – nicht mit Öl, sondern mit Technik. Würde ein Kunde von *Nvidia* abrücken wollen, könne er nicht einfach die Chips austauschen, so Westerheide. Stattdessen müssen die Software, die Infrastruktur und die Prozessoren ausgewechselt werden. Alle Entwickler müssten neue Tools lernen. Westerheide sagt:

> Nvidia ist sehr dicht in der Wertschöpfungskette. Je mehr ich Nvidia nutze, desto mehr brauche ich es."

Schenken
Merken

Dennoch gibt es neben der Branche einen weiteren großen Unterschied zwischen *Nvidia* und *Standard Oil*: *Nvidia* besitzt keine eigenen Produktionsanlagen. Die Herstellung der *Nvidia*-Chips findet zu großen Teilen beim taiwanischen Auftragsfertiger *TSMC* statt.

Andere große Zulieferer wie *Wistron* (Taiwan) und *SK Hynix* (Südkorea) produzieren für *Nvidia* Spezialteile. Dadurch entstehen Abhängigkeiten für *Nvidia* von wenigen Zulieferern. Investoren sollten solche Klumpenrisiken als Risikofaktor berücksichtigen.



INFOGRAFIK TEILEN

Dennoch gibt es bei *Nvidia* keine Pläne, eigene Chip-Fabriken zu errichten. Das wäre auch ein Strategieschwenk mit zweifelhaftem Nutzen. Laut Tech-Investor Hauke Hansen kostet eine moderne Chip-Fabrik heute zwischen zehn bis zwanzig Milliarden US-Dollar. Jede Generation einer Chip-Fabriken ist dabei etwa 30 Prozent teurer als ihr Vorgänger. Und alle zwei bis drei Jahre wird eine neue Chip-Generation eingeführt. Hansen sagt:

> Das ist unglaublich kapitalintensiv und bindet viel Wissen und Zeit. Das ist auch für Nvidia, Apple oder andere große Tech-Unternehmen, die überlegen, in die Halbleiterfertigung einzusteigen, kein Kleingeld."

Die Kehrseite dieser Arbeitsteilung sind die daraus resultierenden Lieferketten-Risiken – etwa, wenn es zu einem Krieg mit China um Taiwan kommt. Um die Risiken zu mildern, baut *TSMC* inzwischen Fabriken in den USA oder Dresden. Die neu entstehenden Kapazitäten werden allerdings nicht ausreichen, um damit allein große Industrien zu versorgen, sollte die Produktion in Taiwan im Kriegsfall zum Erliegen kommen.

Zudem seien die von der im Bau befindlichen Dresdener *TSMC*-Fabrik zunächst geplanten Chiptechnologien für *Nvidia* weniger bedeutsam. Deutschland-Geschäftsführer Ludwig von Reiche sagt:

> Die Technologie, die dort hergestellt werden soll im ersten Schritt, ist eine, die bei uns nicht im primären Fokus steht, weil sie andere Märkte adressiert."

#5 Die Kunden

Die Grafikchips bleiben das zentrale Produkt – erst für Gamer, später für Bitcoin-Miner, jetzt für die KI-Revolution. In den Rechenzentren der großen Tech-Konzerne, dem Herzstück moderner KI-Systeme, führen sie Billionen von Berechnungen pro Sekunde durch. Genutzt wird diese Technologie für Sprachassistenten wie *ChatGPT*, findet aber auch eine breite Anwendung von medizinischer Forschung bis hin zur Klimamodellierung.

Nvidia selbst veröffentlicht keine detaillierten Angaben zu seinen Kunden. Recherchen von *Bloomberg* und *Barclays* zufolge kommen die sechs größten Kunden von *Nvidia* auf einen Umsatzanteil von rund 50 Prozent. Das sind: *Microsoft* (15 Prozent), *Meta* (13 Prozent), *Amazon* (6,2 Prozent), *Alphabet* (5,8 Prozent), *Dell* (5,8 Prozent) und *Super Micro Computer* (5,0 Prozent).

Von links nach rechts: Nvidia-CEO Jensen Huang, Google-CEO Sundar Pichai und Meta-CEO Mark Zuckerberg © imago

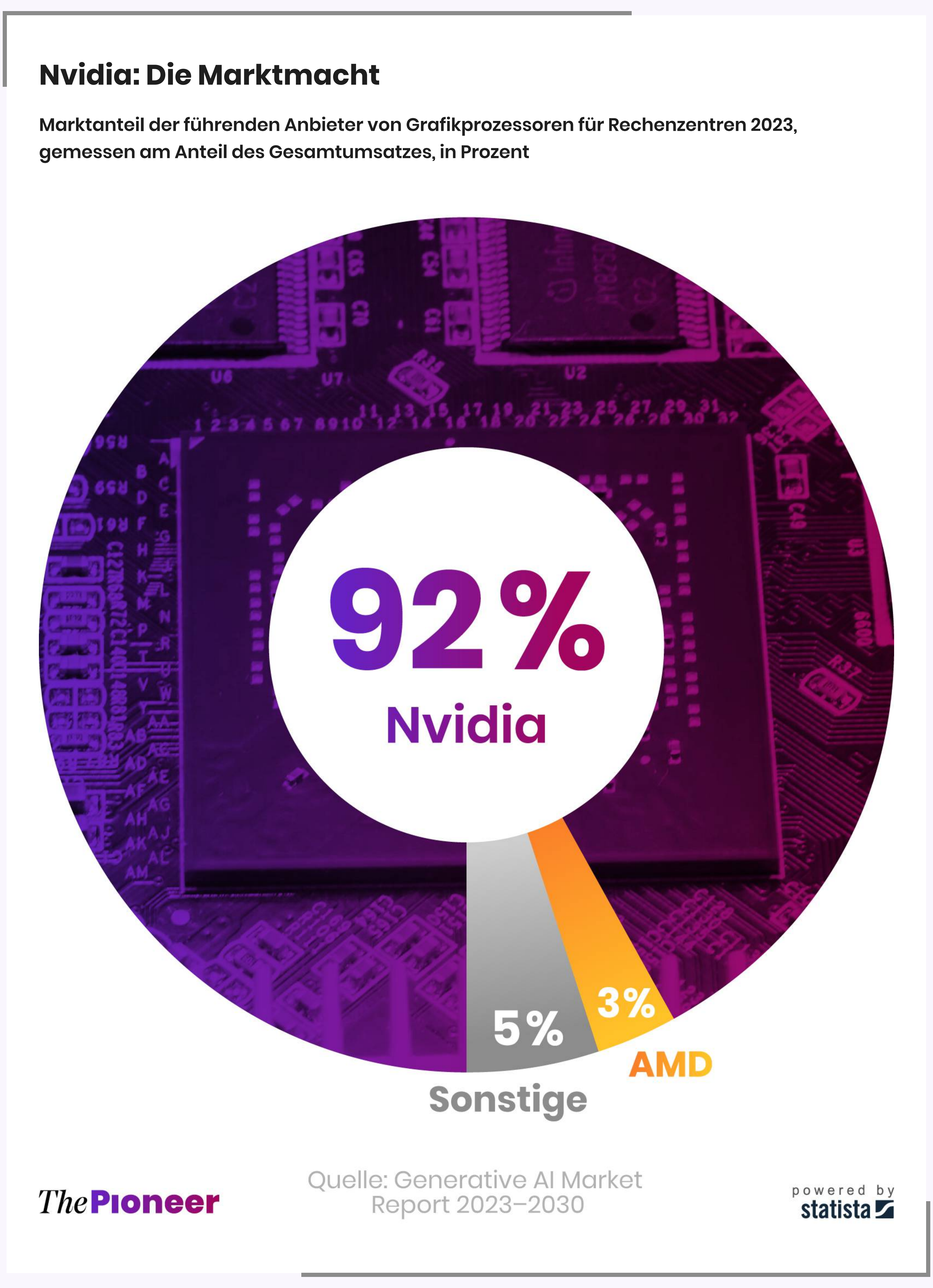
Laut Deutschland-Chef Ludwig von Reiche liege es in der Natur der Sache, dass große Kunden große Bestellungen aufgeben. Gleichwohl verfüge Nvidia über eine breite Kundenbasis. Neben den genannten würden auch andere Systemanbieter wie *Lenovo*, *HP*, *Dassault Systèmes* oder *Bechtle* beliefert.

Über die Services der Systemanbieter kommt *Nvidia* indirekt mit hiesigen Mittelständlern in Kontakt. So wird in der industriellen Bilderkennung (um etwa Materialschäden automatisiert zu erkennen) Rechenpower verwendet, die auf Grundlage der *Nvidia*-Chips basiert. Auch in der medizinischen Forschung werden inzwischen automatisierte Verfahren eingesetzt, die auf die Hochleistungschips angewiesen sind.

#6 Die Konkurrenz

Mit einem Marktanteil von 92 Prozent ist *Nvidia* laut dem *Generative AI Market Report* der Marktführer im Bereich von Prozessoren für Rechenzentren. Durch das Ökosystem und die Widrigkeiten von der *Nvidia*-Plattform auf eine andere umzurüsten, ist es für Konkurrenten schwierig, die Dominanz aufzubrechen. Von Reiche sagt zu *The Pioneer*:

> Es gibt Wettbewerber, das ist ganz klar. Und es gibt auch neuartige Wettbewerber, die unser Kerngeschäft tangieren. Aber wir haben Vertrauen in die Mechanismen zur Sicherstellung von Wettbewerb und Innovationsfähigkeit.“



Nvidia: Die Marktmacht

Marktanteil der führenden Anbieter von Grafikprozessoren für Rechenzentren 2023, gemessen am Anteil des Gesamtumsatzes, in Prozent

Quelle: Generative AI Market Report 2023–2030

INFOGRAFIK TEILEN

Zum Konkurrenten *AMD* pflegt Jensen Huang ein besonderes Verhältnis. *AMD*-Chefin **Lisa Su** ist seine Cousine. Über die Beziehung der beiden ist nahezu nichts bekannt. Fakt ist jedoch, dass *AMD* mit einer Gewinnmarge von sechs Prozent (*Nvidia* 53 Prozent) deutlich unprofitabler wirtschaftet. Mit dem neuen Chip *Instinct MI300X* will *AMD* dem Markt eine günstigere Alternative zu *Nvidia* anbieten. Doch der Marktanteil bleibt gering.

Ähnliches gilt für *Intel* mit dem *Gaudi 3*. Sein Marktanteil liegt bei unter einem Prozent. Die Gewinnmarge von *Intel* kommt auf lediglich zwei Prozent.

Apple und *Qualcomm* entwickeln eigene KI-Chips, die direkt in Laptops und Smartphones eingebaut werden und nicht in einem Rechenzentrum. Auch *Alphabet*, *Amazon* und *Microsoft* entwickeln inzwischen eigene Chips, um ihre Abhängigkeit von *Nvidia* zu verringern. Das könnte perspektivisch die Nachfrage nach *Nvidias* Rechenzentrumslösungen schmälern.

Vorerst scheint sich *Nvidia* darum keine Sorgen machen zu müssen. KI-Investor Hauke Hansen sagt:

> Nvidia hat einen deutlichen Vorsprung und der ist in den nächsten drei Jahren vermutlich nicht einholbar.“

#7 Die Bilanzen

Es ist eindeutig, dass *Nvidia* der Marktführer, Technologievorreiter und Profiteur des KI-Booms ist. Die *Pioneer*-Bilanzanalyse zeigt, wie stark zudem die Fundamentaldaten sind. Fünf Kennzahlen:

- Das durchschnittliche jährliche Wachstum der zurückliegenden fünf Jahre liegt bei fast 98 Prozent pro Jahr.
- Die Bruttomarge, also Umsatz abzüglich der Entwicklungskosten, der vergangenen zwölf Monate liegt bei 75 Prozent.
- Der Umsatz wuchs im zurückliegenden Jahr um 122 Prozent.
- Der freie Cashflow stieg im Jahresvergleich um 462 Prozent.
- Der Netto-Cash-Bestand liegt bei 31 Milliarden US-Dollar.

Trotz dieser beeindruckenden Fundamentaldaten zeigt die Analyse auch Risiken auf. Der aktuelle Aktienkurs bei 119 US-Dollar liegt deutlich über dem geschätzten fairen Wert von 101 US-Dollar, was auf eine Überbewertung von 18 Prozent hinweist. Dieser Bewertungsaufschlag, gepaart mit den zyklischen Risiken der Halbleiterbranche, könnte künftige Renditen begrenzen.

#8 Die Aktie

Seit August 2019 stieg die *Nvidia*-Aktie um 3.000 Prozent. Ob Anleger die Aktie jetzt noch kaufen sollten, wird am Markt sehr unterschiedlich beantwortet. **Paul Singer** vom Hedgefonds *Elliott* verkaufte im zweiten Quartal alle seine *Nvidia*-Anteile. Die Aktie sei „überbewertet”, sagte der Investor. **Ken Griffin** vom Hedgefonds *Citadel* reduzierte seinen *Nvidia*-Bestand im zweiten Quartal um 80 Prozent.

Auch Jensen Huang verkaufte jüngst *Nvidia*-Aktien. Im Juli summierten sich seine Verkäufe auf knapp 300 Millionen US-Dollar. Damit hält der Gründer noch immer 3,8 Prozent der Aktien des Unternehmens, was einem Wert von 120 Milliarden US-Dollar entspricht. Der jüngste Verkauf macht somit lediglich 0,25 Prozent seiner Anteile aus und sollte daher nicht überinterpretiert werden.

KI-Investor Hauke Hansen denkt derzeit nicht über einen Verkauf seiner *Nvidia*-Aktien nach. Aus seiner Sicht zeige sich noch keine „KI-Müdigkeit”. Noch immer sei die Nachfrage nach KI-Chips höher als es die Produktionskapazitäten von *Nvidia* zulassen.

Aber, so Hansen: „Die Profitmarge von 53 Prozent ist auf Dauer wahrscheinlich nicht zu halten.” Irgendwann wird der Punkt kommen, an dem die Kunden weniger nachfragen und womöglich auch eigene oder Konkurrenz-Produkte beziehen. Aber selbst wenn die Marge von *Nvidia* um zehn Prozent sinkt, sind das noch immer sehr gute Werte.

Hansens Aktien-Fazit: „Die Luft wird dünner, aber sie reicht noch zum Atmen.”

Auch KI-Experte Fabian Westerheide hält an der *Nvidia*-Aktie fest. Erst kürzlich kaufte er neue *Nvidia*-Aktien für das Juniordepot seines erst wenige Wochen alten Sohnes. Westerheide geht davon aus, dass das mit einer Perspektive von 18 Jahren eine sinnvolle Investition ist.

Hinweis: Diese Analyse dient ausschließlich Informationszwecken und stellt keine Finanzberatung oder Empfehlung zum Kauf oder Verkauf von Wertpapieren dar.

Verschenken Sie diesen Artikel

Jetzt verschenken

Empfehlen Sie uns weiter

Sie können diesen Beitrag mit einem Klick auf die entsprechende Schaltfläche teilen.