



**Rubrik:** Handelsregistereintragen  
**Unterrubrik:** Mutation  
**Publikationsdatum:** SHAB 22.04.2024  
**Meldungsnummer:** HR02-1006013986

**Publizierende Stelle**

Bundesamt für Justiz (BJ), Eidgenössisches Amt für das Handelsregister, Bundesrain 20, 3003 Bern

## Mutation Dragginz Stiftung, Zürich

Dragginz Stiftung  
c/o IQ EQ (Schweiz) AG  
Am Schanzengraben 25  
8002 Zürich

Berichtigung des im SHAB Nr. 62 vom 28.03.2024 publizierten TR-Eintrags Nr. 13'221 vom 25.03.2024 Dragginz Stiftung, in Zürich, CHE-223.653.177, Stiftung (SHAB Nr. 62 vom 28.03.2024, Publ. 1005996427). Zweck neu: Die Stiftung bezweckt: (i) die Förderung, Entwicklung, den Betrieb, und den Unterhalt von Online-Multiplayerspielen (MMO), insbesondere eines blockchain-basierten 3D MMO Fantasiespiels namens "Dragginz" (nachfolgend das "Dragginz 3D MMO") und der damit verbundenen digitalen Güter sowie die Förderung, Entwicklung, den Betrieb und den Unterhalt von weiteren dezentralen Anwendungen, die auf Blockchains, insbesondere der Internet Computer (IC) Blockchain, entwickelt und gehostet werden (nachfolgend die "Anwendungen"); und (ii) die Förderung und die Entwicklung der Gemeinschaft der Anwender der Online-Multiplayerspiele und insbesondere des Dragginz 3D MMO sowie der damit verbundenen Anwendungen (nachfolgend die "Ökosysteme"); und (iii) die Vergabe von finanziellen Förderbeiträgen hinsichtlich der Forschung zur Blockchain-Technologie und der Entwicklung von auf der Blockchain-Technologie beruhenden Projekten. Zu diesem Zweck kann die Stiftung insbesondere: die mit Online-Multiplayerspielen und insbesondere dem Dragginz 3D MMO zusammenhängenden Technologien und Anwendungen entwickeln, konzeptionieren, implementieren (bzw. einsetzen) und veröffentlichen; Anwendungen schaffen, die es den Anwendern ermöglichen, die Anwendungen mitzugestalten; am on-chain Governance System betreffend die Online-Multiplayerspiele und insbesondere das Dragginz 3D MMO teilnehmen und mitwirken; Kommissionen und Ausschüsse einsetzen; Unterstiftungen schaffen; geeignete Forschungs- und Entwicklungsaktivitäten sowie Projekte, Unternehmen und Einzelpersonen durch einzelne finanzielle Förderbeiträge unterstützen und finanzieren oder Förderprogramme auflegen und publizieren (z.B. Grants); digitale Informationseinheiten (Token) herausgeben, entgegennehmen, verwenden und aufbewahren (keine spekulativen Handelstätigkeiten); Token für die Förderung und den Ausbau der Online-Multiplayerspiele und insbesondere des Dragginz 3D MMO und der Anwendungen sowie der Ökosysteme herausgeben (z.B. Airdrops); weitere digitale und nicht-digitale Vermögenswerte zu diesen Zwecken halten und verwalten; das öffentliche

Bewusstsein sowie die Schulung und Ausbildung im Bereich von Online-Multiplayerspielen und insbesondere dem Dragginz 3D MMO sowie der Anwendungen fördern; Schulungsmaterialien erstellen und zur Verfügung stellen; mit verschiedenen Unternehmen, Partnern, Banken, dem Regulator, Behörden oder anderen Dritten in Kontakt treten; erhaltene Beiträge ausgeben und sich an Gesellschaften beteiligen; Markenrechte und andere IP-Rechte oder Lizenzrechte erwerben, halten oder vergeben; Konferenzen oder andere Veranstaltungen organisieren; Webseiten und Interfaces hosten, verwalten und managen, und API-Technologie bereitstellen; und alle Geschäfte tätigen und fördern und / oder sich an allen Transaktionen beteiligen, und allgemein alle Handlungen vornehmen, welche notwendig, angemessen, in einem Zusammenhang stehen oder wünschenswert sind, um die hier beschriebenen Ziele zu erreichen oder zu fördern. Die Stiftung kann einen einheitlichen Rahmen für die Kommunikation zu den Ökosystemen schaffen. Dazu kann die Stiftung ein Kommunikationskonzept in Form eines Reglements erlassen. Das Konzept kann jederzeit durch einen Stiftungsratsbeschluss geändert werden. Die Stiftung kann zudem ein Internes Kontrollsystem (nachfolgend das "IKS"), das den Ordnungsrahmen für die Stiftung und die Ökosysteme während allen Projektphasen umfasst, schaffen. Leitgedanke für das IKS und den Ordnungsrahmen für die Ökosysteme bilden die Wertschöpfungsinteressen der Teilnehmer des Netzwerks. Der Stiftungsrat erlässt das IKS im Rahmen eines separaten Reglements. Das IKS kann jederzeit durch einen Stiftungsratsbeschluss geändert werden. Die Stiftung kann die Erfüllung ihrer Aufgaben auch anderen Organisationen übertragen, solche schaffen und / oder bestehende fördern. Die Stiftung kann den Zweck durch eigne Mitarbeiter erfüllen oder die Erfüllung der Aufgaben auslagern. Die Stiftung kann sich an anderen Unternehmen beteiligen und Tochtergesellschaften im In- und Ausland gründen. Die Stiftung hat grundsätzlich keinen Erwerbzweck und erstrebt keinen Gewinn. Die Stiftung kann aber im Zusammenhang mit Online-Multiplayerspielen, insbesondere dem Dragginz 3D MMO, und den zu entwickelnden Technologien und Anwendungen, Vermögenswerte hierzu zählen auch virtuelle und digitale Güter und Vermögenswerte innerhalb der Online-Multiplayerspiele (sogenannte "in-game assets") schaffen, erwerben, verwalten und diese erfolgswirksam veräußern. Die Stiftung kann zudem Gewinne machen, sofern und soweit dies im Rahmen der Finanzierung des Projektes und der Entwicklung der Innovation notwendig ist. Im Rahmen der Zwecksetzung kann die Stiftung im In- und Ausland tätig sein. Die Stifter behalten sich das Recht zur Änderung des Stiftungszwecks nach Art. 86a ZGB ausdrücklich vor.

Tagesregister-Nr. 16571 vom 17.04.2024

Vorangehende Publikation im SHAB: Nr. 62, Datum: 28.03.2024

Kontaktstelle: Handelsregisteramt des Kantons Zürich