

Versus Systems kündigt Einführung von "In-Game Influencer Challenges" an

27.11.2019, 15:34 | Handel, Wirtschaft, Finanzen, Banken & Versicherungen

Pressemitteilung von: *Versus Systems Inc.*

Presseagentur: *Versus Systems Inc.*

Influencer auf Twitch und YouTube entwickeln In-Game Challenges für Spiele, die sowohl den Influencern selbst als auch den Marken und Spielern zugute kommen

Vancouver, British Columbia - 27. November 2019 - Versus Systems Inc. (Versus oder das Unternehmen) (CSE:VS) (OTCQB: VRSSF) (FRANKFURT: BMVA) gibt bekannt, dass alle Versus-fähigen Spiele ab sofort mit sogenannten Influencer Challenges bestückt werden. Influencer auf Twitch und YouTube bereiten für alle Spiele und Systeme, die von Versus unterstützt werden - auch für OMEN Rewards - sogenannte In-Game Challenges vor.

Influencer können ihre Challenges über Social-Media- und Game-Streaming-Accounts ankündigen und den Followern, die es schaffen, diese spezifischen Challenges zu meistern, exklusive Preise in Aussicht stellen.

Influencern steht nun mit der individuellen Gestaltung von Challenges für Spiele wie zum Beispiel League of Legends von OMEN eine völlig neue Möglichkeit zur Verfügung, um sich Sponsorengelder zu sichern. Die Spieler wiederum kommen in den Genuss, reale Preise von ihren Lieblings-Streamern zu gewinnen. Und die Markenunternehmen können sich ein besseres Bild von ihren wichtigsten Leistungsindikatoren (KPIs) machen. All das gelingt über das mitreißendste Format, das es gibt: In-Game Challenges.

Über Influencer Challenges ist Versus in der Lage, Marken mit quantifizierbaren Ergebnissen für ihr Influencer Marketing zu versorgen, erklärt Christian Miranda, der bei Versus als Head of Accounts and Product Integration verantwortlich zeichnet. Auf unserer Plattform können Markenunternehmen, die auf 'Performance Marketing' über Influencer setzen, nun das gesamte Userverhalten nachverfolgen - vom reinen Zusehen über das aktive Engagement bis hin zur Konversion und zum tatsächlichen Kauf.

Influencer, die auf Twitch und YouTube Millionen von Follower begeistern, gestalten nun In-Game Challenges, die in den Verlauf verschiedener Spiele eingebaut werden (auch in Spiele, die über das OMEN Command Center bedient werden) und kündigen die entsprechenden Preise in ihren Streams an, die sie für ihre zahlreichen Follower ins Netz stellen.

In PCs mit dem Betriebssystem Windows 10 einfach das OMEN Command Center vom Microsoft Store herunterladen, sich den Challenges auf OMEN Rewards stellen und tolle Preise gewinnen!

Zur Investorengruppe von Versus geht es hier: connects.systems/versusgroup (<http://connects.systems/versusgroup>)

Über Versus Systems

Versus Systems (CSE: VS) (OTCQB: VRSSF) hat mit WINFINITE ein eigenes Preisvergabe- und Werbesystem für Videospiele entwickelt, das es Herausgebern und Entwicklern von Spielen ermöglicht, während des Spiels auf mobilen Geräten, Spielkonsolen, PCs und Streaming-Medien Preise zu vergeben. Markenunternehmen bezahlen für die Platzierung von Produkten über WINFINITE und die Spieler kämpfen um diese Preise.

Weitere Informationen zur neuen Plattform WINFINITE von Versus Systems finden Sie auf www.versussystems.com

(<http://www.versussystems.com>) oder im offiziellen YouTube-Kanal von Versus Systems.

Ansprechpartner: info@versussystems.com (<mailto:info@versussystems.com>)

Für Versus Systems kontaktieren Sie bitte:

Matthew Pierce

press@versussystems.com (<mailto:press@versussystems.com>)

(424) 242-4150

Suite 302 - 1620 West 8th Avenue

Vancouver V6J 1V4, Kanada

T: 604.639.4457 | F: 604.639.4458

www.versussystems.com (<http://www.versussystems.com>)

Haftungsausschluss für zukunftsgerichtete Informationen

Diese Pressemitteilung enthält bestimmte zukunftsgerichtete Informationen und zukunftsgerichtete Aussagen gemäß den anwendbaren kanadischen Wertpapiergesetzen. Mit Ausnahme historischer Fakten handelt es sich bei allen Aussagen in dieser Pressemitteilung um zukunftsgerichtete Aussagen, die auf den Erwartungen, Schätzungen und Prognosen zum Zeitpunkt dieser Pressemitteilung basieren. Sämtliche Aussagen, die Erörterungen hinsichtlich Prognosen, Erwartungen, Annahmen, Pläne, Ziele, Vermutungen oder zukünftiger Ereignisse oder Leistungen beinhalten (die oftmals, jedoch nicht immer, mittels Phrasen wie erwartet oder erwartet nicht, wird erwartet, geht davon aus oder geht nicht davon aus, plant, budgetiert, prognostiziert, schätzt, glaubt oder beabsichtigt und Variationen solcher Begriffe und Phrasen oder mittels Aussagen zum Ausdruck gebracht werden, wonach bestimmte Ereignisse oder Ergebnisse eintreffen könnten, würden oder werden), stellen keine historischen Tatsachen dar und könnten zukunftsgerichtete Aussagen sein. In dieser Pressemitteilung beziehen sich zukunftsgerichtete Aussagen unter anderem auf die geplante Verwendung der Einnahmen aus dem Angebot. Diese zukunftsgerichteten Aussagen basieren auf angemessenen Annahmen und Schätzungen der Unternehmensführung und gelten zum Zeitpunkt, an dem sie geäußert werden. Die tatsächlichen Ergebnisse können erheblich abweichen, nachdem zukunftsgerichteten Aussagen bekannten und unbekanntem Risiken, Unsicherheiten und sonstigen Faktoren unterliegen, die dazu führen können, dass die tatsächlichen Ergebnisse, Leistungen oder Erfolge des Unternehmens wesentlich von den zukünftigen Ergebnissen, Leistungen oder Erfolgen abweichen, die in solchen zukunftsgerichteten Aussagen direkt oder indirekt genannt wurden. Obwohl die zukunftsgerichteten Aussagen in dieser Pressemitteilung auf Annahmen beruhen, von denen die Unternehmensführung glaubt bzw. zum gegebenen Zeitpunkt glaubte, dass sie angemessen sind, kann das Unternehmen den Aktionären nicht garantieren, dass die tatsächlichen Ergebnisse mit den zukunftsgerichteten Aussagen übereinstimmen, da es auch andere Faktoren geben kann, die dazu führen, dass die Ergebnisse nicht wie erwartet, geschätzt oder beabsichtigt ausfallen. Den Lesern wird empfohlen, sich nicht vorbehaltlos auf zukunftsgerichtete Aussagen und Informationen zu verlassen. Es gibt keine Gewissheit dafür, dass sich zukunftsgerichtete Informationen oder die wesentlichen Faktoren und Annahmen, die zur Erstellung solcher zukunftsgerichteter Informationen verwendet werden, als richtig erweisen werden. Das Unternehmen ist nicht verpflichtet, etwaige Änderungen bzw. Aktualisierungen von freiwillig bereitgestellten, zukunftsgerichteten Aussagen zu veröffentlichen, es sei denn, dies ist in den geltenden Gesetzen vorgeschrieben.

Die Canadian Securities Exchange übernimmt keine Verantwortung für die Angemessenheit oder Genauigkeit dieser Meldung.

Die Ausgangssprache (in der Regel Englisch), in der der Originaltext veröffentlicht wird, ist die offizielle, autorisierte und rechtsgültige Version. Diese Übersetzung wird zur besseren Verständigung mitgeliefert. Die deutschsprachige Fassung kann gekürzt oder zusammengefasst sein. Es wird keine Verantwortung oder Haftung für den Inhalt, die Richtigkeit, die Angemessenheit oder die Genauigkeit dieser Übersetzung übernommen. Aus Sicht des Übersetzers stellt die Meldung keine Kauf- oder Verkaufsempfehlung dar! Bitte beachten Sie die englische Originalmeldung auf www.sedar.com (<http://www.sedar.com>), www.sec.gov (<http://www.sec.gov>), www.asx.com.au/ (<http://www.asx.com.au/>) oder auf der Firmenwebsite!

Pressekontakt:

Versus Systems Inc.
Craig Finster
1620 West 8th Avenue
V6J 1V4 Vancouver

email : craig.finster@versussystems.com

Portrait

-

News-ID: 1069131 • Views: 286 (Stand: 29.05.2026)

Link zur Pressemitteilung:

<https://www.openpr.de/news/1069131/Versus-Systems-kuendigt-Einfuehrung-von-In-Game-Influencer-Challenges-an.html>