

Q GamesMela führt In-App-Käufe und digitalen Handel ein

17.11.2023, 16:09 | Handel, Wirtschaft, Finanzen, Banken & Versicherungen

Pressemitteilung von: *QYOU Media Inc.*

Presseagentur: *QYOU Media Inc.*

Voll ausgestatteter In-App-Gaming-Store startet G-Commerce oder Gaming-Commerce und bietet Gewinn- und Handelsmöglichkeiten für Konsumgüter von Rollern bis zu Toastern

Handelsmarktplatz ermöglicht den Austausch von Stars-Gewinnen sowohl für Gratis- als auch für Echtgeld-Spieler
www.irw-press.at/prcom/images/messages/2023/72692/Qyou_171123_DEPRCOM.001.png

MUMBAI und TORONTO, 17. November 2023 / IRW-Press / - QYOU Media Inc., (TSXV:QYOU OTCQB:QYOUF) ein in Indien und den USA tätiges Unternehmen, das Inhalte produziert und vertreibt, die von Social-Media-Stars und Content Creators kreiert wurden, hat bekannt gegeben, dass der In-App-Handel und der E-Commerce-Store in seiner neu eingeführten mobile Casual-Gaming-App, Q GamesMela, nun die Beta-Phase verlassen hat und als Vollversion verfügbar ist. Mit dem Einstieg in die Welt des so genannten G-Commerce oder Gaming-Commerce haben Spieler die Möglichkeit, ihre Gewinne zu maximieren, indem sie sie gegen echte Produkte im Q GamesMela-Shop eintauschen.

Diese einzigartige und bahnbrechende Funktion bietet eine neue zusätzliche Dimension von Belohnungen und Monetarisierung, bei der Gewinne gegen echte Produkte eingetauscht werden können. Q GamesMela-Gewinner von Gratisspielen erhalten Stars, die sie in ihrer In-App-Wallet speichern und gegen Produkte eintauschen können. Darüber hinaus können Echtgeld-/Bargeld-Spieler auch einen In-App-Star Store nutzen, in dem sie Sterne auf Auktionsbasis von anderen Spielern kaufen und bzw. an sie verkaufen können. Ziel ist es, eine sozial aktive Handelsgemeinschaft zu schaffen, in der echter Handel zwischen aktiven Spielern stattfindet, um sie auch außerhalb des Spielens zu unterhalten und einzubinden.

In der Online-Gaming-Branche gibt es zunehmend eine Reihe von Initiativen, um den Handel durch die Spiele selbst zu fördern. Seit Jahren treibt die Branche den In-Game-Handel voran, bei dem die Spieler zusätzliche Waren kaufen, die sie während des Spiels nutzen können. Schätzungen zufolge wird der Marktwert von In-Game-Käufen in Spielen im Jahr 2025 voraussichtlich 74,4 Milliarden US-Dollar übersteigen.* Kürzlich kursierten im Internet Gerüchte über die für 2024 angekündigte Version von Grand Theft Auto 6, die einen stärkeren Einstieg in den sogenannten G-Commerce vorsieht. Zu den Spielen, bei denen die Spieler Geldpreise oder Stars auf Q GamesMela gewinnen können, gehören das 2-Minuten-Gameplay von LUDO Express, das richtig süchtig macht, sowie klassische Geschicklichkeitsspiele wie Gin Rummy, Solitaire King und Call Break.

Der indische Spielemarkt ist nach wie vor einer der am schnellsten wachsenden Märkte der Welt. Mit einer geschätzten durchschnittlichen Wachstumsrate von 27 Prozent pro Jahr wird dieser Markt Branchenberichten zufolge im Jahr 2025 einen Wert von wahrscheinlich mehr als sieben Milliarden US-Dollar erreichen.** Die meisten Schätzungen gehen von fast 450 Millionen Spielern auf allen Plattformen im Jahr 2023 aus, wobei eine Nutzerbasis von 641 Millionen Spielern im Jahr 2027 prognostiziert wird.*** Ein großer Teil dieses Wachstums wird durch die zunehmende Smartphone-Penetration und die Verfügbarkeit von preisgünstigeren Smartphones in Verbindung mit erschwinglicheren Datentarifen angetrieben. Es wird erwartet, dass der indische Markt für mobile Spiele im Jahr 2023 4,32 Milliarden Downloads generieren wird und damit an den bisherigen Weltmarktführern USA und Brasilien vorbeizieht.****

Curt Marvis, CEO und Mitbegründer von QYOU Media, sagt dazu: Dies ist eine einfache, aber sehr überzeugende Ergänzung zu unserer Gaming-Plattform. Die Gewinner müssen in mehr als nur das Spiel eingebunden werden, und der elektronische Handel mit Unterhaltungs- und Gaming-Inhalten erlebt ein explosives Wachstum. Wir sahen eine riesige ungenutzte Chance, dies in unser Gesamterlebnis für Q GamesMela-Spieler zu integrieren. Darüber hinaus ermöglicht G-Commerce Gewinne und Belohnungen sowohl für Gratis- als auch für Echtgeldspieler unter dem gleichen Konzept

unseres Star-Belohnungssystems. Dies schließt auch die Nutzung einer Handelsplattform ein, um unsere Spieler und Gewinner einzubinden. Unsere ersten Tests haben gezeigt, dass dieses Angebot sehr interaktiv und attraktiv ist, und wir wollen unser Handelsangebot neben dem reinen Gaming-Angebot weiter ausbauen, zumal wir die Weiterentwicklung der App auch in das Jahr 2024 hinein vorantreiben.

*statista.com

**business-standard.com

***nikopartners.com

****businessofapps.com

Über QYOU Media

QYOU Media ist eines der wachstumsstärksten Creator-Media-Unternehmen, das an seinen Betriebsstandorten in Indien und den Vereinigten Staaten von Social-Media-Influencern und Digital-Content-Stars erstellte Inhalte produziert, vertreibt und vermarktet. In Indien kuratieren, produzieren und vertreiben wir unter unserer Vorzeigemarke The Q und im Connected TV über die Kanäle Q Kahaniyan, Q GameX, Q Comedistaan, Sadhguru TV und Bollywood Hungama Premium-Inhalte via Fernsender, VOD- und OTT-Plattformen, Mobiltelefone, Smart-TVs und App-basierte Plattformen. Darüber hinaus verfügt QYOU über zahlreiche weitere Content-Destinationen, Apps und Gaming-Plattformen, die wöchentlich von mehr als 125 Millionen indischen Haushalten genutzt werden. Unsere Influencer-Marketing-Firma Chtrbox nimmt in der indischen Kreativwirtschaft eine Vorreiterrolle ein und nutzt Daten, um Marken mit den richtigen Social-Media-Influencern zu verbinden. QGamesMela ist ein vor kurzem gegründetes Unternehmen für Casual Gaming, das vom Zugang zu einem riesigen Publikum profitiert, das auf die Produkte von Q India schwört. In den Vereinigten Staaten unterstützen wir große Filmstudios, Spielehersteller und Marken bei der Erstellung von Inhalten und deren Vermarktung über Kreative und Influencer. QYOU Media wurde von Branchenveteranen von Lionsgate, MTV, Disney und Sony gegründet und entwickelt und erreicht jeden Monat mit seinen auf die Generationen Y und Z fokussierten Inhalten mehr als eine Milliarde Konsumenten in allen Teilen der Welt. Erleben Sie unsere Arbeit unter www.qyoumedia.com.

Investor Relations Kontakt:

Dave Gentry
RedChip Companies Inc.
1-800-RED-CHIP (733-2447)
oder 407-491-4498
QYOUF@redchip.com

Quelle: QYOU Media Inc.

Kontakt: Doug Barker
213-564-0007

Weder die TSX Venture Exchange noch ihr Regulierungsdienstleister (gemäß der Definition dieses Begriffs in den Richtlinien der TSX Venture Exchange) übernehmen die Verantwortung für die Angemessenheit oder Richtigkeit dieser Pressemitteilung.

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.sedarplus.ca, www.sec.gov, www.asx.com.au/ oder auf der Firmenwebsite!

Verantwortlicher für diese Pressemitteilung:

QYOU Media Inc.
Curt Mavis
200 Front Street West, Suite 2300
M5V 3K2 Toronto, Ontario
Kanada

email : curt@qyoutv.com

Pressekontakt:

QYOU Media Inc.
Curt Mavis
200 Front Street West, Suite 2300
M5V 3K2 Toronto, Ontario

email : curt@qyoutv.com

Pressekontakt

QYOU Media Inc. 200 Front Street West, Suite 2300
M5V 3K2 Toronto, Ontario

Curt Mavis

curt@qyoutv.com

News-ID: 1254091 • Views: 248 (Stand: 03.10.2026)

Link zur Pressemitteilung:

<https://www.openpr.de/news/1254091/Q-GamesMela-fuehrt-In-App-Kaeufe-und-digitalen-Handel-ein.html>