



Pressemitteilung:

4Players startet „Gamification-as-a-Service“-Plattform

Entwickler haben mit SCILL die volle Kontrolle, um schnell und unkompliziert u.a. Herausforderungen oder Battle Passes in ihre Spiele, Apps oder Webseiten einzubinden

Hamburg, 29. Oktober 2020 – Die 4Players GmbH gibt den Start der Plattform SCILL: Gamification as a Service (GaaS) bekannt, einem frei zugänglichen Toolset, das auf Features der bewährten Engagement- und Community-Plattform SCILL Play aufbaut.

Mit GaaS bekommen Entwickler-Teams mächtige Tools zur Verfügung gestellt, um ihre Community ohne großen Aufwand z.B. mit neuen Herausforderungen in ihren Spielen oder Apps, Monetarisierungs-Möglichkeiten wie Battle Passes, aber auch neuen Ebenen der Kundenbindung zu versorgen. Egal ob Web- oder Mobil-Applikation, Intranets oder Spiele jeglicher Art: Mit der innovativen SCILL Self-Service-Plattform lassen sich mit nur minimalem Aufwand Gamification-Elemente in bestehende und zukünftige Projekte integrieren – gleichgültig, was für eine Engine verwendet wird. Bestehende Userkonten oder vorhandene Payment-Systeme lassen sich nahtlos mit SCILL verbinden, so dass Nutzer das Ökosystem, in dem sie sich befinden, nicht verlassen müssen, während sensible Daten selbstverständlich weiterhin sicher auf den Servern des jeweiligen Anbieters liegen.

Das Toolset ist flexibel, skalierbar und in mehreren Preisstufen inkl. einer komplett funktionsfähigen kostenfreien Nutzung verfügbar. Während der Produktion standen stets die Bedürfnisse der Entwickler im Vordergrund, was sich u.a. in einer übersichtlichen Dokumentation oder intuitiv zu bedienenden Administrations-Menüs zeigt, die auch die über 20 Jahre Erfahrung widerspiegeln, die man bei 4Players mit Software-as-a-Service gesammelt hat.

"Wir sind sehr stolz und aufgeregt, SCILL Gamification As A Service zu starten", wie Phillip Schuster, CEO der 4Players GmbH anmerkt. "Wir können die Zeit, die für das Hinzufügen von User-Herausforderungen, Errungenschaften oder vollwertigen Battle Passes in Apps benötigt wird, erheblich reduzieren, wie uns die Erfahrungen mit SCILL Play gezeigt haben. Unser neues Toolset gibt Entwicklern und Publishern mehr Möglichkeiten, die Stärken unserer Technologie direkt in ihrem Spiel, ihrer App oder auf ihrer Webseite wirksam einsetzen können. Wir können es nicht abwarten, bis die ersten mit diesen Tools erstellten Herausforderungen an den Start gehen und bereiten bereits weitere Features wie z.B. Turniere für die Integration in SCILL GaaS vor."

Weitere Information zu SCILL GaaS finden Sie auf der offiziellen Website:

<https://www.scillgame.com/>

#####

Pressekontakt:

Mathias Oertel
Head of Communications & PR

4Players GmbH | Marquard Media Group
Deelbögenkamp 4c
22297 Hamburg

Tel.: + 49 40 607 742 623
Mobil: +49 170 400 4840

E-Mail: mathias.oertel@4playershq.com
Web: <https://www.4playershq.com>

Über die 4Players GmbH:

Die 4Players GmbH mit Sitz in Hamburg wurde im Jahr 2000 gegründet und ist eine hundertprozentige Tochtergesellschaft der 4Players AG in der Schweiz, deren Gründungsaktionäre die Mehrheitsaktionärin Marquard Media Group sowie Bijan Khezri sind. 4Players erreicht mit den Marken 4Netplayers, SCILL sowie dem renommierten Magazin 4Players.de monatlich Millionen enthusiastischer Gamer. Mit innovativen Lösungen für alle Bereiche, angefangen bei internationalem Server-Hosting mit modernster Infrastruktur über 'Content-Delivery'-Technologien bis hin zu wegweisenden Community-Tools sowie proprietären Zahlungssystemen und Spiel-Währungen nutzt man die über Jahrzehnte gesammelte Erfahrung und stellt sich als 360-Grad-Dienstleister im Gaming auf.

<https://www.4PlayersHQ.com>

Über die Marquard Media Group:

Die Marquard Media Group AG ist ein führendes diversifiziertes europäisches Medienunternehmen, das sich auf die Themen Lifestyle, Gaming und IT in Deutschland, Ungarn und Polen spezialisiert hat. Die Gruppe ist seit mehr als fünfzig Jahren führend in der Veröffentlichung von Premium-Magazinen. Während wesentliche Teile dieses Geschäftsbereichs in der jüngeren Vergangenheit abgestoßen wurden, hat der Konzern in den letzten Jahren eine Kombination aus M&A-basierten und organischen Innovationen auf den Weg gebracht, die den Wandel zu einem Anbieter von B-B-C-Lösungen vorantreiben. Mit innovativen und softwarebasierten Lösungen definiert die Gruppe die Interaktionen zwischen Nutzern, Konsumgütermarken und Unternehmen neu.

<https://www.marquard-media.com>