

G2A คิวรางวัล “Innovation in Customer Experience” จากเวที Financial Services Award 2016 ในลอนดอน



เซซูฟ โปแลนด์, ลอนดอน และฮ่องกง-26 ก.ค.-ฟิอาร์ทิวส์แวร์/อินโฟเคสท์

G2A.COM ได้รับรางวัล “Innovation in Customer Experience” ในงานประกาศรางวัล Financial Services Awards 2016 ณ กรุงลอนดอน สหราชอาณาจักร โดย G2A ได้ประกาศข่าวดีนี้ระหว่างงานเลี้ยงฤดูร้อนประจำปีซึ่งจัดขึ้นเพื่อทีมงานรวมทั้งสิ้น 600 ชีวิต

(รูปภาพ: <http://photos.prnewswire.com/prnh/20160725/392563>)

(รูปภาพ: <http://photos.prnewswire.com/prnh/20160725/392564>)

คณะกรรมการตัดสินรางวัลได้รับฟังเรื่องราวการสร้างบริษัท G2A ที่เริ่มต้นจากศูนย์สู่ฐานลูกค้ากว่า 10 ล้านคนทั่วโลกภายใน 5 ปี พร้อมคะแนนความพึงพอใจมากกว่า 99% บน eBay และความพึงพอใจระดับ 8.9 บน Trust pilot จากการยกระดับประสบการณ์ผู้ใช้

G2A คือตลาดออนไลน์ที่เปิดให้ผู้ซื้อและผู้ขายได้พบปะและซื้อขายเกมกัน โดยมีผลิตภัณฑ์เกมดิจิทัลมากกว่า 35,000 รายการให้เลือกสรรค์ นับว่าหลากหลายที่สุดในโลก นอกจากนี้ G2A ยังเปิดให้ลูกค้าสามารถเลือกชำระเงินได้กว่า 100 รูปแบบทั่วโลก ผ่านทางระบบชำระเงิน G2A Pay

อันที่จริงแล้ว เรื่องราวของ G2A เกือบจะกลายเป็นโศกนาฏกรรม เพราะบริษัทไม่ได้รับการต้อนรับจากตลาดเกมในช่วงเริ่มแรก โดย Bartosz Skwarczek ซีอีโอของ G2A กล่าวว่า “ตอนนั้นบริษัทเราคงเล็กเกินไป ในขณะที่บริษัทอื่นก็ใหญ่เกินไป” ถึงกระนั้น G2A ก็อาศัยความมุ่งมั่นตั้งใจและฝ่าฟันจนมีที่ยืนในวงการเกมในที่สุด “ความเจ็บปวดที่เราไม่สามารถเข้าไปมีส่วนร่วมได้ ทั้งที่เราปรารถนาเหลือเกินที่จะเข้าไปพัฒนาอุตสาหกรรมเกม ได้ผลักดันให้เรากลายเป็นบริษัทที่ “เปิดกว้าง” ได้รับความร่วมมือนับแต่นั้นเป็นต้นมา”

ปัจจุบัน G2A เป็นตลาดเกมดิจิทัลที่เติบโตเร็วที่สุดในโลก โดยมีลูกค้าในกว่า 140 ประเทศ และจ้างเกมเมอร์กว่า 600 คนจากกว่า 30 ประเทศ เนื่องจากเกมเมอร์จำนวนมากโตมากับการเล่นเกม ทาง G2A จึงเปิดโอกาสให้คนเหล่านี้ได้ทำในสิ่งที่รักและได้ประกอบอาชีพในวงการที่คุ้นเคย

G2A คือบริษัทนวัตกรรมที่ทำงานรวดเร็วฉับไว โดยให้บริการตอบแชทของลูกค้าภายใน 5 นาที ใน 8 ภาษา ทุกวัน ตลอด 24 ชั่วโมง ควบคู่ไปกับการมอบความบันเทิงให้ลูกค้าในระหว่างนั้น ด้วยการให้เกมเมอร์ได้เล่นเกมหรือชมการเล่นเกมไปด้วย

เมื่อเร็วๆ นี้ G2A ได้พัฒนา ระบบยืนยันตัวตนแบบหลายชั้น เพื่อเป็นการยกระดับความปลอดภัยของตลาดเกม G2A

Jacqueline Purcell หัวหน้าฝ่ายประชาสัมพันธ์สากล เปิดเผยว่า คณะกรรมการตัดสินรางวัลรู้สึกถึงความเฟื่องฟูของตลาดเกม “ปัจจุบันมีเกมเมอร์ 2 พันล้านคนทั่วโลก ในขณะที่ประชากรโลกมีอยู่ 7.9 พันล้านคน กล่าวได้ว่า 1 ใน 4 ของประชากรโลกเป็นเกมเมอร์ เราอธิบายให้กรรมการฟังว่า G2A ให้บริการแก่ลูกค้าที่ต้องการผลิตภัณฑ์เกมอันหลากหลายและมีราคาโดนใจในทีเดียว และ G2A สร้างตลาดแบบครบวงจรที่มีแม้กระทั่งนักจิตวิทยาคอยให้ความช่วยเหลือเมื่อเกิดปัญหาทางจิตใจอันมีสาเหตุมาจากเกม”

G2A เปิดกว้างสำหรับการพูดคุยและเปิดโอกาสในการทำงานร่วมกับนักพัฒนาเกม บริษัทเกม หรือผู้ใดก็ตามที่เชื่อว่าโลกแห่งเกมมีอนาคตที่สดใสรออยู่ G2A Game Developer Support System

ผู้เขียน: Jacqueline Purcell - jpurcell@G2A.com

แหล่งข่าว: G2A.com