

G2A จัดงานแถลงข่าวประจำปี “Open Doors” International Media Conference ในงาน Gamescom 2016 ที่เยอรมนี



เซซุฟ โปแลนด์, ลอนดอน และฮ่องกง-18 ส.ค.-พีอาร์นิวส์ไวร์/อินโฟเควสท์

- เผยนวัตกรรมและความก้าวหน้าล่าสุดของบริษัทนับตั้งแต่ปีที่แล้ว

G2A.COM จัดงานแถลงข่าวประจำปี “Open Doors” International Media Conference ในงาน Gamescom 2016 ซึ่งจัดขึ้นที่เมืองโคโลญ ประเทศเยอรมนี ในวันที่ 17 สิงหาคม

(รูปภาพ: <http://photos.prnewswire.com/prnh/20160817/399118>)

(รูปภาพ: <http://photos.prnewswire.com/prnh/20160817/399119>)

บรรดาสื่อมวลชน ผู้ที่สนใจในเทคโนโลยี Virtual Reality ตลอดจนผู้คร่ำหวอดในแวดวงอีสปอร์ตจากนานาประเทศ ต่างร่วมรับฟังข้อมูลเกี่ยวกับนวัตกรรมและความก้าวหน้าล่าสุดของ G2A ซึ่งเป็นตลาดเกมดิจิทัลที่เติบโตเร็วที่สุดในโลก โดยครั้งนี้ถือเป็นครั้งที่ 2 แล้วที่ทาง G2A ได้จัดงานแถลงข่าวในงาน Gamescom

Gamescom คืองานแสดงเกมอินเทอร์แอคทีฟและสื่อบันเทิงที่ใหญ่ที่สุดในยุโรปและได้รับความนิยมสูงสุด ทั้งยังเป็นมหกรรมเกมประจำปีที่ใหญ่ที่สุดในโลกมาตั้งแต่ปี 2009 (เมื่อประเมินจากพื้นที่จัดแสดงและจำนวนผู้เข้าชม) ด้วยจำนวนผู้เข้าชม 345,000 คน สื่อมวลชนกว่า 6,000 คน และผู้เข้าร่วมจัดแสดง 700 รายจาก 88 ประเทศ

นับตั้งแต่ปี 2015 เป็นต้นมา G2A เติบโตอย่างรวดเร็วเหนือความคาดหมาย โดยภายในปีเดียว มีจำนวนลูกค้าเพิ่มขึ้นจาก 4 ล้านคนเป็น 10 ล้านคน ผู้ใช้ใหม่รายเดือนเพิ่มขึ้นจาก 250,000 คนเป็น 400,000 คน ผู้จำหน่ายเพิ่มขึ้นจาก 50,000 ราย เป็น 250,000 ราย ผลิตภัณฑ์ดิจิทัลที่จำหน่ายในตลาดเกม G2A เพิ่มขึ้นจาก 18,000 รายการ เป็น 37,000 รายการ และจำนวนพนักงานของบริษัทเพิ่มขึ้นจาก 300 คนเป็นมากกว่า 650 คน สามารถดูข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับ G2A ได้ที่ G2A's Fact Sheet [<https://g2a.co/press>]

ในปีนี้ Bartosz Skwarczek ซีอีโอของ G2A ได้มุ่งเน้นไปที่การรักษาสัญญาที่เคยให้ไว้ เขาพูดถึงการทุ่มเททำงานหนักนับตั้งแต่งาน Gamescom 2015 เมื่อปีที่แล้ว พร้อมกับเผยว่าความคิดเห็นของลูกค้ามีอิทธิพลต่อผลิตภัณฑ์

และโครงการของ G2A ทั้งหมด “เพราะ G2A รับฟังความคิดเห็นของลูกค้าเสมอ” เขากล่าวด้วยว่า G2A ถือกำเนิดขึ้นเพื่อมอบความสุขให้กับเกมเมอร์และลูกค้า รวมถึงผู้สื่อข่าวทุกคน “ผมขอเชิญทุกท่านมาเยี่ยมชมบริษัท G2A เพื่อดูสิ่งที่เราทำด้วยตาตัวเอง ท่านสามารถมาเยี่ยมพวกเราได้ทุกเมื่อ”

ขณะเดียวกัน เขายังกล่าวถึงการนำ ระบบสนับสนุนนักพัฒนา มาใช้ในตลาดเกม G2A ตามมาด้วย ระบบยืนยันตัวตนแบบหลายชั้น และนวัตกรรมขั้นสูงสุดอย่าง G2A Direct ที่เปิดตัวไปเมื่อไม่นานมานี้

งานแถลงข่าว “Open Doors” International Media Conference @ Gamescom 2016 ของ G2A.COM ได้ถ่ายทอดสดผ่านทาง Facebook และ Twitch ของ G2A

G2A ยังได้เชิญแขกผู้มีเกียรติเข้าร่วมงานเลี้ยงเพื่อฉลองความสำเร็จร่วมกับทีมงาน พร้อมกันนั้นยังเปิดให้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับสิ่งที่บริษัทควรปรับปรุงด้วย

G2A เดินหน้าพัฒนาผลิตภัณฑ์และบริการเพื่อตอบสนองความต้องการของเกมเมอร์ 2 พันล้านคนทั่วโลก และเปิดโอกาสให้เกมเมอร์ได้ทำงานประจำหรือยืดอาชีพนอกระบบที่ตนเองรักด้วย

ผู้เขียน: Jacqueline Purcell - jpurcell@G2A.com

ที่มา: G2A.com