

# G2A เผยความสำเร็จอันงดงามของบริษัท ระหว่าง การแถลงข่าวประจำปีในงาน Gamescom 2016



เซซูฟ โปแลนด์, ลอนดอน และฮ่องกง-30 ส.ค.-พีอาร์นิวส์ไวร์/อินโฟเควสท์

นักพัฒนาเกมกว่า 900 รายจากทั่วโลกเพิ่มยอดขายผ่าน G2A Direct

การแถลงข่าวประจำปี International Media Conference ของ G2A ระหว่างงาน Gamescom 2016 ได้รับความสนใจอย่างท่วมท้นจากบรรดาสื่อมวลชน โดยมีสื่อมวลชน 32 คนจาก 7 ประเทศเดินทางมาร่วมงานแถลงข่าวที่ถ่ายทอดสดผ่านทางTwitch พร้อมกับเยี่ยมชมบูธของ G2A และพูดคุยแบบเป็นส่วนตัวกับซีอีโอและผู้นำทีมพัฒนาธุรกิจของ G2A

(รูปภาพ: <http://photos.prnewswire.com/prnh/20160828/401964> )

เป้าหมายสำคัญของการแถลงข่าวในครั้งนี้คือ การเน้นย้ำว่า G2A ได้ทุ่มเงินลงทุนกว่า 35 ล้านดอลลาร์เพื่อทำตามคำมั่นสัญญาที่ให้ไว้ระหว่างการแถลงข่าวในงาน Gamescom 2015 โดยในระยะเวลาเพียงหนึ่งปี G2A ได้พัฒนาโซลูชันและระบบสุดล้ำสมัยสำหรับนักพัฒนาและผู้จำหน่ายเกมจนสำเร็จเป็นครั้งแรกของโลก และได้เปิดตัว G2A Direct เมื่อวันที่ 29 กรกฎาคมที่ผ่านมา ซึ่งมีนักพัฒนาเกมกว่า 900 รายที่ลงทะเบียนใช้งาน G2A Direct ภายหลังจากการเปิดตัวไม่ถึงหนึ่งเดือน G2A Direct - Open Doors Developer Support System

นักพัฒนาเกมจะได้รับสิทธิพิเศษต่างๆ ดังนี้

- สร้างหน้าโปรไฟล์บนเว็บเพจ G2A โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย
- เสียค่าคอมมิชชั่นจากการขายเกมเพียง 10.8%
- เข้าถึงลูกค้ากว่า 10 ล้านราย และการชำระเงิน 150 รูปแบบในกว่า 170 ประเทศ
- บริการแปลข้อมูลผลิตภัณฑ์โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย
- รับค่าธรรมเนียมนักพัฒนาสูงสุด 10%
- ปรับแต่งหน้าร้านได้เอง
- ตำแหน่งด้านบนสุดในหน้าประมูล
- บริการคั่นหารหัสเกมในฐานข้อมูล

นวัตกรรมใหม่ๆของ G2A ประกอบด้วย

1. Trust Pilot ระบบจัดอันดับโดยผู้ซื้อ เพื่อยกระดับความน่าเชื่อถือและความรับผิดชอบของผู้ขาย
2. Verification Steps ระบบยืนยันตัวตนผู้ขายแบบหลายชั้น เพื่อเพิ่มความปลอดภัยในตลาดเกม
3. การออกแบบและให้บริการ G2A Shield รูปแบบใหม่
4. ระบบการชำระเงิน G2A Pay ที่ใช้งานง่ายขึ้น

Bartosz Skwarczek ซีอีโอของ G2A ได้สรุปความสำเร็จของบริษัท พร้อมกับนำเสนอผลลัพธ์ของการที่ G2A ได้ปรับปรุงและพัฒนาตลาดเกมอย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะการพัฒนาาระบบสำหรับผู้ซื้อและผู้ขายทุกคน เขากล่าวว่า บริษัทเติบโตขึ้นหลังการพัฒนานวัตกรรมเหล่านี้ โดยระบุว่า “จำนวนผลิตภัณฑ์เกมดิจิทัลเพิ่มขึ้นจาก 18,000 รายการ สู่ 37,000 รายการ จำนวนผู้ขายเพิ่มจาก 50,000 ราย สู่ 250,000 ราย จำนวนลูกค้ารายเดือนเพิ่มขึ้นจาก 250,000 ราย สู่ 400,000 ราย และจำนวนพนักงานของเราเพิ่มขึ้นจาก 300 คน เป็นมากกว่า 650 คน”

เขากล่าวเสริมว่า “ก่อนหน้านี้ ลูกค้ำ G2A Goldmine ทำเงินได้ 1.5 ล้านดอลลาร์ และตัวเลขดังกล่าวเพิ่มขึ้นแตะ 4 ล้านดอลลาร์ในขณะนี้ เรายินดีที่ได้แบ่งปันโอกาสทางธุรกิจกับเหล่าเกมเมอร์ และเรายินดีต้อนรับทุกคน”

<https://www.g2a.com/goldmine>

G2A เปิดเผยด้วยว่า จำนวนผู้กดถูกใจเพจเฟซบุ๊กของบริษัทเพิ่มขึ้นจาก 8.8 แสนคน สู่ 1.7 ล้านคน ขณะที่จำนวนผู้เยี่ยมชมโซเชียลมีเดียของบริษัทเพิ่มขึ้นจาก 201 ล้านราย สู่ 277 ล้านราย และลูกค้าเพิ่มขึ้นจาก 4 ล้านคนสู่ 10 ล้านคน นอกจากนี้ สื่อมวลชนยังได้รับฟังคำยืนยันจากนักพัฒนาที่ทำงานกับ G2A อย่างใกล้ชิด อาทิ Anshar Studios S.A., Reality 51, Superhot, Datcroft, Navi, Keen Software House, XS Software และ Ingenico Payments [http://www.slideshare.net/G2A\\_Admin/gamescom-2016-ceo-presentation-65443965](http://www.slideshare.net/G2A_Admin/gamescom-2016-ceo-presentation-65443965)

ขณะเดียวกัน ทีมงานของ G2A ได้ตอบคำถามอันท้าทายจากสื่อมวลชน เพื่อไขข้อกระจ่างเกี่ยวกับการทำงานของตลาดซื้อขายและความสำเร็จอันโดดเด่นในปีที่ผ่านมา จากนั้นบรรดาสื่อมวลชนยังได้รับเชิญให้เข้าร่วมงานปาร์ตี้ระดับวีไอพีในช่วงเย็น ซึ่ง G2A จัดขึ้นร่วมกับ G-Star และ Pocket Gamers เพราะคติประจำใจของ G2A คือทำงานให้หนักและปาร์ตี้ให้หนักยิ่งกว่า!

ผู้เขียน: Jacqueline Purcell - [jpurcell@G2A.com](mailto:jpurcell@G2A.com)

ที่มา: G2A.com