

G2A ใช้ระบบยืนยันตัวตนผู้ค้าหน้าใหม่แบบหลาย ชั้น มุ่งยกระดับความปลอดภัยในตลาดเกมดิจิทัล



เซซูฟ โปแลนด์, ลอนดอน และฮ่องกง-8 ก.ค.-พีอาร์นิวส์ไวร์/อินโฟเควสท์

G2A.COM ตลาดเกมดิจิทัลที่เติบโตเร็วที่สุดในโลก ประกาศใช้ระบบยืนยันตัวตนแบบหลายชั้น โดยมีผลในทันที เพื่อยกระดับความปลอดภัยและประสบการณ์ของผู้ใช้งาน โดยขั้นตอนการยืนยันตัวตนผู้ค้าหน้าใหม่ในตลาด G2A ประกอบด้วย

- การยืนยันตัวตนด้วยบัญชีโซเชียลมีเดีย
- การยืนยันตัวตนด้วยหมายเลขโทรศัพท์
- จำกัดการขายสินค้าได้สูงสุดแค่ 10 รายการ สำหรับผู้ค้าที่มีได้ยืนยันตัวตนเพิ่มเติม

(รูปภาพ: <http://photos.prnewswire.com/prnh/20160707/387293>)

วัตถุประสงค์หลักของ G2A ยังคงเป็นการยกระดับการยืนยันตัวตนผู้ค้าหน้าใหม่ด้วยการใช้มาตรการใหม่ๆเพิ่มเติม ซึ่งรวมถึงการยืนยันตัวตนด้วยบัตรเครดิต บัญชี PayPal และที่อยู่ (สมุดบัญชีธนาคาร) โดยมาตรการเหล่านี้จะมีการบังคับใช้ในอีกไม่กี่เดือนข้างหน้า

ระบบยืนยันตัวตนแบบหลายชั้นจะช่วยให้ผู้ใช้รายเดิมและรายใหม่ที่ลงทะเบียนใช้งานตลาด G2A มีความเชื่อมั่นมากขึ้น

“G2A เปิดรับความคิดเห็นจากชุมชนนักเล่นเกม นักพัฒนาและเผยแพร่เกม รวมถึงสื่อมวลชนมาโดยตลอด”

Bartosz Skwarczek ซีอีโอของ G2A กล่าว “หลังจากที่ได้มีการเปิดตัว ระบบสนับสนุนนักพัฒนาเกม เมื่อเดือนมิถุนายน 2559 เราก็มั่นใจว่า ขั้นตอนต่อไปเราควรยกระดับระบบยืนยันตัวตนผู้ค้าหน้าใหม่แบบหลายชั้นในตลาด G2A ของเรา”

เนื่องจากวงการเกมทั่วโลกกำลังขยายตัวอย่างไม่หยุดยั้ง การเพิ่มการรักษาความปลอดภัยจึงมีความจำเป็นสำหรับคอเกมกว่า 2 พันล้านคนทั่วโลก มูลค่าการซื้อขายในอุตสาหกรรมเกมมีแนวโน้มเติบโตเกือบแตะ 1 แสนล้านดอลลาร์ และจะยังคงเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง ขณะที่การทำธุรกรรมเหล่านี้เป็นแบบดิจิทัล ดังนั้น G2A จึงใช้ระบบรักษาความปลอดภัยที่มีประสิทธิภาพสูงมาโดยตลอด เพื่อปกป้องการทำธุรกรรมมากกว่า 1 ล้านครั้งต่อเดือน และ

การเพิ่มระบบยืนยันตัวตนแบบหลายชั้นจะช่วยเสริมความแข็งแกร่งในการรักษาความปลอดภัยภายในชุมชน G2A และทำให้เรารู้จักลูกค้ามากยิ่งขึ้น ซึ่งถือเป็นหัวใจหลักของนโยบายที่ G2A ยึดมั่นเสมอมา

ระบบยืนยันตัวตนรูปแบบใหม่จะช่วยให้ G2A สามารถใช้มาตรการเพิ่มเติมตาม แนวทางการป้องกันการฟอกเงิน ของ MSO ว่าด้วยการระบุอัตลักษณ์และยืนยันตัวตนผู้สร้าง (ข้อ 10.6) เพื่อต่อต้านการฉ้อโกงด้วยการขโมยหรือใช้ บัตรเครดิตโดยมิชอบ

G2A ภูมิใจที่ได้ร่วมมือกับนักพัฒนาและบริษัทซอฟต์แวร์มากมาย ตัวอย่างที่เด่นชัดที่สุดคือการร่วมมือกับนัก วิเคราะห์สืบสวนของ Microsoft โดยเมื่อเดือนมิถุนายน 2559 Microsoft ได้ติดต่อ G2A และแจ้งได้ค้ดเกมกว่า 550 ค้ดที่เชื่อว่าถูกซื้อผ่านเว็บไซต์เดิร์ดปาร์ตีโดยใช้บัตรเครดิตที่ถูกขโมย ทาง G2A จึงช่วยตรวจสอบค้ดและถอดออก จากการประมวลได้อย่างทันท่วงที ทั้งนี้ G2A ให้ความช่วยเหลือแก่ Microsoft และเจ้าหน้าที่ผู้ทำคดีฉ้อโกงอย่างเต็มที่ และพร้อมเสมอที่จะแบ่งปันความเชี่ยวชาญให้แก่หุ้นส่วนของเรา

G2A ได้รับการสนับสนุนเป็นอย่างดี หลังจากที่บริษัทได้เปิดตัวระบบสนับสนุนนักพัฒนาเกมและระบบยืนยันตัวตน แบบหลายชั้น

- Sergey Sholom ซีอีโอของ Datcroft Games กล่าวว่า “G2A มีความโดดเด่นในเรื่องการพัฒนาและการรับฟังหุ้น ส่วนมาโดยตลอด ด้วยเหตุนี้เราจึงยินดีมากที่ได้ร่วมงานกับ G2A และในฐานะที่เป็นผู้พัฒนาเกมเล่นฟรี เราจึงไม่ หยุดที่จะแสวงหาโอกาสใหม่ๆทางธุรกิจ ซึ่งเป็นคุณลักษณะที่ทั้งสองบริษัทต่างมีเหมือนกัน เราเชื่อว่า G2A จะมี อนาคตที่สดใสในตลาดเกมนานาชาติ และเรายินดีที่ G2A ได้เปิดตัวระบบสนับสนุนนักพัฒนาเกมและระบบการรักษา ความปลอดภัยเพิ่มเติม” <http://datcroft.com>

- Robert Siejka ซีอีโอของ Farm 51 แสดงความคิดเห็นในทำนองเดียวกันว่า “เราร่วมงานกับ G2A มาได้ประมาณ 4 เดือน ซึ่งในช่วงนั้นเราก็ประสบความสำเร็จในการโปรโมทและจำหน่ายเกม Chernobyl VR Project ผมเชื่อว่า ระบบสนับสนุนนักพัฒนาเกมและระบบยืนยันตัวตนหลายชั้นจะนำความเปลี่ยนแปลงครั้งยิ่งใหญ่มาสู่นักพัฒนาเกม รายเล็ก ๆ และผมมั่นใจว่าจะมีบริษัทอื่นๆอยากร่วมงานกับ G2A มากขึ้น” <http://www.thefarm51.com/thecurrentwebsite.php>

- Lukasz Hacura ซีอีโอของ Anshar Studios กล่าวว่า “เราร่วมงานกับ G2A มานานกว่า 1 ปี ความร่วมมือนี้เปิด ทางให้เราโปรโมทและขายเกมได้ ผมคิดว่าระบบสนับสนุนนักพัฒนาเกมและระบบยืนยันตัวตนหลายชั้นจะนำความ เปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่มาสู่นักพัฒนาเกมรายเล็ก ๆ และผมมั่นใจว่าเมื่อถึงเวลาจะมีบริษัทมากมายที่อยากร่วมมือกับ G2A เช่นเดียวกับเรา” <http://ansharstudios.com>

- Hristo Tenchev ซีอีโอของ XS Software กล่าวเสริมว่า “เราร่วมมือกับ G2A มานานหลายปี และพึงพอใจกับ ความสัมพันธ์ของเราเสมอมา ผมคิดว่า G2A มีทัศนคติเชิงบวกต่อนักพัฒนาเกมอิสระ ทั้งยังพยายามสนับสนุนและ ให้ความช่วยเหลือในหลายๆทาง การฉ้อโกงถือเป็นปัญหาของบริษัทเกมทุกแห่งที่ต้องพึ่งพายอดขายจากระบบ ดิจิตอล ผมหวังว่าปัญหานี้จะคลี่คลายในเร็ววัน” <http://www.xs-software.com/company.php>

Bartosz Skwarczek กล่าวปิดท้ายว่า “G2A เดินหน้ายกระดับประสบการณ์การใช้งานตลาดเกมอย่างไม่หยุดยั้ง เพื่อให้มีความโปร่งใส เปิดกว้าง และปลอดภัยเท่าที่จะเป็นไปได้ เรายินดีที่ชุมชนเกมให้ฟีดแบคกลับมา เพื่อที่เราจะได้นำไปปรับปรุงตลาด G2A ให้ดีขึ้นต่อไป เรายังรับฟังและตอบสนองอย่างรวดเร็ว เพราะไม่มีอะไรสำคัญไปกว่าการสร้างหลักประกันความปลอดภัยให้แก่ลูกค้าของเรา”

ติดต่อสอบถามข้อมูลเพิ่มเติมได้ที่ security@g2a.com

ผู้เขียน: Jacqueline Purcell - jpurcell@G2A.com

ที่มา: [G2A.com](https://www.g2a.com)