G2A ร่วมแชร์ประสบการณ์ในการประชุม Polish-American Congress ที่โปแลนด์

เชชูฟ โปแลนด์, ลอนดอน และฮ่องกง–2 ส.ค.–พีอาร์นิวส์ไวร์/อินโฟเควสท์

G2A.COM ตลาดเกมดิจิตอลที่เติบโตเร็วที่สุดในโลก รับบทบาทสำคัญในการประชุม Forum Polonii Amerykanskiej หรือ Polish-American Congress ที่ประเทศโปแลนด์ ซึ่งเป็นการจัดการประชุมนอกสหรัฐอเมริกาเป็นครั้งแรก

(รูปภาพ: http://photos.prnewswire.com/prnh/20160731/394393)
(รูปภาพ: http://photos.prnewswire.com/prnh/20160731/394394)
(รูปภาพ: http://photos.prnewswire.com/prnh/20160731/394395)

Bartosz Skwarczek ซีอีโอและผู้ร่วมก่อตั้ง G2A.COM เป็นตัวแทนของบริษัทเข้าร่วมการประชุมซึ่งจัดขึ้นที่ Congress Exhibition Centre ในเมืองเชชูฟ ประเทศโปแลนด์ ในวันนี้ และสร้างความประทับใจให้แก่ผู้เข้าร่วมการประชุมด้วยการบอกเล่าเรื่องราวของ G2A ตั้งแต่จุดเริ่มต้นในฐานะบริษัทเล็กๆ จนก้าวขึ้นเป็นแบรนด์ระดับสากลที่มีรางวัลการันตีมากมาย พร้อมกันนั้นยังกล่าวถึงเป้าหมาย แผนการสำหรับอนาคต โอกาสในการพัฒนา และนโยบายของบริษัทที่เปิดกว้างสำหรับการสร้างความร่วมมือกับบรรดาคู่ค้าและนักพัฒนา

บรรดานักธุรกิจแถวหน้าของสหรัฐได้เรียนรู้เกี่ยวกับ แบรนด์ชั้นนำทั่วโลกที่ทำงานร่วมกับ G2A และได้รับรู้ว่ามีการทำธุรกรรมมากกว่า 1 ล้านครั้งต่อเดือนใน ตลาดเกม G2A นอกจากนี้ ผู้ฟังยังให้ความสนใจเกี่ยวกับเรื่องราวของบริษัท ซึ่งใช้เวลาเพียง 5 ปีในการเติบโตจากบริษัทที่มีพนักงานเพียงไม่กี่คน สู่บริษัทที่มีผู้เชี่ยวชาญกว่า 640 คน จาก 31 ประเทศ

การประชุม Polish-American Forum ครั้งนี้ ถือเป็นครั้งแรกที่จัดขึ้นในประเทศโปแลนด์ โดยมีสมาคมผู้รับเหมาก่อสร้างโปแลนด์-อเมริกา และหอการค้าโปแลนด์-อเมริกา เข้าร่วมการประชุมด้วย และในงานนี้ G2A ได้นำเสนอโซลูชั่นการพิมพ์แบบสามมิติ G2A 3D+ และโปรเจค Virtual Reality ที่มีชื่อว่า G2A Land เพื่อมอบประสบการณ์เสมือนจริงสุดเร้าใจทั้งบนรถไฟเหาะ สนามยิงปืน โรงภาพยนตร์ และโลกใต้ทะเล ผ่านการสวมใส่แว่นตาสามมิติ Oculus Glasses

ในช่วงสุดท้ายของการประชุม ซึ่งเป็นการเสวนาในหัวข้อ “การทำให้โปแลนด์เป็นผู้นำการปฏิวัติดิจิตอล” นั้น

Bartosz Skwarczek ซีอีโอของ G2A ระบุว่า “หากเราพิจารณาถึงอนาคตอันใกล้นี้ โดยเฉพาะในแง่ของการเปลี่ยนผ่านสู่ดิจิตอล เราไม่สามารถหยั่งรู้ได้เลยว่าจะเกิดอะไรขึ้นในอีก 5 หรือ 10 ปีข้างหน้า เพราะอินเทอร์เน็ตมีการขยายตัวอย่างรวดเร็วเป็นเท่าทวีคูณ สิ่งเดียวที่เราทำได้คือการเปิดใจ เปิดรับ และลองใช้เทคโนโลยี”

“G2A เล็งเห็นถึงศักยภาพอันยิ่งใหญ่ของ Polish-American Congress โดยเฉพาะศักยภาพในการเข้าถึงผู้คนจำนวนมาก ตอนที่เราเริ่มธุรกิจเมื่อ 6 ปีก่อน เราต้องกรุยทางด้วยตัวเอง แต่ปัจจุบันมีความช่วยเหลือและการสนับสนุนมากมายสำหรับชาวโปแลนด์ที่ต้องการเริ่มธุรกิจระดับสากล ไม่ว่าจะในสหรัฐอเมริกาหรือในประเทศใดก็ตามที่มีชาวโปแลนด์อาศัยอยู่”

Sabina Klimek กงสุลใหญ่โปแลนด์ประจำนิวยอร์ก ได้ตอกย้ำถึงขนาดและความนิยมของตลาดเกม G2A โดยระบุว่า “เกม The Witcher คิดเป็นสัดส่วน 5% ของยอดส่งออกจากโปแลนด์ไปยังสหรัฐอเมริกา”

G2A มีส่วนร่วมมากขึ้นในโปรเจคต่างๆระหว่างโปแลนด์-อเมริกา ซึ่งครอบคลุมไปถึงการสนับสนุนเยาวชนคนรุ่นใหม่ ตอกย้ำด้วยความสำเร็จของนักวิทยาศาสตร์รุ่นเยาว์จากโรงเรียน Franciszek Leja State School ในหมู่บ้าน Grodzisko Gorne จังหวัดซับคาร์เพเทีย ประเทศโปแลนด์ ซึ่งได้รับการสนับสนุนจาก G2A.COM จนไปคว้าตำแหน่งท็อป 10 ในการแข่งขันพัฒนาหุ่นยนต์เพื่อการศึกษา ” BotBall ” ของ NASA ทั้งยังคว้ารางวัลในสาขา Outstanding Engineering และ Outstanding Robot Collaboration/Synchronisation ไปครองด้วย

การแข่งขันรอบชิงชนะเลิศจัดขึ้นที่ฟลอริดา สหรัฐอเมริกา ดังนั้น ความท้าทายที่ยิ่งใหญ่ที่สุดของทีมคือการหาทุนเพื่อเดินทางไปยังสหรัฐ G2A จึงหยิบยื่นความช่วยเหลือให้อย่างเต็มที่ ดังที่ Bartosz Skwarczek กล่าวไว้ว่า “เงินไม่ควรเป็นอุปสรรคที่กีดขวางความสำเร็จ”

G2A.COM เป็นตลาดเกมดิจิตอลที่เติบโตเร็วที่สุดในโลก และเป็นบริษัทระดับสากลที่กวาดรางวัลจากหลายเวที โดยในปีนี้บริษัทคว้ารางวัลระดับนานาชาติมาแล้วถึง 7 รางวัล”

http://www.gbeawards.com http://www.stevieawards.com http://f-x-a.co.uk/

ติดต่อ: Jacqueline Purcell, jpurcell@g2a.com

ที่มา: G2A.com