

G2A.COM unterhält Spieler rund um die Welt mit der Film-Premiere von Warcraft: The Beginning

Rzeszów, Polen, London und Hong Kong (ots/PRNewswire) - G2A.COM (<http://www.g2a.com/>), der am schnellsten wachsende Marktplatz für digitale Spiele mit über 10 Millionen Kunden weltweit, unterhielt Zuschauer in 24 Kinos rund um die Welt während der Premiere des Filmes World of Warcraft 2016. G2A hat vor Kurzem sechs internationale Auszeichnungen gewonnen und bietet Spielern auf der ganzen Welt immer wieder gerne tolle, originelle Spielerlebnisse. <https://www.g2a.com/wow>

~

(Photo: <http://photos.prnewswire.com/prnh/20160610/377968>)

~

Der Film Warcraft: The Beginning kam im Juni 2016 in Kinos auf der ganzen Welt. G2A machte für den monumentalen amerikanischen Fantasy-Film, der ursprünglich auf dem von Blizzard Entertainment produzierten Videospiel Warcraft basierte, Werbung durch Verschenken von G2A-Geschenkgutscheinen (mit einem Gesamtwert von etwa 3 Millionen Euro) an Fans der Spiele in jedem Kino, in das die G2A-Crew kam. Der Film zeigt die ersten Begegnungen zwischen Menschen und den grünhäutigen Orks von Draenor; die Schauplätze sind verschiedene Orte, die aus der Original-Videospielserie bekannt sind.

"G2A zielt als ein global ausgerichtetes Unternehmen darauf ab, weltweit die Nummer eins zu sein, indem sie alle Regionen abdeckt. Deshalb haben wir beschlossen, dass Vertreter von G2A in neun Ländern der Welt (Frankreich, Finnland, Deutschland, Indien, Österreich, Italien, der Türkei, Schweden und Norwegen) zusammen mit als die fiktionalen Figuren verkleideten Personen die Kinobesucher unterhielten, während diese auf eine der spannendsten Filmpremieren des Jahres 2016 warteten", sagte Dawid Rojek, Mitbegründer und CMO von G2A.COM.

G2A verfügt mehr als 30.000 verschiedene Gaming-Produkte und begrüßt jeden Monat mehr als 250.000 neue Kunden. G2A investiert in hohem Maße in neue Technologien wie etwa in das preisgekrönte Virtual-Reality-Projekt G2A Land (<http://www.prnewswire.com/news-releases/g2acom-virtual-reality-project----g2a-land-is-a-winner-of-the-st>

evie-awards-2016-in-las-vegas-576903151.html?G1Ref) . Zudem bringt der großartige 3D-Druck von Figuren aus den Spielen eine neue Dimension ein und bietet neue Möglichkeiten für Spieler und Entwickler gleichermaßen. <http://3dplus.g2a.com/>

Warcraft kam im Jahr 2006 heraus und ist seither eine enorm beliebte Serie von digitalen Spielen; der Film gibt die gesamte Serie in nur zwei Stunden wieder. Dies war ein großes Unternehmen, da der Film bereits 2006 als Projektpartnerschaft zwischen Legendary Pictures und dem Entwickler des Spiels, Blizzard Entertainment, angekündigt wurde. Jetzt, fast zehn Jahre später, wird er im Juni 2016 von Universal Pictures herausgebracht.

Autorin: Jacqueline Purcell - jpurcell@G2A.com

~

Rückfragehinweis:

+48535699695

~

Digitale Pressemappe: <http://www.ots.at/pressemappe/PR118288/aom>

*** OTS-ORIGINALTEXT PRESSEAUSSENDUNG UNTER AUSSCHLISSLICHER
INHALTLICHER VERANTWORTUNG DES AUSENDERS - WWW.OTS.AT ***

OTS0145 2016-06-13/13:19

131319 Jun 16

Link zur Aussendung:

http://www.ots.at/presseaussendung/OTS_20160613_OTS0145