OMEN Challenger Series การแข่งขันอีสปอร์ตในภูมิภาคเอเชีย-แปซิฟิก กลับมาอีกครั้งในเกมการแข่งขัน Counter-Strike: GO และ DOTA 2

โอกาสการแข่งขันระดับภูมิภาคครั้งสำคัญของเหล่าเกมเมอร์และแฟนๆ ที่จะเข้าร่วมประลองฝีมือ และปลดปล่อยขีดความสามารถในการเล่น

ไฮไลท์ข่าว:

• คัดเลือกตัวแทนทีมจาก 12 ประเทศเข้าแข่งขันเกม Counter-Strike: Global Offensive ชิงเงินรางวัลรวมมูลค่ากว่า 50,000 เหรียญสหรัฐ โดยทีมที่ชนะจะได้สิทธิ์เข้าร่วมทริปเพื่อชมการแข่งขัน CSGO tournament ที่ยุโรปในปี 2020 โดยไม่มีค่าใช้จ่าย

• การแข่งขันรอบชิงชนะเลิศจะจัดขึ้นที่กรุงจาการ์ตา ประเทศอินโดนีเซีย ที่ถูกคัดเลือกว่ามีผลงานอีสปอร์ตที่โดดเด่น

• ในปี 2019 นี้ เอชพีได้เปิดตัว Campus Legends การแข่งขันเกม DOTA 2 ระดับมหาวิทยาลัย โดยเปิดรับสมัคร

ผู้เล่นจาก 5 ประเทศในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ เพื่อชิงเงินรางวัลรวมมูลค่า 3,000 เหรียญสหรัฐ
• เอชพีร่วมมือกับ MTV เสริมความแข็งแกร่งให้ OMEN ในฐานะแบรนด์ที่ตอกย้ำถึงไลฟ์สไตล์เกมมิ่ง (lifestyle gaming)

[ประเทศไทย] สิงหาคม 2562 – เอชพี ประกาศการกลับมาของ “OMEN Challenger Series” ภายใต้การแข่งขันเกม Counter-Strike: Global Offensive ในปีนี้จะคัดเลือกตัวแทนผู้เข้าร่วมการแข่งขันจากทั้งหมด 12 ประเทศทั่วภูมิภาคเอเชีย-แปซิฟิกมาประชันฝีมือการแข่งขันเพื่อชิงเงินรางวัลรวมมูลค่ากว่า 50,000 เหรียญสหรัฐ หรือประมาณ 1,550,000 บาท โดยเริ่มเปิดให้ลงทะเบียนตั้งแต่วันที่ 1 สิงหาคม 2562 และการแข่งรอบควอลิฟายเออร์จะเริ่มเปิดให้แข่งขันทางออนไลน์ในปลายเดือนสิงหาคม ไปจนถึงรอบชิงชนะเลิศซึ่งจะจัดขึ้นที่กรุงจาการ์ตา ประเทศอินโดนีเซีย ระหว่างวันที่ 1-3 พฤศจิกายน 2562

ในขณะที่การเล่นเกมค่อยๆ พัฒนาอย่างต่อเนื่องจนกลายเป็นไลฟ์สไตล์ เอชพีมุ่งมั่นที่จะเป็นผู้นำในฐานะผู้สร้างและกระตุ้นให้เกิดการรับรู้และการเข้าร่วมเล่นเกมทั่วเอเชีย-แปซิฟิก เกมเมอร์ในภูมิภาคนี้คิดเป็น 47% ในการสร้างรายได้จากเกมทั่วโลกที่มีมูลค่าประมาณ 72.2 พันล้านดอลลาร์ และยังเป็นภูมิภาคที่มีชุมชนอีสปอร์ตที่เติบโตอย่างรวดเร็วจนมีจำนวนรวมเกือบ 259 ล้านคน ชุมชนกลุ่มนี้อยู่นอกเหนือจากกลุ่มรูปแบบเดิมๆ และประกอบด้วย ผู้คนหลากหลายกลุ่มที่อาจจะเป็นผู้เล่นทั่วไป (casual gamers) ผู้เล่นจริงจัง (enthusiast) หรือ ผู้แข่งขันอีสปอร์ตมืออาชีพ (esports professionals) ทุกกลุ่มล้วนมุ่งมั่นที่จะพัฒนาฝีมือให้สูงขึ้นอย่างต่อเนื่อง ทัศนคตินี้ผลักดันให้ผู้เล่นเพิ่มความฉลาดเฉลียว ตั้งมั่นที่จะประสบความสำเร็จในการเล่นเกม หรือ gamefulness ซึ่งเป็นสภาวะของจิตใจที่ทำให้ผู้เล่นเกมมีความคิดสร้างสรรค์มากขึ้น สามารถตอบสนองด้วยความเร็วมากขึ้น และสร้างความสามารถในการเผชิญกับสิ่งต่างๆ ที่เกิดขึ้นซึ่งหน้าในขณะที่เล่น (play) การดำเนินชีวิต (life) และการทำงาน (work)

“เอชพี ตอบสนองและเข้าใจความรู้สึกร่วมและความชื่นชอบของผู้เล่นเกม ไม่ว่าจะเป็นกลุ่มผู้เล่นทั่วไป ผู้เล่นจริงจัง หรือผู้เล่นระดับมืออาชีพ ในปีนี้ OMEN Challenger Series ถือเป็นกิจกรรมเพื่อฉลองให้กลุ่มชุมชนเกมเมอร์โดยเปิดโอกาสให้ผู้เล่นจากทั่วเอเชีย-แปซิฟิกได้แสดงฝีมือการเล่นเกมของพวกเขา” Vinay Awasthi, VP & GM, Computing Products Asia Pacific & Japan, HP กล่าว “จากข้อเสนอแนะและข้อมูลเชิงลึกจากแฟนๆ ของเรา ทำให้เอชพีสรรค์สร้างประสบการณ์รองรับการเปลี่ยนแปลงไปพร้อมกับการพัฒนาระบบนิเวศของเกมมิ่งให้สมจริงและสมบูรณ์ขึ้น เรากำลังร่วมกันสร้างชุมชนที่ส่งเสริมให้เกิดการสร้างสรรค์และนวัตกรรมสำหรับเกมเมอร์ทุกประเภท ปีที่แล้วเราประทับใจกับทักษะและความสามารถในการเล่นเกมของเหล่าเกมเมอร์ที่แสดงฝีมือจนเป็นที่ประจักษ์ให้ผู้ชมทั่วภูมิภาคเอเชีย-แปซิฟิกซึ่งทุกคนกำลังรอชมสิ่งที่จะเป็นปรากฏการณ์ใหม่ในการแข่งขันครั้งนี้”

กรุงจาการ์ตาได้รับเลือกให้เป็นเจ้าภาพในรอบชิงชนะเลิศการแข่งขัน OMEN Challenger Series เนื่องจากความนิยมของอีสปอร์ตในระดับท้องถิ่นรวมถึงความสำเร็จของการแข่งขันอีสปอร์ตในเอเชียนเกมส์ 2018 ที่ผ่านมา โดยมีผู้รับชมมากกว่า 469,000 ชั่วโมงผ่านช่อง YouTube

“อินเทลทำงานร่วมกับพันธมิตรเพื่อส่งมอบประสบการณ์การเล่นเกมที่ดีที่สุดให้กับผู้เข้าแข่งขันและแฟนๆ” Santhosh Viswanathan, Managing Director, Intel APJ Territory, Intel Corporation กล่าว “เราเป็นผู้นำในการยกศักยภาพของอุตสาหกรรมอีสปอร์ตและกลุ่มผู้เล่นเกมมานานกว่า 15 ปี OMEN Challenger Series จะผลักดันเกมเมอร์ให้ก้าวข้ามขีดจำกัดและเทคโนโลยีของเราจะอยู่กับการแข่งขันทุกรอบจนกว่าการแข่งขันรอบสุดท้ายจะสิ้นสุดและทีมผู้ชนะจะได้ครองตำแหน่ง”

การแข่งขัน OMEN Challenger Series เปิดให้ผู้เข้าแข่งขันจากออสเตรเลีย จีน อินเดีย อินโดนีเซีย ญี่ปุ่น มาเลเซีย ฟิลิปปินส์ สิงคโปร์ เกาหลีใต้ ไต้หวัน ไทย และนิวซีแลนด์ เริ่มเข้าร่วมแข่งขันในรอบโอเพ่นควอลิฟายเออร์ภายในประเทศ (In-country Open Qualifiers) ปลายเดือนสิงหาคมนี้ โดย 6 ทีมที่เข้ารอบจะเดินหน้าสู่รอบโคลสควอลิฟายเออร์ภายในประเทศ (In-country Closed Qualifiers) ตั้งแต่ต้นเดือนกันยายนเป็นต้นไป กับอีก 2 ทีมผู้เล่นมือโปรของแต่ละประเทศ โดยผู้ชนะทั้งหมดจาก 12 ประเทศจะได้รับเชิญให้เข้าร่วมการแข่งขันรอบชิงชนะเลิศซึ่งจะจัดขึ้นระหว่างวันที่ 1-3 พฤศจิกายน 2562 ที่กรุงจาการ์ตา ประเทศอินโดนีเซีย

นอกจากนี้ เอชพียังเปิดตัวการแข่งขันในระดับมหาวิทยาลัยโดยใช้ชื่อว่า Campus Legends ที่จะดำเนินการแข่งขันควบคู่ไปกับการแข่งขันหลัก โดยจะมีผู้เล่น 10 ทีมจากมหาวิทยาลัยในแต่ละประเทศ ได้แก่ อินโดนีเซีย มาเลเซีย ฟิลิปปินส์ สิงคโปร์ และไทย เข้าร่วมแข่งขันในเกม DOTA 2 กันในรูปแบบออนไลน์ เพื่อชิงเงินรางวัลรวม 3,000 เหรียญสหรัฐ

ในการแข่งขัน Campus Legends Series นี้ เปิดให้มหาวิทยาลัยจาก 5 ประเทศในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้เข้าร่วมแข่งขันในรอบออนไลน์ควอลิฟายเออร์ในประเทศ (In-country online qualifier) ซึ่งจะเริ่มแข่งทุกสัปดาห์ตั้งแต่เดือนตุลาคมเป็นต้นไป โดยจะมีรอบ Top 10 Play-Off เพื่อหาทีมชนะเลิศ ที่เป็นผู้ชนะ 2 อันดับแรกจากการแข่งขันภายในแต่ละประเทศเข้าชิงชนะเลิศในการแข่งขันรอบสุดท้าย (Grand Finals) ซึ่งจะจัดไลฟ์สตรีมทางออนไลน์ในเดือนธันวาคม

เอชพี ขอเชิญเหล่าเกมเมอร์ที่เล่นเกม CS: GO และ DOTA 2 เข้าประลองฝีมือและท้าทายความสามารถของตนเองในเกมการแข่งขันที่ดีที่สุดในภูมิภาคเอเชีย-แปซิฟิก ผู้สนใจสามารถเข้าไปสมัครและเยี่ยมชมเว็บไซต์การแข่งขันได้ที่ www.omengaming.co

เกี่ยวกับ HP
เอชพี อิงค์ สร้างเทคโนโลยีที่ทำให้ชีวิตดีขึ้นสำหรับทุกคนในทุกพื้นที่ ด้วยผลิตภัณฑ์และบริการที่ครอบคลุมเครื่องคอมพิวเตอร์ เครื่องพิมพ์ รวมถึงโซลูชั่นการพิมพ์ 3 มิติ พลิกโฉมการใช้งานสร้างประสบการณ์ที่น่าทึ่ง ข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับเอชพี http://www.hp.com