

WCA ร่วมระเปิดความมั่นส์อีกครั้งที่งาน Gamecom

เปิดเวทีประลองอีสปอร์ตสำหรับเกมเมอร์รุ่นใหม่

ปักกิ่ง-1 ก.ย.-พีอาร์นิวส์ไวร์/อินโฟเควสท์

Gamescom มหกรรมเกมที่ใหญ่ที่สุดในโลก ระเปิดความมั่นส์อย่างเป็นทางการไปเมื่อวันที่ 17 – 21 สิงหาคมที่ผ่านมา โดยมหกรรม Gamescom ในปีนี้มีความพิเศษตรงที่ไม่เพียงจัดแสดงผลงานใหม่ๆ ของเหล่านักพัฒนาเกมเท่านั้น แต่ยังเปิดโอกาสให้ผู้เล่นเกมชาวจีนและชาวต่างชาติร่วมกันแข่งขันและแลกเปลี่ยนมุมมองด้านอีสปอร์ตอีกด้วย โดย WCA2016 International Exchange Matches นี้ได้รับความสนใจจากบรรดาผู้เข้าแข่งขันที่มีพรสวรรค์ ทั้งจากมหาวิทยาลัยในประเทศจีนและมหาวิทยาลัยในยุโรปจำนวนมาก

ปีนี้เป็นปีที่ 2 ที่ WCA ปรากฏตัวในงาน Gamescom ที่ถูกจัดขึ้นในธีม “Youth for e-sports, Honors for School” โดยในปี WCA ได้จัดการแข่งขันนัดกระชับมิตรระหว่างทีมนักเล่นเกมชาวจีนและทีมนักเล่นเกมจากต่างชาติ ด้วยการประลองฝีมือแข่งขันเล่นเกมหลักของ WCA อย่าง DOTA2, Hearthstone และ League of Legends เป็นเวลา 5 วัน ซึ่งกิจกรรมนี้ได้สร้างความประทับใจให้กับทั้งชาวจีนและชาวต่างชาติที่หลงใหลในกีฬาอีสปอร์ต

การจัดการแข่งขัน International Exchange Matches ระหว่างมหาวิทยาลัยในครั้งนี้ มีจุดมุ่งหมายเพื่อเริ่มการสื่อสารในด้านอีสปอร์ตระหว่างประเทศจีนและประเทศอื่นๆ ด้วยความร่วมมือจากนักศึกษาในระดับมหาวิทยาลัยที่มีความหลงใหลในอีสปอร์ต ดังเห็นได้จากการที่นักศึกษาเหล่านี้ถือครองสัดส่วนใหญ่ที่สุดในบรรดาผู้ที่หลงใหลในอีสปอร์ต โดยเมื่อต้นปี 2558 มีนักศึกษาที่ร่วมกิจกรรมอีสปอร์ตถึง 10 ล้านคน จากจำนวนนักศึกษาในมหาวิทยาลัย 35.99 ล้านคน และในปี WCA ได้เชิญชวนมหาวิทยาลัยจีนกว่า 1,000 แห่ง และมหาวิทยาลัยยุโรปอีกหลายแห่ง มาเข้าร่วมการแข่งขันอีสปอร์ต เพื่อเป็นการกระชับความสัมพันธ์ระหว่างมหาวิทยาลัยจีนและมหาวิทยาลัยต่างประเทศให้แข็งแกร่งยิ่งขึ้น

นับตั้งแต่การก่อตั้งในปี 2557 WCA ได้ทุ่มเทเพื่อผันตัวเข้าสู่การเป็นเวทีระดับนานาชาติ WCA ได้ต่อยอดการแลกเปลี่ยนมุมมองและความร่วมมือในเชิงลึกกับหลายประเทศและภูมิภาคในโลก ซึ่งรวมถึงการทำข้อตกลงกับ UCC ของรัสเซีย และสมาพันธ์อีสปอร์ตของเดนมาร์ก นับจนถึงปัจจุบัน WCA มีดิวิชั่นระหว่างประเทศรวม 3 ดิวิชั่นด้วยกัน ได้แก่ ดิวิชั่นเอเชียแปซิฟิก ดิวิชั่นยุโรป และดิวิชั่นอเมริกา และได้จัดการแข่งขันขึ้นในต่างประเทศเป็นเวลา 205 วัน นอกจากนี้ WCA ยังเป็นภาคีแห่งสมาพันธ์อีสปอร์ตบราซิล ซึ่งได้จัดแสดงโลโก้ของแบรนด์ WCA ตามสนามแข่งขันและสถานที่ต่างๆ ในระหว่างมหกรรมริโอ โอลิมปิก เพื่อให้คนหันมาสนใจอีสปอร์ตกันมากขึ้น

ในอนาคต วงการอีสปอร์ตของจีนซึ่งมี WCA เป็นตัวแทน จะผลักดันผู้เล่นอีสปอร์ตชาวจีนและชาวต่างชาติในการ

แลกเปลี่ยนและส่งเสริมการพัฒนาวงการอีสปอร์ตโลกไปสู่ระดับที่สูงขึ้นไป ด้วยการเป็นเจ้าของตลาดอีสปอร์ตขนาดใหญ่ระดับโลก จึงคาดว่าจีนจะก้าวขึ้นเป็นผู้นำกระแสในวงการอีสปอร์ต จากการสนับสนุนของรัฐบาลและการแลกเปลี่ยนกับต่างประเทศ