

# Технология Dante и оборудование Studio Technologies для WePlay Esports

Николь Розен

То, что киберспорт уже получил широчайшее распространение, а киберспортивные трансляции привлекают все более и более многочисленную аудиторию, вряд ли можно считать секретом. Соответственно, растет и число компаний, специализирующихся на создании и трансляции киберспортивного контента. А те, в свою очередь, нуждаются в современном техническом и технологическом оснащении.

Когда компания WePlay Esports, занимающаяся как раз созданием и распространением контента киберспортивной тематики, ввела в эксплуатацию свою WePlay Esports Arena, находящуюся в Лос-Анджелесе (США), это уникальное в своем роде сооружение было оснащено современным оборудованием, в том числе звуковым ядром служебной связи Model 5422A, построенном на базе технологии Dante. Производитель системы – компания Studio Technologies.

Компания WePlay Esports была основана в 2011 году в Киеве, а основателями стали Юрий Лазебников и Олег Крот. WePlay Esports занимается производством контента, сочетая при этом все лучшее, что есть в киберспорте, технологиях и сфере развлечений. Цель состоит в предоставлении глобальной аудитории контента и сервисов наивысшего качества. Арена, построенная в Лос-Анджелесе, это

первый выход компании на американский рынок. Площадь арены составляет почти 1900 м<sup>2</sup>, арена способна принять аудиторию численностью не менее 100 человек. Здесь проводится до 30 киберспортивных состязаний ежегодно, а с технологической точки зрения все сделано для того, чтобы по максимуму использовать технологии дополненной реальности и добиться наибольшего охвата зрителей по всему миру.

«Наша цель в WePlay Esports состоит в предоставлении зрителям контента, какого они раньше не видели, и звуковой Dante-процессор служебной связи Model 5422A от Studio Technologies является важным компонентом в составе нашего рабочего процесса Dante, – говорит вещательный инженер WePlay Esports Иван Забалуев. – Model 5422A обладает удивительной универсальностью, а ее обширный IFB-функционал можно считать на сегодня лучшим в данном секторе рынка».

WePlay использует Dante как базовую инфраструктуру и для обмена звуковыми сигналами, и для организации служебной связи. Всего в сети компании есть не менее 50 устройств Dante. В это число входят две звуковые микшерные консоли Allen & Heath в сочетании с внешними коммутационными блоками, процессоры Studio Technologies Model 5422A и ряд других устройств, поддерживающих Dante.

«Model 5422A обеспечивает нам высококачественную связь, позволяя принимать и проводить международные киберспортивные турниры и игровые шоу, привлекающие как игроков, так и болельщиков, а также транслировать производимый контент на широкую международную аудиторию, – добавляет Забалуев. – Я хочу установить еще больше Dante-устройств Model 5422A, и как можно скорее».

Аудиопроцессор служебной связи Model 5422A, построенный на базе технологии Dante, представляет собой технологически и экономически эффективную гибкую систему для создания Intercom-трактов типа party-line



WePlay Esports Arena

Процессор Model 5422A

(PL) в среде, где используется Dante-совместимое оборудование, включая 1-, 2- и 4-канальные приемопередатчики Studio Technologies. Он также показал себя эффективным применительно к решению других задач, возникающих при работе со звуком, в том числе и в составе вещательных комплексов. Это аудиомикширование, обеспечение связи с ведущими в студии (IFB), сопряжение участков тракта. Для работы Model 542 нужны только питание и сетевые подключения. Когда это есть, устройство предоставляет мощные ресурсы для различных приложений Dante. Процессор выпускается в двух версиях, одна из которых имеет 32 входных и выходных канала, а вторая – 64 канала.

У Model 542A есть три сетевых интерфейса Gigabit Ethernet, два из которых можно использовать для резервированной работы по протоколу Dante, а третий задействовать для доступа к меню настроек системы. Чтобы все

это стало возможным и соответствовало новейшим стандартам совместимости, примененная в устройстве версия Dante отвечает требованиям AES67. Есть также поддержка программного приложения Dante Domain Manager (DDM). Встроенный web-сервер позволяет выполнять быструю и гибкую настройку сетевых и звуковых параметров устройства. Индикаторы на передней панели, расположенные там же графический дисплей и кнопки предоставляют персоналу прямой доступ к ключевым эксплуатационным параметрам. Используя программное приложение STcontroller, можно осуществлять мониторинг этих параметров в режиме реального времени.

Нужно отметить, что компания WePlay Esports входила в шорт-лист претендентов на награду The Sports Emmy Awards в 2022 году за выдающееся освещение киберспортивного состязания, а в 2021 году стала финалистом в борьбе за награду Esports Awards for Creative Team of the Year 2021. Коллектив WePlay Esports гордится тем, что уже организовал, провел и выдал в эфир не менее 25 киберспортивных турниров, получив примерно 2 млн постоянных последователей и порядка 235 млн просмотров на платформе Twitch.

WePlay сотрудничает с профессиональным сообществом One True King (OTK), которое объединяет авторитетных экспертов и лидеров мнений, а также с создающей игры компанией miHoYo. Также WePlay Esports является официальным вещательным партнером Enthusiast Gaming для турниров NFL Tuesday Night Gaming. Это транслируемое вживую в потоковом режиме шоу, где действующие звезды NFL и великие игроки прошлых лет вместе с известными экспертами соревнуются в популярных игровых дисциплинах.



4-канальный приемопередатчик Studio Technologies



Кадр из шоу NFL Tuesday Night Gaming