



EAW Anya 自适应系统出击韩国首尔《英雄联盟》世界总决赛

每年一度的《英雄联盟》世界总决赛是电子竞技界的盛事，由美国网游开发商Riot Games公司举办。2014年的比赛场地设在韩国首尔的世界杯体育场，来自亚洲、欧洲和北美的顶尖英雄联盟高手同场竞技，争夺重达70磅的召唤师奖杯以及一百万美元的奖金。

Riot Games的代表作正是《英雄联盟》，这是一款多个玩家在线竞技的电子游戏。2014年的世界总决赛，Riot Games委托3G Productions公司负责赛事的音视频制作工作。为了满足比赛在扩声方面的需求，3G Productions公司与韩国最大的音响租赁公司Rhinosound 展开了合作。

决赛场地可以容纳4万名观众，另外还有4千万网民会在线观摩赛事。为了给线上线下的观众提供最佳的音响体验，Rhinosound选择了32只EAW Anya自适应系统音箱作为主扩系统，40只SB系列超低音箱以及大量KF730/740用于前侧补声和额外延时。



开幕式按世界级赛事的规模举办，表演嘉宾包括大量韩国传统鼓手、一个交响乐团和特别来宾“梦龙”乐团（Imagine Dragons）。而在闭幕式上，备受欢迎的独立摇滚乐队“梦龙”为现场和线上的观众表演了他们最热门的音乐。



3G公司的威尔·泰勒 (Will Taylor) 面临的巨大挑战是主扩系统的摆放位置。在电子竞技中，必须将舞台上的声压级降至最低，让竞技者能听到Shoutcasters(类似直播工具)。又由于舞台的尺寸问题，如果将主扩系统安装在舞台前的左右方，会阻挡观众的视线。为了解决这些问题，泰勒和EAW的产品技术支持团队合作，设计将Anya阵列安装在舞台后方，并在舞台上保持比较低的声压级。

幸运的是，Anya可以通过EAW的Resolution 2软件获得系统参数。对系统进行调整时，无需降下Anya阵列；工程师只需改变一些数字，上传最新的设置，系统就会进行调整，满足客户的需求。

EAW亚洲产品专员詹姆斯·巴莱特 (James Bamlett) 表示：“在这种赛事中，不用耗费太多人力物力，就能调整系统，无疑是非常大的优势。我们可以很轻易地对系统做出调整，直到得到客户需要的声音，整个操作很简单。这是EAW自适应系统最了不起的一个功能。”

将参数输入EAW的Resolution软件后，Anya阵列会按照用户的设置，产出非对称的输出，为整个覆盖区域带来非常一致的全频响应。在这次《英雄联盟》世界总决赛中，覆盖范围是观众坐席，而非舞台。系统的表现无懈可击。

威尔·纳利 (Will Nealie) 是本次赛事的音响顾问，他总结道：“Anya是最适合本次应用的系统。此次赛事需要很短的系统搭建时间，很长的投射距离，并且众人的期待非常高，Anya满足了所有这些需求。不管是竞技者还是粉丝，所有人都得到了美妙的体验。”