

## ΔΕΛΤΙΟ ΤΥΠΟΥ

Ημερομηνία: 9/6/2021

### **Η Nissan συνεργάζεται με την παγκοσμίως κορυφαία εταιρεία ψυχαγωγίας Bandai Namco Group, για να αλλάξει τον τρόπο που τα αυτοκίνητα μας “μιλούν”**

*Όταν το αυτοκίνητό σας “μιλά” με πρόθεση και συναίσθημα*

Τα οχήματα «μιλούν» στους οδηγούς όλη την ώρα. Είτε οι οδηγοί το συνειδητοποιούν είτε όχι, τα ηχητικά σήματα έχουν γίνει μια κοινή γλώσσα μεταξύ ανθρώπου και μηχανής, που επικοινωνούν αν μια πόρτα είναι ανοιχτή, ή ένας επιβάτης δεν έχει προσδεθεί με την ζώνη ασφαλείας.

Η σωστή “λήψη” αυτών των ήχων καθίσταται τώρα πιο σημαντική από ποτέ. Αυτός είναι ο λόγος για τον οποίο οι μηχανικοί ήχου της Nissan συνεργάστηκαν με ειδικούς από την κορυφαία εταιρεία ψυχαγωγίας Bandai Namco Group για να αναπτύξουν ήχους εντός του αυτοκινήτου για τα νέα μοντέλα της Nissan, ξεκινώντας από τα Nissan Rogue και Pathfinder του 2021 στις Ηνωμένες Πολιτείες, το Nissan Note στην Ιαπωνία και το νέο Nissan Qashqai στην Ευρώπη.

Το Bandai Namco Group είναι γνωστό όχι μόνο για την ανάπτυξη κλασικών βιντεοπαιχνιδιών όπως το Pac-Man, το Tekken και το Taiko Drum Master, αλλά και για εγκαταστάσεις ψυχαγωγίας, παιχνίδια και είδη χόμπι όπως το Gundam. Τους ζητήθηκε να βοηθήσουν στη δημιουργία ήχου υψηλότερης ποιότητας που χρησιμοποιεί τόνο και ρυθμό για τη μετάδοση πληροφοριών. Ιδανικά, η Nissan ήθελε η «φωνή» των οχημάτων της να έχει περισσότερη προσωπικότητα και χαρακτήρα.

“Θέλαμε να καταστήσουμε ευκολότερη την κατανόηση των πληροφοριών στο αυτοκίνητο και να προσφέρουμε έναν συναισθηματικό τόνο, ώστε οι άνθρωποι να αισθάνονται την μάρκα Nissan», λέει ο Hiroyuki Suzuki, επικεφαλής μηχανικός της Nissan για τον σχεδιασμό ηχητικών πληροφοριών στο αυτοκίνητο. “Στην ανάπτυξη παιχνιδιών, οι δημιουργοί ήχου της Bandai Namco αναπτύσσουν ήχους που προσομοιώνουν τη δαισθητική αντίληψη των παικτών. Συνεργαστήκαμε για να δημιουργήσουμε ήχους που μπορούν να βοηθήσουν τους οδηγούς να έχουν παρόμοια

# NISSAN

δισαιθητική αντίληψη και που θα γίνουν συνώνυμοι με τα παγκόσμια μοντέλα της Nissan."

Στο σχεδιασμό ήχων πληροφόρησης, εμπλέκεται και η ψυχολογία. Και ποιος ξέρει καλύτερα τον τομέα αυτό από τους σχεδιαστές ήχου των βιντεοπαιχνιδιών; Αυτοί οι ειδικοί δημιουργούν ήχους που κατανοούνται εύκολα από παίκτες σε όλο τον κόσμο.

"Υπάρχουν δύο τύποι ήχου σε ένα παιχνίδι: ο ένας δημιουργεί την παγκόσμια άποψη της πλοκής και εκφράζει πώς αυτή αναπτύσσεται. Ο άλλος είναι λειτουργικός και απολύτως ζωτικής σημασίας για το παιχνίδι, επειδή σας δίνει ανατροφοδότηση, ή σας προειδοποιεί για κάποιον κίνδυνο", δήλωσε ο Minamo Takahashi, διευθυντής ήχου της Bandai Namco Research Inc.

Ο Takahashi σημειώνει ότι παρόμοιες με τους ήχους ενός παιχνιδιού είναι και οι ειδοποιήσεις στην καμπίνα του οχήματος, καθώς πρέπει να μεταφέρουν σημαντικές πληροφορίες χωρίς να αποσπάται η προσοχή του οδηγού. Ωστόσο, παρά το γεγονός ότι τα βιντεοπαιχνίδια έχουν γίνει πολύ ρεαλιστικά, ο Takahashi λέει ότι εξακολουθεί να υπάρχει μεγάλη διαφορά στην παραγωγή ήχων που λειτουργούν στον πραγματικό κόσμο. Δουλεύοντας με την ομάδα της Nissan, ανέπτυξε ήχους που είναι τόσο διακριτοί όσο και λειτουργικοί.

"Ήταν μια πολύ έντονη διαδικασία", είπε ο Takahashi. "Μείναμε για μέρες σε αυτό το στούντιο, είχαμε διάφορες συζητήσεις και κάναμε πολλές δοκιμές και λάθη, μαζί με ανθρώπους της Nissan από τα τμήματα ηχητικής μηχανικής, σχεδιασμού προϊόντων, σχεδιασμού και δοκιμών για να βρούμε τι είδους ήχος είναι κατάλληλος για τη μάρκα Nissan."

Μόλις δημιουργήθηκαν οι ήχοι, σύμφωνα με την εικόνα της μάρκας, το επόμενο βήμα ήταν να δημιουργηθούν παραλλαγές των τόνων, ανάλογα με το επείγον και τη σοβαρότητα των πληροφοριών που μεταφέρονται στον οδηγό. Όπως εξηγεί ο μηχανικός δοκιμών εργονομίας της Nissan, Miwa Nakamura: "Η έρευνα έδειξε ότι το επείγον εξαρτάται από τη συχνότητα του ήχου και ότι η σοβαρότητα εξαρτάται από την ίδια τη συχνότητα. Για να κατανοήσουμε δισαιθητικά τους τύπους των ήχων που χρησιμοποιούνται, κάθε ήχος χωρίζεται σε λειτουργικές ομάδες και διαφοροποιείται από τον τόνο."

Εκτός από τη δημιουργία ενός νέου ήχου υπογραφής, οι μηχανικοί της Nissan έπρεπε να εξετάσουν και τις συσκευές που χρησιμοποιούνται για την εκπομπή ειδοποιήσεων στην καμπίνα. Όταν συνειδητοποίησαν ότι οι μονοτονικές συσκευές που συνήθως χρησιμοποιούνται δεν εκπέμπουν τους πιο "πολυστρωματικούς" τόνους, που η Bandai

# NISSAN

τους βοήθησε να παραχθούν, έπρεπε να βρουν μια λύση.

“Υπάρχει ένα όριο στην εκφραστικότητα αυτών των συσκευών, επομένως αναπτύξαμε ένα νέο ηχείο”, δήλωσε ο Hato Hiroshi, ειδικός της Nissan στο σχεδιασμό συστημάτων οχημάτων.

Ένα νέο ηχείο υψηλής ποιότητας τοποθετείται κάτω από το ταμπλό κοντά στον οδηγό και βελτιστοποιείται για το νέο ηχητικό τοπίο πληροφοριών στα αυτοκίνητα της Nissan, καθιστώντας τους σημαντικούς ήχους προειδοποίησης διακριτούς από τον ήχο που εκπέμπουν τα ηχεία του ηχοσυστήματος.

Η συνεργασία μεταξύ Nissan και Bandai Namco ήταν αρμονική. Οι μηχανικοί της Nissan κατάφεραν να δουν μια νέα προοπτική από δημιουργούς ήχου που κάνουν βιντεοπαιχνίδια. Εν τω μεταξύ, οι ειδικοί στα παιχνίδια απολάμβαναν μια νέα εφαρμογή σχεδιασμού ήχου.

“Όταν μπήκα σε ένα αυτοκίνητο και άκουσα τον ήχο που βγαίνει, ένιωσα το ίδιο όπως όταν έπαιζα για πρώτη φορά ένα παιχνίδι πάνω στο οποίο δούλευα”, δήλωσε ο Takahashi της Bandai Namco. “Ακόμα κι αν η αυτοκινητοβιομηχανία είναι διαφορετική, αυτή η αίσθηση ολοκλήρωσης του έργου, όταν φτάνεις στο στόχο, είναι η ίδια.”