

SUZUKI VISION GRAN TURISMO : UN INGENIEUR PROJET EXPERT DE GRAN TURISMO



En 2019, Suzuki a lancé un projet de création d'un concept-car virtuel nommé Suzuki Vision Gran Turismo, sur une proposition d'Antonio Nozza, un designer italien de l'équipe de design européenne de Suzuki.

Ce concept-car destiné à la 7^e édition du célèbre jeu Gran Turismo a permis de mettre en valeur l'expertise de Suzuki en matière de motos et d'automobiles. Dans Gran Turismo, les joueurs peuvent conduire des reproductions d'automobiles mais aussi des concept-cars numériques uniques, les «Vision Gran Turismo», conçus par des constructeurs automobiles du monde entier.

Après avoir découvert les coulisses du projet Suzuki Vision Gran Turismo dévoilées par ses [designers](#), c'est au tour des ingénieurs qui y ont participé de raconter cette aventure...

Yasukazu Yuki :

Il est le superviseur du projet Suzuki Vision Gran Turismo. Yasukazu est le responsable du design de nombreux modèles Suzuki, dont la Swift Hybrid et le concept-car GSX-R/4, très populaire dans la précédente édition de Gran Turismo.

Kosuke Nishimura :

Ingénieur spécialisé dans les transmissions, c'est un joueur expert de Gran Turismo, il a même participé aux Championnats FIA Gran Turismo en 2019. Kosuke a travaillé comme conseiller sur le projet, responsable des performances du modèle.

Yasushi Sobukawa :

Ingénieur spécialisé dans le développement de plateformes, il a conçu la motorisation du concept-car et a aussi travaillé sur la conception d'ensemble.

Shinya Agetsuma :

Ingénieur spécialisé dans le développement de plateformes, il a travaillé à la conception du véhicule et de sa motorisation avec Yasushi.

Q : Comment en êtes-vous venu à participer à ce projet?



(Kosuke) En dehors du travail, je joue à Gran Turismo depuis plus de 20 ans. En 2019, l'année où j'ai rejoint Suzuki, j'ai participé aux championnats FIA Gran Turismo au Nürburgring et à New York. Juste une semaine avant de m'envoler pour le Nürburgring, j'ai eu l'occasion de parler avec le Président de Suzuki, Toshihiro Suzuki. Dans notre conversation, je lui ai parlé de mon expérience en tant que joueur de Gran Turismo. L'information a été transmise à Yasukazu Yuki, le responsable du projet Suzuki Vision Gran Turismo. C'est ainsi que j'ai rejoint l'équipe projet. Le projet venait de démarrer et, même si j'en avais entendu parler, je ne m'attendais pas à ce qu'un nouvel employé comme moi ait la chance de s'y impliquer. C'était incroyable!

(Yasushi) Quelques temps auparavant, lors d'une réunion interne, j'avais présenté un projet fondé sur la collaboration entre automobile et moto. Yasukazu Yuki a pris connaissance de cette idée et a pensé que nous pourrions appliquer ce système au concept-car virtuel que nous développons. J'étais ravi de savoir que le projet que j'avais proposé serait réalisé dans une voiture, même si celle-ci était virtuelle.

Q : Deux Suzuki Vision Gran Turismo ont été développées, l'une est la version standard, l'autre est la version Gr.3 de course. Racontez-nous comment ces deux versions sont nées...

(Kosuke) Lorsque j'ai vu pour la première fois le croquis de design de la version standard, j'ai été surpris car elle semblait beaucoup plus sportive que ce à quoi je m'attendais. Alors instantanément, j'ai eu l'idée qu'une version Gr.3 pourrait être dérivée de ce design. J'ai alors soulevé l'idée avec Yasukazu de produire une version Gr.3. On peut dire que la catégorie Gr.3 de Gran Turismo, qui correspond aux courses de GT3 dans le monde réel, est un attrait majeur du jeu. En tant qu'ingénieur et également joueur de Gran Turismo, je voulais faire quelque chose que beaucoup de joueurs apprécieraient. C'est pourquoi j'ai proposé de faire une version Gr.3.



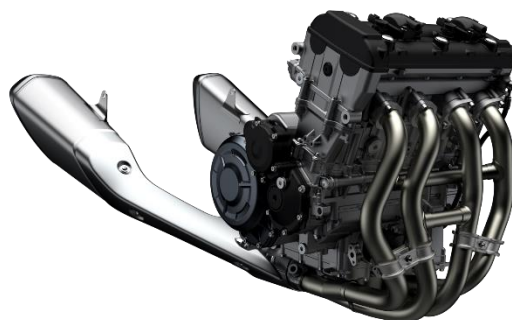
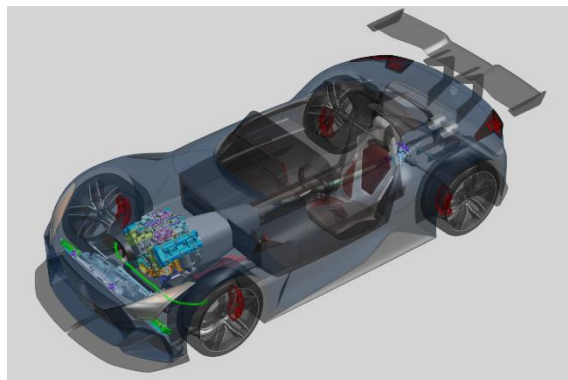
Q : Pour la motorisation de la version standard, pourquoi avez-vous adopté un moteur d'Hayabusa couplé à un système hybride composé de trois moteurs électriques ?

(Yasushi) Nous voulions créer une voiture très rapide mais avec de faibles émissions de CO₂ en utilisant notre moteur de moto et en le combinant avec des moteurs électriques. De plus, nous voulions retrouver sur une voiture l'incroyable sonorité de ce moteur de moto ultra-sportive qui tourne à environ 10 000 tr/min.

«Un V8 bi-turbo composé de deux moteurs de moto Suzuki Hayabusa!»

Q : En revanche, pour la version Gr.3, vous avez adopté une motorisation V8 bi-turbo composée de deux moteurs d'Hayabusa...

(Yasushi) Oui, et cela pour deux raisons principales : la première était que le règlement du jeu pour la catégorie Gr.3 impose une cylindrée d'environ 3 litres et une puissance de 600 ch. ou davantage. La deuxième raison était que nos concurrents dans cette catégorie sont des modèles ultra-sportifs ou des supercars. Pour améliorer les performances et obtenir une sonorité d'échappement exceptionnelle, nous avons choisi un V8 bi-turbo composé de deux moteurs d'Hayabusa.



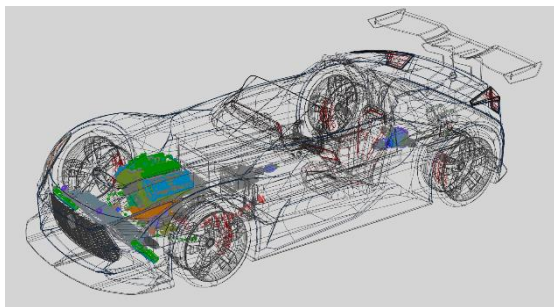
Q : De plus, la version Gr.3 est une propulsion alors que la version standard bénéficie d'une transmission intégrale...

(Yasushi) C'est principalement à cause de la réglementation du Gr.3 de Gran Turismo, mais aussi pour maximiser les performances.

(Shinya) Lors du développement du modèle, Kosuke, qui est un joueur actif de Gran Turismo, ne voulait aucun compromis puisqu'il serait lui-même en compétition dans le jeu avec la voiture. Par conséquent, nous avons cherché le système de transmission qui permettrait d'offrir le niveau de performance que notre expertise d'utilisateur nous préconisait.

Q : Lorsque vous avez peaufiné le modèle dessiné à l'origine par Antonio, y a-t-il eu des détails techniques auxquels vous avez prêté une attention particulière ?

(Yasukazu) Je me suis concentré sur la création d'un modèle qui serait rapide et amusant, et suffisamment excitant non seulement par son style mais aussi par ses performances pour que les joueurs de Gran Turismo veuillent le choisir. Pour ce faire, nous devons avoir une vision claire de nos objectifs en termes de performances. Ainsi, tout en bénéficiant des conseils de Kosuke en tant que joueur, nous avons travaillé sur les conditions requises pour participer aux épreuves de Gran Turismo. Ensuite, avec Yasushi et Shinya, qui étaient en charge de la conception globale, nous avons procédé comme nous le ferions pour une vraie voiture. J'entends par là les dimensions de la carrosserie, les caractéristiques telles que la puissance et les rapports de boîte de vitesses, et l'agrément de conduite pour le joueur. Je pense que nous avons préservé l'esprit du design originel d'Antonio, tout en apportant des modifications importantes afin d'optimiser le package produit: dimensions de la carrosserie, empattement, position du conducteur. En coopération avec les designers et les ingénieurs de l'activité moto de Suzuki, nous avons apporté les touches finales telles que le design façon motodes compteurs, le choix des bonnes couleurs et l'enregistrement du son d'échappement du moteur d'Hayabusa.



Q: En quoi ce projet était-il différent par rapport à votre travail quotidien?

(Kosuke) Étant donné que ce modèle est un concept car numérique, c'était amusant de pouvoir déterminer les performances comme nous le souhaitions. Nous avons cherché à définir des caractéristiques qui rendent la conduite à la fois amusante et facile pour tous les joueurs.

(Yasushi) La principale différence était que nous avions un degré élevé de liberté avec peu de restrictions lors de la création du modèle. Cela nous a permis de nous concentrer sur la création de performances maximales pour le jeu. J'ai pu pleinement profiter de mon expérience dans mon travail quotidien, où je suis en charge du développement des systèmes de propulsion. Mais comme il s'agit d'un système fictif, il était difficile de trouver le bon équilibre dans les performances du moteur.

(Shinya) À l'aide d'un logiciel de conception 3D, nous avons regardé si les éléments que nous concevions, comme la motorisation et la batterie, pouvaient réellement être installés dans le modèle que nous développions. Mais ce n'était pas facile tout en gardant le design originel.

«Nous voulons donner au joueur l'envie de posséder la voiture dans la vraie vie.»

Q : Quels sont les points spécifiques sur lesquels vous vous êtes concentrés ?

(Kosuke) Pour la version standard, nous nous sommes concentrés sur la facilité d'utilisation et la légèreté, qui sont au cœur de l'expertise de Suzuki. Pour la version Gr.3, notre objectif était de créer un modèle qui aurait son propre style mais aussi des caractéristiques dignes de la catégorie Gr.3. Par rapport aux autres modèles Gr.3, celui de Suzuki a un centre de gravité plus bas, ce qui lui confère une plus grande stabilité.

(Yasukazu) Pour ce projet Suzuki Vision Gran Turismo, nous nous sommes concentrés sur le réalisme. Bien sûr, nous savons que ce n'est pas une vraie voiture, mais nous voulions donner au joueur la sensation de conduire une vraie voiture, pas seulement d'avoir un fantasme, de sorte que l'expérience de conduite lors du jeu donne envie de posséder la voiture dans la vraie vie. Je pense que c'est la particularité de la Suzuki Vision Gran Turismo. En plus d'être réaliste, puisqu'elle est conforme au règlement de Gran Turismo, nous pensons que la version Gr.3 de Suzuki a la capacité de participer à une compétition sans limites avec d'autres voitures de course bien connues qui existent dans la vraie vie. C'est un autre point fort de la Suzuki Vision Gran Turismo.

SUZUKI FRANCE S.A.S
8, avenue des Frères Lumière
78190 TRAPPES – France



Q : Après avoir joué avec la Suzuki Vision Gran Turismo, qu'en pensez-vous ?

(Kosuke) Je n'avais pas vérifié à l'avance les performances de la version standard, et j'ai été surpris de sa bonne maniabilité même à vitesse maximale. Pour la version Gr.3, j'ai trouvé que c'était une voiture amusante à conduire ret à piloter, y compris à la limite, et particulièrement performante avec le choix de pneus tendres qui ont une bonne adhérence.

«La sonorité du V8 bi-turbo est incroyable!»

Q : Qu'est-ce que vous aimez particulièrement dans la Suzuki Vision Gran Turismo ?

(Kosuke) J'aime beaucoup le style des parties avant et arrière vues de côté! Et je trouve que la sonorité de l'échappement de la version Gr.3 est très excitante.

(Yasushi) J'adore les performances offertes par le moteur puissant et la propulsion de la version Gr.3, et l'enthousiasme procuré par les capacités d'accélération de la version standard.



Q : En conclusion ?

(Kosuke) Je pense que nous avons créé une voiture intéressante qui est une sorte de version moderne de la GSX-R/4 qui était très populaire dans les précédentes éditions de Gran Turismo. Nous

SUZUKI FRANCE S.A.S
8, avenue des Frères Lumière
78190 TRAPPES – France

avons pu créer une voiture de course qui serait difficile à piloter dans la vraie vie, alors j'espère que vous aurez l'occasion de l'essayer et de jouer avec.

(Yasukazu) Beaucoup de gens perçoivent très différemment les motos et les automobiles de Suzuki. Cependant, je pense que les deux partagent les mêmes racines de Marque et de développement: passion et enthousiasme des ingénieurs. Vous pouvez le voir de façon éclatante dans l'Hayabusa, la moto de sport la plus ultime de la gamme, et la Swift Sport Hybrid, citadine plaisir par excellence. Pour le projet Suzuki Vision Gran Turismo, nous avons eu l'idée excentrique de combiner et de concentrer le plaisir des deux, ce que seul Suzuki pouvait réaliser. Sans aucun doute, c'est une sorte d'excitation que vous n'obtiendrez d'aucune autre voiture, alors j'espère que de nombreux joueurs pourront ressentir le frisson de la Suzuki Vision Gran Turismo.



** Gr.3 : Une voiture de course avec des modifications majeures telles qu'une carrosserie plus large et un aérodynamisme amélioré. Équivalent à la classe FIA GT3.*

Contacts Presse :

Alain Le Meur
Directeur Adjoint Presse & R.P
01 34 82 14 71
alemeur@suzuki.fr

Yann Bouffaut
Chargé de Communication
01 34 82 14 48
ybouffaut@suzuki.fr

Retrouvez toutes les informations et photos de la gamme Suzuki sur www.presse.suzuki.fr