



28 januari 2015

## **ALPINE VISION GRAN TURISMO: BINNENKORT OP HET SCHERM VAN UW SALON**

- Als vrucht van de verbeelding van de ontwerpers en ingenieurs gelast met de ontwikkeling van de Alpine van de 21e eeuw, maakt Alpine Vision Gran Turismo binnenkort zijn opwachting in het befaamde spel om miljoenen racefans over de hele wereld in vervoering te brengen.
- Nadat spelers de Alpine Vision in Gran Turismo 6 hebben gedownload, kunnen ze plaats nemen aan het stuur van een uiterst exclusief model, dat het DNA van het merk in zijn genen draagt.
- En omdat dromen mogen uitkomen, stelt Alpine zijn visie op schaal 1:1 voor. Deze adembenemende realisatie wordt op 27 januari 2015 onthuld in het kader van het Internationale Automobielfestival.

De onthulling van de Alpine voor de 21e eeuw komt langzaam maar zeker dichterbij. Voor de ongeduldigsten onder ons duurt het wachten lang maar het vuur wordt vakkundig brandend gehouden. In de competitie werd de Alpine A450 reeds twee keer op rij bekroond met de Europese kampioenstitel (2013 en 2014) en een podiumplaats in de LM P2-klasse van de 24 Uren van Le Mans.

De Alpine Vision Gran Turismo, die wordt voorgesteld in de aanloop naar de festiviteiten rond de zestigste verjaardag van het merk, begint een nieuw hoofdstuk in deze renaissance. Toen Polyphony Digital Inc. – bezig met de ontwikkeling van de Playstation® Gran Turismo-games – deze uitdaging in juli 2013 voorstelde, zijn de teams van Alpine met enthousiasme en passie aan het werk gegaan. Bovendien legden ze daarbij dezelfde nauwkeurigheid aan de dag als voor het toekomstige productiemodel.

*"Onze ontwerpers en ingenieurs hebben zich achter dit project geschaard om een wagen te ontwerpen die 100 procent trouw blijft aan het DNA van het merk dat we vertegenwoordigen. Van bij de eerste aanblik zijn de genen van Alpine zichtbaar in de stijl. Ook het rijgedrag aan het stuur – of de joystick PlayStation Dual Shock® – is navenant, met de lichtheid en wendbaarheid die de creaties van Jean Rédélé tot een legende hebben verheven. Alpine Vision Gran Turismo staat op het kruispunt tussen verleden, heden en toekomst en balanceert op de grens tussen competitie- en wegmodel. Hij slaat bovendien een brug tussen de virtuele en reële wereld: de wagen was zo mooi op het scherm dat we ons niet konden inhouden om er een exemplaar van te bouwen op ware grootte. Het Internationaal Automobielfestival, dat volledig in het teken staat van esthetiek, vormde het ideale kader voor de onthulling van het eerste fysieke model sinds de herlancering van Alpine. Bewonder zijn lijn en amuseer u met onze jongste creatie in Gran Turismo®6."*

**Bernard Ollivier, Algemeen Directeur van de Société des Automobiles Alpine**



## DE PASSIE VOOR MOTOREN

Voor we het over het ontwerp van Alpine Vision Gran Turismo hebben, moeten we ongeveer vijftien jaar teruggaan in de tijd. In Japan wordt een student economie aangeworven bij Sony. De gepassioneerde, ambitieuze en visionaire Kazunori Yamauchi kan al snel gedaan krijgen dat er een team wordt samengesteld om het ultieme racesimulatiespel te ontwikkelen. Geruggensteund door de technologische vooruitgang van Sony's PlayStation®-console, verbaast het team van Polyphony Digital Inc. vriend en vijand met de eerste editie van Gran Turismo, die op 11 december 1999 op de markt komt. De eerste episode, waarvan meer dan 11 miljoen exemplaren worden verkocht, brengt een ware revolutie teweeg in de gamewereld.

Ook vijftien jaar later spreekt het succes nog steeds boekdelen. De verkopen van de verschillende episodes uit de Gran Turismo-saga werden in het totaal meer dan 72 miljoen exemplaren aan de man gebracht! Het zesde opus, Gran Turismo®6, dat in december 2013 uitkwam voor PlayStation®3, blijft een referentie, met alsmaar 39 mythische circuits en 1200 beschikbare modellen. Dat succes steunt voor een groot deel op de partnerschappen die met de meest prestigieuze constructeurs werden opgebouwd. De speciaal ontworpen wagens, die speciaal voor de vijftiende verjaardag van het spel werden samengebracht onder de banner 'Vision Gran Turismo', zijn stuk voor stuk pareltjes voor liefhebbers van auto's en videogames.

"Wilt u voor ons uw versie van Gran Turismo ontwerpen?" Die eenvoudige vraag wist heel wat enthousiasme op te wekken bij de teams van Alpine, die nochtans druk in de weer waren met de herrijzenis van het merk en het eerste seriemodel, dat in 2016 aan het publiek zal worden voorgesteld. Het volledig nieuwe ontwerp werd aangegrepen als een opportuniteit, een gelegenheid om nieuwe creatieve pistes te verkennen, los van de industriële beperkingen.

In juli 2013 kwam het team van de Polyphony Digital Inc.-studio kennismaken met dat van Alpine. Twee teams van een vijftiental personen deelden hun respectievelijke visies op de passie voor auto's. 'Kaz', die al langer gefascineerd is door Alpine, stak zijn enthousiasme niet onder stoelen of banken en kon niet wachten om het Franse merk op te nemen in zijn virtuele showroom. Het moet gezegd: de gamedesigner hijst zich maar wat graag in een helm en overall om circuits te veroveren. Alpine werd dus beschouwd als een echte referentie.

Al heel snel raakten de teams het eens over het concept van een wagen die lichtheid met wendbaarheid verenigt. Het zou een 'barchetta'-type worden, net zoals het A450-competitiemodel.

Na een interne wedstrijd onder een vijftiental designers werd uiteindelijk het ontwerp van Victor Sfiarof gekozen: *"Het gaat om een echte sportwagen, die een ode brengt aan het rijplezier en de automobiele passie. De knipogen naar het verleden, het heden en de toekomst zijn legio. Door de keuze voor een barchetta-configuratie sluit de wagen rechtstreeks aan bij de Alpine A450 die is ingeschreven voor de 24 Uren van Le Mans. Vooraan inspireert hij zich dan weer op de A110. De verticale achternvleugels verwijzen naar de A210 en A220 en geven de wagen een bijzonder elegante lijn. Als liefhebber van luchtvaarttechniek heb ik me voor bepaalde eigenschappen op dat universum gebaseerd. Zo geven de airbrakes de achterkant een bijzonder hoogtechnologische look."*

**Renault België Luxemburg – Directie Communicatie**

W.A. Mozartlaan 20, 1620 Drogenbos

Tel.: + 32 (0)2 334 78 51 – Fax: + 32 (0)2 334 76 18

Website: [www.renault.be](http://www.renault.be) en [www.media.renault.be](http://www.media.renault.be)



Beetje bij beetje werden de schetsen verfijnd om ze om te vormen tot een fysiek model. Intussen bogen de onderstelgenieurs zich over de technische eigenschappen van de wagen. Nadat ze tientallen huidige Gran Turismo-modellen hadden geëvalueerd en vergeleken, bepaalden ze een afstelling die – geheel in de lijn van Alpines erfgoed – in het teken stond van rijplezier.

Naarmate de samenwerking vorderde, integreerden de teams van Polyphony Digital Inc. gegevens van de constructeur in hun eigen informaticasystemen. Iets meer dan een jaar na de lancering van het project lag de configuratie van Alpine Vision Gran Turismo vast.

Er restte het team nog een laatste uitdaging: waarom bouwen we geen fysiek exemplaar van deze ongelooflijke creatie? Eens voltooid, bracht het werk van de maquettebouwers nieuwe sensaties teweeg. De atypische en gespierde lijnen van Alpine Vision Gran Turismo spreken alle generaties aan.

"Als kind keek ik met veel bewondering naar concept-cars. Ze waren stuk voor stuk beloften voor een schitterende toekomst. Zo zie ik ze nog steeds. Vandaag de dag maakt de technologie gebruikt door de constructeurs het mogelijk om nog verder te gaan dan mijn verbeelding. Ik hoop dan ook dat die studies zullen helpen om ons leven te veranderen en ik ben erg trots dat Alpine is opgenomen in het project Vision Gran Turismo. Ik heb altijd al een passie gekoesterd voor dit merk en heb onze samenwerking erg gewaardeerd. De toenadering tussen onze teams werd vereenvoudigd door onze gemeenschappelijke passie. De Alpine die we aan de Gran Turismo-spelers voorstellen, is de vrucht van een fantastisch gezamenlijk elan."

**Kazunori Yamauchi,**

**President van Polyphony Digital Inc.**

**Senior Vice President, Sony Computer Entertainment Inc.**

## EEN SPECTACULAIR ZICHT NAAR ACHTEREN

Hoewel het lastenboek voor de ontwerpers beknopt was, bevatte het toch een afwijking ten opzichte van klassieke creaties. De nadruk van het concept moest op de achterkant en de cockpit liggen om de eenvoudige reden dat die zichten het meest geprezen worden in racegames.

Toch begint het avontuur bij de voorkant, die onmiddellijk naar de A110 verwijst. De duikende, V-vormige motorkap werd getooid met een centrale nerf, die over de symmetrieas van de wagen loopt. Een andere knipoog naar de jaren zestig zijn de 'X'-vormige led-lampen, die verwijzen naar de zwarte Chatterton-kruisen die de bijkomende koplampen van de rally-Berlinettes bedekten. Die verwijzingen naar het verleden werden harmonieus geïntegreerd in een erg eigentijdse stroomlijn: een splitter geleidt de luchtstroom aan elke kant van het interieur en gunt omstaanders een blik op de driehoeken van de ophanging. De motorkap is opengewerkt om de oranje, horizontaal boven het chassis geplaatste veer- en schokdempercombinaties te laten zien.

**Renault België Luxemburg – Directie Communicatie**

W.A. Mozartlaan 20, 1620 Drogenbos

Tel.: + 32 (0)2 334 78 51 – Fax: + 32 (0)2 334 76 18

Website: [www.renault.be](http://www.renault.be) en [www.media.renault.be](http://www.media.renault.be)



## PERSBERICHT

Het profiel oogt adembenemend. Grote luchtinlaten kanaliseren de luchtstroom, die achter de voorwielen uitkomt. Ze onderstrepen de smalle vorm van de cockpit. De lange zijvleugels achteraan verwijzen dan weer naar de A210 en A220, die hun sporen verdienden in de 24 Uren van Le Mans (zege in de energie-index in 1966).

De wielen illustreren op hun eentje een uitgekende mix van verleden en heden. Het design van de velgen, geïnspireerd op die van de A110, is voldoende opengewerkt om een blik te gunnen op de indrukwekkende remzadels, die naargelang de versie oranje of blauw gelakt zijn.

Alpine Vision Gran Turismo dankt zijn aantrekkingskracht ook aan de open cockpit. De piloot zit aan de rechterkant, een typische architectuur voor sportprototypes aangezien de meeste circuits (en Le Mans in het bijzonder) in wijzerzin draaien.

De veiligheidsbeugel werd op elegante wijze geïntegreerd, net als de luchtinlaat van de motor op de linkerkant. Om plaats te nemen in de cockpit wordt de toegang vergemakkelijkt door een vleugel deur. Wanneer deze wordt geopend, onthult ze het designwerk dat aan de cockpit werd besteed. De lederen zetel erft de befaamde kruisvormige stiknaden van Alpine, gemoderniseerd met een blauwe draad. Het stuur, dat net als bij de Endurance-prototypes bijna vierkant is, werd op een digitaal dashboard gemonteerd. De achteruitkijkspiegels, die onontbeerlijk zijn in onstuimige races, werden vervangen door hoge resolutiecamera's.

Zoals eerder al gezegd, is het achteraanzicht van de wagens de grote designtroef van Alpine Vision Gran Turismo. De vlakke bodem loopt uit in de gebroken boogvorm terwijl een vleugel onderaan de wielkasten met de achterkant van de cockpit verbindt. Net als vooraan zet het koetswerk de dubbele driehoeken van de ophanging in de kijker. De elegant geïntegreerde tweede vleugel maakt het mogelijk om de neerwaartse druk nog wat te verhogen.

De meest opvallende eigenschappen van Alpine Vision Gran Turismo komen tot uiting bij het remmen. De in het profiel van de staart geïntegreerde aerobrakes, die worden bediend door middel van hydraulische vizels ontplooiën zich bliksemsnel en onthullen dan ook de remlichten.

In Gran Turismo kunnen de spelers kiezen tussen drie verschillende kleurschema's:

- wit en blauw, tegelijk sober en elegant, zijn de kleuren van het exemplaar op ware grootte.
- oranje en blauw, geïnspireerd op die van de Alpine A450 die twee keer op rij tot Europees kampioen bij de uithoudingsraces werd gekroond
- mat zwart, in zuivere gamerstijl.

*"Het design moest bijdragen tot het gevoel van lichtheid en moest de piloot het gevoel geven een te zijn met zijn machine. Alpine Vision Gran Turismo verenigt Alpine-DNA uit alle tijdperken: wendbaarheid, elegantie, efficiëntie en vernuft staan centraal. We hebben de oefening zo ver doorgedreven dat hij ook enkele details onthult die rechtstreeks geïnspireerd zijn op de toekomstige Alpine, die in 2016 het daglicht zal zien. Maar meer kan ik daarover nog niet zeggen."*

**Antony Villain, Directeur design bij Alpine**

**Renault België Luxemburg – Directie Communicatie**

W.A. Mozartlaan 20, 1620 Drogenbos

Tel.: + 32 (0)2 334 78 51 – Fax: + 32 (0)2 334 76 18

Website: [www.renault.be](http://www.renault.be) en [www.media.renault.be](http://www.media.renault.be)



## EEN SPEELSE WAGEN VOOR ALLE SPELERS!

Alpine Vision Gran Turismo mag dan al een virtuele auto zijn, toch moest hij een weggedrag aan de dag leggen dat zijn glorieuze voorgangers eer aandeed. Terry Baillon, ingenieur simulatie en afstelling voor het onderstel van het toekomstige seriemodel, beschrijft het ontwikkelingsproces.

### Hoe zag uw werk voor dit project eruit?

"We hebben van bij het begin van het project de doelstellingen bepaald voor de prestaties en het weggedrag van deze Alpine Vision Gran Turismo. Die eigenschappen hebben we vervolgens vertaald in technische specificaties. Het uiteindelijke rijgedrag in het spel moest immers zo dicht mogelijk aanleunen bij wat we in het begin voor ogen hadden, net zoals we dat voor een reële wagen zouden doen."

### Welke dynamische eigenschappen hebt u Alpine Vision Gran Turismo gegeven?

"Deze virtuele concept-car slaat de brug tussen het competitie-model A450 en de Berlinette van de 21e eeuw. Deze wagen moest de genen van Alpine dan ook in zich dragen. In termen van prestaties situeert hij zich tussen de LM P2 en onze toekomstige sportwagens. Hij kijkt dan ook al vooruit op bepaalde rijeigenschappen van het toekomstige seriemodel en combineert ze met de kenmerken die eigen zijn aan de prototypes ingeschreven voor Le Mans."

### Hoe zou u het rijgedrag in een woord samenvatten?

"De uitdrukking die me te binnen schiet, is voelbare lichtheid. De wagen is licht, dat was het startpunt voor zijn ontwerp. Maar meer nog dan de cijfers hebben we gewerkt aan de sensaties die hij kan leveren. Wanneer men met Alpine Vision Gran Turismo rijdt, voel je het wendbare, levendige en speelse karakter. Op en top Alpine!"

### Wat is het recept om een realistisch rijgedrag en prestatieniveau te vertalen naar een 'virtueel' voorwerp in een videogame?

"We hebben Alpine Vision Gran Turismo op dezelfde manier ontwikkeld als een seriewagen. Van bij het begin van de ontwikkeling hebben we hem gemodelleerd met onze eigen software. Eens de wagen klaar was, hebben we al onze gegevens naar Polyphony Digital gestuurd. Zij moeten het rijgedrag bepalen dat de wagen moet krijgen en de sensaties die hij zijn piloot moet bezorgen. Vervolgens integreren de teams van het spel de eigenschappen van onze Alpine in Gran Turismo en kunnen de testsessies beginnen. Net zoals we voor onze seriemodellen talloze testkilometers afleggen aan het stuur van zogeheten 'mules', hebben we voor deze wagen heel wat kilometers afgelegd (zij het dan voor een scherm) om het rijgedrag te ervaren en bij te sturen. In deze fase werden de laatste afstellingen bepaald alvorens de definitieve gegevens werden afgeleverd."

### Wat onthoudt u van dit project?

"Deze manier van werken heeft heel wat voordelen. Volgens mij gaat deze samenwerking nog een mooie toekomst tegemoet. Als we samenvoegen wat we kunnen bereiken op Gran Turismo en met de fysieke wagen, worden ook andere ontwikkelingen mogelijk. Onze doelstelling bestond erin om een wagen te krijgen die rijdt zoals wij hem gedefinieerd hebben. Als alles perfect gemodelleerd is, kunnen we zelfs blijven werken aan de wagen en hem vergelijken met andere modellen om te weten waar we ons situeren!"

**Renault België Luxemburg – Directie Communicatie**

W.A. Mozartlaan 20, 1620 Drogenbos

Tel.: + 32 (0)2 334 78 51 – Fax: + 32 (0)2 334 76 18

Website: [www.renault.be](http://www.renault.be) en [www.media.renault.be](http://www.media.renault.be)



### **Welk type van gamer bent u eigenlijk?**

"Ik heb uren voor het scherm gezeten. Voor mij is Gran Turismo de beste, meest bekende en meest erkende simulatie. Ik vind het alleen jammer dat ik niet meer tijd heb om te spelen."

## **WANNEER VISIE WERKELIJKHEID WORDT**

"Hij was zo mooi dat we hem in het echt wilden zien." Die zin, uitgesproken achter de schermen, werd letterlijk genomen door Alpine. Eens het werk van de designers gemodelleerd was, kwam Alpine Vision Gran Turismo ook buiten het scherm tot leven.

Er werd een dubbel koetswerk in composietmateriaal gebouwd om vorm te geven aan deze concept-car, die niet langer een louter virtueel gegeven was. Aangezien het koetswerk heel wat mechanische onderdelen (zoals de ophanging) zichtbaar houdt, was er ook heel wat werk nodig om deze elementen te integreren. In dezelfde optiek vergde de cockpit een bijzondere zorg en moesten zadelmakers aangesproken worden om de kuipzetel met stiknaden te maken.

Op ware grootte maakt Alpine Vision Gran Turismo in de eerste plaats indruk met zijn ongewone proporties. Eens men achter het stuur zit, geniet men een perfecte zichtbaarheid aangezien geen enkel onderdeel het gezichtsveld blokkeert.

Alpine Vision Gran Turismo wordt voor het eerst voorgesteld op het Internationale Automobielfestival. Reeds dertig jaar kent deze bijeenkomst van estheten zijn 'Grote Prijzen' toe, zoals die voor de 'Mooiste Auto van het Jaar'. Nadat de wagen op dinsdag 27 januari wordt onthuld tijdens de gala-avond in het 'Hôtel des Invalides', wordt hij in het kader van het festival tentoongesteld tot 1 februari.

Vervolgens zal Alpine Vision Gran Turismo ook te bewonderen zijn op het salon Rétromobile (4-8 februari 2015). Dit niet te missen evenement aan de Porte de Versailles (Parijs) geeft het startschot voor de viering van de zestigste verjaardag van Alpine.

## **HOE KAN MEN ALPINE VISION GRAN TURISMO AANKOPEN?**

Alpine Vision Gran Turismo wordt in maart 2013 gratis downloadbaar met het spel Gran Turismo®6 op PlayStation®3. Om de wagen te ontdekken, kiest u 'Vision GT' op het scherm 'Mijn huis'. Vervolgens kunt u Alpine Vision Gran Turismo bestellen. Hij komt dan in uw showroom terecht.

Kies de koetswerkkleur, bekijk hem in full screen en geef de gedetailleerde beschrijving weer. Video's en schetsen zijn eveneens beschikbaar. En dan is het tijd voor uw eerste race.

**Renault België Luxemburg – Directie Communicatie**

W.A. Mozartlaan 20, 1620 Drogenbos

Tel.: + 32 (0)2 334 78 51 – Fax: + 32 (0)2 334 76 18

Website: [www.renault.be](http://www.renault.be) en [www.media.renault.be](http://www.media.renault.be)



## TECHNISCHE FICHE

### CHASSIS

Type: zelfdragend, koolstof

Ophanging: dubbele, boven elkaar geplaatste driehoeken, stangen, combinatie veren/regelbare schokdempers

### MOTOR

Positie: centraal achteraan

Type: V8

Cilinderinhoud: 4 494 cm<sup>3</sup>

Maximumvermogen: 450 pk bij 6 500 t/min

Maximumkoppel: 580 Nm bij 2 000 t/min

Maximumtoerental: 7 500 t/min

Topsnelheid: 320 km/u

### TRANSMISSIE

Transmissie: sequentieel, zeven verhoudingen

Aandrijving: achterwielen

### REMMEN

Vooraan: geventileerde schijven 380 x 32 mm, remzadels met zes zuigers

Achteraan: geventileerde schijven 355 x 32 mm, remzadels met vier zuigers

### GEWICHT EN VOLUMES

Gewicht: 900 kg

Verdeling van het gewicht: 47% / 53%

Brandstoftank: 75 liter