

Dreamcast™



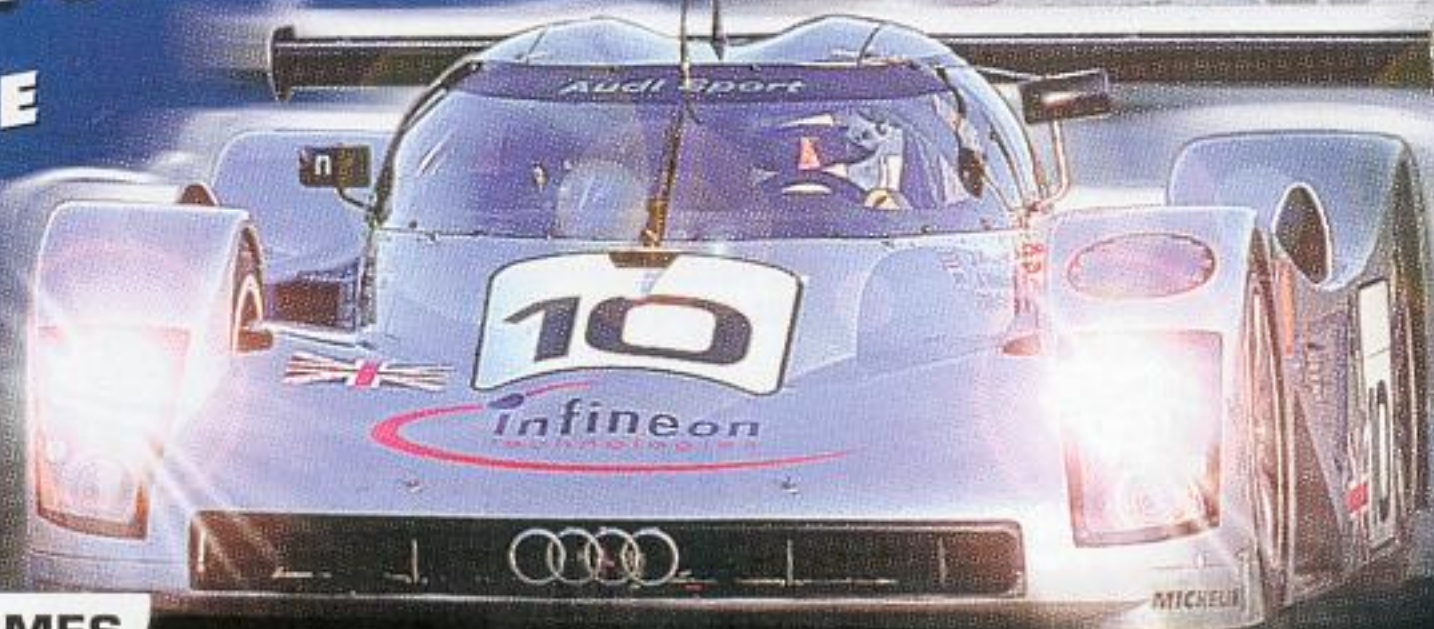
Dreamcast

24

HEURES DU MANS®

Entrez dans la légende

NOTICE



INFOGRAMES

Sommaire

- Démarrer P. 4
- Contrôles de base P. 5
- Menu principal P. 6
- Options P. 7
- Les voitures et les circuits P. 8
- Modes de jeux P. 10
- Options avant courses P. 15
- La course P. 16
- Les pits stops (arrêts au stand) P. 17
- Sauvegarder P. 18
- Un problème ? P. 19
- Crédits P. 20

“Les 24 Heures du Mans” vous plonge au cœur de la Légende du sport automobile mondial.

Découvrez à bord d'une quarantaine de voitures disponibles, les nombreux circuits parmi les plus célèbres de la planète, dont le mythique circuit des 24 Heures du Mans. Si les courses d'endurance sont les plus éprouvantes pour les hommes et les machines, elles sont aussi les plus spectaculaires.

Rebondissements, suspenses, espoirs brisés et gloire sont chaque année au rendez-vous aux 24 Heures du Mans. Dans ce jeu, un grand nombre de modes et d'options vous est proposé.

Nous vous recommandons de bien lire cette notice. Si toutefois vous désirez vous lancer immédiatement dans la découverte du jeu, sachez qu'une aide contextuelle est visible en bas de l'écran chaque fois qu'un menu est sélectionné. Certaines voitures et certains circuits ne vous seront pas accessibles dès le début du jeu.

Pour les débloquer, vous devez impérativement progresser dans le jeu (en mode 1 joueur).

Pour cela, venez concourir, n'hésitez pas... entrez dans la Légende.



Démarrer

Installation

Les 24 heures du Mans est un jeu pour 1, 2, 3 ou 4 joueurs.

Avant de mettre la Dreamcast en route, branchez la ou les manettes ou autres périphériques aux ports de commande de la Dreamcast.

Insérez votre GD-ROM dans la console, allumez votre console et entrez dans la Légende des **24 heures du Mans**

Le jeu des 24 Heures du Mans est compatible avec tous les périphériques suivants:

- > manettes
- > volant
- > Visual Memory (VM)
- > Vibration Pack

Pour installer et utiliser ces accessoires, veuillez vous référer à leurs manuels d'utilisation. Le fonctionnement de tout contrôleur incompatible n'est pas garanti.

Pour sauvegarder vos parties, vous devez être équipé d'un VM. Assurez-vous que vous avez suffisamment de blocs mémoire libres pour réaliser vos sauvegardes.

Pour jouer, vérifiez qu'au moins une manette est bien connectée au port de commande A. Pour sélectionner le nombre de joueurs (jusqu'à 4), il vous suffit de brancher des manettes sur les ports de contrôles A, B, C et D. Il ne pourra y avoir plus de joueurs que de manettes connectées.

Contrôles de base

Configuration par défaut :

Navigation dans les menus:

- Bouton "A" ou "X" Valider
- Bouton "B" ou "Y" Retour au menu précédent
- Croix multidirectionnelle Navigation dans les menus

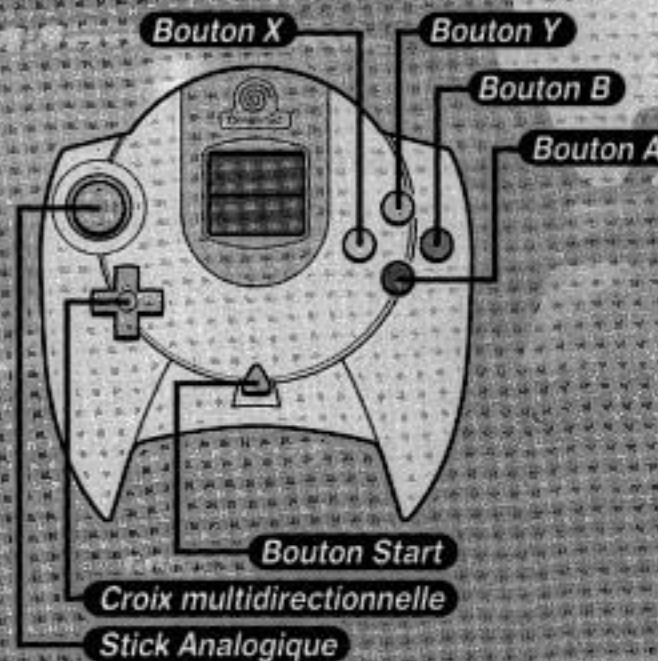
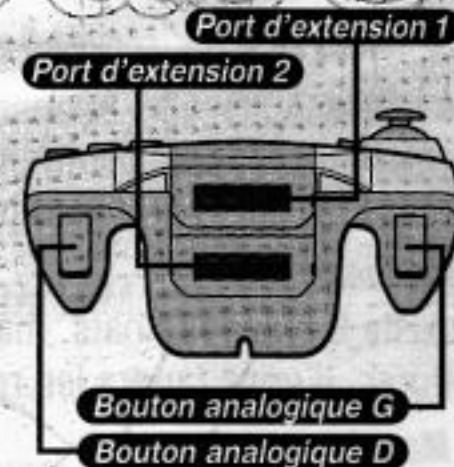
En Course :

Mode "automatique" :

- Bouton "A" ou Bouton analogique D Accélérer
- Bouton "B" ou Bouton analogique G Freiner/Reculer
- Bouton "Start" Mettre le jeu en pause
- Croix multidirectionnelle (ou Stick analogique) Conduire
- Bouton "Y" Changer la vue de la caméra
- Bouton "X" Vue rétroviseur

Mode "manuel" :

- Bouton analogique D Accélérer
- Bouton analogique G Freiner
- Bouton "Start" Pause
- Croix multidirectionnelle (ou Stick analogique) Conduire
- Bouton "A" Passer une vitesse
- Bouton "B" Rétrograder
- Bouton "Y" Changer la vue de la caméra
- Bouton "X" Vue rétroviseur



Menu principal

Pour vous **déplacer dans les menus**, utilisez la croix multidirectionnelle (haut et bas). Le bouton A vous permettra de valider vos choix. Le bouton B vous servira à revenir en arrière. La navigation dans les menus s'effectue comme indiqué en bas de l'écran.

"Les 24 heures du Mans" compte 5 modes de jeu.

> Quick Race

Ce mode permet de s'entraîner en effectuant une course simple. En gagnant des courses dans ce mode, vous débloquent de nouveaux circuits.

> Championnat

Il existe 8 championnats, mais pour pouvoir y participer et pour débloquent de nouvelles voitures, il vous faudra les remporter chacun à leur tour.

> Le Mans

Il s'agit certainement du mode qui se rapproche le plus de la véritable course mythique des 24 heures du Mans. Pour remporter cette course, il vous faudra effectuer plus de tours en 24 heures que les autres concurrents. Si vous gagnez la course d'une durée spécifique, vous débloquent une nouvelle voiture.

> Contre la montre

Le meilleur terrain pour battre des records! Il y a un temps à battre pour débloquent de nouvelles voitures.

> Multijoueur

A 2, 3 ou 4, vous vous affronterez sur l'ensemble des circuits et voitures débloquent dans les précédents modes de jeu.

Pour plus d'infos sur les modes de jeu, veuillez vous référer au chapitre "Les modes de jeu".

> Options

Le menu options sert à ajuster les paramètres du jeu, ainsi qu'à changer la configuration de la manette.

Options

Accessibles depuis le menu principal, les options vous permettent de paramétrer le jeu des 24 heures du Mans à votre guise.

Les options proposées sont les suivantes :

- > **Options Jeu :** Ce menu vous permet de changer les options générales du jeu.
Affichage de la vitesse : en km/h ou en mp/h. **Vibration de la manette :** On, Off. **Caméra initiale :** Caméra "à même le sol", caméra embarquée, caméra arrière ou au dessus de la voiture.
- > **Options Course :** Ce menu vous permet de choisir entre toutes les différentes options des différents modes de jeu (Quick Race, Le Mans, Multijoueur, Contre la Montre ...).
- > **Options Manette :** Ce menu vous permet de changer la configuration des touches.
- > **Audio :** Vous permet de changer les différentes options sonores.
Volume Musique : Curseur. **Volume Effets sonores :** Curseur. **Menu Volume Musique :** Curseur. **Son :** Stéréo, Mono. **Radio Station :** K-Rock, C-Breeze.
- > **Langues :** Cette option vous permet de choisir la langue pour les textes.
Les langues : Anglais, Français, Allemand, Espagnol, Italien.
- > **Progression :** Ce menu vous permet de voir votre progression dans les modes de jeu Quick Race, Championnat, Le Mans et Contre la Montre. Au fil de vos performances, les zones inaccessibles seront débloquent, vous révélant de nouveaux circuits ou voitures, qui seront désormais disponibles.
- > **Records :** Sur cet écran s'affichent les meilleurs temps que vous avez réalisés sur les différents circuits du jeu des 24 Heures du Mans.



Les voitures et les circuits

Les voitures

Le jeu des 24 Heures du Mans comporte, sans compter les "bonus car", plus de 40 voitures. Toutes ces voitures sont divisées en 3 catégories:

- > **LMGTS (Le Mans Grand Touring Sport)** : Dans cette catégorie vous pouvez conduire des voitures comme les Viper et les Corvette.
- > **LMP (Le Mans Prototype)** : Dans cette catégorie vous pouvez conduire des prototypes ouverts comme BMW, V12, LMR et Audi R8R.
- > **LM GTP (Le Mans Grand Touring Prototype)** : Dans cette catégorie vous pouvez choisir entre les prototypes fermés comme Toyota GT1 et Mercedes CLK.

Attention, toutes les voitures ne sont pas disponibles au départ du jeu. En effet, il vous faudra participer à de nombreuses courses en mode Championnat avant de pouvoir véritablement conduire les voitures les plus mythiques du Mans que sont les prototypes.

Les circuits

Le jeu des 24 heures du Mans compte 10 circuits : Le Mans, Bugatti, Brno, Donington National, Donington Grand Prix, Catalunya National, Catalunya Grand Prix, Suzuka East, Suzuka West, et Suzuka Grand Prix.

Le Mans

Le circuit le plus long et le plus difficile du jeu.

Pays : France

Longueur : 13,605 km



Bugatti

Bugatti est un circuit concentré dans le circuit du Mans.

Pays : France

Longueur : 4,435 km

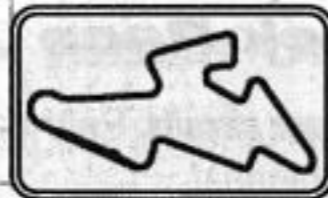


Les voitures et les circuits

Brno

Pays : République Tchèque

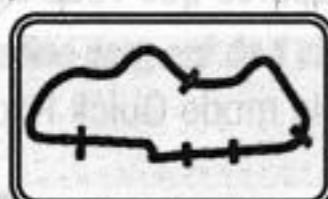
Longueur : 5,403 km



Donington National

Pays : Royaume-Uni

Longueur : 3,100 km

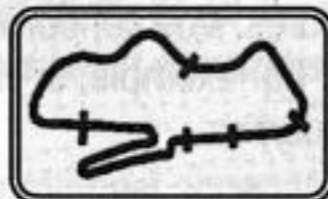


Donington Grand Prix

La "version longue" du circuit de Donington, avec 2 épingles à cheveux supplémentaires.

Pays : Royaume-Uni

Longueur : 4,023 km



Catalunya National

Le berceau du Grand Prix d'Espagne.

Pays : Espagne

Longueur : 3,060 km



Catalunya Grand Prix

Pays : Espagne

Longueur : 4,700 km



Suzuka East

Pays : Japon

Longueur : 2,400 km



Suzuka West

Suzuka est le circuit le plus célèbre du Japon et le lieu du Grand Prix National.

Pays : Japon

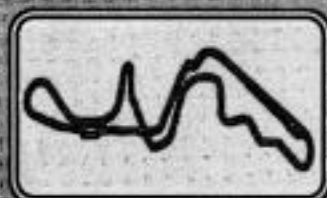
Longueur : 3,200 km



Suzuka Grand Prix

Pays : Japon

Longueur : 5,800 km



Les modes de jeu

Mode Quick Race

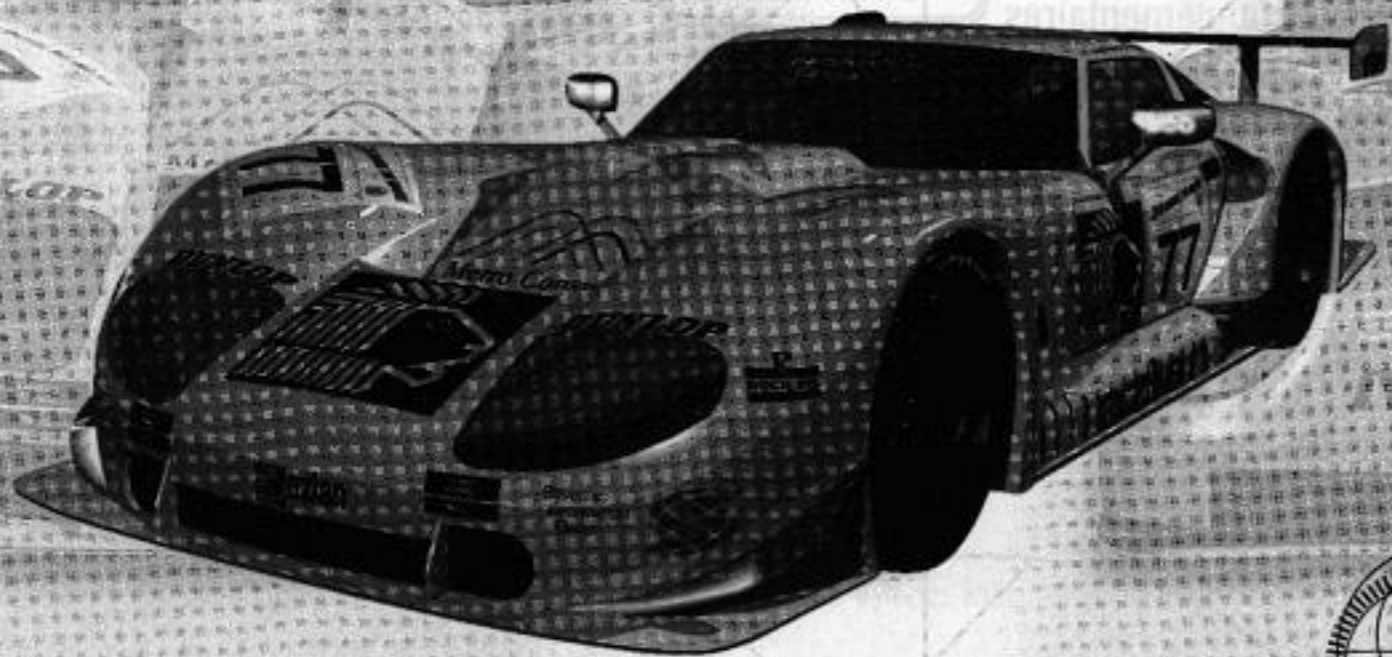
Le mode Quick Race permet de **débloquer de nouveaux circuits**. Pour gagner de nouvelles voitures, il vous faudra participer au mode championnat.

Dans ce mode, vous pouvez utiliser toutes les voitures que vous avez débloquées dans les mode "Championnat" et "Contre la montre".

4 circuits sont disponibles immédiatement dans le mode Quick Race:

- > **Le Mans**
- > **Suzuka East**
- > **Donington National**
- > **Catalunya National**

A chaque course, vous affronterez 20 autres voitures. Vos concurrents seront toujours de la même catégorie que celle que vous avez choisie. Par exemple, si vous choisissez un prototype, les autres voitures en piste seront des prototypes.



Les modes de jeu

Mode Championnat

Le mode Championnat revêt une importance capitale pour l'ensemble du jeu. Non seulement vous pourrez débloquer la plupart des voitures dans le jeu, mais vous apprendrez aussi tout l'art des courses d'endurance.

Le mode Championnat est lui-même composé de 8 championnats.

- > **Rookie GT**
- > **Pro GT**
- > **Endurance GT**
- > **Open Prototype**
- > **Closed Prototype**
- > **Endurance Proto**
- > **Super Endurance**
- > **Expert Challenge**

Attention, **seul le championnat Rookie GT est disponible** au commencement du jeu.

Les autres championnats ne vous seront accessibles qu'après une victoire dans le précédent championnat.

> **Rookie GT**

C'est au début le seul championnat accessible.

Pour concourir, vous devez d'abord choisir votre voiture parmi celles proposées.

Vous allez courir sur 3 circuits (Suzuka East, Donington National, Catalunya National). C'est un championnat qui va vous permettre de vous familiariser avec le jeu puisqu'il est le plus facile et qu'il n'y a que 11 concurrents en course.

Le but sera pour vous d'être le premier au classement général au terme des 3 courses.

> **Pro GT**

Bien joué, vous avez gagné le championnat Rookie! Bienvenue dans le championnat Pro GT.

Vous avez maintenant le choix entre de nouvelles voitures pour parcourir les 3 circuits que compte le championnat (Suzuka West, Bugatti et Brno).

Les modes de jeu

> Endurance GT

Le GT Enduro est le premier championnat d'endurance. Même s'il n'y a que 2 courses auxquelles vous devrez assister (Donington National et Catalunya National), chacune se déroule sur 10 tours et au moins un arrêt aux stands s'impose.

> Open Prototype

Dans ce championnat vous avez accès à 3 circuits (Brno, Catalunya Grand Prix et Suzuka Grand Prix). Toutes les voitures disponibles appartenant à la catégorie sont des prototypes.

> Closed Prototype

Ce championnat se déroule sur 3 longs circuits (Bugatti, Donington Grand Prix et Brno). Chaque course comprend 10 concurrents qui sont tous d'un très bon niveau et qu'il faudra affronter pendant 10 tours. En début de championnat, vous aurez le choix entre tous les prototypes fermés (LMGTP) que vous aurez débloqués.

> Endurance Proto

Le Prototype Enduro se déroule sur 3 circuits (Catalunya Grand Prix, Brno et Suzuka Grand Prix). Tous vos prototypes (qu'ils soient ouverts ou fermés) sont admis. Cependant, après 15 tours, ne resteront que les joueurs les plus doués.

> Super Endurance

Il s'agit du championnat le plus complet du jeu. En effet, vous devrez vous confronter à tous les types de voitures simultanément en prêtant particulièrement attention aux différences sensibles de vitesse de vos adversaires.

Ce championnat se déroule sur 5 circuits (Suzuka Grand Prix, Brno, Bugatti, Catalunya Grand Prix et Donington Grand Prix).

Les modes de jeu

> Expert Challenge

Ce dernier championnat mettra à rude épreuve toutes les capacités et techniques que vous aurez acquises lors des championnats précédents. Ce mode prendra en compte l'usure des pneus, les ravitaillements. Il comportera des courses longues et des terrains variés.

Ce championnat d'endurance se déroule sur 3 circuits (Catalunya Grand Prix, Bugatti et Donington Grand Prix).

Mode Le Mans

Le but de ce mode est de véritablement vous faire entrer dans la légende du Mans.

Sur le véritable circuit du Mans vous affronterez toutes les catégories de voitures en même temps, **soit plus de 20 voitures sur la piste!**

Contrairement aux autres courses la course du Mans se joue sur le nombre de tours effectués et non sur le meilleur temps. Le vainqueur est celui qui aura fait le plus de tour après que le temps de course se soit écoulé.

Attention, la course mythique des 24 heures du Mans débute par un départ lancé à l'inverse de toutes les autres courses que vous effectuerez dans les autres modes.

Ce mode est une véritable simulation de la course des 24 heures du Mans et donc il vous faudra gérer au mieux les changements de luminosité avec les passages du jour à la nuit. Pour aborder ce mode dans les meilleures conditions possibles, vous devrez débloquer les meilleures voitures en Championnat et dans le mode Contre la montre.



Les modes de jeu

Mode contre la montre

C'est le mode d'entraînement par excellence.

Il s'agit ici de tester une nouvelle voiture ou une nouvelle piste sans être gêné par les autres concurrents et en effectuant le nombre de tours de circuit que l'on aura choisi au préalable.

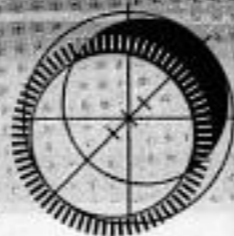
Toutes les pistes que vous aurez débloquées dans le mode Quick Race seront disponibles dans ce mode.

Vous pouvez également, pour parfaire votre entraînement, vous servir du "ghost" c'est à dire une voiture fantôme qui reflète le meilleur tour que vous aurez au préalable effectué.

Sur chacun des circuits de ce mode vous aurez un temps à battre, si vous y parvenez, vous serez récompensé !

Le mode multijoueur

Ce mode vous permet de jouer à plusieurs sur un écran partagé. Ce mode vous permet de jouer à 2, 3 ou 4 joueurs.



Options avant courses

> Ecran de sélection des voitures

Sur cet écran, vous pouvez choisir votre voiture et le type de transmission. Utilisez les directions gauche et droite pour faire défiler les voitures et les directions haut et bas pour régler la transmission.

> Difficulté

Il existe trois niveaux de difficultés : Amateur, Intermédiaire et Expert.

Configuration	Mode Amateur	Mode Intermédiaire	Mode Expert
Freinage automatique	On	Off	Off
Conduite assistée	On	On	Off
Niveau pilote IA	Amateur	Intermédiaire	Expert

> Sélection du circuit

L'écran "Choisir circuit" vous permet de sélectionner des circuits. **Utilisez les directions gauche et droite pour faire défiler les circuits.**

> Garage

Dans tous les modes sauf Quick Race, vous avez accès au Garage. Le joueur peut modifier certains paramètres de la voiture, ou accepter ceux par défaut. Pour toute modification, sélectionnez l'option désirée, faites défiler les choix avec les directions Haut, Bas, Gauche et Droite et validez en utilisant le bouton "A". **Le joueur peut apporter sa touche personnelle sur :**

- **Appui aérodynamique :** plus l'aileron est bas, plus votre bolide pourra atteindre une vitesse importante (mais moins il sera maniable) ; plus vous l'élevez, plus votre voiture aura de l'adhérence, au détriment de la vitesse.
- **Pneumatiques :** vous avez le choix entre pneus slicks tendres, slicks durs, intermédiaires ou pneus de pluie. Les pneus durs sont plus résistants, mais ils sont moins rapides dans les virages que les pneus tendres. Les pneus tendres offrent plus de grip mais s'usent plus rapidement. Les pneus intermédiaires sont plus lents que les slicks, mais offrent de meilleures performances sous la pluie. Les pneus pluie sont les pneus les plus adaptés pour la pluie, mais en revanche ils sont beaucoup plus lents sur piste sèche.
- **Quantité d'essence :** choisissez la quantité d'essence embarquée.

La course

> Les indicateurs

Lorsque vous êtes en pleine course, plusieurs informations sont affichées sur votre écran :

- Le nombre de tours effectués
- Votre temps au tour (ainsi que les temps intermédiaires)
- Votre position
- Le meilleur temps au tour
- L'heure actuelle de la course (seulement dans le Mode "Le Mans")
- Affichage de l'usure des pneus (seulement si l'option est activée), gradué de vert à rouge
- Jauge d'essence
- Compte-tours
- Votre vitesse
- Votre rapport de vitesse
- Un plan du circuit (avec votre position et celle des concurrents).

> Menu Pause

Dans tous les modes de jeu, vous aurez la possibilité d'appuyer sur le **bouton Start** de votre manette. Cela vous donne accès à un certain nombre d'options en fonction du mode de jeu dans lequel vous évoluez.

Vous pourrez : Reprendre la course, Recommencer, Quitter la session.

> Caméras

En course, vous pouvez aussi choisir votre vue en appuyant sur le **Bouton Y**. Ces vues sont au nombre de 4 : Devant, Caméra Embarquée, Caméra Arrière et Caméra éloignée.

> Les Ralentis

A la fin de chaque course le ralenti se met en marche. Plusieurs vues sont disponibles (caméras habituelles, caméra style "retransmission TV", caméra "à même la route"...).

Vous pouvez appuyer sur le **bouton "Y"** pour passer d'une caméra à l'autre.

Vous pouvez utiliser le **bouton Start** pour arrêter le ralenti.



Les arrêts au stand

Le Mans étant une course d'endurance, il vous faudra dans la plupart des modes de jeu vous arrêter au stand afin de prendre de l'essence et de changer les pneus. Si vous aspirez à la victoire, les arrêts au stand doivent être envisagés avec le plus grand sérieux, en faisant preuve d'une grande stratégie. Les moindres secondes comptent ...

Quand vous entrez dans les stands, un menu s'affichera :

Menu au Stand	
Pneus	Durs, tendres, intermédiaires, pluie
Appui aérodynamique	Bas, moyen, élevé
Plein d'essence (ravitailler)	Par tranche de 10%
Enregistrer	
Confirmer	

Le joueur sélectionnera les options avec les flèches directionnelles Haut et Bas, puis Droite et Gauche pour les changer. Une fois que vous aurez effectué des changements, validez-les en appuyant sur **"Confirmer"** avec le bouton **"A"**.

Votre temps d'arrêt dépendra du nombre d'interventions que vous effectuerez sur votre voiture :

- > **Changement de pneumatiques :** 5 secondes
- > **Plein d'essence :** 1 à 5 seconde(s) (en fonction de la quantité)
- > **Changement d'appui aérodynamique :** 5 secondes

Sauvegarder

> Dans le jeu des 24 Heures du Mans, plusieurs options sont sauvegardées automatiquement:

- Voitures et circuits débloqués
- Les options
- Les meilleurs temps au tour pour chaque circuit

Ces informations seront chargées automatiquement dès que le joueur relancera le jeu.

> Sauvegarder une course Le Mans

Dans le mode Le Mans, vous pouvez sauvegarder votre course en allant dans les stands. Sélectionnez oui dans l'option Sauvegarder qui se trouve dans le Menu des Stands et le jeu sera sauvegardé dès votre arrêt terminé.



Un problème?

En cas de problème, contactez votre revendeur ou notre service consommateur :

Par téléphone : Soluces : 0892 68 30 20 (2,21 F/mn) (24h/24)
Technique : 0825 15 80 80 (0,98 F/mn) du lundi au samedi de 10h à 20h.

Par fax : 04 78 68 48 12

Par courrier : INFOGRAMES FRANCE / EURO INTERACTIVE
Service Consommateur
84 rue du 1er Mars 1943
69625 VILLEURBANNE Cedex
FRANCE

Par email : support@fr.infogrames.com

Sur internet : <http://www.fr.infogrames.com>

Sur minitel : 3615 Infogrames (2,21 F/mn) (24h/24)



INFOGRAMES HOTLINE



www.fr.infogrames.com



0892 68 30 20* Soluces



36 15 Infogrames*



0825 15 80 80** Technique

*2.21F/mn
**0.98F/mn

Credits

BRUNO BONNELL presents an **INFOGRAMES** production.
A game made in **MELBOURNE HOUSE STUDIOS**.

INFOGRAMES :

VP Sports Label
Mickaël Sportouch
Motorsports Director
Arthur Houtman
Marketing Director
Yves Le Bihan
Producer
Olivier Raffard
Brand Manager
Franck Giroudon
Associate Producer
Noël Kechichian
Product Manager
Frédéric Arché
Lucile Bousquet
Licensing
Fabrice Gatti
Legal Affairs
Mathias Schneider
PR Coordination
Catherine Louvier
Agnès Rosique

Design Studio

Emmanuelle Tahmazian
Rose May Mathon
Patrick Chouzenoux
Michel Megoz
Sylvie Combet
Marie Houssais
Sophie Wibaux

Technical Department

Jean-Marcel Nicolai
Rebecka Pernered

Manual

Frédéric Arché
Olivier Raffard
Justin Halliday

QA Manager

Olivier Robin

Qualitative Section Manager

Dominique Morel

Qualitative Coordinator

Emmanuel Desmaris

Qualitative tests team leader

Jocelyn Cioffi

Qualitative Testers

Christophe Labrune
Mikael Delaissey
Eric Meignier
Aurelie Crawford
Carl Buccholz
Régis Philibert

QA Debugging Supervisors

Stéphane Pradier
Bruno Trubia

QA Coordinator

Christian Ampère

QA Team Leader

Sébastien Bouzac

Testers

Mbokah Same Essaka
Ludovic Fradin
Jean-Baptiste Debiais
Adrien Cistac
Fred Pastel

Credits

Ludovic Baudequin
Magali Chauvergne
Antoine Chaillet
Philippe Trignat
Fabrice Jacquet

QA Localisation Supervisor

Vincent Laloy

QA Localisation Coordination

Merche Sanchez Garcia
Marlous van Vliet

QA Localisation Testers

Laura Erena
Karine Gerbet
Katrin Kammerer
Graziella Profita

ACO Liaison

Bruno Vandestick

Radio Le Mans Commentators

Bruno Vandestick (French)
Kai Ebel (German)
Tiff Needel (English)

MELBOURNE HOUSE :

Le Mans Team

Executive Producer

Andrew Carter

Producer

Justin Halliday

Art Director

Holger Liebnitz

Lead Programmer

Adam Boyle

Senior Programmer

Peter Litwiniuk

Vehicle Physics Programmer

Dick Hunton

Visual Effects Programmer

David Jewsbury

AI Programmer

Gary Fulvio

UI Programmers

Stephen MacNamara

Mike Trinh

Game Programmer

Kim Chan

Sound Effects Architect

Hayn Lindermanns

Matthew McKinnon

Le Mans Track Artist

Kieran Tobin

Texture/Object Supervisor

John Tsiglev

Track Artists

Russell Murchie

Keith Hibbert

Damian Borg

Sam Crook

UI Artist

Clive Hambly

Car Artist

Wes Holder

Additional Art

Mark Houareau

Replay Cameras

Russel Comte

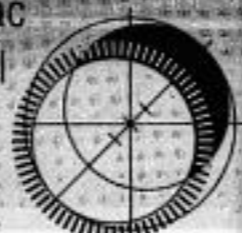
Designers

Greg Johnson

Justin Halliday

Sound Effects Architect

Katherine Neil



Credits

Music

Gavin Parker

Technical Development

Group TDG Lead

Myles Abbott

Kevin 'Zaph' Bufitt

Graphics Engine

Matthew Jones

Physics Engine

Duncan Murray

Engine Optimisation

Darren Bremner

Sound System

Matt Curtis

Tools

Chris Mayer

Michael White

Additional Programming

Paul Baulch

IMH Quality Assurance

QA Lead

Vito Trifilo

Quality Assurance

Dom Giannone

Luc Le Quiniat

Dan Hawkey

Sarah van Rompaey

Hui Lee Thoh

Mark Cousins

Domenic Trifilo

QA Manager

Andrew Vincent

INFOGAMES MELBOURNE HOUSE

Managing Director

Adam Lancman

Studio Managers

Andrew Carter

and David Giles

Art Director

Russel Comte

Audio Director

Marshall Parker

Base Car Models

Built by Zygoté

Special Thanks to :

Everybody at the A.C.O.,

Jean-Philippe Agati,

Sophie Karoutchi,

Gérald Bonnet,

Frank Gazzo,

Suzi Scott,

Felix Cromey,

Anne Castinel,

Eric Mottet,

Olivier Marguerat,

Michel Chopin,

Pascal Coconnier,

Thierry Noca,

Jean-Michel Bouresche,

Olivier LeGac,

Emmanuel Collard,

Mauro Baldi,

Anthony Beltoise

and Batti Pregliasco

Aurélien Fouquet

Patricia Barrière

Antoine Cohet

Medhi Ouhsine.

Infogrames and Melbourne House Studios would like to thank the following Racing Teams and Trackside Sponsors for their authorisation and help in the making of Le Mans 24 hours :

Audi AG and Audi

Credits

Motorsport, Chamberlain Engineering, Courage Competition, Fiat Auto S.P.A., GTC Competition, JMB GIESSE, Joest Racing, Konrad Motorsport, Kremer Racing, La Filiere, Larbre Competition, Lister Cars Limited, Marcos Sales Limited, Mercedes : Intellectual Property rights licensed by Daimler Chrysler A.G., Nissan Motorsports, Panoz Motorsport, Automobile Peugeot et Peugeot Sport pour leur aimable collaboration, Pilot Racing, Riley & Scott Europe, Rook racing, Sauber A.G., Team Augusta Racing, Toyota Team Europe, Toyota Motorsport

GmbH, Viper Team Oreca and Chrysler, Bridgestone/Firestone Europe SA, Cooper Automotive Limited, Dunlop Tyres Limited, Elf Antar France, Esso Petroleum Co. Limited, France Info, Jaguar Cars Limited (The word Jaguar, the leaping cat device and the characters XJR9 are trademarks of JAGUAR CARS LTD, ENGLAND and are used under license), Kenwood Electronics Limited, Michelin ETC, Mobil Oil France, Moto Journal, Petro Fina SA, Thank you to the CIRCUIT DE CATALUNYA, AUTOMOTOKLUB AUTOMOTODROM BRNO- MASARYK CIRCUIT, SUZUKA

CIRCUIT, and DONINGTON PARK.

All vehicules, company names, trademarks and logos present in the game are reproduced and used with the formal

authorisation of the owners.

Le Mans and Le Mans 24

Hours are registered

trademarks of Automobile

Club de l'Ouest.

© 2000 Infogrames.

All rights reserved.

