

Vii 7-v

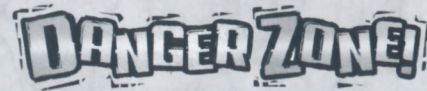


# DANGER ZONE!™

***Vaaravyöhyke - huippujännittävä toimintapeli***

CD-ROM PC/MAC

*Yhdelle tai kahdelle pelaajalle*



## JURASSIC PARK III: DANGER ZONEN ASENNUS

### Windows®

1. Laita **Jurassic Park III: Danger Zone!** CD-ROM-asemaasi.
2. Näpäytä **Asenna** kun Päävalikko ilmestyy, ja seuraa ohjeita. Jos CD-ROM:isi ei tue AutoPlayta, seuraa näitä ohjeita:
3. Näpäytä **Käynnistä**, ja vie kursori Asetuksiin.
4. Näpäytä Ohjauspaneelia, sitten kaksoisnäpäytä **Lisää/Poista Ohjelmia**.
5. Näpäytä **Asenna**, sitten **Seuraava**, ja seuraa ohjeita.

### Macintosh®

1. Laita **Jurassic Park III: Danger Zone!** CD-ROM-asemaasi.
2. Kaksoisnäpäytä työpöydälläsi näkyvää **Jurassic Park III: Danger Zone!**-ikonia.
3. Seuraa näytöltä ohjeita asennuksen suorittamiseksi.

### Asennuksen purku Windows®:issa.

1. Näpäytä **Käynnistä**, vie kursori **Asetuksiin**, näpäytä sitten **Ohjauspaneelia**.
2. Kaksoisnäpäytä **Lisää/Poista Ohjelmia**.
3. Näpäytä **Danger Zonea**, näpäytä **Lisää/Poista**, sitten **Kyllä**.
4. Mene Windows® Resurssinhallintaan ja poista **Danger Zone**-kansio **Jurassic Park III Pelit**-kansioista kovalevyltäsi.

# PAIKAT, RISKIT JA HAASTEET!

## PAIKAT

Paikkaruudut on sijoitettu ympäri saarta. Sinut ehkä lähetetään ensiapuasemalle toipumaan, tai korjaamolle autonkorjausta varten, tai sitten voit pistäytyä Välinevajassa ostamassa välineitä.



## RISKIT

Varo askeleitasi! Riskiruutuihin kuuluu juoksuhiiekka, muta, dinoansat ja jopa dinon sonta. Riskeiltä välttyt käyttämällä oikeita välineitä, maksamalla pisteitä tai pyörittämällä oikean numeron.



## HAASTEET

Jokainen haasteruutu kuvaa eri dinosaurushahmoa, ja vie eri haasteisiin. Voit esimerkiksi joutua selvittämään sähköaidan koodin päästäksesi ilkeiltä Velociraptoreilta karkuun, huiputtamaan T-Rexiä hiipimällä sen ohitse hakemaan välineitä, tai väistelemään autollasi Pteranodonia ennen kuin aika loppuu!

Katso **Jurassic Park III: Danger Zone!** CD:ltä löytyvää Käyttöohjetta yksityiskoh-  
taisemman tiedon löytämiseksi.



**Huomautus vanhemmille:** Nämä pelit sopivat 7-vuotiaille, ja sitä vanhemmille.

Jurassic Park III on Universal Studios ja Amblin Entertainment, Inc.:in tavaramerkki. Luvat Universal Studios Licensing, Inc. Kaikki oikeudet pidätetty.

# OLET SAAPUMASSA... Vaaravyöhykkeelle!

Pelaajat vuorottelevat painamalla välilyöntiä, jolla he liikuttavat autoaan ympäri saarta kiertävää esterataa. "Haasteruutuun" joutuminen käynnistää arkadetyyppi-  
nen peliosion, johon kaikki pelaajat osallistuvat.



Voita peliosiot kerätäksesi arvokkaita pisteitä.  
Pisteillä voi ostaa välineitä, joista on apua kilpailun kuluessa: ensiapulaatikoita, uusia renkaita, helikopterikyytejä, tai vaikkapa ylimääräinen nuoliammuntakierros, jolloin voit kerätä Dino-DNA:ta.

Kun tulet

Nuoliammuntaruutuihin, ammu dinosauruksia nuolilla kerätäksesi DNA-näytteitä. Sinun pitää osua neljään dinosaurukseen täyttääksesi DNA-putkesi, mikä oikeuttaa pääsyyn Jurassic Parkin Laboratorioihin.

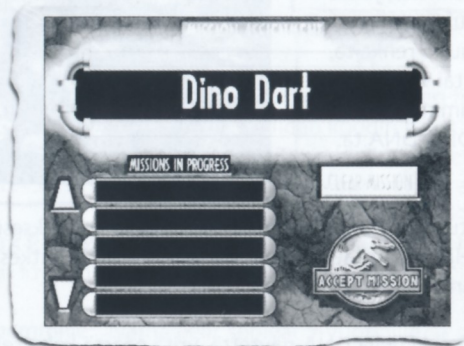
Kun olet kerännyt kaikki neljä DNA-näytettä, yritä päästä keltaiselle sisäänpääsyportille päästäksesi Jurassic Parkin laboratorioon, ja voittaaksesi pelin. Siellä voit käyttää keräämääsi Dino-DNA:ta luodaksesi uuden dinosauruksen, jonka voit tulostaa. Kerättäviä dinosauruslajeja on seitsemän.



## Suoritettavat Tehtävät

Tehtäväsi nimi näkyy yhdessä Tehtävävalikon ruuduista. Näpäytä **HYVÄKSY TEHTÄVÄ**-napia aloittaaksesi tehtävän.

Jos tehtävä keskeytyy, palatessasi peliin näet sen nimen "**Käynnissä olevat tehtävät**"-listalla. Näpäytä tehtävän nimeä jatkaaksesi tehtävää. Jos tehtävän nimeä ei näy listalla, näpäytä **NUOLI**-nappeja saadaksesi sen näkyviin.



## Valinnat

Näpäytä saaren keskellä olevaa Laboratoriota päästäksesi Valintanäyttöön.

- **TULOSTA DINOSAURUS**-napit - Kun olet ansainnut tulostettavan dinosauruksen, sen painike valaistuu. Näpäytä ensin sitä, sitten **TULOSTA DINOSAURUS**-napia tulostaaksesi sen.
- **ÄÄNILIUKURI** - Näpäytä ja liikuta muuttaaksesi äänenvoimakkuutta.
- **VASEN NUOLI**-nappi - Näpäytä tästä palataksesi peliin.
- **TEKIJÄT** - Näpäytä tästä nähdäksesi tekijätiedot.
- **POISTU TEHTÄVÄSTÄ**-nappi - Näpäytä tästä poistuaksesi ohjelmasta.



## Välineesi

Oma Dino-Puolustajan Salainen Henkilöllisyyskorttisi näkyy saaren pelinäytön ylälaudassa. Näpätä sitä nähdäksesi välineesi. Tilaa on 12:lle välineelle. Kun kortti on täynnä, välineitä ei voi lisätä, ennen kuin käytät yhtä.

Jos sinulla on välineitä joista voi olla hyötyä tilanteessa, Henkilökorttisi aukeaa, ja kyseiset välineet valaistuvat. Näpätä ottaaksesi sen käyttöön.



## Pisteet

Pisteet näkyvät Dino-Puolustajan Salaisen Henkilöllisyyskortin oikealla puolella. Pelin alussa sinulla on aina 300 pistettä. Voitat ja menetät pisteitä pelatessasi Haasteita, tai vetäessäsi jonkin Mysteerikortin. Ostaessasi jonkin välineen, pisteet vähennetään pistetililtäsi.

LUE HUOLELLISESTI LÄPI TÄMÄ KÄYTTÖOIKEUSSOPIMUS. JOS ET HYVÄKSY TÄMÄN SOPIMUKSEN EHTOJA, JOUDUT PURKAMAAN OHJELMAN ASENNUKSEN JA PALAUTTAMAAN OHJELMAN VÄLITTÖMÄSTI JÄLLEENMYYJÄLLESI TAI ELÄVILLE KIRJOILLE, JOLLOIN SINULLE PALAUTETAAN OHJELMASTA MAKSAMASI HINTA.

Tämä ohjelma, kaikki siihen liittyvä painettu materiaali, kaikki on-line-pohjainen tai elektroninen dokumentaatio ja kaikki tämän ohjelman ja sen materiaalien kopiot ja niihin perustuvat tuotteet ("Ohjelma") ovat Knowledge Adventure Inc.:in, sen tytäryhtiöiden, lisenssinhaltijoiden ja/tai sen jälleenmyyjien tekijänoikeuden suojaamia tuotteita.

Ohjelman kaikkea käyttöä määrittelevät Käyttöoikeussopimuksen ehdot, joka esitetään alla ("Käyttöoikeussopimus").

Ohjelma on luovutettu ainoastaan loppukäyttäjien käyttöön Käyttöoikeussopimuksen ehtojen mukaisesti.

Ohjelman kaikenlainen käyttö, kopiointi tai jakelu, joka ei noudata Käyttöoikeussopimuksen ehtoja, on nimenomaisesti kielletty.

## KÄYTTÖOIKEUSSOPIMUKSEN EHDOT

### 1. Käyttöoikeusrajoitukset.

Knowledge Adventure Inc., ("Lisenssinhaltija") myöntää täten käyttäjälle rajoitetun oikeuden ja luvan asentaa ja käyttää yhtä (1) Ohjelman kopiota omassa käytössään joko käyttäjän kotona tai kannettavassa tietokoneessa, minkä oikeuden käyttäjä Ohjelman asentaessaan täten hyväksyy. Käyttäjä ei saa verkottaa Ohjelmaa tai muuten asentaa tai käyttää sitä useammassa kuin yhdessä tietokoneessa yhtäaikaaisesti, paitsi jos hänelle on myönnetty erioikeus asiaankuuluvassa asiakirjassa, johon käyttäjän tulee viitata mikäli:

- ohjelma sisältää taso-editorin ("Editor"), joka mahdollistaa omien tasojen tai muun materiaalin luomisen omaan henkilökohtaiseen käyttöön Ohjelman yhteydessä ("Uudet Materiaalit").
- useamman pelaajan on mahdollista pelata Ohjelmassa yhtä aikaa. Ohjelmaa ei ole lupa myydä. Käyttöoikeussopimus ei siirrä sen oikeuksia tai Ohjelman omistusoikeutta



## 2. Omistusoikeus.

Kaikki Ohjelmaan liittyvät omistusoikeudet ja aineettomat oikeudet ja kaikki sen kopiot (mukaan luettuina, mutta niitä rajoittamatta, kaikki Ohjelmaan liittyvät omistusoikeudet, ohjelmakoodi, teemat, aiheet, hahmot, hahmojen nimet, tarinat, dialogi, lentävät lauseet, paikat, konseptit, ulkoasu, animaatiot, äänet, musiikkisävellykset, audiovisuaaliset tehosteet, toimintamallit, moraaliset oikeudet, kaikki aiheeseen liittyvä kirjallinen materiaali ja "applets") ovat Lisenssinhaltijan omaisuutta tai sen lisenssinhaltijoiden omaisuutta.

Ohjelmaa suojaavat Englannin tekijänoikeuslait, kansainväliset tekijänoikeussopimukset ja määräykset sekä kaikki muut soveltuvat lainkohdat. Kaikki oikeudet pidätetään. Ohjelma saattaa sisältää tiettyjä lisensoituja materiaaleja, ja Lisenssinhaltijan omat lisenssinhaltijat voivat ryhtyä toimenpiteisiin suojellakseen oikeuksiaan, mikäli tätä Käyttöoikeussopimusta rikotaan..

## 3. Käyttäjän velvoitteet.

A. Tämän Käyttöoikeussopimuksen myöntämisen ehdolla käyttäjä ei saa, ei kokonaisuudessaan ei osina, kopioida, valokopioida, jäljentää, kääntää, muuttaa tekniikkaa, johtaa lähdekoodia, muuttaa, purkaa, luoda Ohjelmaan perustuvia tuotteita tai poistaa omistajan ilmoituksia tai tarroja ohjelmasta ilman Lisenssinhaltijalta ennalta saatua kirjallista suostumusta.

B. Ohjelman käyttöoikeus luovutetaan käyttäjälle yksittäisenä tuotteena. Sen osia ei saa erottaa toisistaan käytettäväksi useammassa kuin yhdessä tietokoneessa.

C. Käyttäjällä on oikeus käyttää Ohjelmaa omiin tarkoituksiinsa, mutta hänellä ei ole oikeutta:

- (1) myydä, myöntää varnuuskopioetua tai siirtää Ohjelman kopioita muille osapuolille millään tavoin eikä vuokrata tai luovuttaa Ohjelman käyttöoikeutta muulle osapuolelle ilman Lisenssinhaltijalta ennalta saatua kirjallista suostumusta;
- (2) julkaista ja/tai levittää tietokonekuvia, ääntä, tiedostoja, kirjasimia, grafiikkaa, leikekuvia, animaatioita, valokuvia, tietokantoja tai muuta Ohjelman sisältöä (mukaan luettuina, mutta niitä rajoittamatta, jälleenmyyntiä varten painettu myyntimateriaali omaan tai yrityksen käyttöön (kuten lehtiset ja esitteet) sekä materiaali omalla tai yrityksen internet-sivuilla); käyttää mitään tietokonekuvia, jotka liittyvät tunnistettaviin henkilöihin tai kokonaisuuksiin tavalla, joka viittaa niiden tuotteisiin tai palveluihin liittyviin yhteyksiin tai lausuntoihin;

- (3) käyttää hyväkseen Ohjelmaa tai mitään sen osia, tietokonekuvia, äänitiedostoja, kirjasimia, grafiikkaa, leikekuvia, animaatioita, valokuvia, tietokantoja tai muuta Ohjelman sisältöä mihinkään kaupallisiin tarkoituksiin mukaan lukien, mutta niitä rajoittamatta, käyttö internet-kahvilassa, tietokonepelikeskuksessa tai missään muussa paikkaan sidotussa käytössä.

- (4) isännöidä tai tarjota samankaltaisia palveluja Ohjelmalle tai emuloida tai järjestellä uudelleen Lisenssinhaltijan käyttämiä kommunikaatioprotokollia Ohjelman verkko-ominaisuudessa protokolla-emuloinnin, liittymien tai modifioinnin kautta tai lisäämällä Ohjelmaan komponentteja, käyttää utility-ohjelmaa tai mitään muuta nyt tunnettua tai myöhemmin kehitettyä teknologiaa mihinkään tarkoitukseen mukaan luettuina, mutta niitä rajoittamatta, verkossa pelaaminen internetin välityksellä, verkossa pelaaminen käyttäen hyväksi kaupallisia tai ei-kaupallisia peliverkkoja tai osana sisällöntuotantoverkkoa ilman Lisenssinhaltijan ennalta antamaa kirjallista suostumusta.

## 4. Ohjelman siirto.

Käyttäjä voi pysyvästi siirtää kaikki oikeutensa tämän Käyttöoikeussopimuksen mukaisesti sillä ehdolla, että vastaanottaja suostuu tämän Käyttöoikeussopimuksen ehtoihin ja käyttäjä suostuu poistamaan Ohjelman kotikoneeltaan tai kannettavalta tietokoneeltaan.

## 5. Lakkauttaminen

Tämä Käyttöoikeussopimus on voimassa, kunnes se laukautetaan. Käyttäjä voi lakkauttaa Käyttöoikeussopimuksen koska tahansa hävittämällä Ohjelman ja kaikki Uudet Materiaalit. Lisenssinhaltija voi oman harkintansa mukaan lakkauttaa tämän Käyttöoikeussopimuksen, mikäli käyttäjä laiminlyö tässä esitettyjen ehtojen noudattamisen. Siinä tapauksessa käyttäjän tulee välittömästi hävittää Ohjelma ja kaikki Uudet Materiaalit.

## 6. Vientimääräykset.

Ohjelmaa ei saa viedä, ladata tai muulla tavoin toimittaa mihinkään maahan (tai sen asukkaalle tai kansalaiselle), joihin Yhdysvalloilla on vientikielto, tai kenellekään, joka on Yhdysvaltojen valtionvarainministeriön kieltolistoilla. Asentaessaan Ohjelman käyttäjä sitoutuu edellä esitettyyn sekä ilmoittaa ja takaa, ettei hän oleskele sellaisessa maassa eikä ole sellaisen maan kansalaisen tai asukkaan valvonnan alaisena tai millään sellaisella listalla.

## 7. Rajoitettu takuu.

LISENSSINHILTIIJA NIMENOMAISESTI EI OTA MITÄÄN VASTUUTA OHJELMASTA, EDITORISTA JA

KÄSIKIRJOISTA. OHJELMA, EDITOR JA KÄSIKIRJAT TOIMITETAAN "SELLAISINA KUIN NE OVAT" ILMAN MINKÄÄNLAISTA TAKUUTA, JOKO NIMENOMAISTA TAI OLETETTUA, MUKAAN LUKIEN, MUTTA NIITÄ RAJOITTAMATTA, OLETETTUJA TAKUITA NIIDEN MYYNTIKELPOISUUDESTA, SOVELTUVUUDESTA TIETTYYN TARKOITUKSEEN TAI NIIDEN SOPIMUSLOUKKAAMATTOMUUDESTA. LISENSSINHALTIIJA EI MYÖSKÄÄN OTA VASTUUTA OHJELMAN VUODEN 2000 YHTEENSOPIVUUDESTA. LISENSSINHALTIIJA EI VARSINKAAN OTA VASTUUTA SIITÄ, ETTÄ OHJELMAN TOIMINTA TAI TOIMINNALLISUUS EIVÄT KÄRSI VUOTTA 2000 EDELTÄVISTÄ, SEN AIKAISISTA JA SITÄ SEURAAVISTA PÄIVÄMÄÄRISTÄ, TAI SIITÄ, ETTÄ OHJELMA PYSTYY VIRHEETTÖMÄSTI PROSESSOIMAAN, TARJOAMAAN JA/TAI VASTAANOTTA-MAAN PÄIVÄMÄÄRÄINFORMAATIOTA ERI VUOSISATOJEN AIKANA TAI VÄLILLÄ, MUKAAN LUETTU-NA ASIANMUKAINEN PÄIVÄMÄÄRÄINFORMAATION VAIHTO TUOTTEIDEN TAI SOVELLUSTEN VÄLILLÄ. MINKÄÄNLAISTA VASTUUTA EI OTETA OIKEUDEN LOUKKAAMISESTA, JOKA SAATTAA SISÄLTÄYÄ YHDENMUKAISEN KAUPALLISEN KOODIN KOHTIIN 2-312(3) JA/TAI VASTAAVIIN.

Ohjelman, editorin ja käsikirjojen käytöstä tai toiminnasta syntyvä riski on kokonaan käyttäjällä.

Lisenssinhaltija kuitenkin vastaa siitä, että Ohjelman sisältämissä tuotteissa ei esiinny materiaali- ja valmistusvirheitä normaalissa käytössä ja palvelussa ja että Ohjelma toimii olennaisesti sen mukana tulevien kirjallisten materiaalien mukaisesti yhdeksänkymmenen (90) päivän ajan Ohjelman ostopäivästä lukien.

Mikäli tuotteet osoittautuvat virheellisiksi tämän ajan sisällä ja ostaja esittää Lisenssinhaltijalle todisteen virheellisen Ohjelman ostosta, Lisenssinhaltija voi valintansa mukaan 1) korjata minkä tahansa vian, 2) tarjota tilalle vastaavanarvoisen tuotteen tai 3) palauttaa rahat.

Jotkut valtiot tai oikeustoimialueet eivät salli takuun keston rajoittamista, joten yllä oleva ei siinä tapauksessa koske käyttäjää.

Mikäli käyttäjä haluaa vaihtaa tuotteen tai saada rahansa takaisin, nimenomaan mikäli tuote on virheellinen, hänen tulee viitata tässä mainittuun "Teknisen tuen toimintaperiaatteeseen".

## **8. Rajoitettu vastuu.**

LISENSSINHALTIIJA, SEN EMOYHTIÖ, TYTÄRYHTIÖT, YHTEISTYÖKUMPPANIT TAI LISENS-SINHALTIJAT EIVÄT OLE MILLÄÄN LAILLA VASTUUSSA MINKÄÄNLAISISTA MENETYKSISTÄ TAI VAHINGOISTA, JOTKA JOHTUVAT OHJELMAN TAI EDITORIN KÄYTÖSTÄ MUKAAN LUKIEN, MUTTA NIITÄ RAJOITTAMATTA, MENETETTY LIIKEVOITTO, LIIKETOIMINNAN KESKEYTYMINEN, TIETKOKONEKATKOS TAI VIRHETOIMINTO TAI MIKÄ TAHANSA MUU KAUPALLINEN VAHINKO TAI MENETYS.

Joissakin maissa ei ole sallittua yksittäisten tai seuraamuksellisten vahinkojen poissulkeminen tai rajoittaminen, tai sen rajoittaminen miten kauan oletettu vastuu kestää, joten yllä oleva ei siinä tapauksessa koske käyttäjää.

## **9. Omistajan lailliset keinot.**

Käyttäjä myöntää täten, että Lisenssinhaltijaa vahingoittaisi korjaamattomasti se, että tämän Käyttöoikeussopimuksen ehtoja ei pantaisi nimenomaisesti toimeen, ja siksi käyttäjä suostuu siihen, että Lisenssinhaltija on oikeutettu, ilman laillista sopimusta tai muita takeita tai näyttöä vahingoista, ottamaan käyttöön lain omistajalle sallimat keinot tämän Käyttöoikeussopimuksen rikkomuksissa niiden muiden keinojen lisäksi, jotka ovat mahdollisesti muuten Lisenssinhaltijan käytettävissä muiden soveltuviin lakien mukaisesti.

## **10. Muuta.**

Käyttöoikeussopimus määritellään syntyneeksi ja toimeenpannuksi Ruotsissa, ja kaikki siitä syntyvät erimielisyydet ratkaistaan Ruotsin lain mukaisesti. Tätä Käyttöoikeussopimusta voidaan korjata, muuttaa tai modifioida ainoastaan kirjallisella, molempien osapuolien toimeenpanemalla asiakirjalla, joka määrittelee tällaisen korjauksen, muutoksen tai modifioinnin.

Mikäli tämän Käyttöoikeussopimuksen joku ehto on toimeenpanokelvoton käräjäoikeuden tai jonkun muun pätevän oikeusasteen päätöksellä, tämä ehto pannaan toimeen mahdollisuuksien mukaisessa laajuudessa ja tämän Käyttöoikeussopimuksen muut osat jäävät täysimääräisesti voimaan.

Paperille painetun Käyttöoikeussopimuksen ehdot, jotka tulevat lopullisen Ohjelman mukana, menevät Käyttöoikeussopimuksen minkä tahansa sellaisten ehtojen edelle, jotka sisältävät Ohjelmaan ja saattavat esiintyä näyttöruudulla.

Käyttäjä täten myöntää lukeneensa ja ymmärtäneensä edellä esitetyn Käyttöoikeussopimuksen ja suostuu siihen, että asentamalla Ohjelman hän myöntää hyväksyvänsä tähän sisältyvän Käyttöoikeussopimuksen ehdot. Käyttäjä myös myöntää ja suostuu siihen, että tämä Käyttöoikeussopimus on täydellinen ja muut ehdot poissulkeva ilmaus Lisenssinhaltijan ja käyttäjän välisestä sopimuksesta ja että Käyttöoikeussopimus astuu minkä tahansa sitä edeltävän ja sen kanssa samanaikaisen sopimuksen sijaan, olivatpa ne suullisia tai kirjallisia, samoin kuin kaiken muun Lisenssinhaltijan ja käyttäjän välillä tapahtuneen kommunikaation sijaan mukaan lukien mikä tahansa eriyvä kirjallinen käyttöoikeussopimus tai on-line-tuki, joka tulee Ohjelman mukana.



# TEKNINEN TUKI

Tekninen tuki palvelee numerossa 0600-19898 (0,95 mk/min+ pvm, hinta 6/2000) arkipäivisin kello 9.00-18.00.

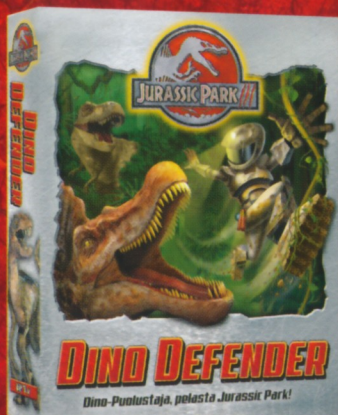
Voidaksemme auttaa sinua tehokkaasti ja nopeasti toivomme sinun antavan meille tiedot seuraavista asioista, kun otat meihin yhteyttä:

- Yksityiskohtaiset tiedot ongelmista: milloin ne ilmenevät, millä tavalla jne.
- Laitealusta (Windows tai Mac)
- Käyttöjärjestelmä (Windows 95, Mac OS 8.1 jne.)
- Tietokoneen merkki (Compaq, Dell, HP jne.)
- Tietokoneen määritykset, jos ne ovat tiedossa (suorittimen nopeus, RAM-muistin laajuus, kovalevytila, grafiikka-/äänikortti jne.)
- Näytön merkki ja malli

**HUOM:** Tekninen tuki ei anna pelivihjeitä. Käy sen sijaan seuraavalla nettisivulla:  
[www.knowledgeadventure.com](http://www.knowledgeadventure.com)



## ***Muista myös Dino Defender!***



Teknistä tukea saat seuraavista  
osoitteista:

### **Internet**

<http://www.knowledgeAdventure.com>

### **Puhelimella**

0600-19898

(0,95 mk / min + pvm)

Soi vasta, kun istut tietokoneesi  
ääressä!

## ***Dino-Puolustaja, pelasta Jurassic Park!***

© 2001 Knowledge Adventure, Inc. Knowledge Adventure ja Knowledge Adventure logo ovat rekisteröityjä tavaramerkkejä, ja Dino Defender ja Danger Zone! ovat Knowledge Adventure, Incin tavaramerkkejä. Jurassic Park Institute:™ 2001 Universal Studios Publishing Rights, Universal Studios Licensing, Incin jaosto. Jurassic Park III on Universal Studiosin ja Amblin Entertainment, Incin tavaramerkkejä. Luvat Universal Studios Licensing, Inc. Kaikki oikeudet pidätetty.

Windows® on Microsoft Corporationin tavaramerkki, Macintosh® ja MacOS ovat Apple Computer, Incin rekisteröityjä tavaramerkkejä. PowerPC on International Business Machinesin tavaramerkki.

Knowledge Adventure logo on tavaramerkki, ja Knowledge Adventure on Knowledge Adventure, Incin tavaramerkki.

Director ja Made with Macromedia ovat Macromedia, Incin tavaramerkkejä.

QuickTime® ja QuickTime® logo ovat

Apple Computer Corporationin rekisteröityjä tavaramerkkejä, ja luvan varaisesti käytettyjä.

Kaikki muut tavaramerkit ovat kyseisten omistajien omaisuutta.



**Tiedon Lähtörotki**



QuickTime™