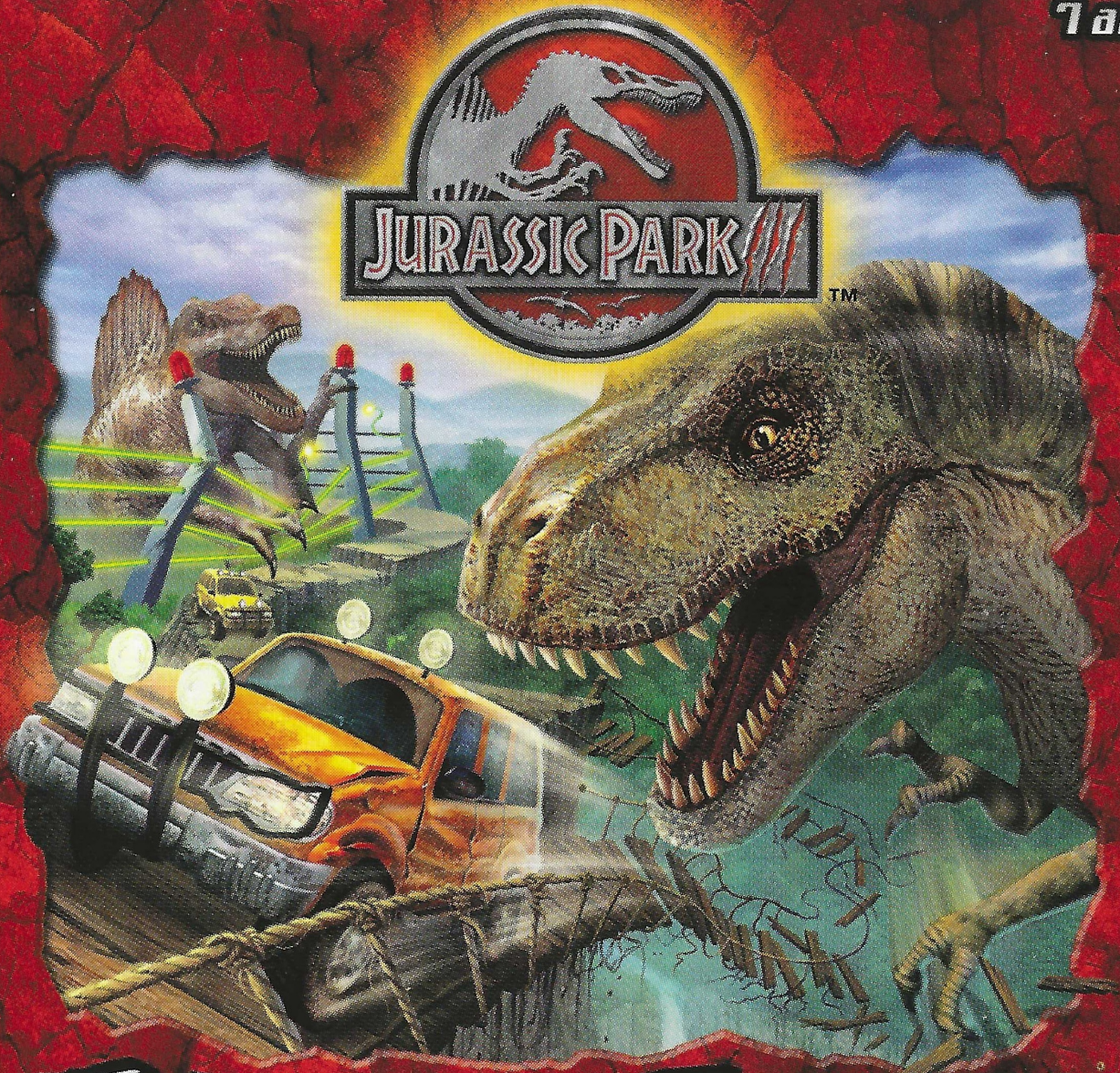
7 ans et +



DANGER ZONE!™

Un Jeu d'Action à Haute Tension !

CD-ROM PC/MAC

Pour 1 ou 2 joueurs





Installer Jurassic Park III : Danger Zone!

Windows®

1. Insère **Jurassic Park III : Danger Zone!** dans ton lecteur de CD-ROM.
2. Clique sur **Installer** lorsque le menu s'affiche, puis suis les instructions à l'écran.

Si tu n'utilises pas la fonction de chargement automatique, suis les instructions ci-dessous :

1. Clique sur Démarrer et positionne le curseur sur **Paramètres**.
2. Clique sur **Panneau de configuration**, puis double-clique sur **Ajout/Suppression de programmes**.
3. Clique sur **Installer**, puis sur **Continuer** et suis les instructions à l'écran pour achever l'installation.

Macintosh®

1. Insère le CD **Jurassic Park III : Danger Zone!** dans ton lecteur de CD-ROM.
2. Double-clique sur l'icône **Jurassic Park III : Danger Zone!** qui s'affiche sur ton bureau.
3. Suis les instructions à l'écran pour achever l'installation.

Désinstaller le programme sous Windows®

1. Clique sur **Démarrer**, positionne le curseur sur **Paramètres**, puis clique sur **Panneau de configuration**.
2. Double-clique sur **Ajout/Suppression de programmes**.
3. Clique sur **Danger Zone!**, puis sur **Ajouter/Supprimer**, et enfin sur **Oui**.
4. Lance l'explorateur Windows® et supprime le dossier **Danger Zone!** du dossier **'Jeux Jurassic Park III'** sur ton disque dur.

Périls et Challenges!

Sites

Les cases Site sont réparties sur toute l'île. Elles peuvent t'envoyer au poste de secours pour des soins ou au garage pour des réparations, ou encore au magasin de ravitaillement pour l'achat d'accessoires.



Dangers

Prends garde ! Les cases Danger comprennent les sables mouvants, la boue profonde, les pièges à dinosaures et même de la bouse de dino. Pour échapper à un danger, utilise l'accessoire approprié, dépense des points ou tire un numéro au sort.



Challenges

Chaque case Challenge est illustrée par un dinosaure différent et t'envoie participer à un mini-jeu interactif. Par exemple, la mission peut consister à décoder une enceinte électrifiée pour échapper aux féroces vélociraptors, ou à jouer au plus rusé avec un T-Rex afin de se faufiler derrière lui pour récupérer du ravitaillement essentiel, ou encore à conduire le 4x4 de manière à parquer des raptors dans le temps imparti.

Consulte le Guide de l'utilisateur inclus dans ton CD Jurassic Park III: Danger Zone! pour davantage d'informations.



Avis aux parents : Ces jeux sont déconseillés aux enfants de moins de 7 ans. Les films Jurassic Park ont un certificat PG-13. Visitez www.filmrating.com pour d'avantage d'informations

"Jurassic Park III est une marque, ainsi que la propriété intellectuelle de Universal Studios et Amblin Entertainment, Inc. Licencié par Universal Studios Licensing, Inc. Tous droits réservés."

Entre à tes risques et périls : Danger Zone !

A son tour, chaque joueur utilise la barre d'espacement pour conduire son 4x4 à travers l'île et son parcours d'obstacles. Lorsqu'un joueur atterrit sur une case "challenge", il doit affronter les autres joueurs dans un mini-jeu vidéo interactif.

Chaque mini-jeu remporté te permet de gagner des points "challenge" précieux.



Tu pourras utiliser ces points pour acheter des accessoires qui te donneront un avantage sur tes adversaires : trousses de secours, pneus de rechange, traversée en hélicoptère ou tour supplémentaire pour darder les dinos et prélever de l'ADN.

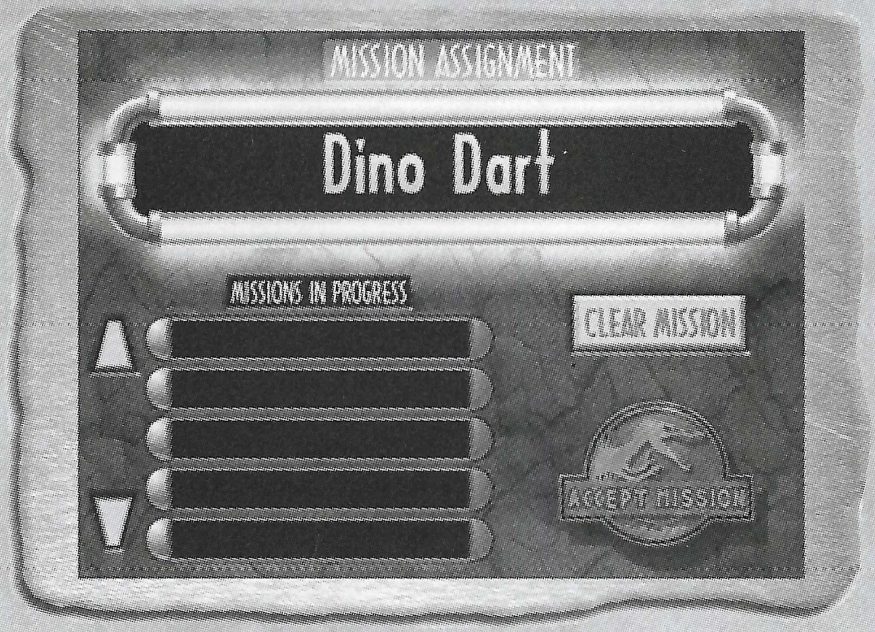
Lorsque tu atterris sur une case D.A.R.D., darde les dinosaures pour prélever des échantillons de leur ADN.
Tu devras darder quatre dinosaures pour remplir ton tube d'ADN et te qualifier pour l'entrée dans les laboratoires de Jurassic Park.

Après avoir prélevé les quatre échantillons d'ADN, essaye d'atterrir sur une case Porte d'entrée jaune pour pénétrer dans les laboratoires de Jurassic Park et gagner ainsi la partie ! Utilise l'ADN recueilli pour créer un dinosaure que tu pourras imprimer. Tu pourras collectionner jusqu'à sept dinosaures différents.

Missions

Le nom de ta mission s'affiche sur l'écran Missions.
Clique sur **ACCEPTER LA MISSION** pour commencer à jouer.

Lorsqu'une mission est interrompue, son nom est inclus dans la liste **des Missions en cours**. A ta prochaine visite, clique sur son nom pour continuer ta mission. Si le nom ne figure pas sur la liste, clique sur les FLECHES jusqu'à ce qu'il apparaisse.



Options

Clique sur le laboratoire, au centre de l'écran de jeu, pour afficher l'écran Options.

- **Boutons d'IMAGE DE DINOSAURE** - Lorsque tu as gagné une carte de dinosaure, le bouton correspondant s'éclaire. Clique dessus, puis clique sur le bouton **IMPRIMER TON DINO** pour imprimer la carte.

- **VOLUME** - Clique sur le bouton de volume et déplace-le pour régler le volume de son.

- **Flèche de RETOUR** - Clique sur ce bouton pour retourner au jeu.

- **GENERIQUE** - Clique dessus pour voir le générique du jeu.

- **QUITTER** - Clique dessus pour quitter le programme.





Tes accessoires

Ta carte d'identité secrète de Dino Defender s'affiche en haut de l'écran de jeu (l'île). Clique dessus pour voir tes accessoires. Elle peut contenir jusqu'à 12 accessoires. Lorsque la carte est pleine, tu devras en utiliser un avant de pouvoir en obtenir un autre.

Si tu possèdes des accessoires qui peuvent t'aider dans une certaine situation, ta carte d'identité s'ouvre et ces accessoires "s'allument". Clique sur l'un de ces accessoires pour l'utiliser.



Points Challenge

Les points Challenge s'affichent à droite de ta carte d'identité secrète de Dino Defender. Tu commences chaque partie avec 300 points. Tu gagneras ou perdras des points à chaque Challenge ou tirage de carte Mystère.
Tu peux également " dépenser " des points pour acheter des accessoires.

VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT CE CONTRAT DE LICENCE DESTINE A L'UTILISATEUR FINAL AVANT D'INSTALLER CE PROGRAMME INFORMATIQUE.

Ce programme informatique, tout document imprimé, toute documentation en-ligne ou électronique et toute copie et tout produit dérivé de ce programme et de ces documents (le "Programme") sont la propriété de Knowledge Adventure Inc. de ses filiales, de ses concédants et/ou de ses fournisseurs.

Toute utilisation de ce Programme est régie par les termes du Contrat de licence de l'utilisateur final présenté ci-dessous (la " Licence ").

Toute utilisation, reproduction, représentation ou redistribution du Programme non conforme aux termes de la Licence est strictement interdite.

CONTRAT DE LICENCE DE L'UTILISATEUR FINAL

1. Licence d'utilisation limitée

Knowledge Adventure Inc. ("le Concédant ") vous accorde par le présent contrat une licence et un droit limités et non exclusifs pour utiliser une (1) copie du Programme sur un ordinateur domestique ou portable, licence et droit que vous acceptez en installant ce Programme. Vous ne devez pas mettre le Programme en réseau ni l'installer ou l'utiliser sur plus d'un ordinateur à la fois, sauf indication contraire expresse dans la documentation applicable à laquelle vous devez vous référer si :

(a) le Programme contient un Editeur de niveaux ("Editeur") vous permettant de créer des niveaux personnalisés ou autres éléments destinés à votre usage personnel en relation avec le Programme ("Nouveaux éléments").

(b) le Programme dispose d'une fonction multijoueur.

Ce Programme est fourni sous licence, il n'est pas vendu. Votre licence ne vous confère aucun titre ni droit de propriété sur ce Programme.

2. Droits de propriété

Tous les titres, droits de propriété et droits de propriété intellectuelle de ce Programme et des éléments contenus dans ce Programme et toute copie de ce Programme (y compris, mais pas seulement, tout titre, code informatique, thème, objet, personnage, nom de personnage, histoire, dialogue, expression, lieu, concept, ouvrage artistique, animation, son, composition musicale, effet sonore ou visuel, mode opérationnel, droit moral, toute documentation rela-

tive et tout " module indépendant " inclus dans le Programme) sont la propriété du Concédant ou de ses concédants.
Ce Programme est protégé par les lois relatives aux droits d'auteur applicables en France, les conventions et les traités internationaux relatifs aux droits d'auteur et toute autre loi applicable. Tous les droits sont réservés. Le Programme peut contenir des éléments sous licence et les concédants du Concédant peuvent prendre des mesures pour protéger leurs droits dans le cas où le présent Contrat serait enfreint.

3. Responsabilités de l'utilisateur final

A. En vertu du présent contrat de licence, vous n'êtes pas autorisé à, en tout ou partie, copier, photocopier, reproduire, traduire, procéder à des opérations de rétro-ingénierie, extraire le code source, modifier, désassembler, décompiler, créer des produits dérivés inspirés du Programme ni supprimer aucune identification du nom du propriétaire sur le Programme sans l'autorisation écrite préalable du Concédant.

B. Le Programme vous est concédé sous licence en tant que produit unique. Il est interdit de séparer ses divers composants pour une utilisation sur plusieurs ordinateurs.

C. Vous êtes autorisé à utiliser le Programme pour votre usage personnel mais vous n'avez pas le droit :

(I) de vendre, octroyer une part d'intérêt ou transférer des reproductions du Programme à des tiers de quelque manière que ce soit, ni de donner le Programme en location en crédit-bail ou en sous-licence à des tiers sans l'autorisation écrite préalable du Concédant ;

(II) de publier et/ou distribuer les images informatiques, sons, fichiers, polices, graphismes, cliparts, animations, photographies, bases de données ou tout autre élément contenu du Programme (y compris, mais pas seulement, pour la revente de documents imprimés pour votre usage personnel ou professionnel [prospectus et brochures, par exemple] et sur vos sites web professionnels et personnels) ; d'utiliser toute image informatique ayant un lien avec des personnes ou des entités identifiables d'une manière laissant suggérer leur association ou leur adhésion avec un produit ou un service, quel qu'il soit ;

(III) d'exploiter le Programme ou n'importe lequel de ses composants, images informatiques, fichiers sons, polices, graphismes, cliparts, animations, photographies, bases de donnée ou tout autre élément contenu dans le Programme, à des fins commerciales, notamment l'utiliser dans un cybercafé, un centre de jeux vidéo, ou tout autre lieu public ;

(IV) d'héberger ou fournir des services de mise en relation pour le Programme ou émuler ou rediriger les protocoles de communication utilisés par le Concédant pour la fonction réseau du Programme, à travers l'émulation de protocole, la suppression, la modification ou l'ajout de composants au Programme, l'usage d'un programme utilitaire ou tout autre technique connue actuellement ou qui sera développée plus tard, pour tout usage, y compris, mais pas seulement, le jeu en réseau via Internet, le jeu en réseau sur des réseaux de jeux commerciaux ou non commerciaux ou faisant partie de réseaux collectifs sans l'autorisation écrite préalable du Concédant.

4. Transfert du Programme

Vous êtes autorisé à transférer définitivement tous les droits que vous confère cette Licence, à condition que le bénéficiaire accepte les termes de cette Licence et que vous supprimiez le Programme de votre ordinateur domestique ou portable.

5. Résiliation

Cette Licence est valable jusqu'à sa résiliation. Vous pouvez résilier la Licence à tout moment en détruisant le Programme et tout Nouvel élément. Le Concédant peut, à sa discrétion, résilier la Licence en cas de non respect, de votre part, des termes et conditions contenus dans ce contrat. Dans ce cas, vous devez immédiatement détruire le Programme et tout Nouvel Elément.

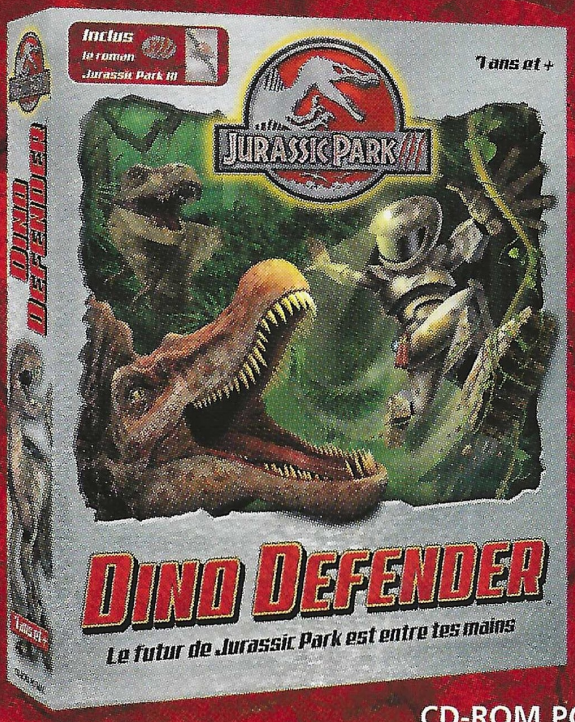
6. Contrôles à l'exportation

Il est interdit de ré-exporter, de télécharger ou d'exporter le programme, de quelque manière que ce soit, à destination d'un pays (ni d'un ressortissant ou d'un résident d'un tel pays) sur lequel les Etats-Unis ont imposé un embargo commercial, ou de toute personne figurant sur la liste des Specially Designated National ou de la Table of Denial Orders du ministère des finances américain (U.S. Treasury Department). En installant ce Programme, vous acceptez la disposition qui précède et vous signalez et certifiez que vous ne résidez pas ou que vous ne dépendez pas d'un tel pays et que vous n'êtes pas un ressortissant ni un résident d'un tel pays ou figurant sur une telle liste.

7. Garantie limitée

LE CONCEDANT REFUTE EXPRESSEMENT TOUTE GARANTIE POUR LE PROGRAMME, L'EDITEUR ET LE(S) MANUEL(S). LE PROGRAMME, L'EDITEUR ET LE(S) MANUEL(S) SONT FOURNIS " EN L'ETAT " SANS AUCUNE GARANTIE, EXPLICITE OU IMPLICITE, Y COMPRIS LES GARANTIES IMPLICITES DE QUA-

Retrouve aussi les dinosaures de Jurassic Park III dans Dino Defender !



CD-ROM PC/MAC

Le futur de Jurassic Park est entre tes mains !

© 2001 Knowledge Adventure, Inc. Knowledge Adventure et le logo Knowledge Adventure sont des marques déposées de Knowledge Adventure, Inc., Dino Defender et Danger Zone sont des marques de Knowledge Adventure Inc. Jurassic Park Institute : © 2001 Universal Studios Publishing Rights, une filiale de Universal Studios Licensing, Inc. Jurassic Park III est une marque, ainsi que la propriété intellectuelle de Universal Studios et Amblin Entertainment, Inc. Licencié par Universal Studios Licensing, Inc. Tous droits réservés.
Jurassic Park III: Dino Defender a été développé aux Etats-Unis par FUNNYBONE Interactive.
Windows est une marque déposée de Microsoft Corporation. Macintosh et le MacOS sont des marques déposées de Apple Computer, Inc. PowerPC est une marque de International Business Machines.
Director et Made with Macromedia sont des marques de Macromedia, Inc.
QuickTime et le logo QuickTime sont des marques déposées de Apple Computer Corporation et sont utilisés sous licence.
Toutes les autres marques appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

SERVEUR VOCAL
7j/7 24h/24
ASSISTANCE TECHNIQUE
du lundi au vendredi de 8 h à 21 h,
week-ends et jours fériés de 10 h à 18 h
+33 (0) 891 670 800
(11,47 F TTC/mn - 0,22 € TTC/mn)

www.vivendi-universal-interactive.fr

Knowledge Adventure

QuickTime™

S0023206 FRANÇAIS