



**Based on the book - Fahrenheit 451  
by Ray Bradbury**

**Senior Systems Programmer  
Michael P. Meyer**

## Einleitung

Guy,

Ich nahm das vom Firehouse mit, da ich dachte daß Du daran interessiert bist.

Als erstes, Willkommen! Jeder im Untergrund fühlt, daß dies aufgrund deiner Erfahrung ein Wendepunkt sein könnte. Wir werden Dir zu Hilfe kommen, soweit wir können -- Ich weiß, es wird gefährlich werden, aber wir warten im Untergrund.

Sei vorsichtig!

J. Swift

### Alarm-Verfügung aufgrund eines Verbrechens

#### Standard-Bekanntmachungs-Formular Nr. 451-C-22

Name des Verdächtigen: Guy Montag

An alle Mitglieder des 451. Corps, New York Division:

*Wir sind uns alle bewußt, daß der Untergrund fortfährt sich in widerwärtigen Abschnitten unserer Stadt zu verbreiten. Trotz der tapferen Bemühungen der Corps-Mitglieder Aufrührer aufzuspüren, halten die Abtrünnigen erfolgreich zerstörerische Aktivitäten aufrecht und rekrutieren weitere Personen dafür. Das 451. Corps, rechtmäßiger Vertreter des Friedens in unserer Gesellschaft, muß seine Mission neu aufleben lassen: Die Welt frei von Büchern, dem Instrument der Unruhe, halten.*

*Ein einzelner Flüchtling wurde in verschiedenen Teilen der Stadt gesichtet. Guy Montag, zuvor ein aufstrebendes Mitglied des 451. Corps, hat sich eindeutig von der Anschauung des Untergrunds verleiten lassen und ist nun mit deren Tätigkeit verbunden. Dieser Deserteur muß für dieses Verbrechen gegen den Staat zur Rede gestellt werden.*

*Zu seinen besonderen Merkmalen gehört das Aroma von Kerosin, das ihm bleibend anhaftet.*

*Zusätzlich glauben wir daß sich Montag Identifikations-Kennzeichen verschafft hat, die seine Identität fälschen und unsere Bemühungen ihn aufzuspüren zunichte macht. Besondere Wachsamkeit ist geboten.*

## Aufzeichnungen aus dem Untergrund

(Für neue Mitglieder)

### An alle neuen Mitglieder:

Willkommen im Untergrnd. Sie haben sich einer Vereinigung angeschlossen, die sich der Freiheit widmet -- Zum einen der Freiheit die sich in den Seiten eines Buchs befindet, zum andern der Freiheit die einst in diesem Staat exestierte und wieder hergestellt werden muß.

Sie werden sich einsam fühlen, umgeben vom 451. Corps und unsicher der Loyalität der Leute, denen Sie täglich begegnen. Aber Sie sind nicht alleine. Mitglieder des Untergrunds befinden sich überall um einen Gleichgesnnten in seiner Mission zu helfen oder ihn in Sicherheit zu führen.

Ein Rat: Lesen Sie sich den Abschnitt "Buchzitate", der beschreibt wie Mitglieder des Untergrunds Buchzitate verwenden um miteinander zu kommunizieren.

Und vergessen Sie ihr Feuerzeug nicht, die Flamme des Wissens . .

Unterzeichnet:

Jonathan Swift

### Notizen über den Untergrund

Hier einige Tipps um es in Manhattan weiterzubringen.

#### Fahrenheit 451 laden

Siehe Abschnitt "Laden des Spiels".

### Neue Optionen

Geben Sie NEWDATA ein um Informationen über Optionen zu bekommen, die nach dem Druck des Handbuchs geändert wurden.

### Die Bild-Option

Wählen Sie, ob Sie Grafiken von Manhattan während Ihrer Mission sehen wollen. Das Programm zeigt automatisch Grafiken an, wenn keine Auswahl getätigt wird. Geben Sie PICTURESOFF ein, um nur Text anzuzeigen. Grafiken können jederzeit durch Eingabe von PICTURESON wieder angezeigt werden.

### Am Anfang

Nun lesen Sie den Abschnitt "Notizen über die Untergrund-Kommunikation". Auch die folgenden fünf Kommandos sind sehr nützlich.

CREATE: Um eine Spielstand-Speicherdiskette (Save Disk) zu erstellen, verwenden Sie das CREATE Kommando. Sollte eine Gefahr bevorstehen, können Sie (wenn Sie an diesem Punkt den Spielstand speichern) mithilfe der Save-Disk jederzeit zu diesen Punkt der Mission zurückkehren (siehe SAVE, RESTORE).

Um eine Spielstand-Speicherdiskette zu erstellen

1. Geben Sie CREATE ein und drücken die Return-Taste. Folgen Sie allen Anleitungen am Bildschirm.  
Achtung: Das Programm löscht alle Inhalte die sich auf der Diskette befinden während der Formatierung als Spielstand-Speicherdiskette !!
2. Wenn die Floppyleuchte erlischt, entfernen Sie die Save-Disk und legen Sie die jeweilige Spiel-Diskette wieder ein. Die Mission kann fortgesetzt werden.

SAVE: Benutzen Sie diesen Befehl um Situationen in Ihrer Mission zu speichern zu denen Sie später zurückkehren möchten. Sie sollten dies ausführen wenn Gefahr droht und Sie daran zweifeln ob Sie diese Situation überleben werden.

Um eine Situation in Ihrer Mission zu speichern

1. Geben Sie SAVE ein. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.
2. Wählen Sie die Nummer der nächsten freien Speicherposition aus oder benennen Sie eine bereits vergebene Speicherposition um. Benennen Sie die aktuelle Speicherposition (höchstens 10 Zeichen). Entfernen Sie die Spielstand-Speicherdiskette und legen Sie die jeweilige Spieldiskette in das Floppy-Laufwerk ein.

RESTORE: Sie benötigen diesen Befehl um zu einer gespeicherten Situation in Ihrer Mission zurückzukehren. Im Regelfall wird dieses Kommando in zwei Fällen angewandt.

Bei Ihrem Ableben

- a. Der Coomputer wird folgende Meldung ausgeben: YOU ARE DEAD, PRESS ANY KEY TO RESTART.
- b. Geben Sie RETURN ein wenn der Cursor erscheint.
- c. Folgen Sie den Anweisungen. Wählen Sie einen Speicherpunkt aus der Liste, dann legen Sie Spieldiskette wieder in das Laufwerk. Die Mission wird beim abgespeicherten Punkt fortgesetzt.

Wenn Sie eine unbendete Mission Fortsetzen möchten

- a. Laden Sie das Programm normal (Spieldiskette A einlegen und starten)
- b. Geben Sie RESTORE ein sobald der Cursor erscheint.
- c. Folgen Sie den Anweisungen. Wählen Sie einen Speicherpunkt aus der Liste, dann legen Sie Spieldiskette wieder in das Laufwerk. Die Mission wird beim abgespeicherten Punkt fortgesetzt.

QUIT: Geben Sie QUIT ein, wenn Sie die Mission beenden möchten, bevor Sie sie gelöst haben. (Wir hoffen, daß nur wenige

neue Mitglieder dieses Kommando benötigen, Die Mission ist einfach zu wichtig, um sie abzubrechen!).

RESTART: Geben Sie RESTART ein um die Mission neu zu beginnen.

## Notizen über die Kommunikation im Untergrund

### Grundsätzlich . . .

Die Stadt ist vom 451. Corps durchdrungen. Um zu vermeiden, daß man belauscht wird, ist das Untergrund-Kommunikations-System zu verwenden (siehe beigefügte Wortliste).

- Die Kommunikation sollte aus kurzen genauen Sätzen bestehen.
- Das Kommando sollte immer mit einem Verb (TAKE, GIVE, ENTER) beginnen und von einem Hauptwort z.B. eine Person, einen Platz oder ein Ding (CLARISSE, PHONE BOOTH, KNIFE) gefolgt werden. Sie können THE vor einem Hauptwort benutzen (USE THE LIGHTER).
- Mehrere Hauptwörter sollten mit einem Komma (Beistrich) oder AND getrennt werden, z.B.:  
TAKE THE LIGHTER AND THE KNIFE  
TAKE THE LIGHTER, THE KNIFE, AND THE GLASSES  
TAKE LIGHTER, KNIFE, AND GLASSES  
TAKE LIGHTER,KNIFE, GLASSES
- Es ist nicht notwendig ein Kommando mit einem Punkt zu beenden
- Mehrere eigenständige Aktionen können in einem einzelnen Kommando enthalten sein, aber sie müssen mit einem Komma oder dem Wort THEN getrennt werden. Wenn in einer Aktionsfolge ein Hauptwort wiederholt wird, kann es durch IT ersetzt werden. Zum Beispiel:  
ENTER THE STORE, TAKE THE CARD, READ IT  
EXAMINE THE MAGAZINE, THEN BUY IT  
EXAMINE THE BUTTERCUP, TAKE IT, THEN GO SOUTH  
TAKE ALL, THEN GO SOUTH
- Die Befehlsfolge sollte zwei Eingabezeilen nicht überschreiten. Sollte eine längere Kommunikation erwünscht sein, trennen Sie diese in einzelne Kommandos und betätigen Sie dazwischen die Return-Taste.

### Buchzitate . . .

Mitglieder des Untergrunds benutzen Zitate der Literatur um Mitteilungen untereinander zu übermitteln. Seien Sie Bereit, diese Art der Verständigung ebenfalls zu erlernen und merken Sie sich die Zitate, die Sie hören, Um das Risiko zu vermeiden entscheidende Mitteilungen die Sie später benötigen würden zu vergessen, vertrauen Sie diese Ihren Speicher an oder zeichnen Sie sie versteckt auf (Anm. des Übersetzers: Nehmen Sie einfach ein Blatt Papier und einen Stift).

### Kommandos die nicht verstanden wurden . . .

Befehle werden nicht verstanden wenn deren Ausführung unmöglich erscheint, sie sich auf Objekte beziehen die nicht vorhanden (erreichbar) sind oder die Worte die Sie benutzen nicht in der beigefügten Wortliste verzeichnet sind. Wenn Ihr Befehl nicht korrekt ist, werden Sie eine Meldung erhalten, die dieses anzeigt und Sie werden Gelegenheit bekommen ihn zu korrigieren.

### Mit anderen Leuten reden (direkte Unterhaltung) . . .

Sie erhalten Informationen durch verwenden der Befehle TALK oder ASK, z.B.:

TALK WOMAN

ASK WORKER

Wenn eine Person zu Ihnen spricht, antworten Sie ihm oder ihr (wenn Sie es für richtig halten) durch Eingabe von SAY und der Antwort in Anführungszeichen:

SAY "NO"

SAY "EVERY GOOD BOY DESERVES FAVOR"

### Das Gebiet erkunden . . .

Bewegen Sie sich in Manhattan durch Eingabe der Richtungen in folgender Art: GO NORTH, GO DOWN oder NORTH, DOWN oder N, D. UP und DOWN kann durch U und D abgekürzt werden. Zwischenrichtungen werden in der Art NORTHWEST, NW angegeben.

Geben Sie LOCATION ein um Ihre Position auf der Fifth Avenue festzustellen. Ihre Position wird in einer Kurz-Bezeichnung angezeigt und enthält E oder W für die East- bzw West side der Avenue und eine Zahl für die nächstliegenden kreuzenden Straßen. E48-49 zeigt an, daß Ihre Position auf der East side der Fifth Avenue zwischen der 48th und 49th Street ist.

Eine volle Beschreibung der näheren Umgebung erhalten Sie durch Eingabe von SURROUNDINGS (SURR) oder LOOK. Für weitere Details von allem was Sie sehen, geben Sie EXAMINE <Name des Gegenstandes oder der Person> oder INSPECT <Name des Gegenstandes oder der Person> ein.

Um nach 451 Patrolien oder Hounds Ausschau zu halten verwenden Sie den Befehl EXAMINE STREET.

Schlußendlich gibt der Befehl REPEAT die Raumbeschreibung die Sie beim ersten Betreten erhalten haben wieder aus.

### Ihr Besitz . . .

Sie können jederzeit INVENTORY (INV) eingeben um eine komplette Liste Ihres Besitzes (die Dinge die Sie momentan mit sich herumtragen) angezeigt zu bekommen. Für eine detaillierte Beschreibung jedes einzelnen Gegenstandes geben Sie INSPECT <Gegenstand> oder EXAMINE <Gegenstand> ein. Um sich einen Überblick über die derzeitige Höhe Ihrer Barschaft zu verschaffen geben Sie COUNT MONEY ein.

### Ihre Identität . . .

Wenn Sie eine neue Identität benötigen versuchen Sie einen Engraver aufzuspüren. Vergessen Sie die ID nicht, die Sie momentan benutzen. Geben Sie CHECK ID ein, wenn Sie sich nicht sicher sind.

### Zeit . . .

Die Zeit ist Ihr größter Feind (Der Hound ausgenommen). Geben Sie TIME ein um das Datum und die Tageszeit zu erhalten. Wenn es Nacht ist und Sie müde sind geben SLEEP ein. Die acht Stunden werden Ihnen gut tun. Stellen Sie aber sicher, daß Sie in einer vom Untergrund kontrollierten Gegend übernachten.



# Underground-Kommunikations-System Wort-Liste

## Hauptwörter

ALLEY	Gasse	FOOD	Lebensmittel	PERMIT	Genehmigung
APARTMENT	Wohnung	FORK	Gabelung	PHONE	Telefon
AREA	Bereich, Zone	FORM	Schablone	PILE	Stapel, Stoß
ARTISAN	Kunsthandwerker	FOUNTAIN	Springbrunnen	PLATO	Name
BANKCARD	Kontokarte, Bankkarte	GLASS	Glas	PLAZA	
BIBLE	Bibel	GLASSES	Gläser	POCKETS	Tasche(n)
BOOK	Buch	GLASSWORK	Glasarbeit	POND	Teich
BOOTH	Kabine	GRATE	Gitter	RACK(S)	Regal
BOX	Kasten, Kiste	GRATING	Knirschen, Gitter	RAMP	Rampe, Gangway
BUILDING	Gebäude	GUARD	Wache	RECEIVER	Empfänger, Radio
BUTTERCUP	Butterblume	HAND	Hand	RIFLE	Gewehr
BUTTON(S)	Knöpfe	HAT	Hut	RING	Ring
CABLE	Kabel, Telegramm	HOLE	Loch	ROBOT	Roboter
CALC WATCH		HOTEL(S)	Hotel	ROOM	Raum
CARD	Karte	HOUND	Hund	SCREEN(S)	Bildschirm(e)
CASH	Bargeld	ID	Identität	SHAKESPEARE	Name
CASSETTE(S)	Kassette(n)	JACKET	Jacke, Mantel	SHOP	Geschäft
CENTER	Zentrum	KIOSK	Kiosk	SIGN	Unterschrift
CHEMINDEXER		KNIFE	Messer	SPARK	Funke
CHIP	Computerchip	LABEL(S)	Kennzeichen, Etikette	SPIRAL	Spirale
CIGARETTE	Zigarette	LASERGUN	Lasergewehr	SPOON	Löffel
CLARISSE	Name	LEAVES		SPYGLASS	Fernglas
CLERK	Angestellter, Beamter	LIBRARY	Bibliothek	STAIRS	Treppen
CLIP	Klammer	LIGHTER(S)	Feuerzeug	STEPS	Schritte, Stufen
CONDUIT	Leitungsrohr, Röhre	LOBBY	Eingangshalle	STICKPIN	Krawattennadel
CONTROLS	Kontrollen	MACHIAVELLI	Name	SUBWAY	U-Bahn
COUNTER	Zähler	MACHINE	Maschine,Apparat	TAPE(S)	Tonbänder
CRYSTAL	Krystall	MAGAZINE(S)	Magazin	TERMINAL	Tastatur
CRYSTART		MAN	Mann	THOREAU	Name
DESIGN	Skizze, Entwurf	MANHOLE TOOL		TIMELOCK	
DISPLAY	Bildschirm	MASK(S)	Maske(n)	TRANSMITTER	Trismitter
DOOR	Tür	MICROCASSETTE(S)	Microkassette(n)	TRAP	Falle
DOORWAY	Eingang	MICROFICHE	Microfilm	UNGAR	Name
DOT	Punkt	MONEY	Geld	WAFER	Computerchip
DRAINPIPE	Kanalisationsrohr	NO	Nein	WALL(S)	Mauer(n)
ELEVATOR	Fahrstuhl	NURSE	Krankenschwester	WATER	Wasser
EXHIBIT	Beweisstück	OFFICE	Büro	WINDOW(S)	Fenster
FACE	Gesicht	PADLOCK	Vorhangschloß	WOMAN	Frau
FLAME	Flamme	PAINTINGS	Gemälde	WORKSHOP	Werkstatt
FLOWER	Blume	PANEL(S)		WORLD	Welt
FINGERPRINTER	Fingerabdruckwechsler	PAPERCLIP	Büroklammer	YES	Ja

## Richtungen

DOWN, D	Runter	NORTHEAST, NE	Nordosten	SOUTHEAST, SE	Südosten
EAST, E	Osten	NORTHWEST, NW	Nordwesten	SOUTHWEST, SW	Südwesten
NORTH, N	Norden	SOUTH, S	Süden	UP, U	Rauf
				WEST, W	Westen

## Verben

APPROACH	annähern	INVENTORY (INV)	Besitzliste zeigen	READ	lesen
ASK	fragen	JUMP	springen	REMEMBER	errinern
BURN	anzünden, brennen	KICK	treten	REMOVE	entfernen
BUY	kaufen	KILL	töten	RIDE	reiten, fahren
CLIMB	klettern	KISS	küssen	RUN	laufen
CREATE	erstellen	KNOCK	schlagen, klopfen	SAY	sage
DESCEND	hinabsteigen	LEAP	überspringen	SHOOT	schießen
DIAL	wählen	LEAVE	verlassen	SHOW NOUNS	Hauptwörter zeigen
DRINK	trinken	LIFT	heben	SIT	sitzen
EAT	essen	LOCATION (LOC)	Position feststellen	SLEEP	schlafen
EMPTY	leeren	LOOK	schauen	SURROUNDING (SURR)	Umgebung ansehen
ENTER	hineingehen	LOVE	lieben	SWIM	schwimmwn
EXAMINE	untersuchen	MAKE	anfertigen	TALK	reden
EXIT	hinausgehen	OBSERVE	prüfen	TAKE	nehmen
FEEL	tasten, fühlen	OPEN	öffnen	THROW	werfen
FIGHT	kämpfen	ORDER	bestellen	TOUCH	anstößen
FOLLOW	folgen	PAY	bezahlen	UNLOCK	aufsperrn
GET	bekommen, holen	PICK	heraussuchen	USE	benutzen
GIVE	geben	PRESS	drücken	WAIT	warten
GO	gehen	PUSH	drücken	WARM	wärmen
HANG	hängen	PUT	legen, stellen	WASH	waschen
HEAT	erhitzen	RAISE	hochheben	WATCH	ansehen
HOLD	halten	REACH	erreichen	WEAR	anziehen, tragen
INSERT	einlegen				

## Funktionsbefehle

CREATE	Spielstanddiskette erstellen	PICTURESON	Bilder einschalten	RESTART	Spiel neu beginnen
JOYSTICK	auf Joystick schalten	PICTURESOFF	Bilder ausschalten	RESTORE	Spielstand laden
KEYBOARD	auf Tastatur schalten	QUIT	Spiel beenden	SAVE	Spielstand speichern
NEWDATA	Neue Optionen im Spiel ansehen				

## Verschiedene Befehle

A	ein	IT	es	THESE	diese
AN	ein	ITS	seines	THOSE	jene
AND	und	MY	mein	THREE	drei
BIG	groß	NEAR	nahe	TO	zu
BUT	aber	ON	auf	TOWARDS	zum
FIVE	fünf	ONE	eins	TWO	zwei
FOR	für	OUT	draußen	UNDER	unter
FOUR	vier	SOME	einige	WAITING	warten
HIM	ihm	THE	der, die, das	WHILE	während
HIS	sein	THEIR	ihre	WITH	mit
IN / INTO	in	THEN	dann		

## Ihre Gegner

### Das 451. Corps

#### Slogan:

"Monday burn Millay

Wednesday Whitman

Friday Faulkner

Burn 'em to ashes then burn the ashes."

#### Regeln

1. Reagiere auf einen Alarm sofort
2. Zünde das Feuer sofort an
3. Verbrenne alles
4. Kehre danach sofort ins Firehouse zurück
5. Bleibe in Alarmbereitschaft

#### Uniform

Schwarzes Hemd, angeheftetes Abzeichen mit orangen Salamander.

Platinium Flammenwerfer

#### History

Gegründet in den späten 1700ern in den Amerikanischen Kolonien um (Englisch) beeinflussende Bücher zu verbrennen. Der erste war Benjamin Franklin, der Bibliotheken erdachte die geächtete Bücher beinhalteten, die die Fackel erwartete.

#### Der Hund

Jeden Bezirk ist ein mechanischer Hund zugewiesen, der im Firehouse-Zwinger untergebracht ist. Hunde sind mit einer Panzerung versehen und ihr Innenleben ist am neuesten Stand der Technik. Die Beine sind mit Gummipfoten versehen und eine Nadel-Zunge injiziert dem Opfer des Hundes eine tödliche Dosis Procaine oder Morphine.. Sein elektronisches Geruchsinnsystem kann darauf programmiert werden jedes lebende Wesen zu jagen und zu töten, auch jedes Individuum für das es in der Haupt-Datenbank einen Chemindex gibt.

## 451 Tricks und Hilfen

Um größtmögliche Sicherheit zu gewährleisten, kommunizieren Mitglieder des Untergrunds mithilfe von Buchzitaten (lietarischen Zitaten). Wenn es Ihnen nicht möglich ist eine Information die Sie dringeng benötigen von einem Untergrund-Mitglied zu bekommen, resultiert dies meistens aus der Taatsache, daß Sie nicht das richtige Zitat besitzen oder es falsch sagen (Die Worte und die Interpunktation müssen exakt sein). Sollte dieser Notfall auftreten, verwenden Sie diese Liste um Ihnen selbst zu helfen. Begeben Sie sich den Raum in dem Sie keinen Fortschritt erzielen und decodieren Sie das verschlüsselte Wort neben dem Raumnamen in der Liste, um herauszufinden wie man vorgehen sollte um das richtige Zitat zu entdecken.

EIGHTH FLOOR	MPVOHF
HOSPITAL	SFTUBVSBOU
SUBWAY	NBHB1JOF TUPSF
ENGRAVER'S	GPPE DFOUFS
ENGRAVER'S	UJGGBOZT
TOWER	IPTQJUBM
TREATMENT ROOM	DBUIFESBM
TIFFANY'S	TVCXBZ
CATHEDRAL	NBHB1JOF TUPSF
MAGIC SHOP	FOHSBWFS
BANK	NBHB1JOF TUPSF
POWER CENTER	CBTFNFOU
PHONE	UIJOLUBOL BU F59
UNGAR	UPXFS FMFWBUPS

LIBRARY STEPS

THIEVES

BASEMENT

LOCKERS

FOOD CENTER

OUTSIDE MAGIC SHOP

GLASS WORLD

WALLS PARLOR

POST 451

LIBRARY 2ND FLOOR

LIBRARY 1ST FLOOR

IPVOET CVJMEJOH

UIFO SJEF IPVOE

VTF MJHIUFS

GJOHFSQSJOUFS

NJDSPGJDIF UPVDI

DBCMF

FOUFS 562

XBUDI UJNF

IFBU QBEMPD

HFU HMBTTFT

XFBS HMBTTFT

OP GMBNF

SPPN 321

QPXFS DFOUFS

BCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ1 1 2 3 4 5 6 ,  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ 0 1 2 3 4 5 ,

## Credits

Produced and Developed by Byron Preiss Video Productions, Inc., leading designers of entertainment and educational software

Technical Design and Direction: Lee Jacknow

Developed by: Ray Bradbury and Byron Preiss

Writer: Len Neufeld

Design Director: Robert Strong

Illustrators: Brian Humphrey and Robert Strong

Senior Systems Programmer: Michael P. Meyer

Technical Editor: Andre Garneau

Opening Sequence: Alex Jay

Opening Sequence Programming: Jeffrey Schneider

Based on the book, "Fahrenheit 451", by Ray Bradbury,

(c) 1953 Ray Bradbury. A Ballantine Book.

Packaging Art: Brian Humphrey

This software product is copyrighted and all rights are reserved by Telarium Corp. The distribution and sale of this product are intended for the use of the original purchaser only and for use only on the computer system specified. Lawful users of this program are hereby licensed only to read the program from its medium into memory of a computer for the purpose of executing this program. Copying, duplicating, selling or otherwise distributing this product is hereby expressly forbidden.

FAHRENHEIT 451 computer program is a trademark of Telarium Corp.

(c) 1984 Telarium Corp., One Kendall Sq., Cambridge, MA 02139  
(617) 494-1224

#### Warranty

If this product should fail to work for any reason during the first 30 days following purchase, return it to the dealer from whom it was purchased for a free replacement. If it should fail to work after the first 30 days, mail it to us at the address below. If it has been physically damaged, you will be charged five dollars for replacement.

#### Warranty

c/o Customer Service

Telarium Corp.

1 Kendall Square

Cambridge, MA 02139

(617) 494-1224

Handbook Design: Graphic Ink