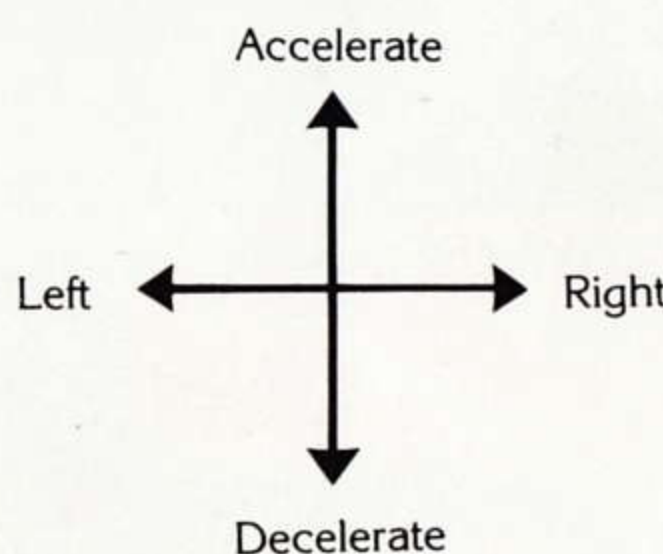


TURBO OUT RUN™

LOADING INSTRUCTIONS

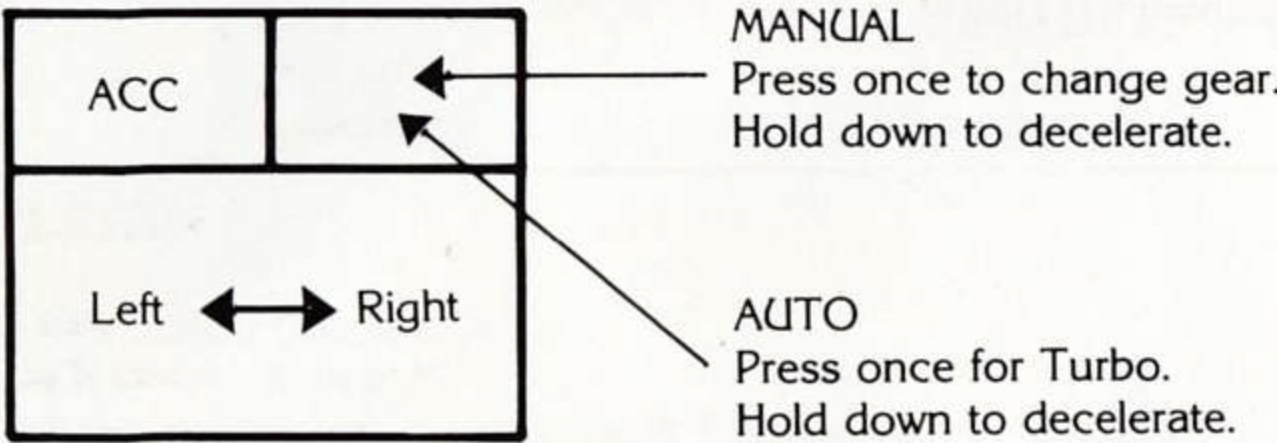
CBM64/128 Disk – Type **LOAD****,**8,1** and press **RETURN**. Follow screen prompts.
CBM64/128 Cassette – Press **SHIFT** and **RUN/STOP** keys together and press **RETURN**. Press **PLAY** on the cassette recorder. Game will load and run automatically. Follow screen prompts.
Spectrum Cassette – Type **LOAD**** and press **ENTER** key. Press **PLAY** on the cassette recorder. Follow screen prompts.
Spectrum +3 Disk – Turn on computer, insert disk and press **ENTER**. Follow screen prompts.
Amstrad Cassette – Press **CTRL** and small **ENTER** keys. Press **PLAY** on the cassette recorder. Follow screen prompts.
Amstrad Disk – Type **RUN*DISK** and press **ENTER**. Game will load and run automatically. Follow screen prompts.
Atari ST – Insert disk, turn on computer and game will load and run automatically. Follow screen prompts.
CBM Amiga – Turn on computer, insert disk and game will autoboot. Follow screen prompts.

JOYSTICK CONTROLS (ALL COMPUTERS)



MANUAL – **FIRE BUTTON** – Change Gear. **SPACE BAR** – Turbo
AUTO – **FIRE BUTTON/SPACE BAR** – Turbo

MOUSE CONTROLS ATARI ST/AMIGA ONLY



MANUAL – Press once to change gear. Hold down to decelerate.
AUTO – Press once for Turbo. Hold down to decelerate.
SPACE BAR – Turbo

KEYS

ATARI ST/AMIGA
J – Joystick, **M** – Mouse, **ESC** – Restart/Start game, **ENTER** or **RETURN** – Pause.
SPECTRUM/AMSTRAD
Q or **U** – Accelerate, **A**, **H** or **J** – Decelerate, **I** or **X** – Left, **O** or **C** – Right, **Z** or **P** – Change gear, **B**, **N**, **M**, **V** or **SPACE BAR** – Turbo, **ENTER** or **RETURN** – Pause
C64
RUN/STOP – Pause, **Q** – Whilst in Pause, abort game.

ROUTE INFORMATION

New York – A fairly easy trip through this stage to prepare you for the many hazards you face in future stages and a chance to get used to the Turbo.
Washington D.C. – Travel through a storm avoiding a police car and various other cars you may encounter. Watch out for the trees.
Pittsburgh – Snow Storms hinder your path on this stage which makes it very tricky to see the corners as you approach them. Turbo away from the Police Car but use your gears and brakes until you know the route. Low gears help on tight angled comers.
Indianapolis – A nice stage to deftly test your use of the Turbo.

STAGE POST 1

A chance to customise your car. High grip tyres are recommended.
Chicago – Your first chance to drive at night. Watch out for road bumps and sharp comers.
St. Louis – Once again a police car is in pursuit. Barrels split the road at some points and although your score multiplies these obstacles reduce your chances of completing the stage.
Memphis – A tricky route which takes practice especially through the valleys of rocks.
Atlanta – Sand drifts dog your route so stay as central as you can.

STAGE POST 2

2 options remain. Be careful which you choose.
Miami – Turbo recommended for this extremely fast level.
New Orleans – Watch out for the S-bends. Use gears and brakes carefully.
San Antonio – The track splits into two. Be careful which side you choose.
Dallas – A rough ground desert terrain looks deceptively easy to negotiate. Beware unmarked comers.

STAGE POST 3

Only one remaining option to take. Did you take the correct option at the last stage post?
Oklahoma City – Encounter bridges and fields. Lightning reflexes required for sharp comers.
Denver – The most difficult stage of the whole route, very little signposting and blizzards slow your path.
Grand Canyon – A reasonably simple stage ready for your home run, but narrow roads make it tricky.
Los Angeles – The final stage eases you to the finish.
Are you ready to play once again, **TURBO OUT RUN?**

CAR SPECIFICATIONS

Comparisons	Porsche 959	Ferrari F40
Value	£150,000+	£600,000+
Engine	Flat 6	3 Litre V8 Twin Turbo Intercooler
Power	450 BHP	478 BHP
Torque LB/ft/rpm	369/5,500	425/4,000
Performance 0-60 mph	4.2 secs	3.9 secs
0-100 mph	9.7 secs	7.8 secs
Top Speed	196 mph	201 mph
Compression ratio	8.3:1	7.8:1
Capacity cc	2,850	2,936

FERRARI PROFILE

1898	Enzo Ferrari born February 18th, Modena, Italy.
1910	Enzo decides to be a racing driver instead of an opera singer!
1920	Enzo finishes second in the Targa Florio Race in Sicily, racing for the Alfa Romeo team.
1929	Enzo Ferrari's race team is formed, driving Alfa Romeos.
1947	Enzo starts building the first Ferrari racing cars.
1949	Ferrari team win the Mille Miglia Race (race round the whole of Italy).
1952	Ferrari team win World Championship.
1953	Ferrari road car production starts.
1956	} Ferrari win World Championship.
1958	
1961	
1963	
1963	Road car production is up to 500 cars a year.
1964	Ferrari win World Championship.
1969	Fiat buy 50% of Ferrari.
1975	} Nikki Lauda wins World Championship for Ferrari.
1977	
1979	Road car production reaches over 2000 cars a year.
1985	Road car production reaches over 3000 cars a year.
1987	Ferrari F40 car is produced to commemorate the 40th anniversary of Ferrari car production.

© 1989 SEGA ENTERPRISES LTD. All rights reserved.
This game has been manufactured under license from Sega Enterprises Ltd., Japan and "TURBO OUT RUN™" and SEGA® (or SEGA™) are trademarks of Sega Enterprises Ltd. Manufactured and distributed by U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel:021 625 3388. Copyright subsists on this program. Unauthorised broadcasting, diffusion, public performance, copying or re-recording, hiring, leasing, renting and selling under any exchange or repurchase scheme in any manner is strictly prohibited.

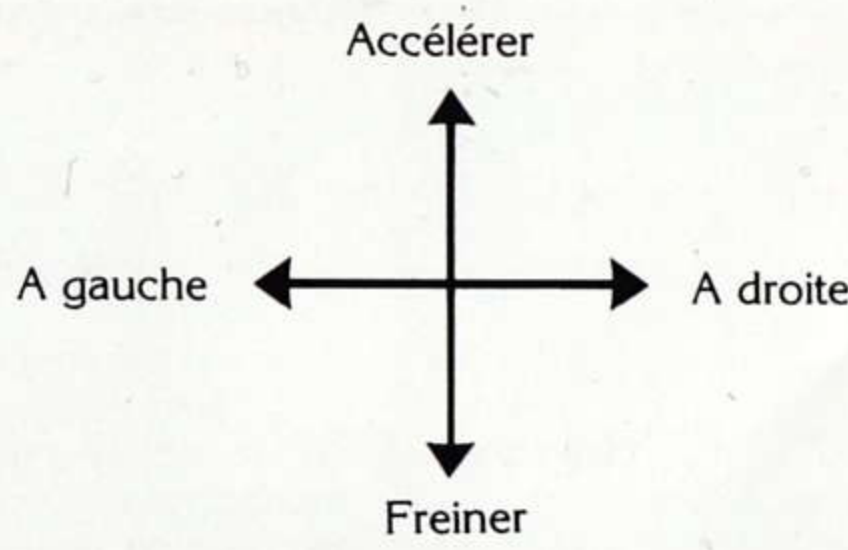
TURBO OUT RUN™

Une course auto de 16 étapes, à travers les USA, destinée à émuler l'incroyable succès OUT RUN dont un million de copies ont été vendues. Mais cette fois, c'est un jeu Turbo. Parmi les dangers que vous rencontrerez: les bons et les méchants, les voitures de police, une Porsche 959, la conduite de jour et de nuit, les orages et les tempêtes.
"Sans aucun doute le meilleur jeu de course auto de l'année."

LOADING INSTRUCTIONS

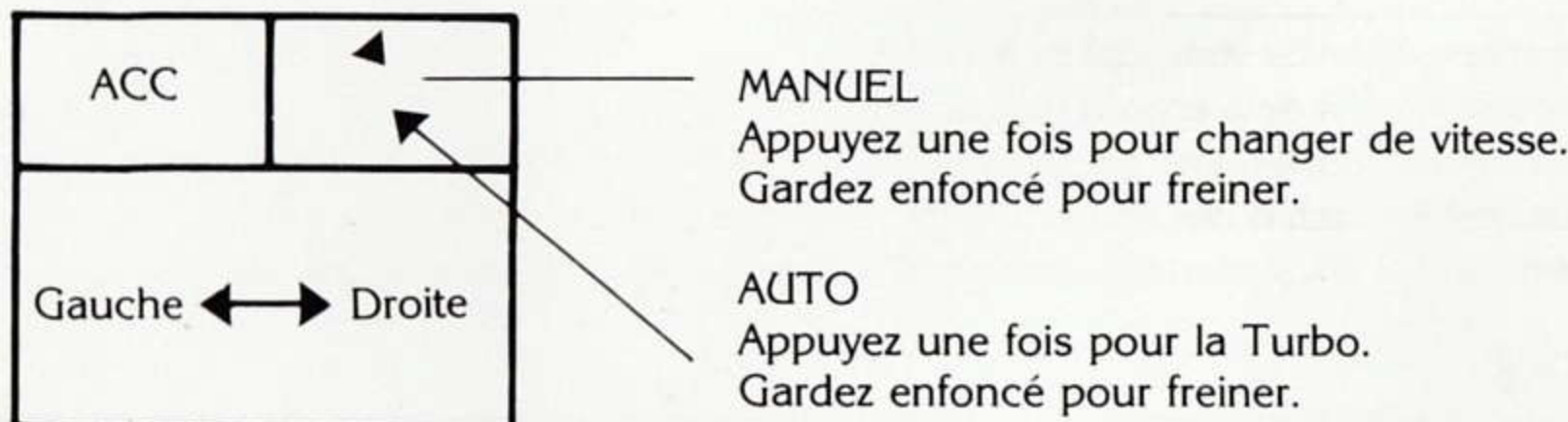
CBM64/128 Disquette – Tapez **LOAD****,**8,1** et appuyez sur **RETURN**. Suivez les indications d'écran.
CBM64/128 Cassette – Appuyez sur les touches **SHIFT** et **RUN/STOP** en même temps et appuyez sur **RETURN**. Appuyez sur **PLAY** sur le magnétophone. Le jeu se chargera et se déroulera automatiquement. Suivez les indications d'écran.
Spectrum Cassette – Tapez **LOAD**** et appuyez sur **ENTER**. Appuyez sur **PLAY** sur le magnétophone. Suivez les indications d'écran.
Spectrum +3 Disquette – Allumez l'ordinateur, introduisez la disquette et appuyez sur **ENTER**. Suivez les indications d'écran.
Amstrad Cassette – Appuyez sur **CTRL** et la petite touche **ENTER**. Appuyez sur **PLAY** sur le magnétophone. Suivez les indications d'écran.
Amstrad Disquette – Tapez **RUN*DISK** et appuyez sur **ENTER**. Le jeu se chargera et se déroulera automatiquement. Suivez les indications d'écran.
CBM Amiga Disquette – Allumez l'ordinateur, introduisez la disquette Kickstart (A 1000 seulement) et attendez l'apparition de l'icône de workbench. Introduisez la disquette de jeu.
Atari ST – Introduisez la disquette, allumez l'ordinateur et le jeu se chargera et se déroulera automatiquement. Suivez les indications d'écran.
CBM Amiga – Allumez l'ordinateur, introduisez la disquette et le jeu s'amorcera automatiquement. Suivez les indications d'écran.

COMMANDES AU MANCHE A BALAI (POUR TOUS LES ORDINATEURS)



MANUEL – Bouton de **TIR** – Changement de vitesse. – **BARRE D'ESPACEMENT** – Turbo
AUTOMATIQUE – Bouton de **TIR/BARRE D'ESPACEMENT** – Turbo

COMMANDES A LA SOURIS (ATARI ST/AMIGA SEULEMENT)



MANUEL – Appuyez une fois pour changer de vitesse. Gardez enfoncé pour freiner.
AUTO – Appuyez une fois pour la Turbo. Gardez enfoncé pour freiner.
BARRE D'ESPACEMENT – Turbo

COMMANDES AU CLAVIER

ATARI ST/AMIGA
J – Manche à balai, **M** – Souris, **ESC** – Recommence/commence le jeu, **ENTER** – Pause, **RETURN** – Pause
SPECTRUM/AMSTRAD
Q ou **U** – Accélère, **A**, **H** ou **J** – Freine, **I** ou **X** – A gauche, **O** ou **C** – A droite, **Z** ou **P** – Change de vitesse, **B**, **N**, **M**, **V** ou **BARRE D'ESPACEMENT** – Turbo, **ENTER** ou **RETURN** – Pause
C64
RUN/STOP – Pause, **Q** – Abandonne le jeu pendant la pause.

INFORMATIONS CONCERNANT LA ROUTE

New York – Une étape plutôt facile qui vous préparera aux nombreux risques qui vous attendent dans les futures étapes et qui vous donnera l'occasion de vous familiariser avec votre Turbo.
Washington DC – Vous êtes pris dans un orage; évitez la voiture de police et les diverses autres voitures que vous rencontrerez. Faites attention aux arbres.
Pittsburgh – Une tempête de neige vous empêche de bien distinguer les tournants. Eloignez-vous à la vitesse Turbo de la voiture de police mais, tant que vous ne connaissez pas bien la route, faites bon usage de vos vitesses et freins. Une vitesse basse vous aidera à bien prendre les tournants difficiles.
Indianapolis – Une bonne occasion de mettre à l'épreuve votre Turbo.

POSTE DE SECOURS 1

Une occasion pour vous de personnaliser votre voiture. Des pneus à haute adhérence vous sont recommandés.
Chicago – Votre première occasion de conduire la nuit. Faites attention aux bosses sur la route ou aux brusques virages.
St. Louis – La voiture de police vous poursuit de nouveau. Vous verrez des barils au milieu de la chaussée, à certains endroits. Votre score augmente rapidement, mais ces obstacles diminueront vos chances de terminer cette étape.
Memphis – Une étape délicate qui demande de l'habileté, surtout à travers la vallée rocheuse.
Atlanta – Les amoncellements de sable abondent sur la route. Autant que possible, conduisez au milieu de la chaussée.

POSTE DE SECOURS 2

Vous avez le choix entre 2 options. Choisissez la bonne!
Miami – La turbo est recommandée pour ce niveau très rapide.
Nouvelle Orléans – Faites attention aux tournants en S. Utilisez soigneusement vos vitesses et vos freins.
San Antonio – La piste se divise en deux. Choisissez la bonne piste.
Dallas – Un terrain désertique et rugueux qui a l'air facile ... mais faites attention aux tournants qui ne sont pas signalés.

POSTE DE SECOURS 3

Une seule option reste. Avez-vous choisi la bonne au dernier poste de secours?
Oklahoma City – Vous rencontrerez des ponts et des champs. Vous aurez besoin de vos meilleurs réflexes pour négocier les tournants.
Denver – L'étape la plus difficile. La signalisation est rare et les tempêtes de neige vous font ralentir.
Grand Canyon – Une étape assez simple qui vous rapproche de la ligne droite.
Los Angeles – La dernière étape qui vous conduira à la ligne du finish.
Etes-vous prêt à rejouer – **TURBO OUT RUN?**

PROFIL DE FERRARI

1898	Naissance d'Enzo Ferrari, le 18 Février à Modena, Italie.
1910	Enzo décide de devenir pilote de course et non chanteur d'opéra!
1920	Enzo termine en deuxième position dans la course de Targa Florio en Sicile, avec l'équipe d'Alfa Roméo.
1929	L'équipe d'Enzo Ferrari se forme avec les voitures Alfa Roméo.
1947	Enzo se met à construire les premières voitures de course Ferrari.
1949	L'équipe Ferrari gagne la course Mille Miglia (tour d'Italie).
1952	L'équipe Ferrari gagne le championnat du monde.
1953	La production de voitures de tourisme commence.
1956	} Ferrari gagne le championnat du monde.
1958	
1961	
1963	
1963	La production des voitures de tourisme atteint 500 par an.
1964	Ferrari gagne le championnat du monde.
1969	Fiat achète 50% de Ferrari.
1975	} Nikki Lauda remporte le championnat du monde pour Ferrari.
1977	
1979	La production de voitures de tourisme dépasse 2000 par an.
1985	La production de voitures de tourisme dépasse 3000 par an.
1987	La Ferrari F40 est produite pour commémorer le 40ème anniversaire de la production de voitures Ferrari.

© 1989 SEGA ENTERPRISES LTD. Tous droits réservés. Ce jeu a été fabriqué sous licence de Sega Enterprises Ltd., Japon et TURBO OUT RUN™ et SEGA® (ou SEGA™) sont des marques de Sega Enterprises Ltd. Fabriqué et distribué par U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 625 3388. Le copyright subsiste sur ce programme. Toute émission, diffusion, enregistrement publique, copie ou ré-enregistrement, location, location à bail et vente, non autorisés, sous tout système d'échange ou de ré-achat et sous toute forme, strictement interdits.

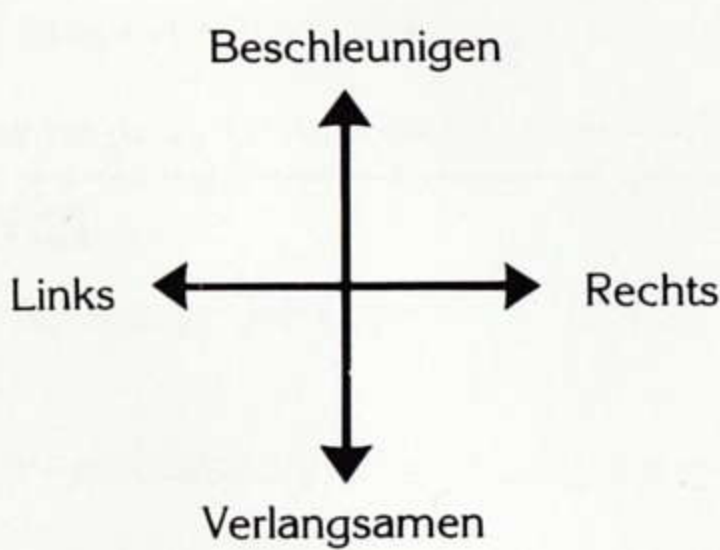
TURBO OUT RUN™

Ein Rennen durch die USA in 16 Stationen, das den außergewöhnlichen Erfolg von OUT RUN, von dem eine Millionen Exemplare verkauft wurden, sicher wiederholen wird, nur ist es jetzt turbogetrieben. Helden, Bösewichte, Polizei, ein Porsche 959, tage- und nachtelanges Fahren, Stürme und Gewitter sind nur einige der Risiken, denen Sie ausgesetzt sein werden. »Zweifelloes das Rennspiel des Jahres.«

LADEN

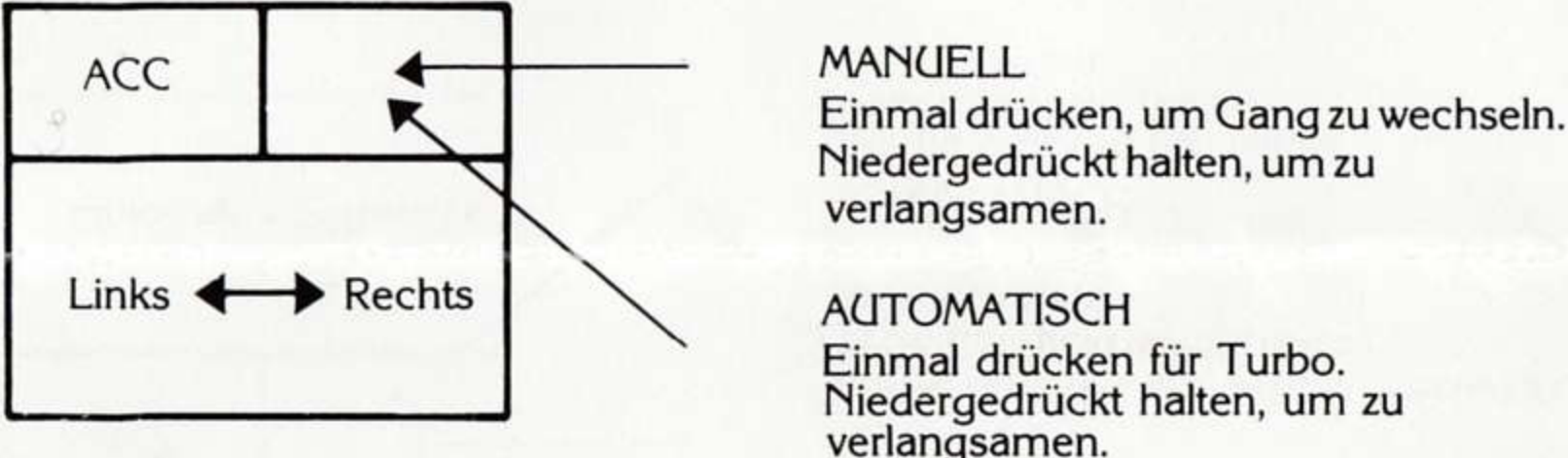
CBM64/128 Diskette – **LOAD****,**8,1** eintippen und **RETURN** drücken. Dann den Anweisungen auf dem Bildschirm folgen.
CBM64/128 Cassette – **SHIFT**- und **RUN/STOP**-Tasten gleichzeitig drücken und dann **RETURN**. **PLAY**-Taste auf dem Kassettenrecorder drücken. Das Spiel wird automatisch geladen. Danach den Anweisungen auf dem Bildschirm folgen.
Spectrum Kassette – **LOAD**** tippen und die **ENTER**-Taste drücken. **PLAY**-Taste auf dem Kassettenrecorder drücken. Dann den Anweisungen auf dem Bildschirm folgen.
Spectrum +3 Diskette – Computer einschalten, Diskette eingeben und **ENTER** drücken. Dann den Anweisungen auf dem Bildschirm folgen.
Schneider Kassette – **CTRL** und die kleine **ENTER**-Taste drücken. **PLAY**-Taste auf dem Kassettenrecorder drücken. Dann den Anweisungen auf dem Bildschirm folgen.
Schneider Diskette – **RUN*DISK** tippen und **ENTER** drücken. Das Spiel wird automatisch geladen. Dann den Anweisungen auf dem Bildschirm folgen.
Atari ST – Diskette eingeben und Computer einschalten. Das Spiel wird automatisch geladen. Dann den Anweisungen auf dem Bildschirm folgen.
CBM Amiga – Computer einschalten und Diskette eingeben. Das Spiel wird automatisch geladen. Dann den Anweisungen auf dem Bildschirm folgen.

JOYSTICK-STEUERUNG (FÜR ALLE COMPUTER)



MANUELL – **FEUERKNOPF** – Gangschaltung, **LEERTASTE** – Turbo
AUTOMATISCH – **FEUERKNOPF/LEERTASTE** – Turbo

MAUSSTEUERUNG (ATARI ST/AMIGA)



LEERTASTE – Turbo
MANUELL Einmal drücken, um Gang zu wechseln. Niedergedrückt halten, um zu verlangsamen.
AUTOMATISCH Einmal drücken für Turbo. Niedergedrückt halten, um zu verlangsamen.
LEERTASTE – Turbo

TASTENSTEUERUNG

ATARI ST/AMIGA
J – Joystick, **M** – Maus, **ESC** – Spielanfang/Wiederanfang, **ENTER** oder **RETURN** – Pause
SPECTRUM/AMSTRAD
Q oder **U** – Beschleunigen, **A**, **H** oder **J** – Verlangsamen, **I** oder **X** – Links, **O** oder **C** – Rechts, **X** oder **P** – Gang wechseln, **B**, **N**, **M**, **V** oder **LEERTASTE** – Turbo
C64
RUN/STOP – Pause, **Q** – Spiel abbrechen, wenn im Pause-Modus.

STRECKENINFORMATION

New York – Eine relativ einfache Fahrt, um Sie auf die vielen Gefahren, denen Sie begegnen werden, vorzubereiten und Sie mit dem Turbo vertraut zu machen.
Washington DC – Fahren Sie durch ein Gewitter, und vermeiden Sie das Polizeiauto und die anderen Autos, denen Sie begegnen. Passen Sie auf die Bäume auf.
Pittsburgh – Schneestürme behindern Ihre Sicht. Fahren Sie vom Polizeiauto weg, und benutzen Sie Gangschaltung und Bremsen, bis Sie die Strecke kennen. Niedrige Gänge helfen bei engen Kurven.
Indianapolis – Hier können Sie testen, wie gut Sie das Auto beherrschen.

STAGE POST 1

Lassen Sie Ihr Auto überholen. Hatreifen sind empfohlen.
Chicago – Die erste Nachtfahrt. Passen Sie auf Löcher und enge Kurven auf.
St. Louis – Schon wieder werden Sie von einem Polizeiauto verfolgt. Fässer teilen die Straße an einigen Stellen, und obwohl dadurch Ihr Punktestand erhöht werden kann, verkleinern diese Hindernisse Ihre Chance, die Strecke erfolgreich zu absolvieren.

Memphis – Eine knifflige Route, die viel Übung erfordert, besonders auf der Fahrt durchs Felsental.
Atlanta – Sandverwehungen behindern Sie; bleiben Sie möglichst in der Mitte der Straße.

STAGE POST 2

Zwei Optionen bleiben Ihnen. Seien Sie vorsichtig bei der Wahl.
Miami – Der Turboantrieb wird für diese extrem schnelle Strecke empfohlen.
New Orleans – Passen Sie in den S-Kurven auf. Benutzen Sie Getriebe und Bremsen vorsichtig.
San Antonio – Die Straße teilt sich in zwei Spuren. Seien Sie vorsichtig bei der Wahl.
Dallas – Die Wüstenlandschaft läßt glauben, daß sie einfach zu durchfahren ist. Passen Sie auf unmarkierte Kurven auf.

STAGE POST 3

Nur noch eine Option ist übrig. Haben Sie beim letzten Stage Post die richtige Entscheidung getroffen?
Oklahoma City – Brücken und Felder. Scharfe Kurven erfordern blitzschnelle Reaktion.
Denver – Die schwierigste Strecke; durch geringe Beschilderung und Stürme wird Ihre Fahrt verlangsamt.
Grand Canyon – Relativ einfach; nun sind Sie fast zu Hause, aber Vorsicht bei engen Straßen.
Los Angeles – Die letzte Strecke vor dem Ziel.
Möchten Sie noch einmal spielen?

FERRARI-BIOGRAPHIE

1898	Enzo Ferrari wird am 18. Februar in Modena, Italien, geboren.
1910	Enzo beschließt, Rennfahrer und nicht Opemängser zu werden.
1920	Enzo fährt für Alfa Romeo und wird zweiter beim Targa Florio- Rennen auf Sizilien.
1929	Enzo Ferraris Rennfahrerteam wird gebildet für Alfa Romeo.
1947	Enzo baut die ersten Ferrari-Rennwagen.
1949	Das Ferrari- Team gewinnt das Mille Miglia- Rennen (Italienrundfahrt).
1952	Das Ferrari- Team gewinnt die Weltmeisterschaft.
1953	Ferrari Autoproduktion beginnt.
1956	} Ferrari gewinnt Weltmeisterschaft.
1958	
1961	
1963	
1963	Bis zu 500 Autos werden pro Jahr produziert.
1964	Ferrari gewinnt Weltmeisterschaft.
1969	Fiat kauft 50% der Ferrari-Anteile.
1975	} Nikki Lauda gewinnt die Weltmeisterschaft für Ferrari.
1977	
1979	Mehr als 2000 Autos werden pro Jahr produziert.
1985	Mehr als 3000 Autos werden pro Jahr produziert.
1987	Der Ferrari F40 wird produziert, um den 40. Jahrestag der Ferrari-Autoproduktion zu feiern.

© 1989 SEGA ENTERPRISES LTD. Alle Rechte vorbehalten. Dieses Spiel wurde unter Lizenz von Sega Enterprises Ltd., Japan hergestellt. TURBO OUT RUN™ und Sega® (oder Sega™) sind Markenzeichen von Sega Enterprises Ltd. Hergestellt und vertrieben von U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Telefon: 021 625 3388. Dieses Programm ist urheberrechtlich geschützt. Unerlaubte Übertragung, Verbreitung, öffentliche Vorführung, Kopieren oder Überspielen, Aus- und Verleihen, Verkauf und Ausleihe unter einem Austausch- und Wiederverkaufsprogramm sind verboten.

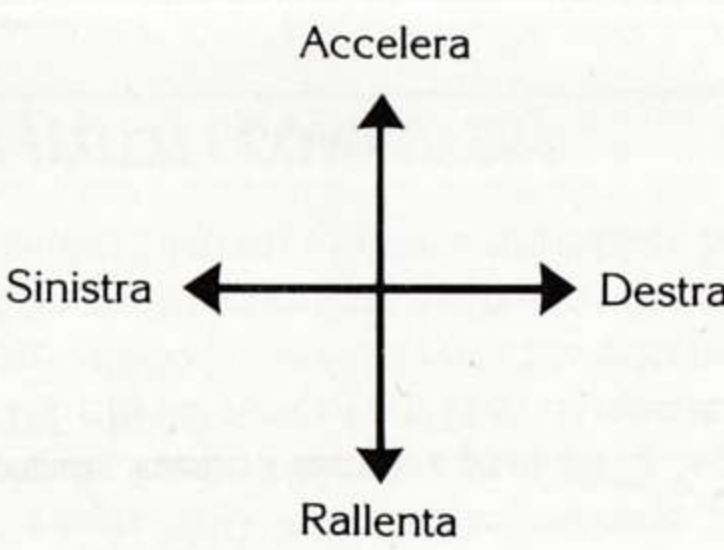
TURBO OUT RUN™

Una corsa in 16 tappe attraverso gli stati Uniti, destinata ad emulare lo strepitoso successo del milione di copie vendute di OUT RUN, ma questa volta con Turbo carica. I buoni, i cattivi, le macchine della Polizia, una Porsche 959, guida diurna e notturna, tempeste e tormento, sono solo alcuni dei tanti pericoli a cui vai incontro.
"Senza dubbio, la gara dell'anno."

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

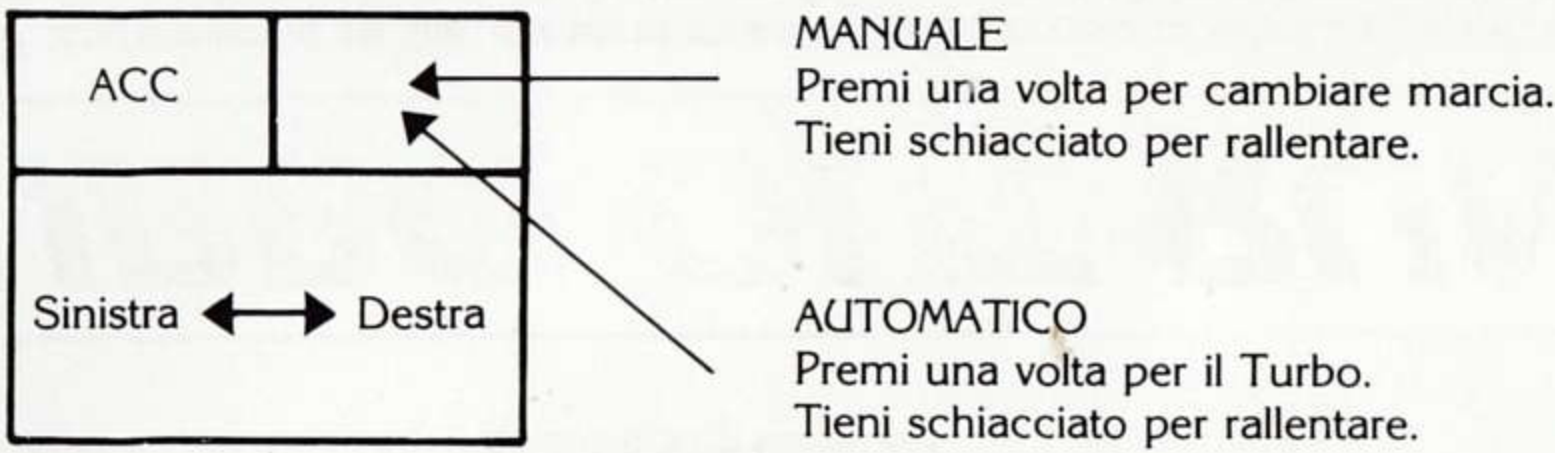
CBM64/128 Disco – Batti **LOAD****,**8,1** e premi **RETURN**. Segui le indicazioni sullo schermo.
CBM64/128 Cassetta – Premi contemporaneamente i tasti **SHIFT** e **RUN/STOP**, poi premi **RETURN**. Premi **PLAY** sul registratore. Il gioco si carica e gira automaticamente. Segui le indicazioni sullo schermo.
Spectrum Cassetta – Batti **LOAD**** e premi **INVIO**. Premi **PLAY** sul registratore. Segui le indicazioni sullo schermo.
Spectrum +3 Disco – Accendi il computer, inserisci il dischetto e premi **INVIO**. Segui le indicazioni sullo schermo.
Amstrad Cassetta – Premi i tasti **CTRL** e **INVIO** piccolo. Premi **PLAY** sul registratore. Segui le indicazioni sullo schermo.
Amstrad Disco – Batti **RUN*DISK** e premi **INVIO**. Il gioco si carica e gira automaticamente. Segui le indicazioni sullo schermo.
Atari ST – Inserisci il dischetto, accendi il computer e il gioco si carica e gira automaticamente. Segui le indicazioni sullo schermo.
CBM Amiga – Accendi il computer, inserisci il dischetto e il gioco si autoiniziala. Segui le indicazioni sullo schermo.

CONTROLLI JOYSTICK (TUTTI I COMPUTER)



MANUALE – Bottone di **FUOCO** – Cambio Marcia. **BARRA SPAZIATRICE** – Turbo
AUTOMATICO – Bottone di **FUOCO/BARRA** – Turbo

CONTROLLI MOUSE (SOLO PER ATARI ST/AMIGA)



MANUALE – Premi una volta per cambiare marcia. Tieni schiacciato per rallentare.
AUTOMATICO – Premi una volta per il Turbo. Tieni schiacciato per rallentare.
BARRA – Turbo

TASTI

ATARI ST/AMIGA
J – Joystick, **M** – Mouse, **ESC** – Inizio/Ripresa, **INVIO** – Pausa
SPECTRUM/AMSTRAD
Q o **O** – Accelera, **A**, **H** o **J** – Rallenta, **I** o **X** – Sinistra, **O** o **C** – Destra, **Z** o **P** – Cambio Marcia, **B**, **N**, **M**, **V** o **BARRA** – Turbo, **INVIO** – Pausa
C64
RUN/STOP – Pausa, **Q** – Quando in Pausa, abortisce il gioco

INFORMAZIONI SUL PERCORSO

New York – Una tappa relativamente facile, per prepararti ai tanti pericoli che troverai nelle tappe seguenti e per darti modo di familiarizzarti con il Turbo.
Washington D.C. – Affronta una tempesta, cercando di evitare l'auto della polizia e le altre macchine che incontri. Stai attento agli alberi.
Pittsburgh – In questa tappa, tempeste di neve, ostacolano la tua strada, rendendo precaria la visibilità delle macchine che ti vengono incontro. Scappa a tutto Turbo dalla macchina della Polizia, ma usa le marce e i freni fino a quando non conosci la strada. Le marce basse sono utili nelle sterzate a secco.
Indianapolis – Una bella tappa per collaudare la tua bravura col Turbo.

1 RIPOSO

Una buona opportunità per mettere a punto la macchina. Si consigliano gomme ad alta aderenza.
Chicago – La prima occasione di guidare di notte. Stai attento ai dossi e alle curve strette.
St. Louis – Ancora una volta la macchina della Polizia ti insegue. In alcuni punti la strada è spartita da bidoni e anche se il tuo punteggio si moltiplica, questi ostacoli riducono le possibilità di finire la tappa.
Memphis – Una tappa difficile in cui ci vuole grande pratica, specie nelle valli rocciose.
Atlanta – Vortici di sabbia complicano il percorso, per cui cerca di stare più al centro che puoi.

2 RIPOSO

Ti rimangono 2 opzioni. Stai attento a quale scegli.
Miami – In questo livello velocissimo, si consiglia il Turbo.
New Orleans – Stai attento alle curve a Z. Usa le marce e i freni con attenzione.
San Antonio – La pista si divide in due. Stai attento a quale scegli.
Dallas – Il terreno desertico appare facilmente facile da percorrere. Stai attento alle curve non segnalate.

3 RIPOSO

Rimane una sola opzione. Avevi scelto quella giusta l'ultima volta?
Oklahoma City – Incontri ponti e campi. Ci vogliono riflessi fulminei per fare le curve strettissime.
Denver – La tappa più difficile di tutto il percorso. Scarsa segnaletica e tormento rallentano l'andatura.
Grand Canyon – Una tappa semplice per prepararti allo scatto finale.
Los Angeles – L'ultima tappa verso il traguardo.
Sei pronto a giocare di nuovo TURBO OUT RUN?

PROFILO DI FERRARI

1898	Enzo Ferrari nasce a Modena il 18 febbraio.
1910	Enzo decide di diventare un pilota da corsa anziché un cantante d'opera!
1920	Enzo arriva in secondo posto nella Targa Florio correndo con l'Alfa Romeo.
1929	Nasce la Ferrari corse, che gareggia con vetture Alfa Romeo.
1947	Enzo inizia la produzione delle prime Ferrari da competizione.
1949	La Ferrari vince la Mille Miglia (una gara attraverso tutta l'Italia).
1952	La Ferrari vince il Titolo Mondiale.
1953	Inizia la produzione di vetture Ferrari.
1956	} Vittorio Ferrari nel Campionato del Mondo.
1958	
1961	
1963	La produzione di vetture Ferrari arriva alle 500 macchine all'anno.
1964	Ferrari vince il Campionato Mondiale.
1969	La Fiat acquista il 50% della Ferrari.
1975	} Niki Lauda Campione del Mondo con la Ferrari.
1977	
1979	
1979	La produzione di vetture arriva a 2000 l'anno.
1985	La produzione di vetture arriva a più di 3000 l'anno.
1987	Viene lanciata la Ferrari F40 per commemorare il 40mo anniversario della produzione Ferrari.

TURBO OUT RUN™

LOADING INSTRUCTIONS

CBM64/128 Disk – Type **LOAD****,8,1 and press **RETURN**. Follow screen prompts.

CBM64/128 Cassette – Press **SHIFT** and **RUN/STOP** keys together and press **RETURN**. Press **PLAY** on the cassette recorder. Game will load and run automatically. Follow screen prompts.

Spectrum Cassette – Type **LOAD**** and press **ENTER** key. Press **PLAY** on the cassette recorder. Follow screen prompts.

Spectrum +3 Disk – Turn on computer, insert disk and press **ENTER**. Follow screen prompts.

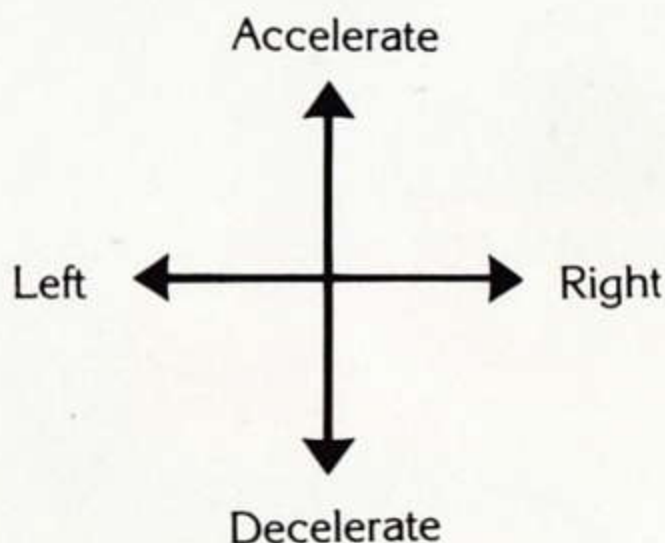
Amstrad Cassette – Press **CTRL** and small **ENTER** keys. Press **PLAY** on the cassette recorder. Follow screen prompts.

Amstrad Disk – Type **RUN**DISK** and press **ENTER**. Game will load and run automatically. Follow screen prompts.

Atari ST – Insert disk, turn on computer and game will load and run automatically. Follow screen prompts.

CBM Amiga – Turn on computer, insert disk and game will autoboot. Follow screen prompts.

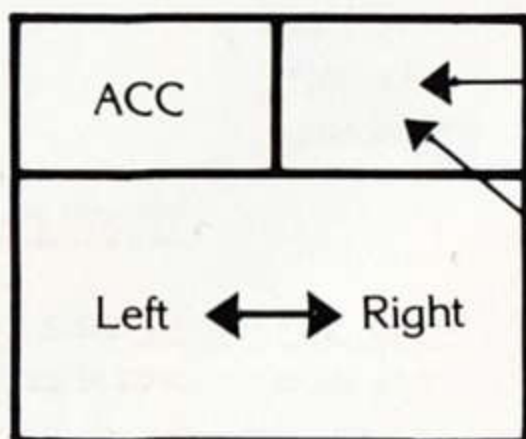
JOYSTICK CONTROLS (ALL COMPUTERS)



MANUAL – FIRE BUTTON – Change Gear. **SPACE BAR** – Turbo

AUTO – FIRE BUTTON/SPACE BAR – Turbo

MOUSE CONTROLS ATARI ST/AMIGA ONLY



MANUAL

Press once to change gear.
Hold down to decelerate.

AUTO

Press once for Turbo.
Hold down to decelerate.

MANUAL – Press once to change gear. Hold down to decelerate.

AUTO – Press once for Turbo. Hold down to decelerate.

SPACE BAR – Turbo

KEYS

ATARI ST/AMIGA

J – Joystick, M – Mouse, ESC – Restart/Start game, ENTER or RETURN – Pause.

SPECTRUM/AMSTRAD

Q or U – Accelerate, A, H or J – Decelerate, I or X – Left, O or C – Right, Z or P – Change gear, B, N, M, V or SPACE BAR – Turbo, ENTER or RETURN – Pause

C64

RUN/STOP – Pause, Q – Whilst in Pause, abort game.

ROUTE INFORMATION

New York – A fairly easy trip through this stage to prepare you for the many hazards you face in future stages and a chance to get used to the Turbo.

Washington D.C. – Travel through a storm avoiding a police car and various other cars you may encounter. Watch out for the trees.

Pittsburgh – Snow Storms hinder your path on this stage which makes it very tricky to see the corners as you approach them. Turbo away from the Police Car but use your gears and brakes until you know the route. Low gears help on tight angled corners.

Indianapolis – A nice stage to deftly test your use of the Turbo.

STAGE POST 1

A chance to customise your car. High grip tyres are recommended.

Chicago – Your first chance to drive at night. Watch out for road bumps and sharp corners.

St. Louis – Once again a police car is in pursuit. Barrels split the road at some points and although your score multiplies these obstacles reduce your chances of completing the stage.

Memphis – A tricky route which takes practice especially through the valleys of rocks.

Atlanta – Sand drifts dog your route so stay as central as you can.

STAGE POST 2

2 options remain. Be careful which you choose.

Miami – Turbo recommended for this extremely fast level.

New Orleans – Watch out for the S-bends. Use gears and brakes carefully.

San Antonio – The track splits into two. Be careful which side you choose.

Dallas – A rough ground desert terrain looks deceptively easy to negotiate. Beware unmarked corners.

STAGE POST 3

Only one remaining option to take. Did you take the correct option at the last stage post?

Oklahoma City – Encounter bridges and fields. Lightning reflexes required for sharp corners.

Denver – The most difficult stage of the whole route, very little signposting and blizzards slow your path.

Grand Canyon – A reasonably simple stage ready for your home run, but narrow roads make it tricky.

Los Angeles – The final stage eases you to the finish.

Are you ready to play once again, **TURBO OUT RUN?**

CAR SPECIFICATIONS

Comparisons	Porsche 959	Ferrari F40
Value	£150,000+	£600,000+
Engine	Flat 6	3 Litre V8 Twin Turbo Intercooler
Power	450 BHP	478 BHP
Torque LB/ft/rpm	369/5,500	425/4,000
Performance 0-60 mph	4.2 secs	3.9 secs
0-100 mph	9.7 secs	7.8 secs
Top Speed	196 mph	201 mph
Compression ratio	8.3:1	7.8:1
Capacity cc	2,850	2,936

FERRARI PROFILE

1898	Enzo Ferrari born February 18th, Modena, Italy.
1910	Enzo decides to be a racing driver instead of an opera singer!
1920	Enzo finishes second in the Targa Florio Race in Sicily, racing for the Alfa Romeo team.
1929	Enzo Ferrari's race team is formed, driving Alfa Romeos.
1947	Enzo starts building the first Ferrari racing cars.
1949	Ferrari team win the Mille Miglia Race (race round the whole of Italy).
1952	Ferrari team win World Championship.
1953	Ferrari road car production starts.
1956	} Ferrari win World Championship.
1958	
1961	
1963	Road car production is up to 500 cars a year.
1964	Ferrari win World Championship.
1969	Fiat buy 50% of Ferrari.
1975	} Nikki Lauda wins World Championship for Ferrari.
1977	
1979	Road car production reaches over 2000 cars a year.
1985	Road car production reaches over 3000 cars a year.
1987	Ferrari F40 car is produced to commemorate the 40th anniversary of Ferrari car production.

© 1989 SEGA ENTERPRISES LTD. All rights reserved.

This game has been manufactured under license from Sega Enterprises Ltd., Japan and "TURBO OUT RUN™" and SEGA® (or SEGA™) are trademarks of Sega Enterprises Ltd. Manufactured and distributed by U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 625 3388. Copyright subsists on this program. Unauthorised broadcasting, diffusion, public performance, copying or re-recording, hiring, leasing, renting and selling under any exchange or repurchase scheme in any manner is strictly prohibited.

TURBO OUT RUN™

Une course auto de 16 étapes, à travers les USA, destinée à émuler l'incroyable succès OUT RUN dont un million de copies ont été vendues. Mais cette fois, c'est un jeu Turbo. Parmi les dangers que vous rencontrerez: les bons et les méchants, les voitures de police, une Porsche 959, la conduite de jour et de nuit, les orages et les tempêtes.

"Sans aucun doute le meilleur jeu de course auto de l'année."

LOADING INSTRUCTIONS

CBM64/128 Disquette – Tapez **LOAD****,8,1 et appuyez sur **RETURN**. Suivez les indications d'écran.

CBM64/128 Cassette – Appuyez sur les touches **SHIFT** et **RUN/STOP** en même temps et appuyez sur **RETURN**. Appuyez sur **PLAY** sur le magnétophone. Le jeu se chargera et se déroulera automatiquement. Suivez les indications d'écran.

Spectrum Cassette – Tapez **LOAD***** et appuyez sur **ENTER**. Appuyez sur **PLAY** sur le magnétophone. Suivez les indications d'écran.

Spectrum +3 Disquette – Allumez l'ordinateur, introduisez la disquette et appuyez sur **ENTER**. Suivez les indications d'écran.

Amstrad Cassette – Appuyez sur **CTRL** et la petite touche **ENTER**. Appuyez sur **PLAY** sur le magnétophone. Suivez les indications d'écran.

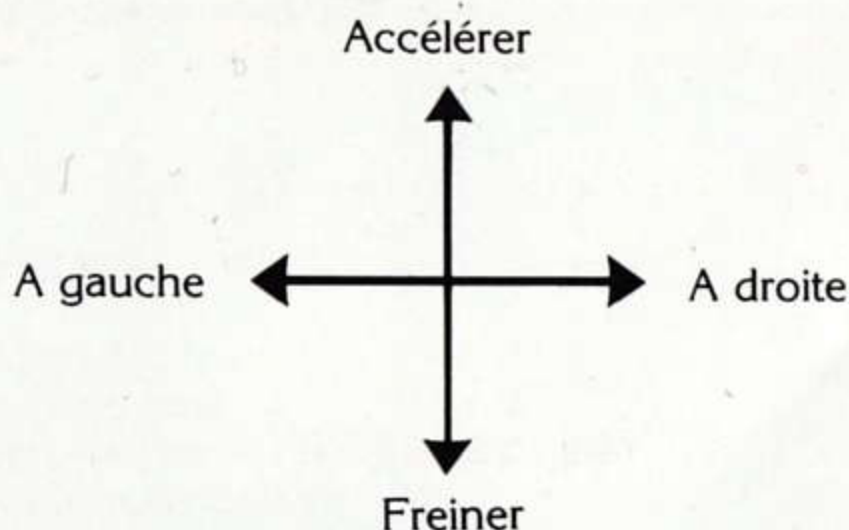
Amstrad Disquette – Tapez **RUN*DISK** et appuyez sur **ENTER**. Le jeu se chargera et se déroulera automatiquement. Suivez les indications d'écran.

CBM Amiga Disquette – Allumez l'ordinateur, introduisez la disquette Kickstart (A 1000 seulement) et attendez l'apparition de l'icône de workbench. Introduisez la disquette de jeu.

Atari ST – Introduisez la disquette, allumez l'ordinateur et le jeu se chargera et se déroulera automatiquement. Suivez les indications d'écran.

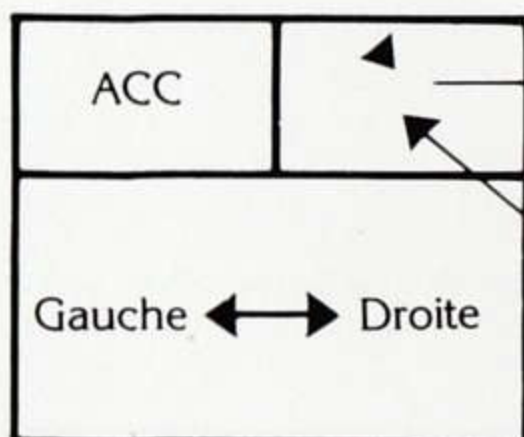
CBM Amiga – Allumez l'ordinateur, introduisez la disquette et le jeu s'amorcera automatiquement. Suivez les indications d'écran.

COMMANDES AU MANCHE A BALAI (POUR TOUS LES ORDINATEURS)



MANUEL – Bouton de **TIR** – Changement de vitesse. – **BARRE D'ESPACEMENT** – Turbo
AUTOMATIQUE – Bouton de **TIR/BARRE D'ESPACEMENT** – Turbo

COMMANDES A LA SOURIS (ATARI ST/AMIGA SEULEMENT)



MANUEL

Appuyez une fois pour changer de vitesse.
Gardez enfoncé pour freiner.

AUTO

Appuyez une fois pour la Turbo.
Gardez enfoncé pour freiner.

MANUEL – Appuyez une fois pour changer de vitesse. Gardez enfoncé pour freiner.

AUTO – Appuyez une fois pour la Turbo. Gardez enfoncé pour freiner.

BARRE D'ESPACEMENT – Turbo

COMMANDES AU CLAVIER

ATARI ST/AMIGA

J – Manche à balai, **M** – Souris, **ESC** – Recommence/commence le jeu, **ENTER** – Pause, **RETURN** – Pause

SPECTRUM/AMSTRAD

Q ou **U** – Accélère, **A**, **H** ou **J** – Freine, **I** ou **X** – A gauche, **O** ou **C** – A droite, **Z** ou **P** – Change de vitesse, **B**, **N**, **M**, **V** ou

BARRE D'ESPACEMENT – Turbo, **ENTER** ou **RETURN** – Pause

C64

RUN/STOP – Pause, **Q** – Abandonne le jeu pendant la pause.

INFORMATIONS CONCERNANT LA ROUTE

New York – Une étape plutôt facile qui vous préparera aux nombreux risques qui vous attendent dans les futures étapes et qui vous donnera l'occasion de vous familiariser avec votre Turbo.

Washington DC – Vous êtes pris dans un orage; évitez la voiture de police et les diverses autres voitures que vous rencontrerez. Faites attention aux arbres.

Pittsburgh – Une tempête de neige vous empêche de bien distinguer les tournants. Eloignez-vous à la vitesse Turbo de la voiture de police mais, tant que vous ne connaissez pas bien la route, faites bon usage de vos vitesses et freins. Une vitesse basse vous aidera à bien prendre les tournants difficiles.

Indianapolis – Une bonne occasion de mettre à l'épreuve votre Turbo.

POSTE DE SECOURS 1

Une occasion pour vous de personnaliser votre voiture. Des pneus à haute adhérence vous sont recommandés.

Chicago – Votre première occasion de conduire la nuit. Faites attention aux bosses sur la route ou aux brusques virages.

St. Louis – La voiture de police vous poursuit de nouveau. Vous verrez des barrils au milieu de la chaussée, à certains endroits. Votre score augmente rapidement, mais ces obstacles diminueront vos chances de terminer cette étape.

Memphis – Une étape délicate qui demande de l'habileté, surtout à travers la vallée rocheuse.

Atlanta – Les amoncellements de sable abondent sur la route. Autant que possible, conduisez au milieu de la chaussée.

POSTE DE SECOURS 2

Vous avez le choix entre 2 options. Choisissez la bonne!

Miami – La turbo est recommandée pour ce niveau très rapide.

Nouvelle Orléans – Faites attention aux tournants en S. Utilisez soigneusement vos vitesses et vos freins.

San Antonio – La piste se divise en deux. Choisissez la bonne piste.

Dallas – Un terrain désertique et rugueux qui a l'air facile ... mais faites attention aux tournants qui ne sont pas signalés.

POSTE DE SECOURS 3

Une seule option reste. Avez-vous choisi la bonne au dernier poste de secours?

Oklahoma City – Vous rencontrez des ponts et des champs. Vous aurez besoin de vos meilleurs réflexes pour négocier les tournants.

Denver – L'étape la plus difficile. La signalisation est rare et les tempêtes de neige vous font ralentir.

Grand Canyon – Une étape assez simple qui vous rapproche de la ligne droite.

Los Angeles – La dernière étape qui vous conduira à la ligne du finish.

Etes-vous prêt à rejouer – TURBO OUT RUN?

PROFIL DE FERRARI

1898	Naissance d'Enzo Ferrari, le 18 Février à Modena, Italie.
1910	Enzo décide de devenir pilote de course et non chanteur d'opéra !
1920	Enzo termine en deuxième position dans la course de Targa Florio en Sicile, avec l'équipe d'Alfa Roméo.
1929	L'équipe d'Enzo Ferrari se forme avec les voitures Alfa Roméo.
1947	Enzo se met à construire les premières voitures de course Ferrari.
1949	L'équipe Ferrari gagne la course Mille Miglia (tour d'Italie).
1952	L'équipe Ferrari gagne le championnat du monde.
1953	La production de voitures de tourisme commence.
1956	} Ferrari gagne le championnat du monde.
1958	
1961	
1963	La production des voitures de tourisme atteint 500 par an.
1964	Ferrari gagne le championnat du monde.
1969	Fiat achète 50% de Ferrari.
1975	} Nikki Lauda remporte le championnat du monde pour Ferrari.
1977	
1979	La production de voitures de tourisme dépasse 2000 par an.
1985	La production de voitures de tourisme dépasse 3000 par an.
1987	La Ferrari F40 est produite pour commémorer le 40ème anniversaire de la production de voitures Ferrari.

© 1989 SEGA ENTERPRISES LTD. Tous droits réservés. Ce jeu a été fabriqué sous licence de Sega Enterprises Ltd., Japon et TURBO OUT RUN™ et SEGA® (ou SEGA™) sont des marques de Sega Enterprises Ltd. Fabriqué et distribué par U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 625 3388. Le copyright subsiste sur ce programme. Toute émission, diffusion, enregistrement public, copie ou ré-enregistrement, location, location à bail et vente, non autorisés, sous tout système d'échange ou de ré-achat et sous toute forme, strictement interdits.

TURBO OUT RUN™

Ein Rennen durch die USA in 16 Stationen, das den außergewöhnlichen Erfolg von OUT RUN, von dem eine Millionen Exemplare verkauft wurden, sicher wiederholen wird, nur ist es jetzt turbogetrieben. Helden, Bösewichte, Polizei, ein Porsche 959, tage- und nächtelanges Fahren, Stürme und Gewitter sind nur einige der Risiken, denen Sie ausgesetzt sein werden. «Zweifelloos das Rennspiel des Jahres.»

LADEN

CBM64/128 Diskette – **LOAD****,8,1 eintippen und **RETURN** drücken. Dann den Anweisungen auf dem Bildschirm folgen.

CBM64/128 Kasette – **SHIFT**- und **RUN/STOP**-Tasten gleichzeitig drücken und dann **RETURN**. **PLAY**-Taste auf dem Kassettenrecorder drücken. Das Spiel wird automatisch geladen. Danach den Anweisungen auf dem Bildschirm folgen.

Spectrum Kasette – **LOAD***** tippen und die **ENTER**-Taste drücken. **PLAY**-Taste auf dem Kassettenrecorder drücken. Dann den Anweisungen auf dem Bildschirm folgen.

Spectrum +3 Diskette – Computer einschalten, Diskette eingeben und **ENTER** drücken. Dann den Anweisungen auf dem Bildschirm folgen.

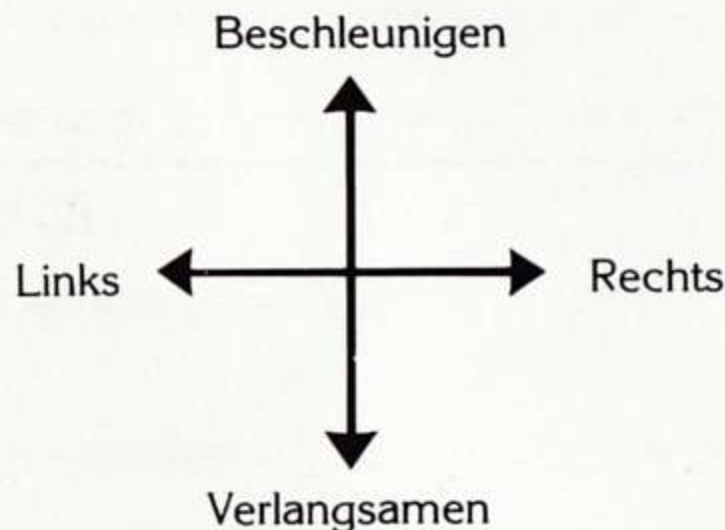
Schneider Kasette – **CTRL** und die kleine **ENTER**-Taste drücken. **PLAY**-Taste auf dem Kassettenrecorder drücken. Dann den Anweisungen auf dem Bildschirm folgen.

Schneider Diskette – **RUN**DISK** tippen und **ENTER** drücken. Das Spiel wird automatisch geladen. Dann den Anweisungen auf dem Bildschirm folgen.

Atari ST – Diskette eingeben und Computer einschalten. Das Spiel wird automatisch geladen. Dann den Anweisungen auf dem Bildschirm folgen.

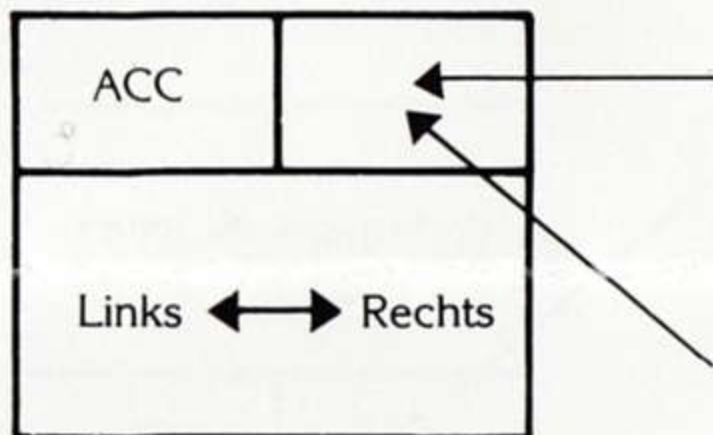
CBM Amiga – Computer einschalten und Diskette eingeben. Das Spiel wird automatisch geladen. Dann den Anweisungen auf dem Bildschirm folgen.

JOYSTICK-STEUERUNG (FÜR ALLE COMPUTER)



MANUELL – **FEUERKNOPF** – Gangschaltung. **LEERTASTE** – Turbo
AUTOMATISCH – **FEUERKNOPF/LEERTASTE** – Turbo

MAUSSTEUERUNG (ATARI ST/AMIGA)



MANUELL

Einmal drücken, um Gang zu wechseln.
Niedergedrückt halten, um zu verlangsamen.

AUTOMATISCH

Einmal drücken für Turbo.
Niedergedrückt halten, um zu verlangsamen.

LEERTASTE – Turbo

MANUELL Einmal drücken, um Gang zu wechseln. Niedergedrückt halten, um zu verlangsamen.

AUTOMATISCH Einmal drücken für Turbo. Niedergedrückt halten, um zu verlangsamen.

LEERTASTE – Turbo

TASTENSTEUERUNG

ATARI ST/AMIGA

J – Joystick, **M** – Maus, **ESC** – Spielanfang/Wiederanfang, **ENTER** oder **RETURN** – Pause

SPECTRUM/AMSTRAD

Q oder **U** – Beschleunigen, **A**, **H** oder **J** – Verlangsamen, **I** oder **X** – Links, **O** oder **C** – Rechts, **X** oder **P** – Gang wechseln, **B**, **N**, **M**, **V** oder **LEERTASTE** – Turbo

C64

RUN/STOP – Pause, **Q** – Spiel abbrechen, wenn im Pause-Modus.

STRECKENINFORMATION

New York – Eine relativ einfache Fahrt, um Sie auf die vielen Gefahren, denen Sie begegnen werden, vorzubereiten und Sie mit dem Turbo vertraut zu machen.

Washington DC – Fahren Sie durch ein Gewitter, und vermeiden Sie das Polizeiauto und die anderen Autos, denen Sie begegnen. Passen Sie auf die Bäume auf.

Pittsburgh – Schneestürme behindern Ihre Sicht. Fahren Sie vom Polizeiauto weg, und benutzen Sie Gangschaltung und Bremsen, bis Sie die Strecke kennen. Niedrige Gänge helfen bei engen Kurven.

Indianapolis – Hier können Sie testen, wie gut Sie das Auto beherrschen.

STAGE POST 1

Lassen Sie Ihr Auto überholen. Haftreifen sind empfohlen.

Chicago – Die erste Nachtfahrt. Passen Sie auf Löcher und enge Kurven auf.

St. Louis – Schon wieder werden Sie von einem Polizeiauto verfolgt. Fässer teilen die Straße an einigen Stellen, und obwohl dadurch Ihr Punktestand erhöht werden kann, verkleinern diese Hindernisse Ihre Chance, die Strecke erfolgreich zu absolvieren.

- Memphis** – Eine knifflige Route, die viel Übung erfordert, besonders auf der Fahrt durchs Felsental.
- Atlanta** – Sandverwehungen behindern Sie; bleiben Sie möglichst in der Mitte der Straße.

STAGE POST 2

- Zwei Optionen bleiben Ihnen. Seien Sie vorsichtig bei der Wahl.
- Miami** – Der Turboantrieb wird für diese extrem schnelle Strecke empfohlen.
 - New Orleans** – Passen Sie in den S-Kurven auf. Benutzen Sie Getriebe und Bremsen vorsichtig.
 - San Antonio** – Die Straße teilt sich in zwei Spuren. Seien Sie vorsichtig bei der Wahl.
 - Dallas** – Die Wüstenlandschaft läßt glauben, daß sie einfach zu durchfahren ist. Passen Sie auf unmarkierte Kurven auf.

STAGE POST 3

- Nur noch eine Option ist übrig. Haben Sie beim letzten Stage Post die richtige Entscheidung getroffen?
- Oklahoma City** – Brücken und Felder. Scharfe Kurven erfordern blitzschnelle Reaktion.
 - Denver** – Die schwierigste Strecke; durch geringe Beschilderung und Stürme wird Ihre Fahrt verlangsamt.
 - Grand Canyon** – Relativ einfach; nun sind Sie fast zu Hause, aber Vorsicht bei engen Straßen.
 - Los Angeles** – Die letzte Strecke vor dem Ziel.
- Möchten Sie noch einmal spielen?

FERRARI-BIOGRAPHIE

- | | |
|------|--|
| 1898 | Enzo Ferrari wird am 18. Februar in Modena, Italien, geboren. |
| 1910 | Enzo beschließt, Rennfahrer und nicht Opersänger zu werden. |
| 1920 | Enzo fährt für Alfa Romeo und wird zweiter beim Targa Florio- Rennen auf Sizilien. |
| 1929 | Enzo Ferraris Rennfahrerteam wird gebildet für Alfa Romeo. |
| 1947 | Enzo baut die ersten Ferrari-Rennwagen. |
| 1949 | Das Ferrari- Team gewinnt das Mille Miglia-Rennen (Italienrundfahrt). |
| 1952 | Das Ferrari- Team gewinnt die Weltmeisterschaft. |
| 1953 | Ferrari Autoproduktion beginnt. |
| 1956 | } Ferrari gewinnt Weltmeisterschaft. |
| 1958 | |
| 1961 | |
| 1963 | Bis zu 500 Autos werden pro Jahr produziert. |
| 1964 | Ferrari gewinnt Weltmeisterschaft. |
| 1969 | Fiat kauft 50% der Ferrari-Anteile. |
| 1975 | } Nikki Lauda gewinnt die Weltmeisterschaft für Ferrari. |
| 1977 | |
| 1979 | Mehr als 2000 Autos werden pro Jahr produziert. |
| 1985 | Mehr als 3000 Autos werden pro Jahr produziert. |
| 1987 | Der Ferrari F40 wird produziert, um den 40 Jahrestag der Ferrari-Autoproduktion zu feiern. |

TURBO OUT RUN™

Una corsa in 16 tappe attraverso gli stati Uniti, destinata ad emulare lo strepitoso successo del milione di copie vendute di OUT RUN, ma questa volta con Turbo carica. I buoni, i cattivi, le macchine della Polizia, una Porsche 959, guida diurna e notturna, tempeste e tormento, sono solo alcuni dei tanti pericoli a cui vai incontro.

"Senza dubbio, la gara dell'anno."

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

CBM64/128 Disco – Batti **LOAD** "*,8,1 e premi **RETURN**. Segui le indicazioni sullo schermo.

CBM64/128 Cassetta – Premi contemporaneamente i tasti **SHIFT** e **RUN/STOP**, poi premi **RETURN**. Premi **PLAY** sul registratore. Il gioco si carica e gira automaticamente. Segui le indicazioni sullo schermo.

Spectrum Cassetta – Batti **LOAD** "" e premi **INVIO**. Premi **PLAY** sul registratore. Segui le indicazioni sullo schermo.

Spectrum +3 Disco – Accendi il computer, inserisci il dischetto e premi **INVIO**. Segui le indicazioni sullo schermo.

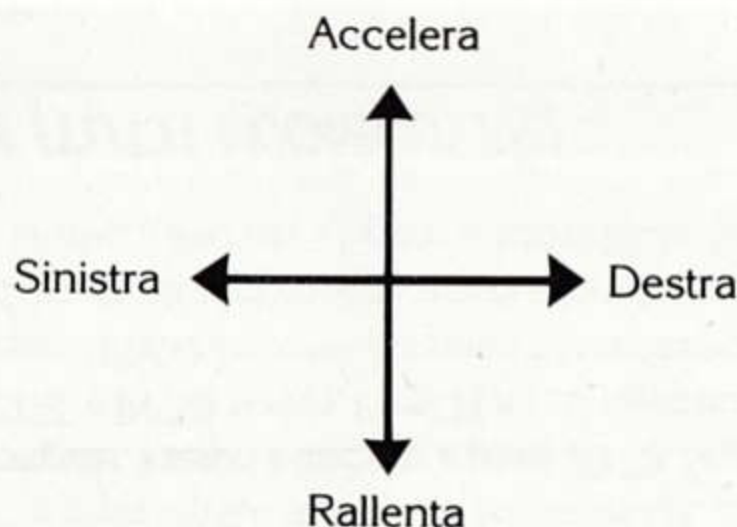
Amstrad Cassetta – Premi i tasti **CTRL** e **INVIO** piccolo. Premi **PLAY** sul registratore. Segui le indicazioni sullo schermo.

Amstrad Disco – Batti **RUN** "DISK e premi **INVIO**. Il gioco si carica e gira automaticamente. Segui le indicazioni sullo schermo.

Atari ST – Inserisci il dischetto, accendi il computer e il gioco si carica e gira automaticamente. Segui le indicazioni sullo schermo.

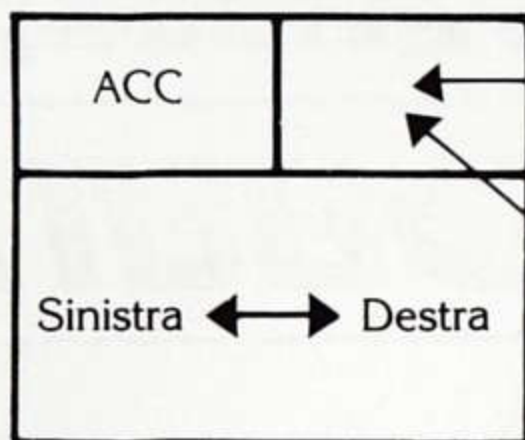
CBM Amiga – Accendi il computer, inserisci il dischetto e il gioco si autoinizializza. Segui le indicazioni sullo schermo.

CONTROLLI JOYSTICK (TUTTI I COMPUTER)



MANUALE – Bottone di **FUOCO** – Cambio Marcia. **BARRA SPAZIATRICE** – Turbo
AUTOMATICO – Bottone di **FUOCO/BARRA** – Turbo

CONTROLLI MOUSE (SOLO PER ATARI ST/AMIGA)



MANUALE

Premi una volta per cambiare marcia.
Tieni schiacciato per rallentare.

AUTOMATICO

Premi una volta per il Turbo.
Tieni schiacciato per rallentare.

MANUALE – Premi una volta per cambiare marcia. Tieni schiacciato per rallentare.

AUTOMATICO – Premi una volta per il Turbo. Tieni schiacciato per rallentare.

BARRA – Turbo

TASTI

ATARI ST/AMIGA

J – Joystick, **M** – Mouse, **ESC** – Inizio/Ripresa, **INVIO** – Pausa

SPECTRUM/AMSTRAD

Q o **O** – Accelera, **A**, **H** o **J** – Rallenta, **I** o **X** – Sinistra, **O** o **C** – Destra, **Z** o **P** – Cambio Marcia, **B**, **N**, **M**, **V** o **BARRA** – Turbo, **INVIO** – Pausa

C64

RUN/STOP – Pausa, **Q** – Quando in Pausa, abortisce il gioco

INFORMAZIONI SUL PERCORSO

New York – Una tappa relativamente facile, per prepararti ai tanti pericoli che troverai nelle tappe seguenti e per darti modo di familiarizzarti con il Turbo.

Washington D.C. – Affronta una tempesta, cercando di evitare l'auto della polizia e le altre macchine che incontri. Stai attento agli alberi.

Pittsburgh – In questa tappa, tempeste di neve, ostacolano la tua strada, rendendo precaria la visibilità delle macchine che ti vengono incontro. Scappa a tutto Turbo dalla macchina della Polizia, ma usa le marce e i freni fino a quando non conosci la strada. Le marce basse sono utili nelle sterzate a secco.

Indianapolis – Una bella tappa per collaudare la tua bravura col Turbo.

1 RIPOSO

Una buona opportunità per mettere a punto la macchina. Si consigliano gomme ad alta aderenza.

Chicago – La prima occasione di guidare di notte. Stai attento ai dossi e alle curve strette.

St. Louis – Ancora una volta la macchina della Polizia ti insegue. In alcuni punti la strada è spartita da bidoni e anche se il tuo punteggio si moltiplica, questi ostacoli riducono le possibilità di finire la tappa.

Memphis – Una tappa difficile in cui ci vuole grande pratica, specie nelle valli rocciose.

Atlanta – Vortici di sabbia complicano il percorso, per cui cerca di stare più al centro che puoi.

2 RIPOSO

Ti rimangono 2 opzioni. Stai attento a quale scegli.

Miami – In questo livello velocissimo, si consiglia il Turbo.

New Orleans – Stai attento alle curve a Z. Usa le marce e i freni con attenzione.

San Antonio – La pista si divide in due. Stai attento a quale scegli.

Dallas – Il terreno desertico appare falsamente facile da percorrere. Stai attento alle curve non segnalate.

3 RIPOSO

Rimane una sola opzione. Avevi scelto quella giusta l'ultima volta?

Oklahoma City – Incontri ponti e campi. Ci vogliono riflessi fulminei per fare le curve strettissime.

Denver – La tappa più difficile di tutto il percorso. Scarsa segnaletica e tormento rallentano l'andatura.

Grand Canyon – Una tappa semplice per prepararti allo scatto finale.

Los Angeles – L'ultima tappa verso il traguardo.

Sei pronto a giocare di nuovo TURBO OUT RUN?

PROFILO DI FERRARI

1898	Enzo Ferrari nasce a Modena il 18 febbraio.
1910	Enzo decide di diventare un pilota da corsa anzichè un cantante d'opera!
1920	Enzo arriva in secondo posto nella Targa Florio correndo con l'Alfa Romeo.
1929	Nasce la Ferrari corse, che gareggia con vetture Alfa Romeo.
1947	Enzo inizia la produzione delle prime Ferrari da competizione.
1949	La Ferrari vince la Mille Miglia (una gara attraverso tutta l'Italia).
1952	La Ferrari vince il Titolo Mondiale.
1953	Inizia la produzione di vetture Ferrari.
1956	} Vittorie Ferrari nel Campionato del Mondo.
1958	
1961	
1963	La produzione di vetture Ferrari arriva alle 500 macchine all'anno.
1964	Ferrari vince il Campionato Mondiale.
1969	La Fiat acquista il 50% della Ferrari.
1975	} Nikki Lauda Campione del Mondo con la Ferrari.
1977	
1979	La produzione di vetture arriva a 2000 l'anno.
1985	La produzione di vetture arriva a più di 3000 l'anno.
1987	Viene lanciata la Ferrari F40 per commemorare il 40mo anniversario della produzione Ferrari.

© 1989 SEGA ENTERPRISES LTD. Tutti i diritti riservati. Il gioco è stato prodotto su licenza della Sega Enterprises Ltd, Giappone, e TURBO OUT RUN™ e SEGA® (o SEGA™) sono marchi della Sega Enterprises Ltd. Prodotto e distribuito dalla U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Telefono: 021 625 3388. Il programma è coperto da copyright. Qualsiasi trasmissione, diffusione, esecuzione pubblica, copiatura o registrazione, noleggio, leasing, affitto e vendita sotto qualunque modulo di scambio o riacquisto, in qualunque modo effettuati, sono strettamente vietati se privi di autorizzazione.