

Nous avons tenté avec le logiciel de retracer le plus fidèlement possible cette grande aventure, afin que vous puissiez tous participer quelque soit le lieu et la saison ; Ce logiciel est une course qui comporte 11 étapes.

20 concurrents ont été sélectionnés au départ de la course ; le dernier arrivé à chaque étape sera éliminé.

Vous pourrez diriger votre motoneige avec votre joystick ou votre clavier ; le but de chaque étape est de rejoindre l'arrivée tout au long d'un parcours que vous ne connaissez pas à l'avance, et où seul, grâce à la carte, vous pourrez ne pas perdre votre route.

COMMENT CHARGER

CPC DISK	Insérez la disquette dans l'ordinateur, tapez RUN" HARRI, puis ENTER.
CPC K7	Rembobinez la cassette, pressez la touche PLAY du magnétoscope, tapez RUN", puis ENTER.
ATARI ST + AMIGA	Insérez la disquette 1 dans l'ordinateur, puis allumez-le.
IBM PC	Insérez la disquette 1 et tapez A : HARRI.

HARRICANA...

L'appel du grand nord et des gigantesques espaces canadiens, la magie des récits fantastiques de Jack LONDON et de son célèbre CROC BLANC, qui nous vient des plus hautes latitudes, le nom indien d'une rivière de la baie JAMES au QUÉBEC.

Une nouvelle dimension de l'aventure HARRICANA place l'exploit au cœur de paysages superbes - pratiquement inexplorés - sensations inexplorées - en parfaite harmonie avec la nature du territoire des Crees, à celui des Inuits... LA MOTONEIGE est un moyen fabuleux pour découvrir des nouveaux espaces, ces cultures méconnues, les hommes de ces contrées profondes.

Extrême froid, extrême beauté, extrême émotion, naviguer, affronter le blizzard, bivouaquer aux étapes.

HARRICANA, c'est l'occasion d'une rencontre exceptionnelle, avec soi-même, avec les autres, avec la nature, une aventure physique intense mais qui demande aussi de grandes qualités morales.

L'aventure ne peut être que vraie parce que difficile !

Aux confins de l'extrême, il faudra faire preuve de courage, de volonté et d'humilité.

Et dans cet environnement extraordinaire autour d'un sport qui crée un climat d'amitié de convivialité...

HARRICANA... L'AVENTURE EXTRÊME.

LA MOTONEIGE POURQUOI ?

La motoneige a été conçue dans les années 40 par le canadien Joseph Armand Bombardier.

Ce moyen de communication pratique rencontre un succès extraordinaire auprès des populations nord-américaines confrontées 6 mois par an à l'un des plus vastes champs de neige du monde.

Souple, robuste, maniable, rapide, traçant la neige, cette extraordinaire machine possède toutes les qualités indispensables pour imaginer de nouvelles activités sportives. Il n'en fallait pas plus pour la lancer sur les sentiers du rêve et de l'évasion à la rencontre de quelques aventuriers qui trouvent là un nouveau passeport pour l'aventure.

LA RECONNAISSANCE

MONTRÉAL, TROIS RIVIÈRES, QUÉBEC, LA MALBAIE, ALMA, CHIBOUGAMAU, NEMISCAU, EASTMAIN, CHISASIBI, POSTE DE LA BALEINE, RADISSON...

Autant d'étapes de la grande reconnaissance de FÉVRIER/MARS 1989 qui ont marqué l'aboutissement d'un effort, l'union de plusieurs énergies, la volonté de réussir.

Tout a commencé en AOÛT 1988, lorsqu'une première équipe s'est rendue sur place pour rencontrer les autorités, évaluer les difficultés et préparer la grande répétition générale.

Rien n'est plus sage que d'écouter les conseils des personnes compétentes.

Ainsi, le 19 FÉVRIER 1989, a pu être lancée une formidable expédition, après que le Gouvernement du QUÉBEC et la Fédération Québécoise de Motoneige aient ouvert avec enthousiasme la voie de ces nouveaux espaces.

Guidés par les indiens Montagnais et Crees, la reconnaissance a pu passer les obstacles naturels, mécaniques et humains : les neiges profondes du Lac Chigoubiche où l'on s'enfonçait plus qu'on n'avance, les neiges salines du Lac Mistassini, aussi piègeuses que le fœch-fœch du désert, la « Slutch » de certains lacs dont le sol de glace, de neige et d'eau se dérobe et emprisonne les motoneiges, la transparence vertigineuse des glaces vives sur la banquise, les pointes du thermomètre à - 46°C doublées du blizzard, la constante vigilance des hommes et l'effort physique.

En 23 jours, les hommes de NHP et TF1 ont tracé avec humilité et compétence le parcours d'une course que ses participants devront couvrir en seulement 12 jours...

Le défi est lancé !

POUR ATARI, AMIGA ET PC

a) Le tableau de bord situé en bas de l'écran, il contient (en partant de la gauche) :

— la position du joueur sur la carte (exemple C 15), un compteur de vitesse, une boussole, le classement provisoire du joueur pour l'étape en cours, et les photos d'identité des concurrents se trouvant juste devant et derrière le joueur.

Attention : apprenez à les reconnaître, certains d'entre eux ont des comportements très particuliers !

b) Le magnétoscope (attention cette fonction n'existe pas sur CPC). Il est possible, à tous moments pendant la course, de passer en mode magnétoscope, en pressant la touche F10.

Lors de vos 11 étapes, le magnétoscope aura automatiquement enregistré fidèlement votre parcours, et celui de vos concurrents ; en appuyant donc sur la touche F10, l'option magnétoscope vous permet de revoir la course, ou de vous repositionner à un endroit particulier, et prendre un nouveau départ.

Amusez-vous et utilisez les touches "avance" "retour" rapides, "lecture" ou "pause", puis pour reprendre le jeu, appuyez à nouveau sur la touche F10.

IMPORTANT :

A droite du compteur du magnétoscope est indiqué le numéro de l'étape en cours de visionnage.

VIVEZ LA GRANDE AVENTURE, LE DÉFI EST LANCÉ !

LES COMMANDES

Pendant le jeu :

F1 ou pause
F2 ou son on/off
F10 (passage en mode magnétoscope ou retour à la course).
ESC Abandon de la course (fin du jeu).

ACCELERATION

Joystick ou touche ↑

Pendant la course :

vers la gauche
joystick ou touche ←

vers la droite
joystick ou touche →

DECELERATION
joystick ou touche ↓
ou passage en
MARCHÉ ARRIÈRE
(à partir vitesse nulle)

LE CANADA

UN TERRITOIRE D'AVENTURE

Gigantesque étendue de près de 10 millions de km², le Canada est recouvert de neige 6 mois par an.

Situé à l'est du Canada, entre l'embouchure du Saint-Laurent et la baie d'Hudson, le Québec offre un décor d'une rare beauté et des conditions d'accueil exceptionnelles où les traditions de l'aventure survivent mieux que partout ailleurs.

Terre de prédilection de la motoneige, le Québec entretient 23 000 km de piste à son usage.

La force de sa nordicité, sa faune, ours, loups, orignaux, hordes de caribous, sont une toile de fond qui présente l'intérêt d'une incontestable nouveauté.

Le Canada, territoire d'aventure, territoire d'amitié d'autant plus riche qu'elle va naître entre des hommes d'horizons et de cultures différentes.

CONDITIONS

Températures de + 5°C à - 45°C (air très sec).

Température moyenne dans la journée - 15°C.

Logement sous tente trappeur avec poêle à bois.

Durée du jour : 11 h 30.

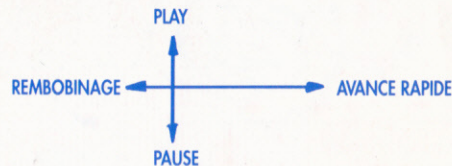
1^{er} départ : 8 h le matin.

Temps de conduite : de 4 heures à 10 heures.

ÉQUIPEMENT OBLIGATOIRE DE LA MOTONEIGE

Poignées et pousse chauffants
Housses de poignées
Crochets remorque avant et arrière
2 rétroviseurs
1 avertisseur puissant
Compas de navigation
Compteur kilométrique
Twin-Master
Réservoir supplémentaire interdit (seuls les bidons seront autorisés)
Corde de 30 mètres Ø 6 mm

MODE MAGNETOSCOPE



J (F10) = RETOUR A LA COURSE

LE JEU POUR AMSTRAD CPC

Pendant le jeu, sont indiqués :

— La position du joueur sur la carte (exemple : C15), et le classement provisoire du joueur pour l'étape en cours.

Atteignez la ligne d'arrivée au plus vite grâce à la carte et aux indications qui vous sont données à l'écran.

COUP D'ŒIL SUR LE QUÉBEC

Borné par les Etats-Unis au sud, l'Ontario à l'ouest, Terre-Neuve et le Nouveau-Brunswick à l'est, le Québec s'étale sur plus de 1 500 000 km².

C'est trois fois la France, sept fois le Royaume-Uni et cinquante fois la Belgique. La forêt couvre la moitié de ce territoire criblé de lacs et de rivières, qui détient 16 p. cent des ressources en eau douce du monde.

Bien que le nord du territoire québécois subisse les froids arctiques, les plaines du Saint-Laurent, où vit la majorité de la population, jouissent d'un climat tempéré de type continental. On recense environ 6 500 000 Québécois, soit 4 personnes au km². La région de Montréal, la métropole, compte 2,8 millions d'habitants, tandis que la région de Québec, la capitale, en dénombre 550 000.

La population du Québec se compose de descendants des colons français et anglo-saxons ainsi que d'autochtones (les Amérindiens et les Inuits, autrefois appelés Esquimaux), auxquels se sont mêlés des immigrants venus des quatre coins du monde.

ÉQUIPEMENT OBLIGATOIRE FOURNI PAR L'ORGANISATION

individuel :
Combinaison spéciale
Fourrure polaire
Veste grande ours
Sac couchage - 50°C
Sac survie nourriture
Thermo
Paire de raquettes

l'équipe
Traîneau
Tente trappeur
Poêle à bois
Hache
Balise sécurité
Théière (3 litres)
Pharmacie
Kit fusée sécurité

We decided with this software to be as close as possible to this wild adventure, so that you may participate whatever place or season. This game is divided in 11 Parts. 20 candidates were selected at the beginning of the race, the last one to arrive at the end of each stage is eliminated. You will be able to direct your snowmobile with your joystick or your keyboard. Each stage's goal is to reach the arrival at the end of a long trip you don't know in advance, and where, thanks to your map, you won't be able to get lost.

TO LOAD

CPC DISK	Insert your disk in the drive, Type RUN" HARRI, then ENTER.
CPC K7	Rewind the tape, press the PLAY key, of the cassette player, type RUN", then ENTER.
ATARI ST + AMIGA	Insert disk 1 in the drive, and then switch on the computer.
IBM PC	Insert disk 1 and type A: HARRI.

HARRICANA...

The call of the far North and of the gigantic Canadian lands, the magic of the marvellous stories of Jack LONDON and his famous WHITE FANG, which comes to us from the highest latitudes, the indian name of a river in JAMES BAY, QUEBEC.

A new dimension in adventure, HARRICANA puts the challenge at the heart of splendid landscapes - pristine lands - uncharted trek - unexplored sensations - in perfect harmony with nature, from the CREE territories to the INUIT lands... THE SNOWMOBILE is a fabulous way of discovering these new spaces, these little known cultures, these men of the deep wilderness.

Extreme cold, extreme beauty, extreme emotions, navigation, braving the blizzard, bivouacs at night.

HARRICANA, it is the chance of a unique encounter, with oneself, with others, with nature, an intense physical challenge, but one that also requires great moral virtues.

The adventure is real, so are the difficulties.

At the limit of the extreme, competitors will have to show courage, willpower and humility.

In this extraordinary environment, around a sport which creates a climate of friendship and conviviality...

THE SNOWMOBILE WHY ?

Snowmobiles were invented in the forties by the Canadian Joseph Armand Bombardier.

This practical mode of transportation meets with great success among North Americans confronted for six months of the year to one the most intense snowfields in the world.

Agile, robust, easy to handle, it opens up the snow. This extraordinary machine possesses all the qualities required to imagine new sport activities. No more was needed to launch it on the trails of dreams and escape, towards a few adventurers who find in it a new passport for adventure.

THE RECONNAISSANCE:

MONTREAL, THREE RIVERS, QUEBEC THE MALBAIE, ALMA, CHIBOUGAMAU, NEMISCAU, EASTMAIN, CHISASIBI, POSTE DE LA BALEINE, RADISSON...

These were the stop-over during the great reconnaissance of February-March 1989 which has marked the outcome of an effort, the union of many energies and the will to succeed.

It all started in August 1988, when a first team travelled to the location to meet with authorities, take a measure of the difficulties and prepare the great rehearsal.

Nothing is more wise than to listen to the competent advisor. So on February 19th 1989, we were able to begin this fantastic expedition, after the Quebec Government and the Quebec Snowmobile Federation had enthusiastically opened the way to these new lands.

Guided by CREE and MONTAGNAIS Indians, the reconnaissance team was able to overcome all the natural, mechanical, and human obstacles: The deep snows of lake Chigoubiche where you sink in more than go forward, the saline snows of lake Mistassini, as much of a trap as the soft sands of the desert, the slush layers on some lakes where the ice, the snow and the water give way and trap snowmobiles, the vertiginous clarity of the snowfree ice, when the mercury dips to - 46 deg.C with a blizzard, the constant vigilance of men and the physical effort.

Still, in Radisson, at the end of these trials, fatigue was replaced by wonder. The difficulties met were swept away by memories of fleeing caribous in the distance, of warm bivouacs with the indians, of northern lights on amazing landscapes, the vastness of the sea ice, a final reward for this voyage to the land of cold.

THE CHALLENGE IS SET.

FOR ATARI, AMIGA AND PC:

a) The scoring board located at the bottom part of your screen shows (from left to right):

- the position of the player on the map (example: C15), a speed kilometer, a compass, the provisory classification of the candidates being right in front and behind the player.

Be aware: learn how to recognize them, some of them having very peculiar attitudes!

b) the video tape recorder (this option does not exist for CPC). It is possible, at any time during the race, to hit in the video tape recorder mode, by pressing the F10 Key.

During the 11 stages of that race, the VCR will have taped automatically the distance covered, and the one of your competitors. By pressing the F10 Key, the VCR option allows you to see again the race, or to reposition yourself at a certain point, and take a new step.

Have fun and use the REWIND FFWD Keys READ or PAUSE, and to come back to the race, simply press again the F10 Key.

IMPORTANT!

On the right of the VCR counter is indicated the number of the stage you're in.

COMMANDS

While playing:

F1 (or P) Pause.
F2 (or S) Sounds on/off
F10 to get into the Video tape recorder mode.
or to go back to the race.
ESC To abandon the race (end of the game).

TO SPEED UP
Joystick or ↑ key

While racing:

TO THE LEFT
joystick or ← key

TO SLOW DOWN
joystick or ↓ key
or
to go backwards
(from a 0 Speed)

CANADA A LAND FOR ADVENTURE

A gigantic land of nearly 10 millions of square kilometers, most of Canada is covered with snow 6 months of the year.

Located in Eastern Canada, between the mouth of the Saint Laurent and the Hudson's Bay, the providence of Quebec, 5 times larger than France, offers a scenery of rare beauty and exceptional welcome in a country where the traditions of adventure survive better than anywhere else.

Land of the snowmobile par excellence, Quebec maintains 23,000 kilometers of snowmobile trails.

The power of the North, its wildlife, bear wolves, moose, herds of caribou, provide a background which is of interest because of its clear novelty.

Canada, land of adventure, land of friendship, a friendship all the more rich because it will rise between men of different cultures and different horizons.

CONDITIONS:

Temperatures ranging from +5C to -45 Celcius (Very dry air)...

Average temperature during the day: -15C.

Accommodation in trappers tents with a wood stove.

Duration of Daylight: 11:30 Hours.

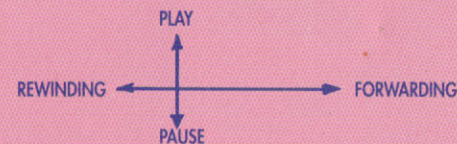
First start: 08:00 AM.

Driving time, from 4 to 10 hours.

MANDATORY SNOWMOBILE EQUIPMENT:

Handle covers	Odometer
Sled hooks front and back	Twin - master
2 rear view mirrors	Extra tank forbidden (only gas cans will be allowed)
1 powerful horn	30 meters of 6 mm rope
Navigation compass	

VIDEO MODE



J (F10) = BACK TO THE RACE

THE GAME FOR AMSTRAD CPC:

While playing, are indicated:

- the candidate's position on the map (example: C15) and the provisory classification of the player for the actual stage.
Reach the arrival line as soon as possible thanks to the map et the indications given on the screen.

A GLANCE AT QUEBEC

Lined by the USA for the south, the Ontario for the West, Terranova and the New Brunswick for the East, Quebec is long of 1,500,000 Km. It's equal to 7 times the UK, and Fifty times Belgium. The forest covers most of these territories full of lakes and rivers, which represents 16% of the worldwide non - salted water reserves.

Although the Northern territories of Quebec undergoes Arctic low temperature, the Saint Laurent plains, where the majority of the population lives, present a temperature climate of a continental type.

About 6,500,000 People live in Quebec, which represents an average of 4 persons on a square KM. The Montreal area, as called the "metropole", records 2.8 millions of inhabitants, whereas the Quebec area, and the city count 550,000 people.

The Quebec population is mostly compound of descendants of British and French settlers, as well as autochthons (the Amerindiens and the Inuit, before called the Esquimaux), later joined by immigrants coming from all over the world.

MANDATORY EQUIPMENT SUPPLIED BY THE ORGANIZATION:

PERSONAL:

Special suit
Polar pile garments
Great bear parka
Sleeping bag -50 deg. C
Survival food bag
Thermos bottle
Snowshoes

TEAM:

Sled
Trapper tent
Wood stove
Axe
Distress beacon
Cooking pot (3 litres)

38
37
36
35
34
33
32
31
30
29
28
27
26
25
24
23
22
21
20
19
18
17
16
15
14
13
12
11
10
9
8
7
6
5
4
3
2
1

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

