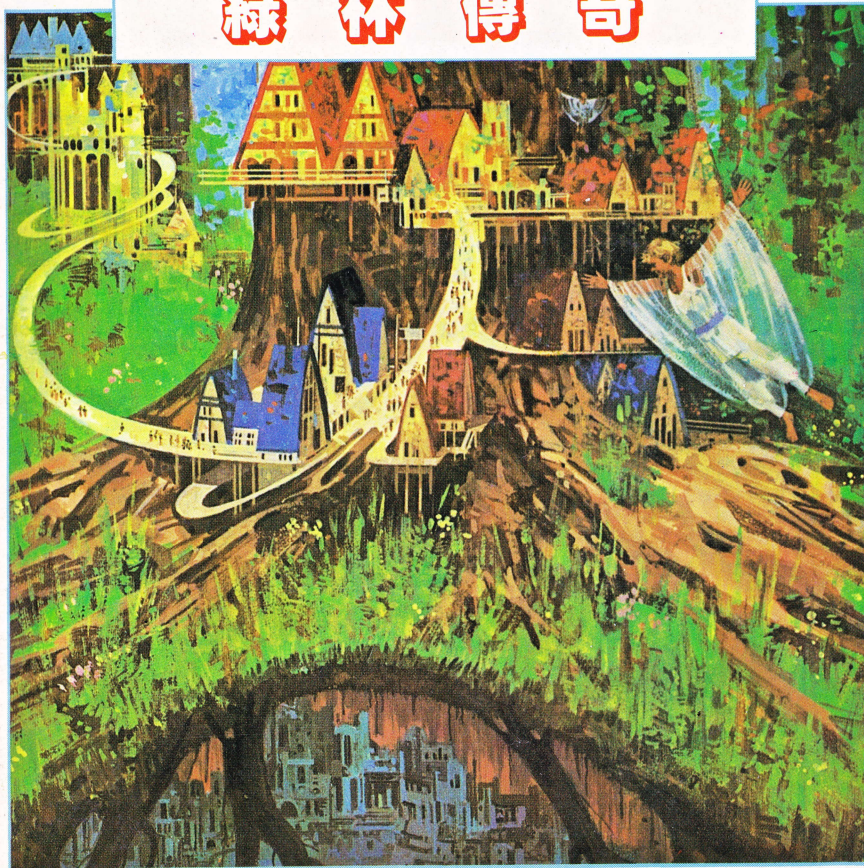


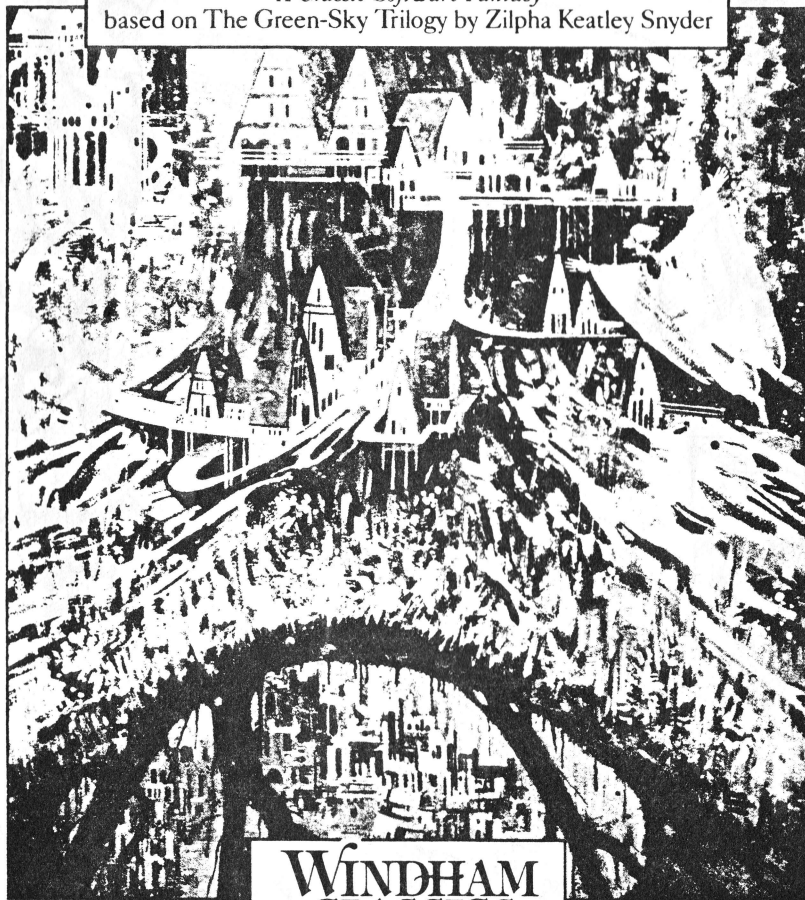
BELOW THE ROOT™

綠林傳奇

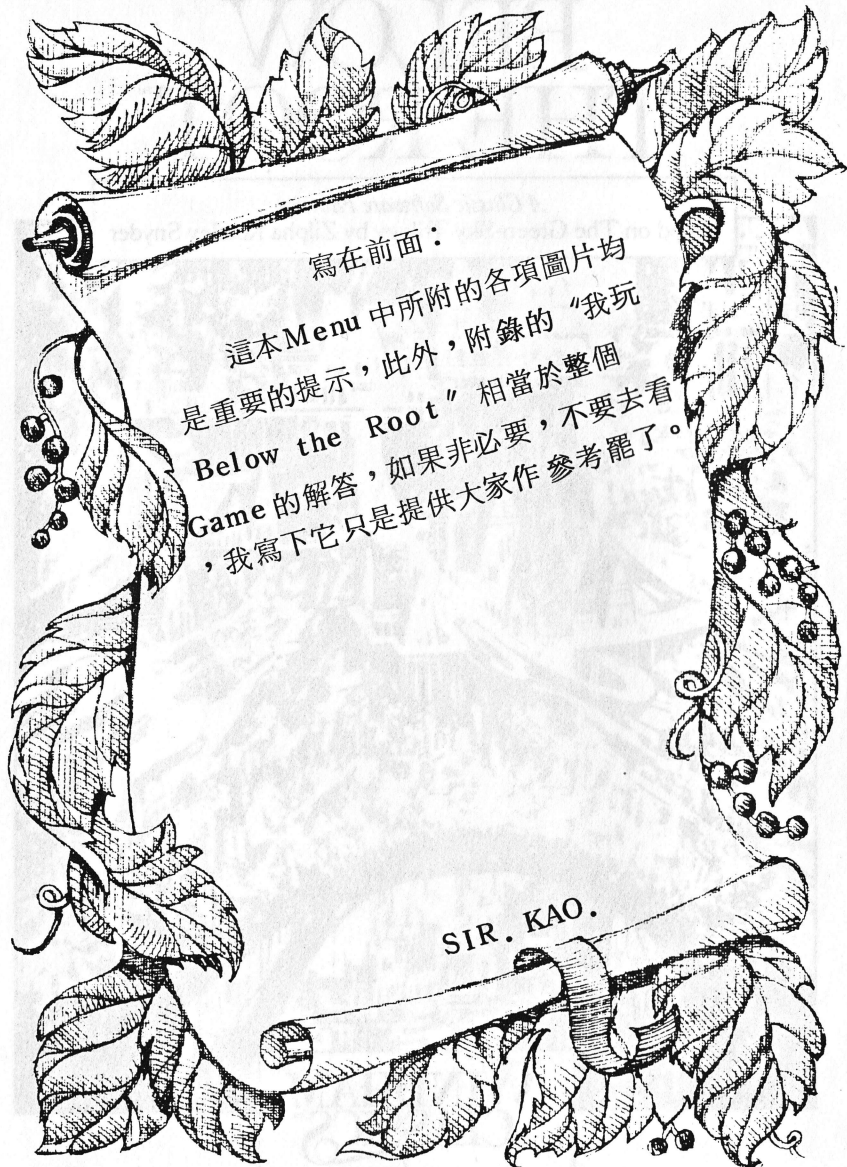


BELOW THE ROOT™

A Classic Software Fantasy
based on The Green-Sky Trilogy by Zilpha Keatley Snyder



WINDHAM
CLASSICS™



寫在前面：

這本 Menu 中所附的各項圖片均
是重要的提示，此外，附錄的“我玩
Below the Root”相當於整個
Game 的解答，如果非必要，不要去看
，我寫下它只是提供大家作參考罷了。

SIR. KAO.

目 錄

甲、導言	4
乙、進入 Below the Root 之前	6
一、格式化一片遊戲磁片	6
二、載入遊戲	6
三、搖桿及鍵盤之操縱	7
丙、主目錄和貯存目錄	9
丁、人物屬性	13
戊、精神力的等級	16
己、一般動作的控制	20
庚、功能目錄	23
辛、個人狀態	29
壬、小字典	32
癸、D'ol Falla 和筆者提供的意見	36
附錄一、Below the Root 的創作過程及作者（原文）	37
附錄二、我玩 Below the Root	40

綠林傳奇

BELOW THE ROOT

歡迎你的到來，冒險者，你來得正是時候，你必須找到隱藏的秘密，也唯有如此才能解除綠樹王國所突然面臨的困境，從毀滅的危機中將綠樹王國的人民拯救出來。

在昨夜，夢裡，一片茫然中忽然有一股聲音對着我傾訴，雖然在恍惚的意識中，而又是那樣清晰：

碧綠的光逐漸暗淡

至上的精神力量在黑暗中消散

然而必有一位勇敢的冒險家能解救綠樹王國

祝福每一位冒險家

但是希望他們動作快些

綠樹的光芒正在消逝之中

我們生長的环境是一個美麗而富饒的仙境，頭上覆蓋著一片蒼茂的林蔭，四週充滿了活躍的生命，當然，其中也隱含了恐懼不安。我們樹上的居民以兩族人為主，一族是 Kindar，另一族是 Kindar 的表親— Erdling 族，兩族的關係一向不大好，這些人都由一位具有天賦精神力量的年輕領袖 Raamo 所領導，但是現在 Raamo 失蹤了，而整個綠樹王國也正步向毀滅的惡運。

身為一個冒險者，你必須接替 Raamo 的工作，尋找隱藏的機密。你必須尋遍整個王國，在樹的頂端，在樹根下的黑暗通道中，你必須在探索的過程增強精神力量，鍛鍊強健的身體，和綠樹王國的每一位居民會面，大部分的人都會樂意幫助你，可是千萬要小心，有些人不像他們的外表看來那樣敦厚。

我將附上一份地圖，雖然有些不完全，但是它會對你的旅程提供很大的助益，祝你好運，願你找到秘密的力量，拯救我們的綠樹王國。

我將在某處等待你的到來

D'ol Falla



乙、進入 Below the Root 之前

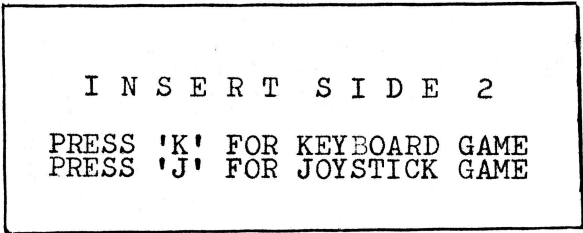
一、Format 一片磁片 (Storage Disk) 以貯存未完的遊戲

和同類型的 Game 一樣，Below the Root 並非一天兩天就可完成的，因此它同樣地具備有 Save Game 的功能以貯存未完成的 Game 。

要製造一片貯存磁片 (Storage Disk) 手續非常簡單，只要用 DOS 3.3 “INIT” 指令格式化一片空白片即可，但是有一點要注意，當使用 Save 功能時，會把磁片上原有的檔 (File) 毀掉，所以，一片貯有資料的磁片不要用它來作其他功用。

二、載入遊戲

1. 製造一片可以用來貯存資料的磁片。
2. 關掉電腦電源開關，將 Below the Root 磁片第一面 (Side 1) 放入磁碟機，如果要使用搖桿操作，此時應裝上搖桿。
3. 打開 Monitor 或 TV 。
4. 打開電腦主機電源開關。
5. 經過一段時間，畫面會出現如下的字 (見附圖一)，此時將 Below the Root 磁片第二面放入磁碟機，然後按下 **K** 鍵表示用鍵盤 (Keyboard) 操作或按 **J** 鍵選擇用搖桿控制。



附圖一

6. 當按下按鍵後，電腦會自動作簡介（Introduction），簡介完畢後才會出現主目錄。（在任何時候按下按鈕（搖桿控制）或空白鍵（鍵盤操作）皆可終止這段簡介。）

三、搖桿及鍵盤之操作

1. 搖桿操作：

用搖桿之前、後、左、右四個方向移動畫面上的人物或反白的游標（各式目錄上），當做好選擇時，按下按鈕（任一個）。

2. 鍵盤操作：

鍵盤之方向鍵有兩組，目地在於便利各位玩家（有人慣用左手，有人慣用右手），利用方向鍵（見附圖二）移動人物或游標，要作選擇時按空白鍵（Space Bar）。



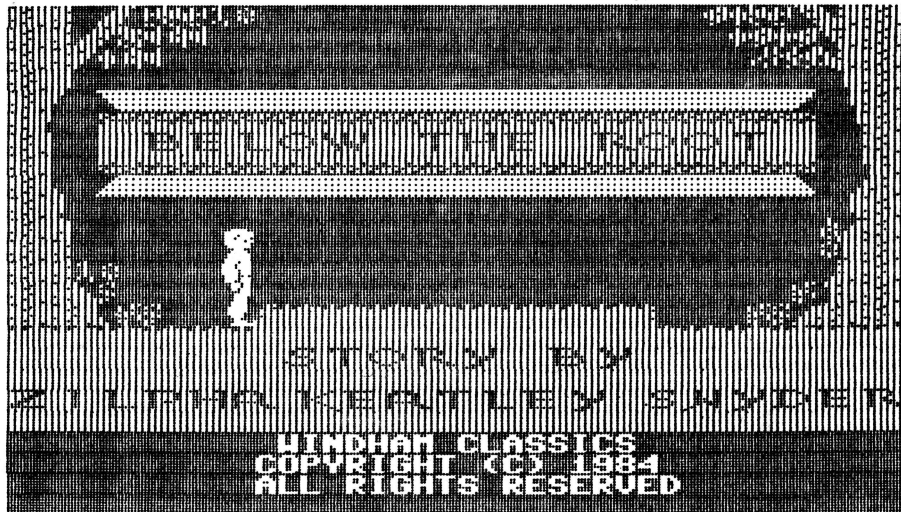
left-handed players

or

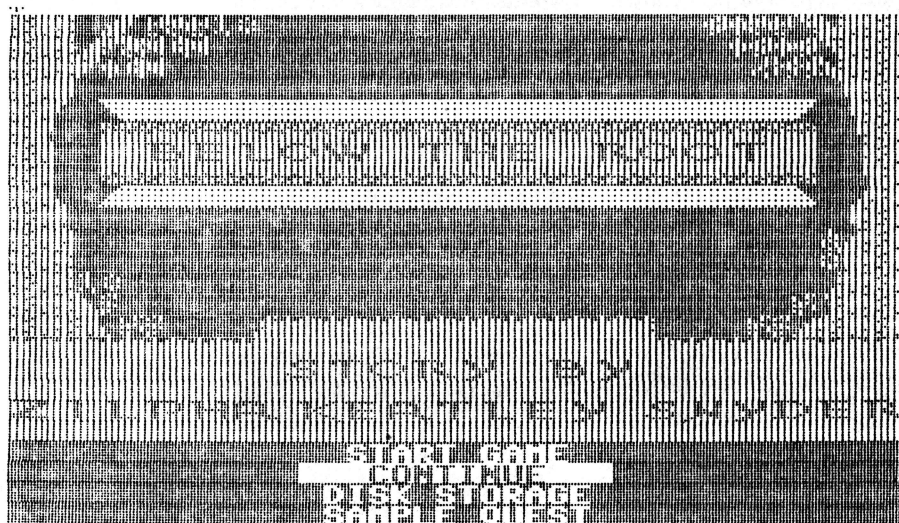


right-handed players

附圖二



丙、主目錄和貯存目錄



附圖三

當載入遊戲，簡介做完後，畫面上會出現四行主目錄（見附圖三），他們的功用如下：

一開始新的遊戲（ START GAME ）

1 選擇 Start Game

2 畫面出現如附圖四，要求我們選擇冒險者（冒險者之屬性見下一章），總計有五種人物可利用，將搖桿向上扳或按“向上”的按鍵以選擇人物，選好後按下按鈕或空白鍵即可。

BELOW THE ROOT

附圖四

STORY BY
ZILPHA KEATLEY SANDER

CHOOSE YOUR PLAYER: POMA
A KINDAR GIRL-CHILD
DELICATE--GREATLY SPIRIT GIFTED

CHOOSE YOUR PLAYER: CHARN
AN ERDLING BOY-CHILD
STURDY--ALERT--MODERATE SPIRIT GIFT

CHOOSE YOUR PLAYER: NERIC
A KINDAR-BORN YOUNG MAN
STRONG--IMPULSIVE--MODERATE SPIRIT

CHOOSE YOUR PLAYER: HERO
A CAVERN-BORN ERDLING
STRONG--RATIONAL--MODERATE SPIRIT

CHOOSE YOUR PLAYER: GENAA
A KINDAR-BORN YOUNG WOMAN
STRONG--CHARISMATIC--NO SPIRIT SKILL

3. 當選好人物後，電腦或許會要求你放入第一面（ Sidel ），只要照著電腦的要求做就可以了。
4. 當遊戲開始時，你會處在你的巢屋中，等待著遊戲開始。

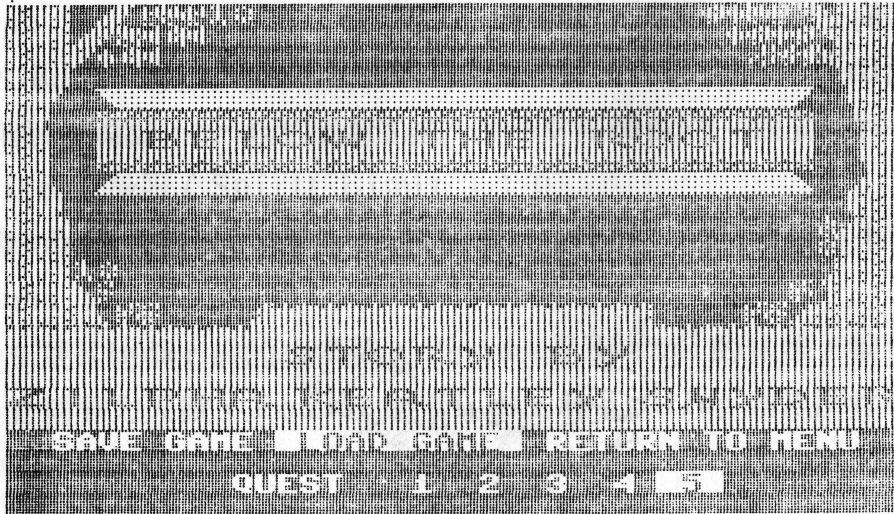
二、繼續 (Continue)

在提取一個預存 (Save) 的遊戲後，選擇繼續 (Continue) 可以繼續上一個未完的 Game 。

三、貯存目錄 (Disk Storage)

用以貯存或提取一未完的 Game 。

- 1 選擇貯存目錄 (Disk Storage) 則主目錄將由貯存目錄替代。
- 2 貯存目錄見附圖五。



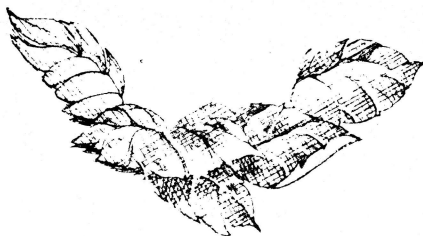
附圖五

3. 移動反白的游標選擇貯存 (Save Game) 或提取 (Load Game) 功能，亦可選第三項 (Return to MENU) 回到主目錄。
4. 選擇後畫面會要求輸入遊戲之代碼 (1 - 5)，一張貯存磁片可存 5 個 Game，在同一代碼存下新 Game 會洗掉舊有的。
5. 選好代碼後按下按鍵 (**SPACE BAR**) 或按鈕，電腦會要求你放入資料貯存磁片，然後再按下 **SPACE BAR** 或按鈕。
6. 當提取一個 Game 後，用繼續 (Contiune) 指令繼續未完的 Game (不要選 START GAME !)

四先看一看綠樹王國 (Sample Quest)

如果對 Below the Root 沒有概念，建議你先選擇 (SAMPLE QUEST) 此選擇項，可以先看一位由電腦模擬的人物如何進行探索，這對新手有莫大的幫助。

※注意：如果在遊戲開始後回到主目錄而選此一功能，先前的 Game 會自動取消。



丁、人物屬性

Below the Root 共提供五種人物供大家選用，這五種人當中有男有女、有大人或小孩，有些是 **Kindar** 族，有些則是 **Erdling** 族的人，而他們的精力和精神天賦各不相同，他們巢屋的所在地亦各不相同。

1. Nerie :

Nerie 是 **Kindar** 族的青年，雖然只有中等的精神天賦，但血氣方剛，強健有力。**Nerie** 的巢屋在 **Star Grund**，距 **Star Grund** 的店鋪不遠。

精神力極限 (**Spirit Limit**) : 5

精力 (**Stamina**) : 20

2. Genna :

Genna，美麗，天生有領導才能，是 **Kindar** 族的年輕女性，健康，但是不具精神力的天賦，她的巢屋位在 **Grand Grund**，在王國的中央。

精神力極限 (**Spirit Limit**) : 0

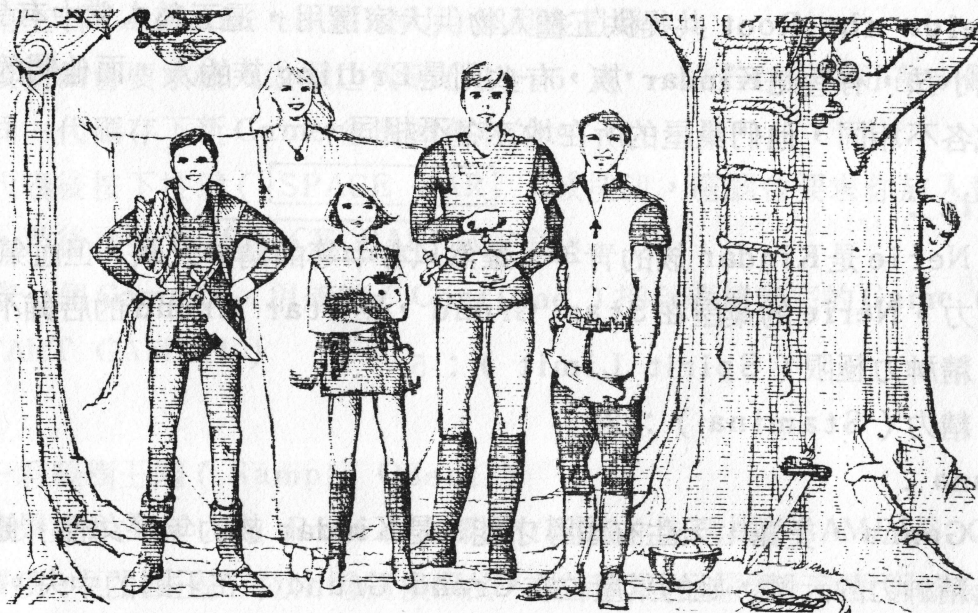
精力 (**Stamina**) : 20

3. Pomma :

9 歲 **Kindar** 族的小女孩，**Pomma** 是 **Raamo** 的妹妹，雖然很柔弱，卻有很強的精神力天賦。**Pomma** 被 **Kindar** 和 **Erdling** 兩族所尊敬，她的巢屋在 **Sky- Grund**。

精神力極限 (**Spirit Limit**) : 10

精力 (**Stamina**) : 10



4. Charn :

Charn 是 Erdling 族 10 歲的男孩，以同年的男孩子來講，Charn 十分健壯，Charn 只能感應別人的情緒而無法感應訊息。他的巢屋在 Silk Grund 。

精神力極限 (Spirit Limit) : 5

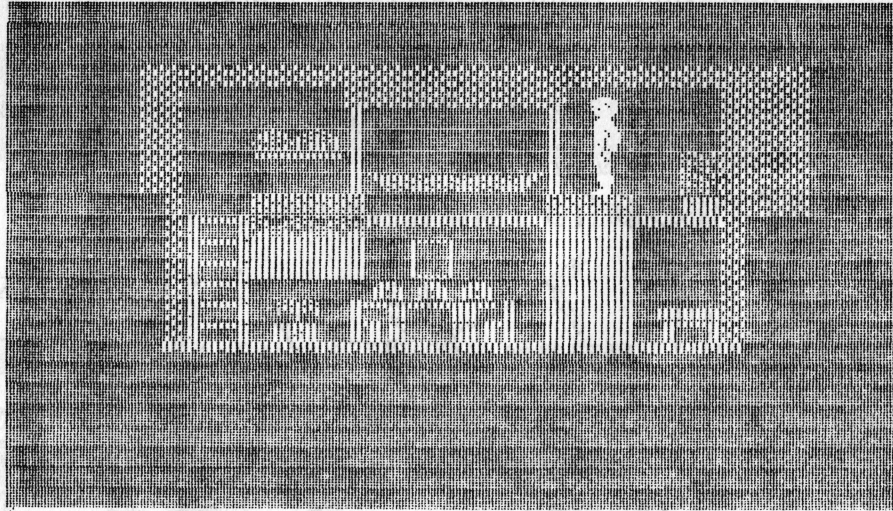
精力 (Stamina) : 15

5. Herd :

Herd 生在樹下，現在居於 Broad Grund ，和 Erdling 族人一樣，Herd 僅能感應別人的情緒，而無法感應訊息，他是一個非常強壯的冒險者，也非常有理性。

精神力極限 (Spirit Limit) : 5

精力 (Stamina) : 20



Neric 在他的巢屋之中，屋子的二樓有一件飛行衣 (Shuba) 和一份 Fruit & Nut ，一樓的桌上擺著錢 (Token) 。

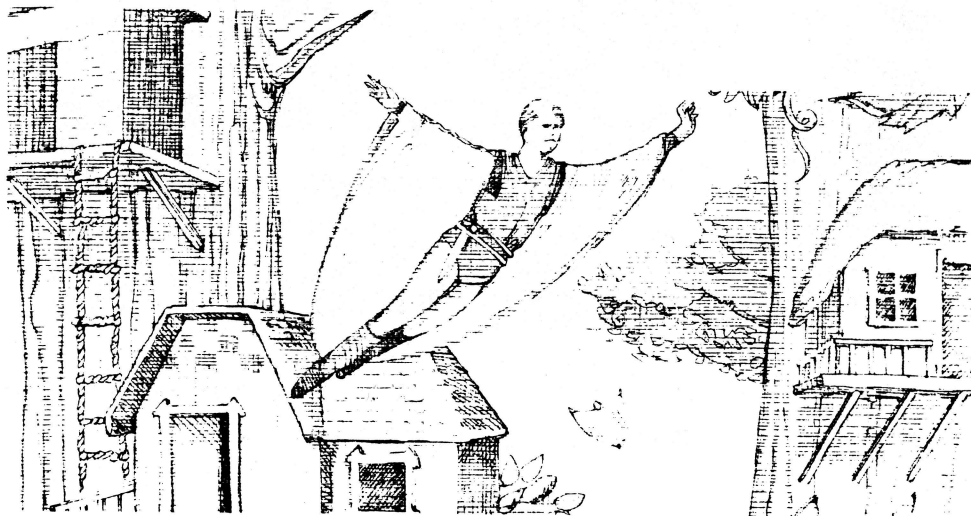
戊、精神力的等級

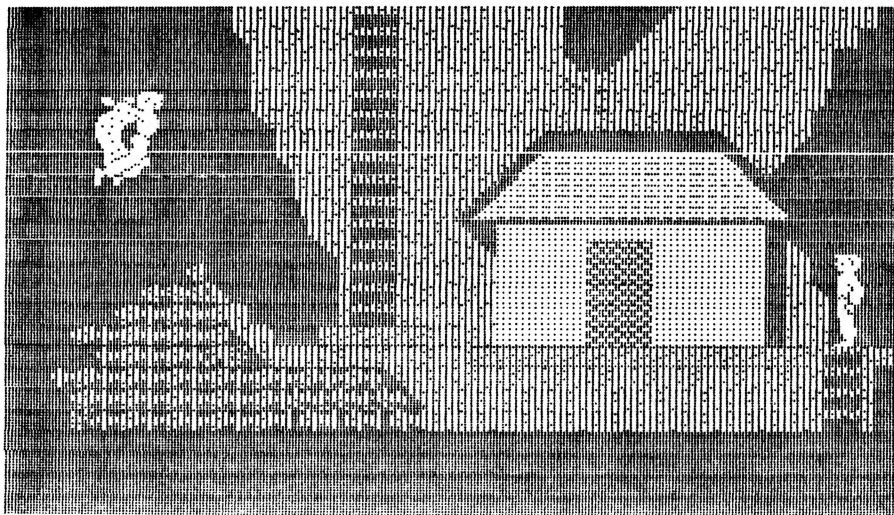
精神力的使用是 **Below the Root** 這個遊戲中最重要的一環，去發現如何使用精神力量以及如何加強精神力量的等級是很重要的。當你的等級愈高，你便能夠愈接近此一解救綠樹王國的秘密，你可以從功能目錄中選擇個人狀態（**STATU**）以了解自己精神力的狀態。記住，當你使用精神力時，會耗去相當的精神能量。

一感應（**Pense**）

感應的功能在於接觸別人的思想，或是以心靈和對方溝通，其能力分作兩類：

- 1 感應情緒（**Pense Emotions**）：可以隔空探知對方的情緒，每使用一次會消耗一單位的精神能量。
- 2 感應訊息（**Pense Message**）：你和對方必須保持說話（**Speak**）的距離，每使用一次會消耗一單位精神能量。





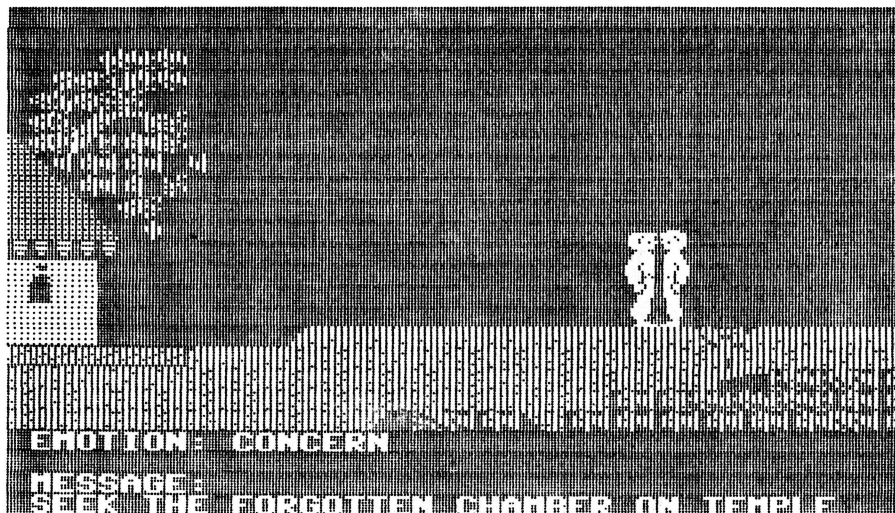
Neric 利用飛行衣滑翔 (Glide) 而下

二、治療 (Heal) :

這項力量可使人物的食物和休息的能量回昇，一旦得此能力，便不必再去尋找食物進食或休息了，這項力量對遠離巢屋時尤能發揮功用。每次治療可使食物和休息能量回昇二點，但需耗去 5 單位精神能量。

三、加速成長 (Grunspreke) :

這是一項奇異的力量，可使植物枝椏的尖端再生長，每次使用這力量需耗去兩單位精神能量。



Neric 正在感應對方的情緒和思想

四傳送 (Kiniport)

此為王國秘密之所在，具有這種力量的人可以用念力傳送物品，甚至是自己的身體。這是精神力量中最艱深的一種，有史以來擁有此能力的人屈指可數，無論如何，只要你想拯救王國，你就得尋求這種力量。

1 傳送物品 (Kiniport Tools)

可以搬移雙手拿不到的物品，每次需消耗 5 單位精神力量。

2 傳送自我 (Kiniport Your Body) :

將自己移動到所欲到達之地，每次使用需消耗 10 單位精神力量。

五、使用精神力的最低限度：

精神力量並非一開始就全可使用，個人可用的精神力依精神力極限而定，詳見下表：

精神力之類別	可使用時之最低限度 (Spirit Limit)
感應情緒	5
感應訊息	10
治療	15
加速生長	20
傳送物品	25
傳送自我	30

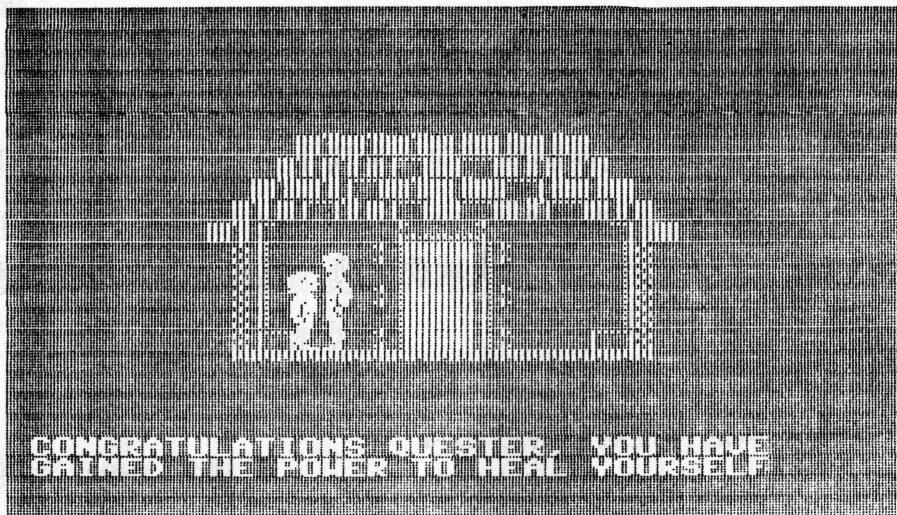
六、警告：

不要濫用精神力，不要強迫人物使用精神力做辦不到的事，否則電腦會發瘋，綠樹王國會提早滅亡。

己、一般動作的控制：

一、搖桿操作

1. 行走 (Walk) : 搖桿左右可使人物行走。
2. 跳躍 (Jump) : 站立時要進行跳躍，按下 0 號按鈕，將搖桿扳左或扳右便可以跳躍，在行走或跑步時只要按下按鈕就會向前進方向跳躍。要從樓梯或樹藤上作跳躍則和站立時作跳躍的方法相同。但在樹底洞穴中無法由樓梯上跳躍。
3. 跑步 (Run) : 作一次跳躍但是別放開搖桿，人物就會向跳的方向跑步前進。
4. 攀登 (Climb) : 當你立於樓梯或樹藤上時，將搖桿往上或往下扳就可攀登上下了。
5. 爬行 (Crawl) : 當人物站立時，將搖桿向上扳可使他蹲下，此時向左右扳即可爬行。
6. 起立 (Stand Up) : 在爬行狀態時將搖桿向上扳，便可回復到站立的狀況。
7. 掉落 (Fall) : 當走過枝樑的盡頭或踏上樹枝裂縫，會向下掉落。
8. 滑翔 (Glide) : 要滑翔必須帶有飛行裝 (Shuba)，在掉落時按下搖桿按鈕就可以安全地滑翔，滑翔時亦可用搖桿控制左右方向。
9. 出入門戶 (Enter or Exit Doorway) : 立於門前，按下 0 號按鈕就可以出入門戶。



Neric 找到了一位有高度智能的小孩而得以提高精神力之上限 (Spirit limit)

二、鍵盤控制：



or

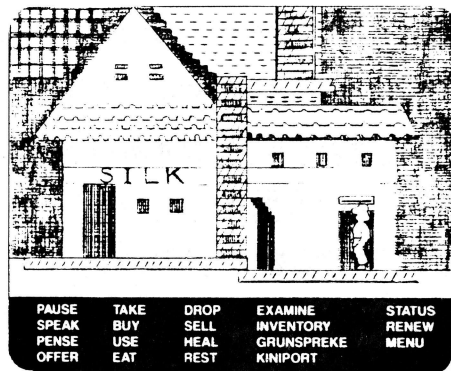


使用圖示的兩組鍵控制上下左右。(附圖六)

附圖六

- 1 行走 (Walk)：按下方向鍵以指明前進方向即可行走。
- 2 跳躍 (Jump)：站立時連按兩下方向鍵 (左或右) 即可向該方向跳躍，行走時再按一下方向鍵 (須與前進方向相同) 便可跳躍。在樓梯或樹藤上，只要按下左右方向即會向左或向右跳躍，同樣的，在樹底洞穴中也不能由樓梯上跳躍。

3. 跑步 (Run) : 跳躍後自然會跑步。
4. 停止 (Stop) : 按下與前進方向相反之方向鍵即可。
5. 攀登 (Climb) : 在梯子或樹藤前按向上或向下之方向鍵即可向上或向下攀登。
6. 爬行 (Crawl) : 當人物不立於梯子或樹藤前，按向下的方向鍵即可使人物蹲下作爬行。
7. 起立 (Stand Up) : 當蹲著時按向上的方向鍵即可起立。
8. 掉落 (Fall) : 與搖桿控制之情形相同。
9. 滑翔 (Glide) : 以左右方向控制滑翔方向。
10. 出入門戶 (Enter or Exit Doorway) : 立於門前，按向上的方向鍵就可以出入門戶。



庚、功能目錄：

當我們在綠樹王國探索時，有些必要的指令須經由功能目錄傳達，其用法如下述：

一、選用功能目錄（搖桿）

1. 將搖桿向下扳的同時按下 0 號按鈕，在螢幕的下方就會出現功能目錄。
2. 扳動搖桿將反白的游標移至適當的位置。
3. 按下 0 號按鈕以執行該功能。

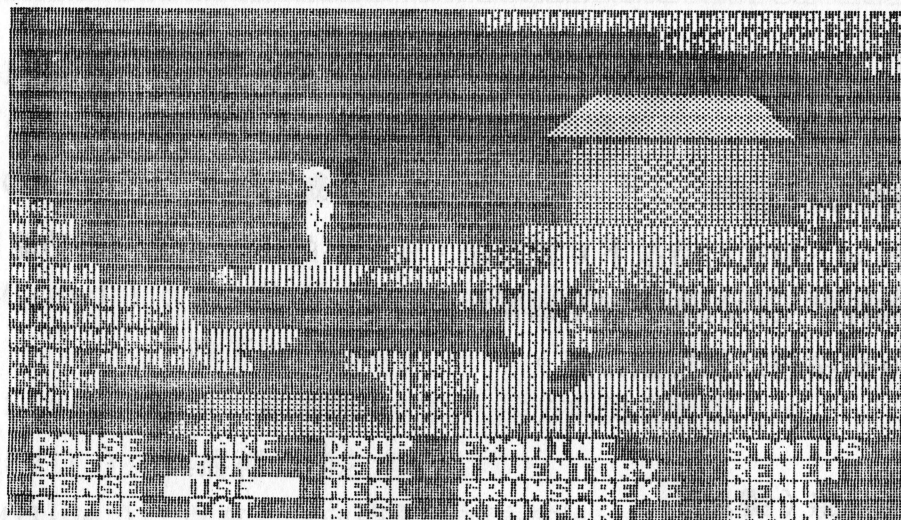
二、選用功能目錄（鍵盤）

1. 按下空白鍵（ Space Bar ）。
2. 用方向鍵移動游標。
3. 選定後再按下空白鍵（ Space Bar ）即可。

註：當功能目錄出現時，遊戲時間會暫停。

三、功能目錄解說

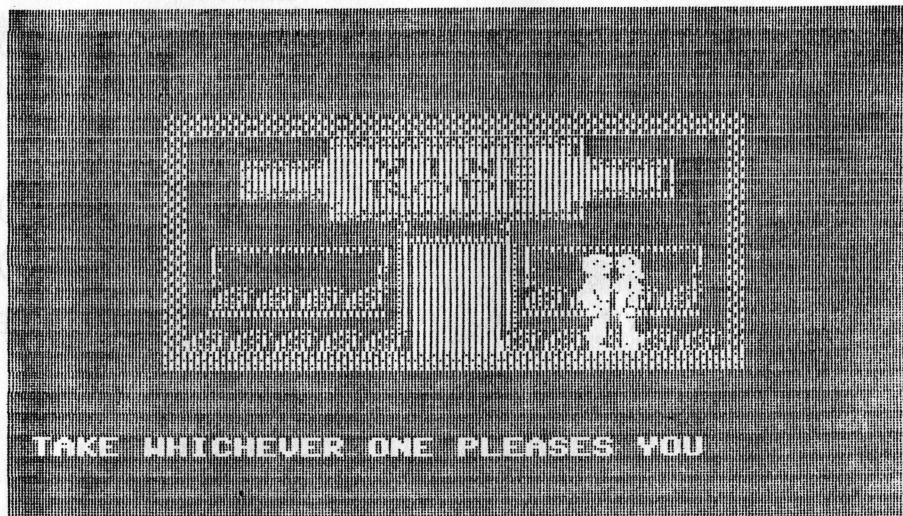
1. **Pause**：回到遊戲畫面。
2. **談話（ Speak ）**：想和綠樹王國的居民談話，兩人的距離必需相當近，且須面對面，如此，此王國的居民所要告訴你的話便會出現在螢幕下方。



有高度智能的小孩所住的巢屋（當然在王國中還有其他的人能加強你的精神力量）

3. 感應（Pense）：數種超能力中之一項，根據你精神力之上限，你可以感應對方的思想和情緒（見“精神力的等級”一章），要感應對方的思想，你必須和他非常靠近（談話的距離），否則只能感應對方的情緒。
4. 給予（Offer）：你可以將身上任一項裝備交給對方（對方不一定接受），用搖桿或方向鍵選擇，按下0號按鈕或空白鍵即“成交”。

5. 拿 (Take) : 站立在你想拿的物品前，選擇此功能，如果你可以拿那個物品，它會消失，而你的裝備 (Inventory) 將多此一項。
6. 買 (Buy) : 和店東保持談話的距離，向他買東西 (如果有錢的話)，一旦店主出售物品給你，他會允許你拿一樣物品，這時用拿 (Take) 指令可取得東西，但是如果你沒有能力攜帶或沒有錢購買，店主不會賣東西給你。



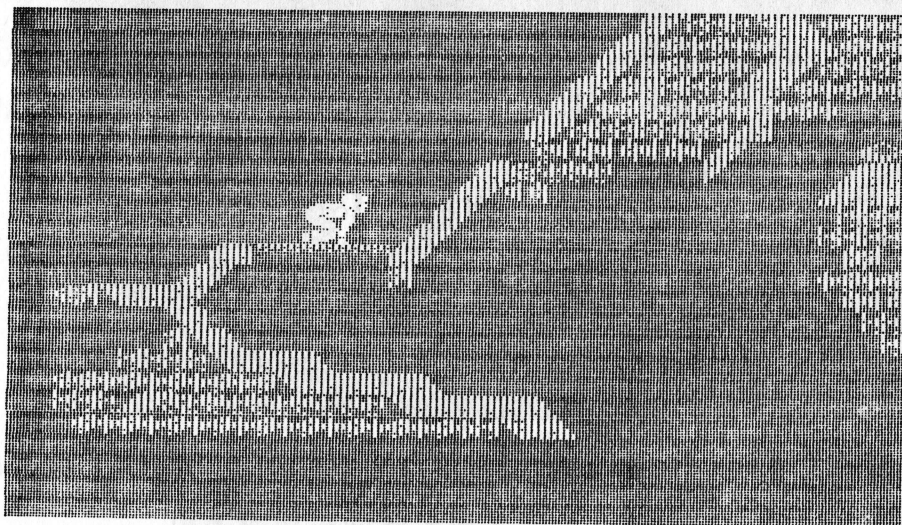
在出售藤索 (Vine Rope) 的店鋪中向店東 (一位美麗的小姐) 購買藤索

7. 使用 (Use) : 你可以使用身上帶著的一些工具，例如藤索 (Vine Rope) 、油燈 (Honey Lamp) 、鏟刀 (Trencher Beak) 和一些你將尋得的東西。

鏟刀 (Trencher Beak) : 面對著阻路的灌木叢使用鏟刀可將它一叢一叢地鏟去。但是，一旦被困在灌木叢中，只好歸位 (Renew) ，回到巢屋再來過了。

藤索 (Vine Rope) : 對著你想擲出藤索的方向試著用 “使用” 指令，如果對面有可供連結的地方，畫面上會出現一條藤索。記得，一定要 “爬行” 過繩索，否則會掉落。

油燈 (Honey Lamp) : 當你處在黑暗中，它會提供你亮光。



利用藤索 (Vine Rope) 攀緣而過

8. 吃 (Eat) : 你可以吃任何可食的東西，選用的方法和“給予(Offer)”相同。
9. 放 (Drop) : 如果你帶了太多東西，可以考慮放下一些東西。
10. 賣 (Sell) : 在商店中你也可以賣掉你不要的東西，換成錢 (Token) 去買其它的東西。
11. 治療 (Heal) : 精神力量之一，一旦你能使用它，便可藉此恢復食物及休息的能量。
12. 休息 (Rest) : 在房子裡，綠色的吊床是休息的場所，如果居民肯讓你在他家休息，你可以睡在別人家裡，站在吊床前，選擇 Rest ，你將可以看見休息的能量回昇。
13. 檢視 (Examine) : 你可以檢視你看到的東西。
14. 裝備 (Inventory) : 查視身上帶了那些東西。
15. 加速生長 (Grunspreke) : 如果你是精神力足夠的話，你可以加速植物生長，站在樹枝邊緣，使用這項力量，樹會生長一小段，向前走再用這項力量，你可以造一條“樹橋”。
16. 傳送 (Kiniport) : 如果精神力夠強，你可以傳送物品甚至自己，一旦選此功能，畫面上會出現一個方型的標點。

傳送物品：將方型的標點移至你想移動的物品上，按一下 0 號按鈕，再將

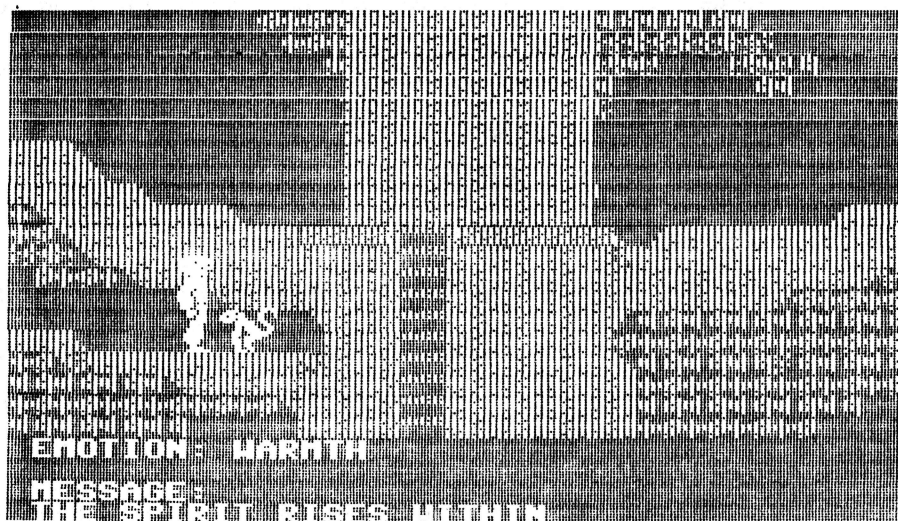
標點移至目的地，再按下 0 號按鈕，便可進行傳送。用標點指示傳送目標地時，該處必須是能“站立”之地。

傳送自我：方法同上。

17.個人狀態 (Status)：可以視查身體狀況，詳見下一章。

18.歸位 (Renew)：如果被困在某處，依此指令可回到巢屋，但會損失一天。

19.回返主目錄 (Menu)：回到主目錄以作貯存 (Save) 等工作。

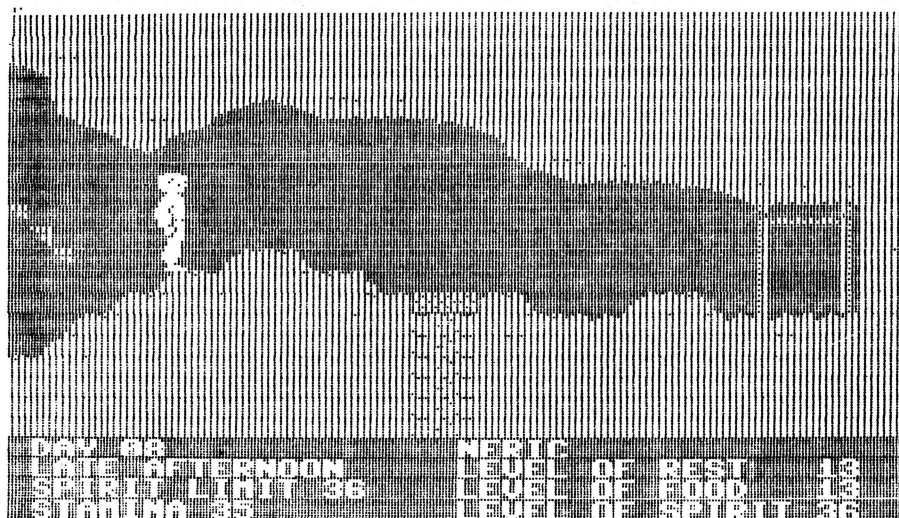


感應 S i m a 的思想，它能提昇你的精神力上限

辛、個人狀態 (STATUS) :

每個人都想知道自己距成功還有多遠，休息與食物的能量還剩多少？精神力的等級又如何？自己尚有多少精神能量？或者想看看自己花了多少時間，這一切均可在此項功能悉知。

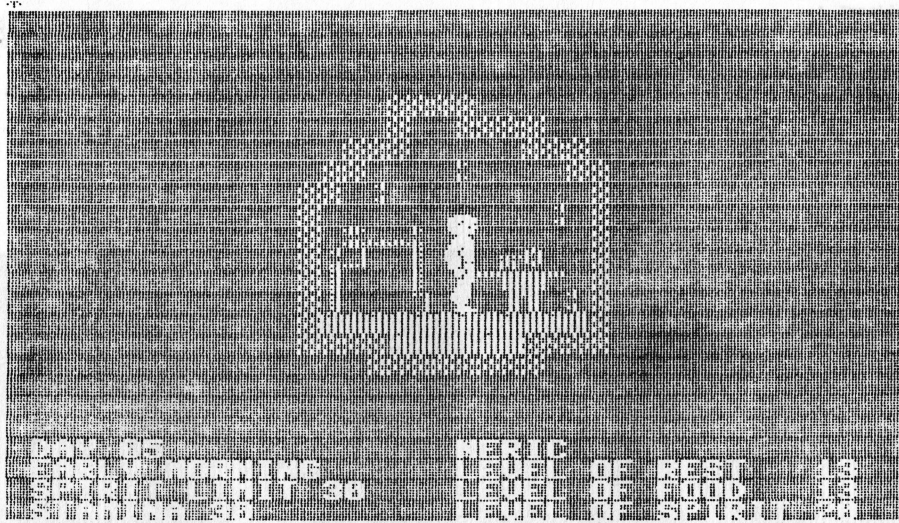
在功能目錄選擇 **Status** 便可見到一圖表如附圖七。



附圖七 Neric 的個人狀態

1 日子 (Day) : 你可以知道還有多少時間，每個人都有 50 天的時間進行探索，50 天過後綠樹王國將毀滅。

2 時段 (Time of Day) : 這裡準確地告訴你當天的時段，如圖中所示是清晨 (Early Morning) ，任何一種目錄或訊息出現時，時間均會暫停。



在王國某一處的樹洞中藏有 D'ol Falla's Key

3. 精神能力上限 (Spirit Limit) : 精神力的上限關係你能使用的超自然力量 (見 “精神力的等級” 一章) 。
4. 精力 (Stamina) : 關係你力量的大小，精力愈強盛，食物和休息能量愈高，跳得更遠，且能攜帶更多的物品，精力並非不變，在探索之中你必須發現如何增強精力。

5. 冒險者 (**Quester**) : 這裡顯示出冒險者的名字 (如你在開始時所選) 。

6. 休息的能量 (**Level of Rest**) : 你的休息能量在探索中會慢慢消耗，攀爬、跑、跳都要消耗能量，尤其是掉落撞地會耗去更多的能量，吊床上休息可使此能量回昇，如果它降到 0，你會被強制送回巢屋，且將損失一天，但是你的能量會回昇至極限點。

7. 食物的能量 (**Level of Food**) : 食物能量的消耗和休息能量一樣，一旦降低至 0，你一樣會被強制送回巢屋，你必須吃東西以維持能量。

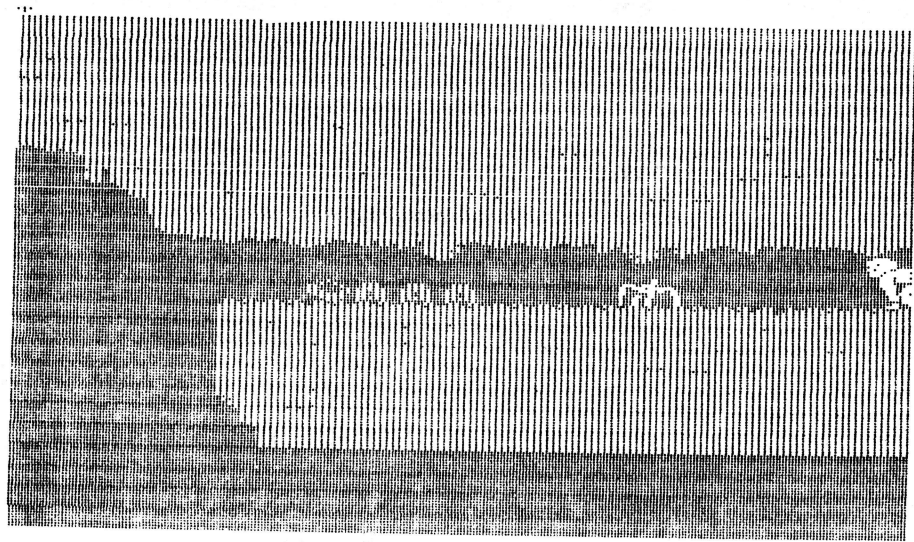
8. 精神能量 (**Level of Spirit**) : 精神能量在使用超能力時會減少，但時間過後會慢慢回昇。

* 舉例而言 *

如果你精神力的上限 (**Spirit Limit**) 是 20，你有能力做“加速生長”，但是如果你的精神能量只有 1 點，你無法使用“加速生長” (加速生長一次耗去兩點能量) 。

壬、小字典（在綠樹王國中常見的字）

- 1 Grund：巨大的樹，枝極上分布著商店、巢屋、和各式東西。
- 2 Fruit & Nuts：Kindar 族喜好的美食，你可以在巢屋中找到一個Fruit & Nuts，再來就得去找尋其它的來源了。
- 3 Honey Lamp：Kindar 常用的油燈，點燃後只能照明一段時間。
- 4 Lapan：看來像兔子的小動物。
- 5 Nekom：Erdling 族的邪惡組織，提倡罪惡與暴力。
- 6 Nid：由植物鬚莖結的吊床。
- 7 Nid-Place：冒險者的巢屋。



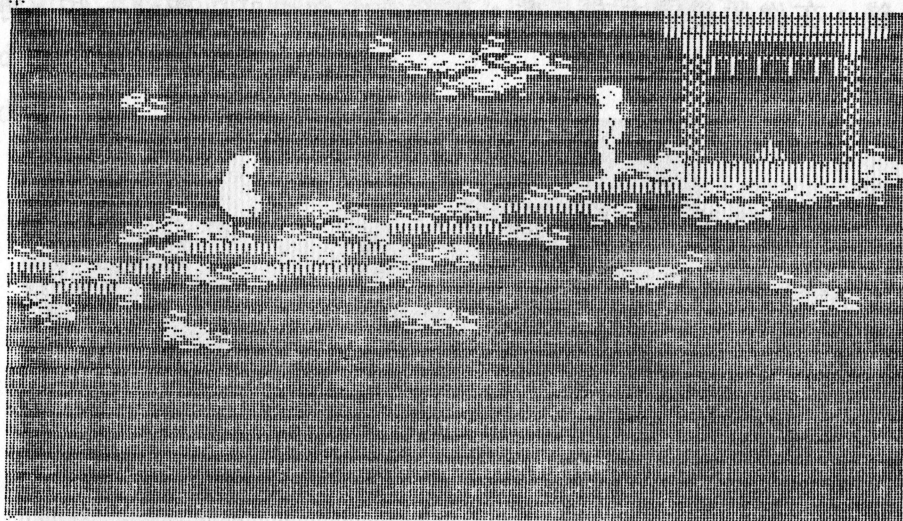
樹底地道中，有錢（Token）和Strange Elixir

8. **Pan Bread** : **Kindar** 和 **Erdling** 的主食，你可能在自己的巢屋中找到一個。
9. **Salite** : **Kindar** 族的邪惡組織，企圖消滅 **Erdling** 族，許多想要把綠樹王國目前的兩個社會合而為一的人都參加了 **Salite** 。
10. **Shuba** : 飛行裝，有了它才能在天空滑翔，在你的巢屋中有一件，你將找到新的來源。
11. **Sima** : 一種樹生的小動物，**Kindar** 最常養為寵物。
12. **Tokens** : 錢，在你的巢屋中有一些，在探索中你也可以找到一些，亦可出售物品以換得錢。

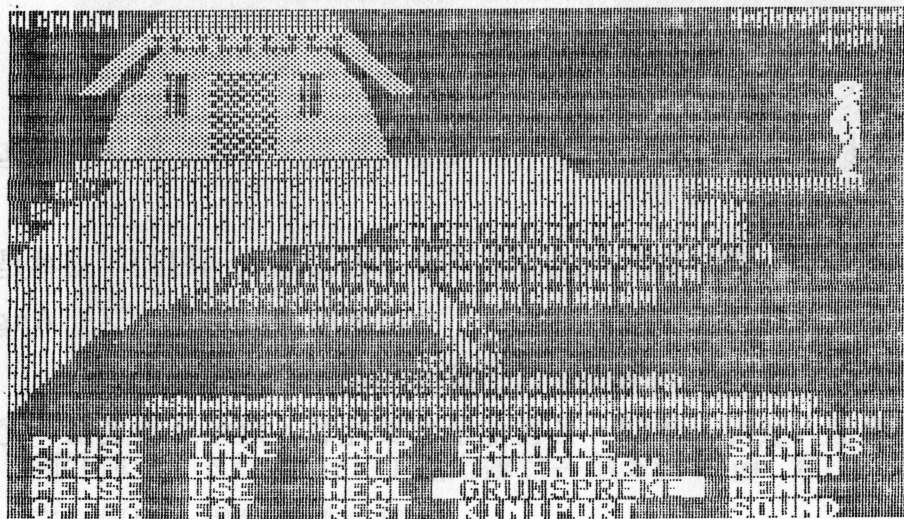


Neric 正在感應 **Lapan** 的思想，和 **Sima** 一樣，**Lapan** 也能加強人的精神力量。

13. **Trencher Beak** : 一件極有用的工具，用以鏟除阻路的灌木叢，你必須趕快找到一把，因為在綠樹王國中灌木生長極快。
14. **Vine Rope** : 堅韌有力的藤索，可以協助你通過樹枝的間縫和渡過水塘。
15. **Wissenberries** : Wissen 這種藤所結的果實，雖然不怎麼合法，但是你將發現它能對某些人提供擔保。



高居在 Sky Grund 頂上的老太太，她有能力加強你的精神力，並且會給你一個精神力魔鈴 (Spirit Bell)，魔鈴的能力尚待讀者自行研究，暫時不多言。

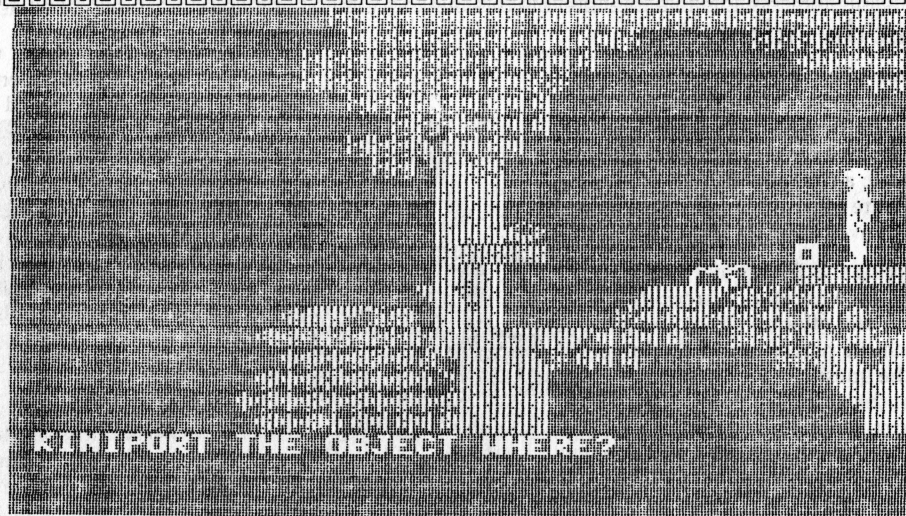


進入 Temple Grund 的不二法門，利用加速生長的能力造一條活的橋，再滑翔 (Glide) 進入 Temple Grund 。

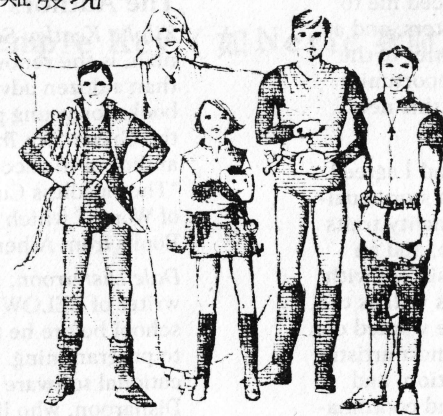
附錄一: Below the Roof 的創作過程及作者 (取自原文)

癸、D'ol Falla 和筆者提供的意見：

1. 先看一看 **Sample Quest** 。
 2. 好好利用地圖，把地圖上未標示的領域畫上去，有系統地研查比四處徘徊有效得多。
 3. 和每個人談話，當你能感應思想後，查一查每個人的思想，這些是你成功的基石。
 4. 第一次會見當地居民時最好感應一下他的情緒，如果是憤怒 (**Angry** 或 **Rage**) 一類不友善的訊號，避免和他們擦身而過以免被攻擊。
 5. 時常看看個人狀況、時間、各種能量都要注意，避免耗盡能量，尤其別超過 50 天！
 6. 首先了解那些地方可以休息、補充食物，進一步再設法增加精神力上限和精力。
 7. 學習利用每一項新得的精神力，你必須熟練地利用每一項力量才能完成冒險。
 8. 學著買賣物品，錢比物品便於攜帶得多。
 9. 學著去用每一項工具，像鏟刀、油燈、藤索以及你找到的東西。
 10. 某些人物將會使探索過程更困難，如果你想要一個真正的挑戰，試著用 **Genaa** 。
- 。使用 **Neric** 這名強健的青年將使本遊戲變得簡單許多。



利用傳送（Kiniport）能力傳送一個 Strange Elixer，至於
它有何用，相信不難發現。



附錄一-Below the Root 的創作過程及作者（取自原文）

About the Adaptation

The Green-Sky Trilogy is a critically acclaimed series of fantasy adventure books. The Trilogy offers all the elements for an exciting computer adventure game: a rich and vast environment, an intricate plot, and a young hero on a quest to save his world from destruction.

In adapting the Trilogy, we sought to recreate the vast and mysterious environment and offer an adventure game in which the player would need to continue the quest to save Green-Sky. Zilpha Snyder, the author of the Trilogy, wrote the script adaptation. Below she discusses how she helped bring her imaginatively conceived world to life as a computer adventure game.

A letter from Zilpha Keatley Snyder:

I have always loved writing fantasies and adventures for young people, but had never used a computer until I met Dale Disharoon. He introduced me to adventure games on computers, and as I learned about the capabilities of the computer, I saw so much opportunity to adapt my own writing to this new and exciting medium.

From the beginning, Dale and I agreed that we wanted a game with story qualities, characters with personality traits that could grow and develop, and an outcome that would be consistent with the story line of the game as well as the trilogy that came before. We wanted our game to have the best and most artistic graphics possible, lots of action, and some aspects of the eye/hand coordination demands that make arcade games exciting.



I began to map out the vast world of Green-Sky on an enormous sheet of graph paper spread out on my studio floor. I sketched the many gruntrees whose intricate network of branches supported the homes, shops, temples, and public buildings of the people of Green-Sky. Then we planned the questers, with their initial attributes as well as the tools and abilities they might acquire. Next came the many inhabitants of the land; I planned the responses they might make when addressed or "pensed".

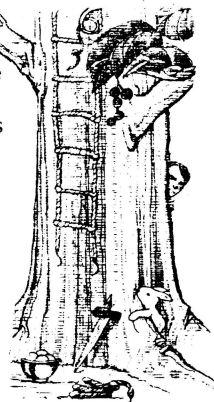
Dale and I worked very closely over many months on the adaptation. While I sketched and charted Green-Sky, he made it all possible by ably programming the computer. Our ideas flowed back and forth, and it felt more like play than work. I hope you enjoy the game.

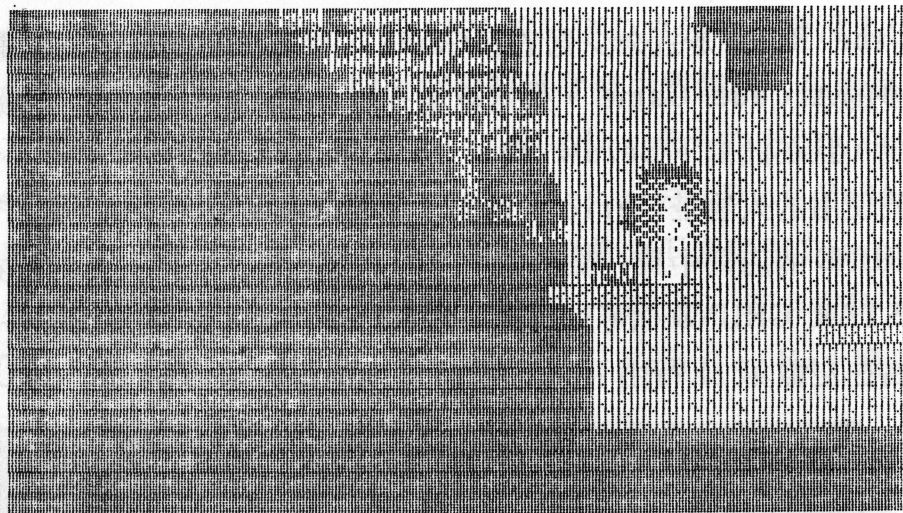
Zilpha Keatley Snyder

The Authors

Zilpha Keatley Snyder, a native Californian, is the renowned author of more than a dozen adventure and fantasy books for young people. In addition to the *Green-Sky Trilogy*, Ms. Snyder is the author of the acclaimed "Egypt Game," "The Headless Cupid," and "The Witches of Worm," which are all Newbery Honor Books from Atheneum Publishers.

Dale Disharoon, the software writer of *BELOW THE ROOT*, taught school before he turned his attention to programming. He specializes in educational software for people of all ages. Disharoon, who lives in California, is also a classical guitarist, a puppeteer, and an accomplished quester.



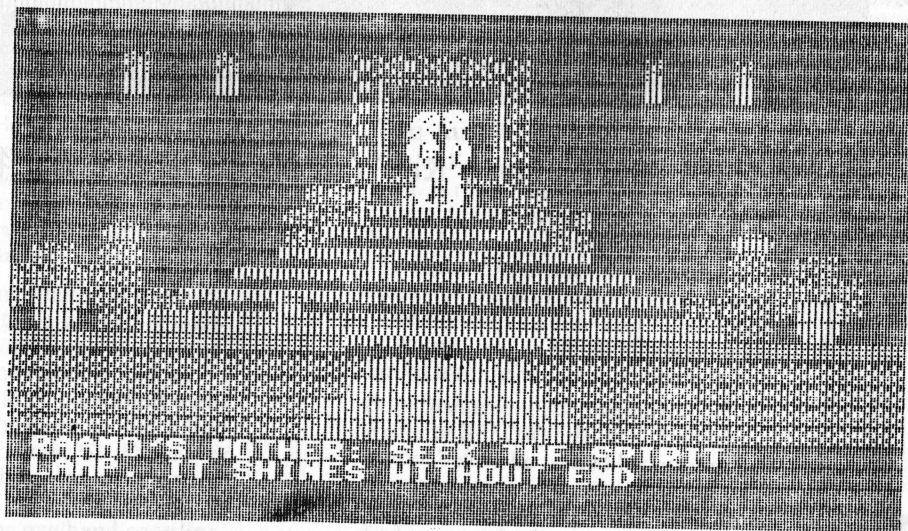


在這個樹洞中藏有 **Temple Key** (如Neric 身前放置之物)

附錄二 我玩 Below the Root

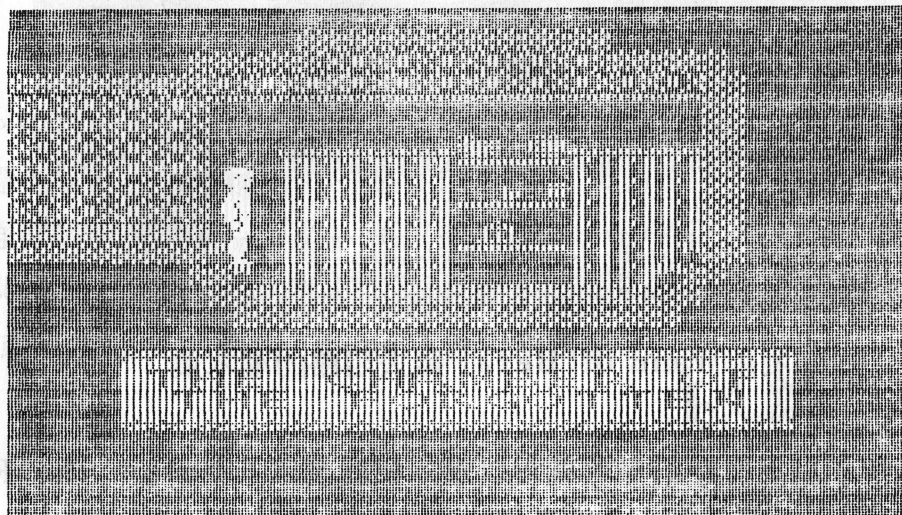
Below the Root 是近來少見的好 Game，畢竟，在處理手法、畫面及構思上，它勝過大多的 Arcade Game，幾可直追 Adventure Game 的刺激和鬥智、鬥巧，閒話少說，且在此寫下 Below the Root 整個 Game 的始末。

假設我們使用的人物是 Neric，首先，先取得巢屋中之裝備，爲了安全起見，到 STAP GRUND 的店舖中買一條藤索 (Vine Rope)，買一件飛行衣 (Shuba)。
。接著，在 STAR GRUND 你可以找到一隻 Sima，在同一處可找到一把鏟刀 (此位置由地圖右往左數第 11 行由下向上第 10 格的地點，須由 SILK GRUND 繞回來)



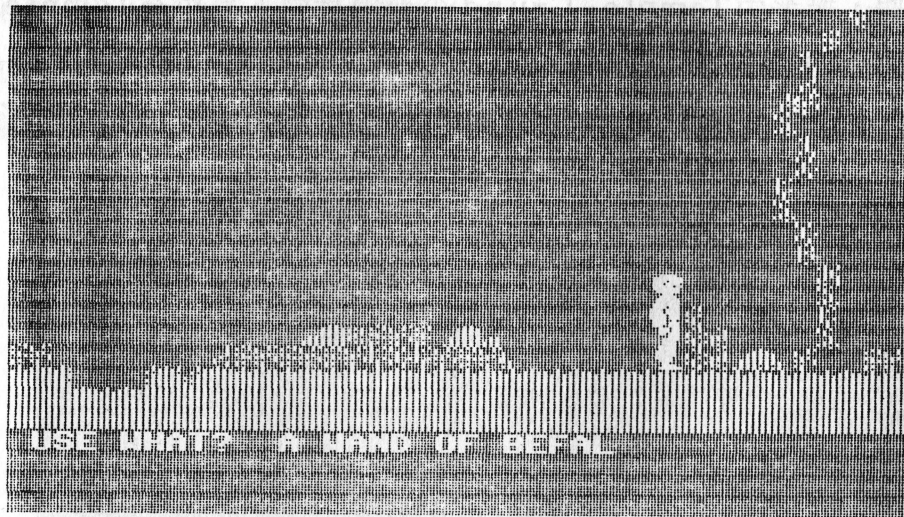
在 Temple 中會見 Raamo 的母親 (她也會提昇你的精神力上限)

，接著在 GRAND GRUND 頂上未標明之區域可找到一位老太太，她會提昇你精神力的上限。此外，在地圖右往左第二十四行，由下往上數第 10 格居住著一位有高度智能的小孩，他也會加強你的精神力。在 SKY GRUND 之頂有一間没人住的小屋，在屋中的吊床小睡片刻再離開，出了門後卻會發現身旁白雲飄飄，在那兒有一位老太太和一個精神力魔鈴，再來要進入 TEMPLE GRUND，進入的方法可在本書附圖中窺見，進入 Temple Grund 後先去找 Temple Key，去見 D'ol Falla，再去見 Raamo 的母親，接著由 Temple Grund 平台邊緣向下滑翔至 Temple Grund 正下方，在二棵樹幹之中先後可找到一隻 Neric 和一個樹洞，洞中有 D'ol Falla's Key，拿了 Key 後再進入 Temple Grund（可用 Temple Key 開往 Temple Grund 的大門），在某個房子中可找到精神動力燈。



在這裡藏有永不熄滅的精神動力燈 (Spirit Lamp)

除了以上所述，還有一些地方可找到錢、Strange Elixer，和幾隻Sima或Lapan，Strange Elixer的功能在於加強精力，更重要的，要找到Wissenberries，它的功用待會兒會提到。此外，在具有傳送物品之能力後，設法被壞人綁架，在兩個壞人用來關受害者的小屋中可找到一個Strange Elixer和一把利刃（Wand of Befal），因為鎊刀用幾次後會折斷，利刃則不會損毀，但這個東西不是必需品。



利用Wand of Befal 鎊去阻路的灌木叢

大致上找齊了以上所提的東西就可以進入樹底洞穴（Below the Root）入口，在SKY GRUND底下，有一名守衛把守入口，給它（Offer）Wissenberries

感謝您購買精訊資訊出品的優良資訊產品！

請詳細填寫下列資料，並將本函投入郵筒中，本公司將慎重整理您給我們的寶貴意見，並在以後的產品中依據您的意見改進之。

您所購買的是：

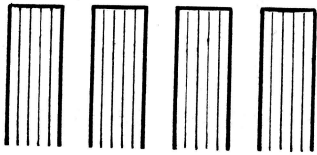
- 中文說明書（編號或名稱： ）
 套裝軟體（編號或名稱： ）
 其他產品（名稱： ）

1. 價格： 合理 尚可 難接受
2. 包裝： 精美 普通 有待加強
3. 內容： 明白 尚可 不明瞭
4. 本產品引起您購買意念的由來：
圖形 音效 結構 好奇
經銷商推薦 有中文說明書
5. 您認為還有那些程式需要中文說明書：

6. 意見：

姓 名：
住 址：
郵遞區號：

電 話：



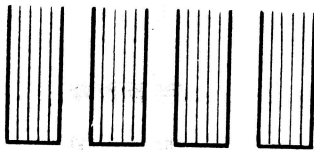
廣 告 四 倍
臺灣北區郵政管理局登記證
北台字第 1466 號

(國內郵資已付)

電 話 姓 名
： 址 姓 名
： 址 姓 名

精 訊 資 訊 有 限 公 司 收

臺 北 市 10206 重 慶 北 路 一 段 22 號 六 樓



M 047

60