

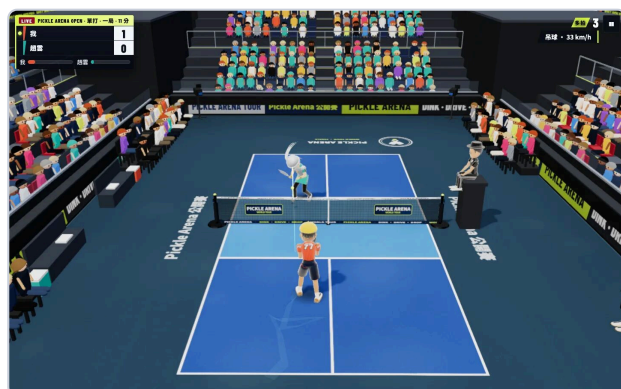


PICKLE ARENA 匹克球對決 玩家指引

從第一顆發球到世界舞台——規則、操作、十二位主角與五大玩法一次看懂

這本指引寫給第一次拿起球拍的你，也寫給想把故事模式 13 個結局全部收齊的你。每一章開頭有一張重點圖，後面接截圖與說明；看不懂的名詞，翻到附錄的常見問題就找得到。

人物、球隊與賽事都是虛構的；規則參考 USA Pickleball 公開規則並做了簡化。



職業轉播視角下的一場對決

目錄

章	標題	頁
1	認識匹克球與這款遊戲	3
2	主選單與設定	5
3	操作方式（鍵盤 / 滑鼠 / 觸控 / 手把）	8
4	比賽規則與計分	11
5	十二位主角與絕招	14
6	新手教學、訓練營、擊球教室、戰術教室	17
7	快速對戰、自訂比賽、線上房間	20
8	台灣巡迴職業聯賽	22
9	故事模式「阿問的匹克球之旅」	25
10	進階技巧與戰術	29
附錄	常見問題 10 題 + 快速鍵總表 + 結局解鎖小提示	31

三種讀法

第一次玩

讀第 1、3、4 章，再去打「新手教學」。

想變強

讀第 6、10 章，訓練營三階一關一關拿星。

收集控

直接跳第 8、9 章與附錄的結局小提示。



主選單——所有玩法的起點（第 2 章逐一介紹每個按鈕）

1 認識匹克球與這款遊戲

匹克球是什麼？ 這款遊戲又能玩什麼？

網球、羽球、桌球的混合體——場地小、球速慢，老少都能打

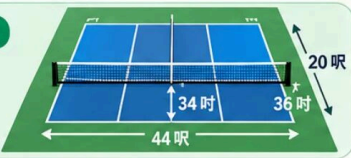
場地只有
羽球場大，
一學就會！



真實匹克球

01 球場尺寸 球場

- 寬 20 呎 × 長 44 呎
- 和雙打羽球場一樣大
- 球網中央 34 吋、網柱 36 吋



02 球具 球具

- 實心球拍，沒有網線
- 塑膠洞洞球
- 下手發球



03 三個關鍵字 核心概念

- **雙彈跳**：前兩拍都先落地
- **廚房**：網前 7 呎不能截擊
- **小球**：輕推進對方廚房



遊戲裡的匹克球對決

01 轉播視角 轉播

- 3D 球場、電視轉播鏡頭
- 英文主播與球評
- 中文字幕



02 規則真的會判 判規則

- 雙彈跳、廚房、發球區
- 報分提示列
- 犯規說明為什麼



前兩拍都先落地 (雙彈跳)

犯規！
因為在廚房內截擊了球。

03 六種玩法 玩法

- 新手教學、訓練營
- 快速對戰、自訂比賽、線上
- 職業聯賽、故事模式



新手教學
訓練營



快速對戰
自訂比賽
線上



職業聯賽



故事模式

先記住三個字：**雙彈跳、廚房、小球**

1-1 匹克球是什麼？

匹克球 (Pickleball) 像是網球、羽球和桌球的混合體：用實心球拍，打一顆有洞的塑膠球，在羽球場大小的場地上對打。規則簡單、球速比網球慢，所以從小學生到阿公阿嬤都能一起玩。

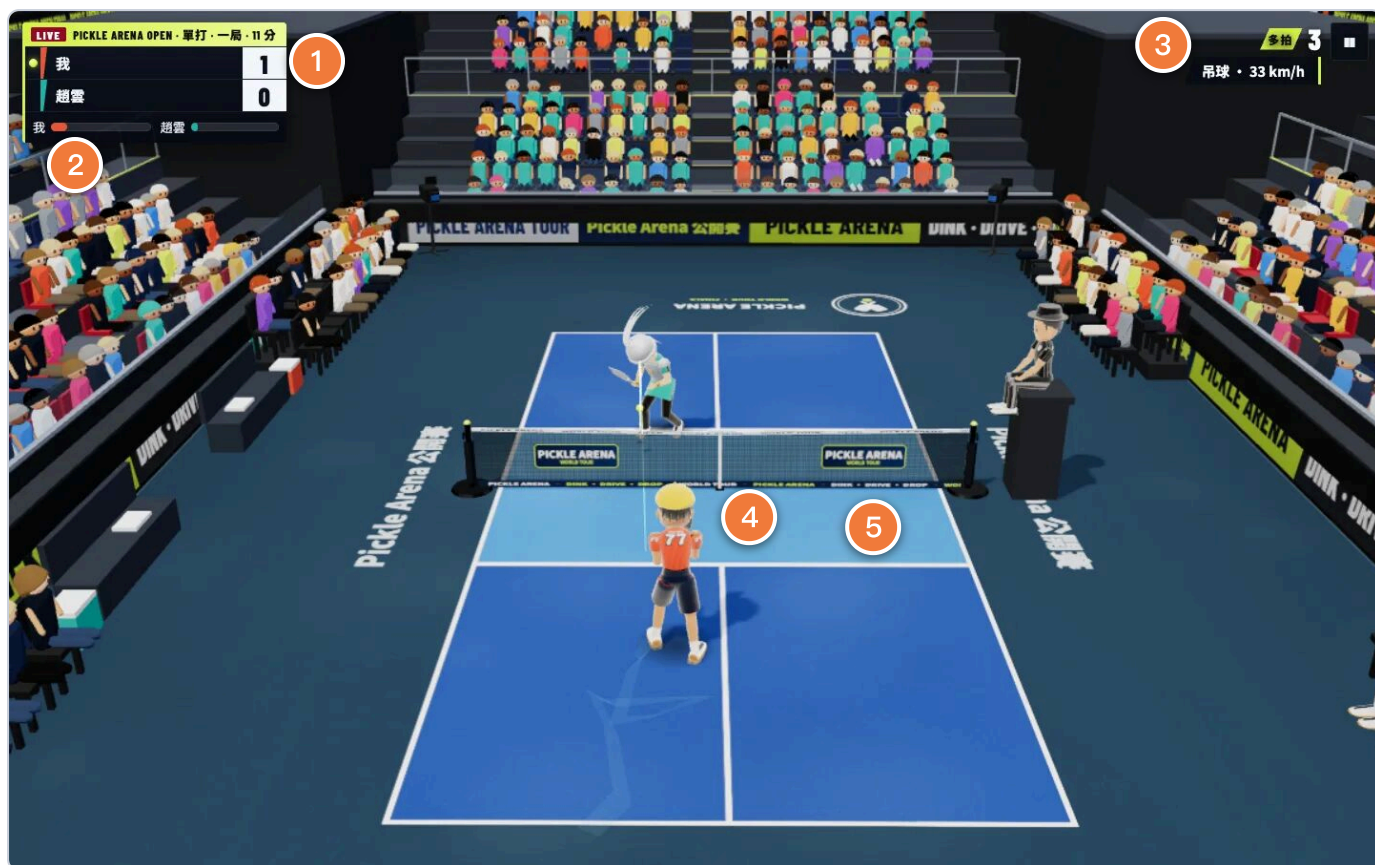
球場重點 (都是真實尺寸)

- 球場：寬 20 呎 × 長 44 呎 (約 6.1 × 13.4 公尺)，和雙打羽球場一樣大。
- 球網：兩側網柱處高 36 吋，中央 34 吋，中間比較低。
- 廚房 (非截擊區)：網前 7 呎 (約 2.13 公尺) 的區域，廚房線也算廚房。
- 發球區：廚房線後面、中線左右各一格，發球一定要發到斜對角那一格。

三個一定要記住的字

- **雙彈跳**：發球、接發球都要先讓球落地一次。
- **廚房**：在廚房裡不能截擊 (球沒落地就打)。
- **小球 (Dink)**：在廚房線前輕輕把球推進對方廚房，是匹克球最有代表性的打法。

1-2 這款遊戲有什麼？



比賽畫面（轉播視角）：快速對戰 → 選角 → 開始比賽。

- 1 記分板：左右兩隊分數與局數，黃點是現在發球的人。
- 2 絕招氣量條：集滿就能放絕招。
- 3 多拍數、擊球種類與球速。
- 4 球員與背號：每位主角有固定背號（這位是 77 號）。
- 5 廚房：網前淺藍色那一塊。
- ★ 每一球發球前，畫面上方會提示目前報分（例：0-0-2）。

《匹克球對決》是一款 3D 匹克球遊戲，用電視轉播的視角打一場真正照規則走的比賽。它不只是比誰按得快：雙彈跳、廚房截擊、0-0-2 報分都會真的判，打錯了畫面會告訴你為什麼。

你可以做的事	在哪裡	章節
60 秒學會基本規則	新手教學	第 6 章
10 關三階挑戰、拿滿 30 顆星	訓練營	第 6 章
單打 / 雙打、同機多人	自訂比賽	第 7 章
房號連線，最多 4 人	線上對戰	第 7 章
8 隊巡迴全台 15 站	職業聯賽	第 8 章
100 幕一輪、500 個場景、13 種結局	故事模式	第 9 章

提醒：人物、球隊與賽事都是虛構的；規則參考 USA Pickleball 公開規則並做了簡化。

2 主選單與設定



2-1 主選單一眼看懂

打開遊戲就是主選單。第一次玩時，「新手教學」會排在最前面並發亮；完成教學後，換成「快速對戰」當主按鈕。主選單分成三區：

- **開打區**：快速對戰（單打 vs 電腦）、故事模式（阿問的匹克球之旅）。
- **學打球區**：新手教學（60 秒）、訓練營（10 關）、擊球教室、戰術教室（7 堂戰術圖解）。
- **更多玩法**：自訂比賽（單打 / 雙打 / 同機多人）、線上對戰（房號連線，最多 4 人）、職業聯賽（8 隊巡迴全台 15 站）。
- **底部小按鈕**：主角圖鑑、玩法說明、生涯紀錄、設定。

建議路線：新手教學 → 訓練營第 1~3 關 → 快速對戰（基礎級）→ 故事模式。

2-2 每個按鈕通往哪裡



主選單（第一次玩的樣子）

- 1 新手教學：第一次玩會排第一並發亮。
- 2 快速對戰：單打 vs 電腦。
- 3 故事模式：100 幕・13 種結局。
- 4 學打球：訓練營、擊球教室（11 種專業擊球）、戰術教室。
- 5 自訂比賽：單打 / 雙打 / 同機多人。
- 6 線上對戰：房號連線，最多 4 人。再往下捲是「職業聯賽」和底部四顆小按鈕（主角圖鑑 / 玩法說明 / 生涯紀錄 / 設定）。
- 7 12 位主角頭像，點了進主角圖鑑。

按鈕	做什麼	小提醒
快速對戰	選主角 + 電腦強度，直接打一局單打	計分沿用自訂比賽的設定
故事模式	阿問的成長故事，100 幕一輪	自動存檔 + 3 個手動存檔
主角圖鑑	看 12 位主角的能力、特長、絕招	有「簡版 / 詳版」切換
玩法說明	手機操作、按鍵表、組合技、真實規則、職業打法小抄	看不懂就先來這裡
生涯紀錄	總場數、勝場、勝率（依電腦強度分開）、成就	只存在這台裝置



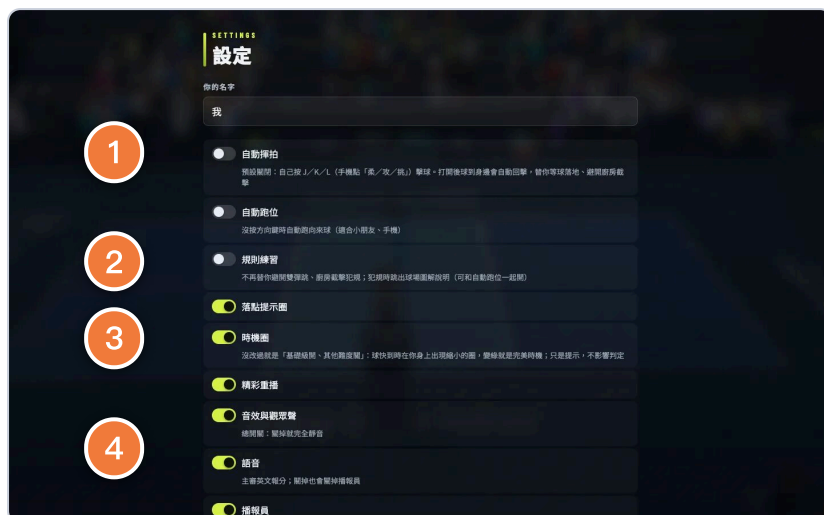
玩法說明頁：1 鍵盤 / 滑鼠 / 手把操作表 2 真實比賽規則 3 職業打法小抄

玩法說明頁有一段「職業打法小抄」：深發球 → 第三拍吊進廚房 → 上網小球對拉 → 等對方回高球再加速。

轉播常說的那句話就是「Make your thirds, get to the kitchen.」——第三拍打好，然後上網到廚房線。

怎麼到：主選單往下捲 → 「玩法說明」。

2-3 設定：把遊戲調成你的樣子



- 1 輔助開關區：自動揮拍、自動跑位。
- 2 規則練習：犯規時暫停並圖解。
- 3 落點提示圈與時機圈（綠色＝開）。
- 4 聲音區：精彩重播、音效與觀眾聲、語音、播報員；再往下捲是鏡頭、畫質、特效。

設定：主選單往下捲 → 「設定」（比賽中按暫停也可以進）。

設定	預設	用途
自動揮拍	關	打開後球到身邊自動回擊，也替你等球落地、避開廚房截擊
自動跑位	手機開、電腦關	沒按方向時自動跑向來球，適合小朋友
規則練習	關	不再替你避開犯規；犯規時暫停並用球場圖解說明
落點提示圈	開	顯示球會落在哪裡
時機圈	基礎級開、其他關	球快到時身上出現縮小的圈，變綠＝完美時機（只是提示）
精彩重播	開	精彩球後播重播，按任意鍵略過
音效與觀眾聲 / 語音 / 播報員	開	主審英文報分、主播與球評英文轉播
播報字幕	自動	基礎級與教學用中文，也可選中文或英文原文
故事字級	標準	小 / 標準 / 大 / 特大
鏡頭	轉播視角	可改側邊視角
畫質	自動	卡頓會自動降畫質；舊電腦選「流暢優先」
特效強度	華麗	簡潔＝不震動、不停格

小撇步：家裡電腦會卡，先把畫質改「流暢優先」、特效改「簡潔」。

3 操作方式



3-1 三顆擊球鍵＋一顆絕招鍵

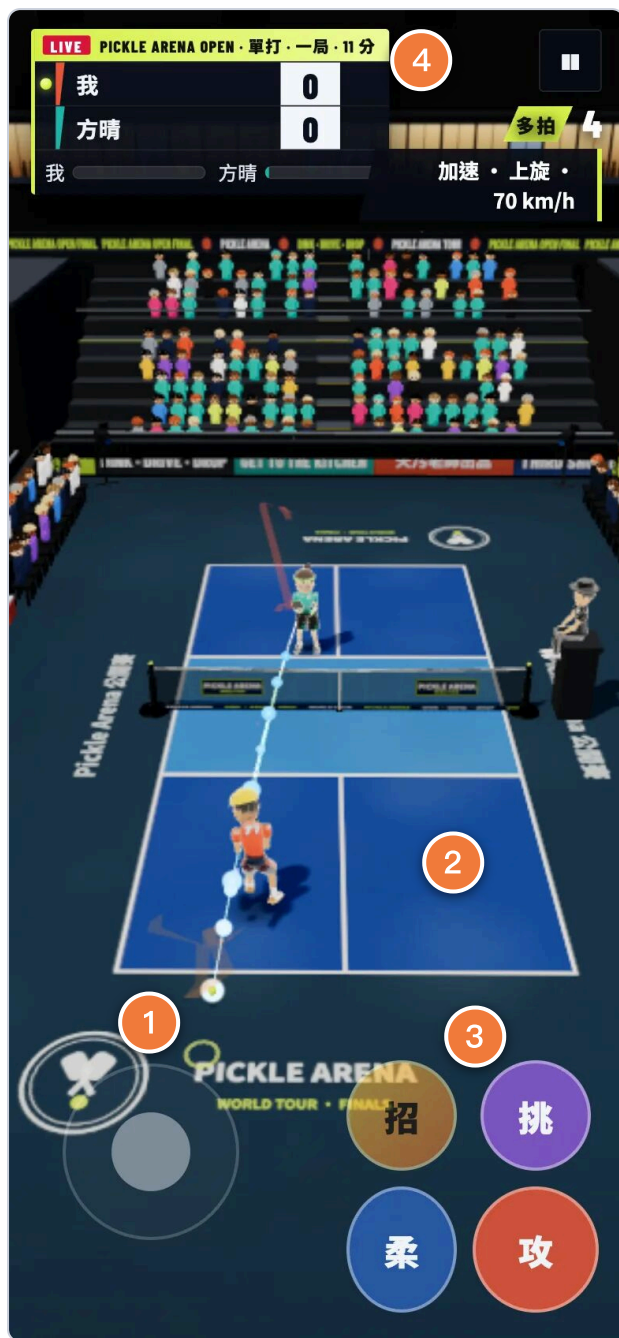
這款遊戲不管用什麼裝置，都只有四個動作：

- 柔**（藍）：發球、小球、吊球、重置。最常用，新手先只按它。
- 攻**（紅）：抽球、加速、殺球，球高過腰再用。
- 挑**（紫）：挑高球，對手貼網時偷襲。
- 招**（金）：氣量滿時發亮，按下後預備絕招。

動作	玩家 1	玩家 2
移動	W A S D	方向鍵
柔	J 或 C、空白鍵	, (逗號) 或 Enter、Num1
攻	K 或 V	. (句號)、Num2
挑	L 或 B	/ (斜線)、Num3
絕招	I 或 E	' (單引號)、Num4
暫停	Esc 或 P	Esc 或 P

同機兩人時，建議玩家 1 改用 C V B 擊球，兩個人的手才不會打架。

3-2 滑鼠、手把與手機



手機觸控介面（直式）

- 1 左半邊拖曳＝搖桿
- 2 輕點球場＝跑到那裡
- 3 右邊四顆鍵：柔／攻／挑／招
- 4 記分板＋氣量條

滑鼠

游標指向自己半場，球員就跑過去。左鍵＝柔、右鍵（或 Ctrl / ⌘＋左鍵）＝攻、中鍵（或 Shift＋左鍵）＝挑、側鍵＝絕招。按鍵盤方向鍵會改回鍵盤控制。

Mac 觸控板

沒有中鍵、側鍵：點一下＝柔、Shift＋點＝挑、Ctrl 或 ⌘＋點＝攻，絕招用鍵盤 I 或 E。

手把（最多 4 支）

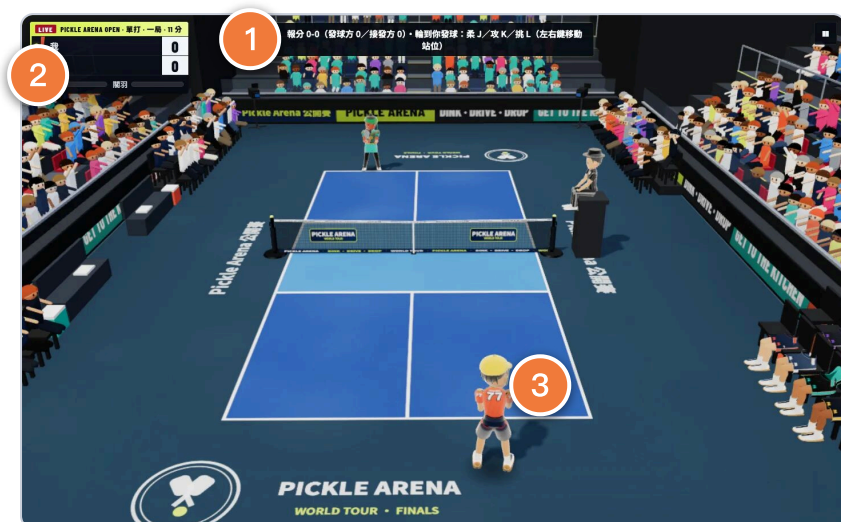
左搖桿移動、A＝柔、B 或 X＝攻、Y＝挑、LB / RB＝絕招、Start＝暫停。插上手把後按一下任何鍵，自訂比賽就偵測得到。

手機 / 平板

左手拖曳移動，右手四顆鍵。手機預設開「自動跑位」，只要專心按鍵就好。偵測到觸控時，按鍵會自動出現在畫面右下角。

裝置	柔	攻	挑	絕招
滑鼠	左鍵	右鍵	中鍵	側鍵
手把	A	B / X	Y	LB / RB
手機	柔（藍）	攻（紅）	挑（紫）	招（金）

3-3 組合技、擊球時機與絕招



- 1 報分提示 + 發球按鍵提示（柔 J / 攻 K / 挑 L，左右鍵移動站位）。
- 2 記分板旁的黃點 = 現在發球的人。
- 3 站在底線後準備發球。擊球後畫面會給評語：完美 / 好球 / 早了 / 晚了。

發球提示：輪到你發球時，上方會出現提示。

組合技 = 擊球鍵 + 方向。方向要在按下擊球鍵的同時按住；觸控是按鍵後往那個方向滑，滑鼠是按下後往那個方向拖。「往前」 = 往球網。

組合	打出	什麼時候用
攻 + 往前	上旋抽球 / 推球	球在膝蓋到腰，過網急墜到對手腳下
攻 + 往左 / 右	側殺	對手回高球，往邊線外角壓
柔 + 往後	下旋切球	小球、吊球、接發球，球彈得低
挑 + 往後 / 往前	防守高挑 / 攻擊挑	爭取時間 / 偷襲壓太前的對手
被拉到網柱外按攻	ATP 繞柱	短斜角把你拉出場外、球還很低
跑出邊線外按攻截擊	Erne	對手沿邊線打小球，腳不碰廚房

擊球時機：每一拍都會判定「完美 / 好球 / 早了 / 晚了」。完美 = 更準、更快、旋轉更強；早了容易失準；晚了只能反射擋。

絕招：記分板下的氣量條集滿才能用。打出制勝球加最多，逼對手失誤、擋住對手的快攻、高品質擊球都會累積，輸掉一分也會回一點氣。按下絕招鍵後先「預備」，**回合第 4 拍起**的下一拍才發動；發球、接發球、第三拍都不會出絕招，照常擊球就好。

4 比賽規則與計分

一分是怎麼打完的？ 從發球到報分

雙彈跳、廚房、0-0-2——照順序看就不會犯規

前兩拍都要先落地，記住了嗎？

1 發球

核心概念 第 1 拍

操作步驟

- 下手、斜對角
- 越過整個廚房

注意事項

- 壓到廚房線算失誤

2 接發球

核心概念 第 2 拍

操作步驟

- 先讓球彈地一次
- 回深一點
- 回完立刻上網

3 第三拍

核心概念 第 3 拍

操作步驟

- 發球方也要等彈地
- 輕深吊進廚房
- 趁機往前走

4 截擊開放

核心概念 第 4 拍起

操作步驟

- 前兩拍之後才能截擊

注意事項

- 腳不能碰廚房與廚房線
- 截擊後別衝進廚房

5 得分或換發

核心概念 只有發球方能得分

操作步驟

- 先到目標分且領先 2 分

注意事項

- 每局換邊、決勝局中段再換

6 報分

核心概念

- 單打兩個數字
- 雙打三個數字

操作步驟

- 開局 0-0-2

球場與廚房位置

關鍵小提醒

雙彈跳規則

發球後的前兩拍雙方都要先讓球彈地一次，之後才能截擊。

廚房區(非截擊區)

- 打截擊時，腳不能碰廚房與廚房線。
- 截擊後也別衝進廚房。

發球重點

- 下手發球、斜對角、越過整個廚房。
- 壓到廚房線算失誤。

想體驗犯規？

打開設定的『規則練習』

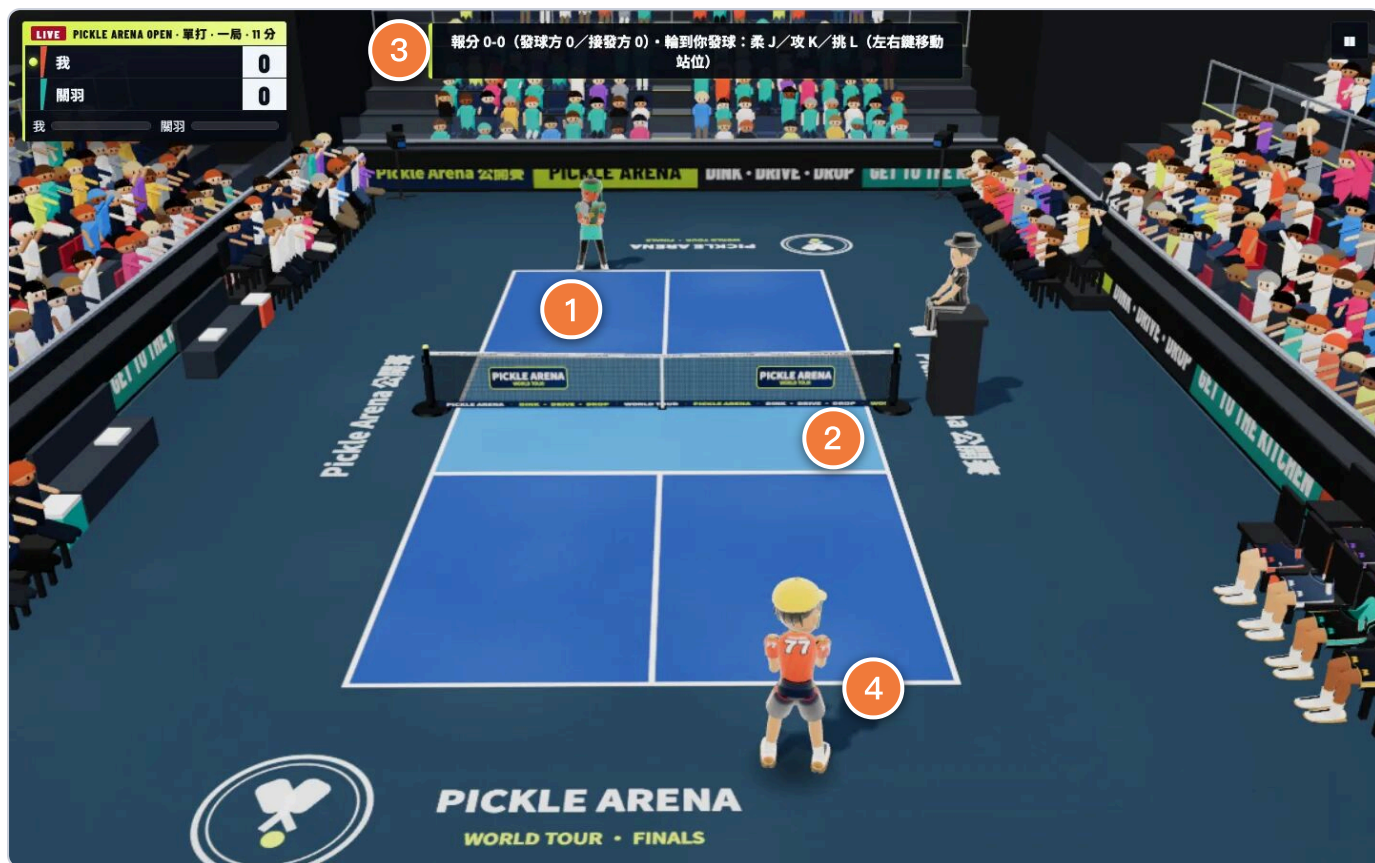
4-1 一分怎麼開始：發球

匹克球的發球必須「下手」：

- 站在底線後面，斜對角發到對方發球區。
- 球要越過整個廚房：落在廚房或壓到廚房線＝失誤；壓到底線、邊線、中線＝好球。
- 真實規則有兩種發法：①**截擊式下手發球**——手臂由下往上揮、擊球點在腰（肚臍）以下、拍頭不高過手腕；②**落地發球**——球從手中自然放下，落地後再打，彈跳次數不限，也不受①那三條限制。
- 遊戲裡用的是截擊式下手發球；按「柔」最穩。

遊戲會細分四種發球失誤：落在廚房或壓到廚房線、沒落在對角發球區、發球太長出界、發球掛網。每一種都會在畫面上告訴你。

4-2 雙彈跳與廚房



發球前的球場：近端是你，遠端是對手。

- 1 斜對角的發球區：你站右邊，就發到對面左邊那一格。
- 2 廚房：網前淺藍色區域，廚房線也算。
- 3 報分提示：發球方 0 / 接發方 0。
- 4 發球方：發完球留在後場等第三拍。

雙彈跳規則：發球後，接球方要先讓球彈地一次才能回擊；回擊過來後，發球方也要讓球彈地一次。之後雙方才可以截擊。所以發球方發完球要留在後場等第三拍。

廚房（非截擊區）

- 網前 7 呎，廚房線也屬於廚房。
- 截擊（球沒落地就打）時，腳不能碰到廚房或廚房線。
- 截擊後收不住腳、衝進廚房，也算犯規。
- 球彈地之後，可以走進廚房打；打完記得退回線後。

雙打接發

只有站在斜對角、被發球的那一位能接發球，搭檔碰到也算失分。

記法：發、接都先彈一次，第三拍之後才能截擊；截擊時腳要在廚房線外。

4-3 計分與報分



發球得分制（遊戲預設）：只有發球方能得分；接發方贏了這一球只會拿回發球權。先到目標分數、且領先 2 分才贏。

記分板特寫：① 比分：我 1、對手 0 ② 黃點 = 發球方 ③ 氣量條。發球前上方還會有報分提示列。

- 單打報兩個數字：發球方分數－接發方分數。發球方分數是雙數站右邊、單數站左邊。
- 雙打報三個數字：發球方－接發方－第幾發球員。開局是 0-0-2（開局那一方只有一位發球員）。
- 自訂比賽可選：快打 5 分（課堂推薦） / 發球得分 11 分 / 發球得分 15 分 / 每球得分 21 分（每一球都有人得分）。
- 局數：一局定勝負或三戰兩勝。每局結束換邊；決勝局（一局制也是）先到一半分數時再換一次，11 分制是 6 分。

失分原因	一句話
出界、掛網	球沒落在對方場內
兩次落地	球在你這邊彈了兩次
違反雙彈跳	接發或第三拍沒等球落地
廚房截擊 / 截擊後衝進廚房	腳碰到廚房
被球打到（Tagged）	身體被球擊中也算失分
不是接發球員卻回擊	雙打限定
逾時	一球太久沒人處理，這分重打

想故意體驗犯規？到「設定」打開**規則練習**，犯規時會暫停並用球場俯視圖標出位置。

5 十二位主角與絕招

十二位主角 球星 vs 武將

六種打法各有一位職業球星、一位古代武將，絕招同型但武將多一段專屬效果

你是球星派，還是武將派？

新手推薦陳翔，最穩！

職業球星	打法與共同絕招效果	古代武將
林曜 雷霆加速	攻擊型 打對手持拍側肩膀	呂布 方天畫戟・破陣
蘇芮 幽靈切球	控球型 貼網低切逼對手撈球	花木蘭 木蘭劍影
陳翔 銅牆反擊	防守反擊型 快球照單全收擋回腳下	張飛 長坂橋斷喝
方晴 疾風奇襲	速度型 沿邊線貼線快攻	趙雲 七進七出
許岳 隕石殺球	力量型 重砲殺球又低又贏	關羽 青龍偃月斬
吳霖 魔球急墜	旋轉型 強烈上旋落在腳下	岳飛 回馬槍

5-1 六項能力怎麼看

每位主角有六項能力（0—100）、一個被動特長、一招絕招，還有固定背號。

能力	影響什麼
力量	球速，抽球與殺球有多快
控球	落點誤差大小
速度	跑動與回位
反應	快球防守、起步延遲
旋轉	上旋與切球的強度
手感	小球、吊球、重置的品質



主角圖鑑（可切換簡版 / 詳版）：

- 1 綜合分數 + 類型
- 2 六角能力圖
- 3 被動特長
- 4 絕招

12 位主角分成兩組：6 位「職業球星」與 6 位「古代武將」。武將拿自己的兵器上場（縮成球拍長度，刃面就是擊球面）。打法分成六型：攻擊型、控球型、防守反擊型、速度型、力量型、旋轉型，每一型球星、武將各一位，絕招機制相同，但武將多一段「專屬」效果。

5-2 六位職業球星



選角畫面（快速對戰）

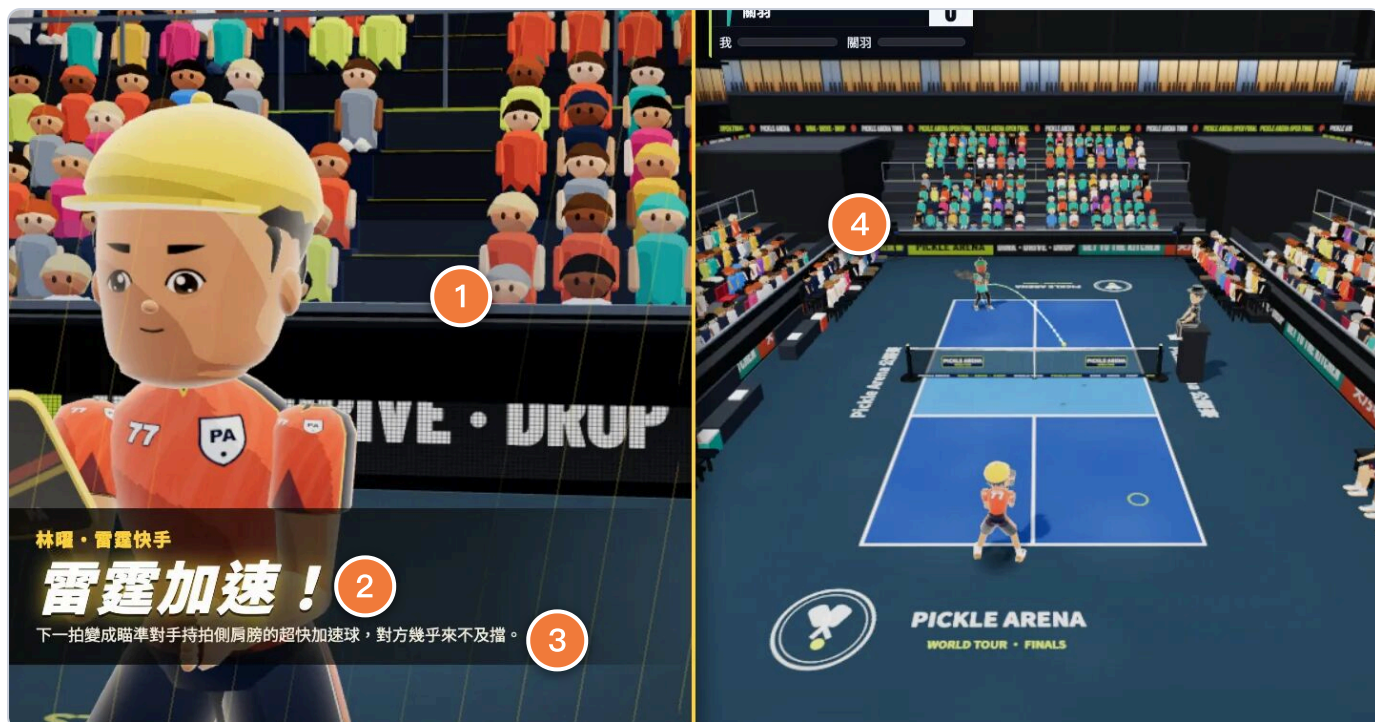
- 1 主角卡：能力條、被動特長、絕招。
- 2 電腦強度四選一：基礎級 / 職業級 / 專家級 / 大師級。
- 3 已選主角會有黃框和「已選擇」；卡片下方寫著絕招提示。
- 4 簡版 / 詳版切換。

選角建議：新手選陳朔（最穩）；喜歡小球選蘇芮；想打爆對手選許岳。

主角	背號	持拍	打法	特長	絕招
林曜「雷霆快手」	77	右	攻擊型	快手反應：網前快球對決反應更快、伸拍範圍更大	雷霆加速：瞄準對手持拍側肩膀的超快加速球
蘇芮「幽靈切球」	11	左	控球型	低彈切球：全隊最強下旋，落地又低又慢	幽靈切球：貼網落進廚房的低切球
陳朔「銅牆鐵壁」	23	右	防守反擊型	借力反擊：重置回廚房落點誤差少三成	銅牆反擊：不論多快都穩穩擋回對手腳下
方晴「疾風步」	94	右	速度型	疾風步伐：跑動回位全場最快，常抓Erne	疾風奇襲：沿邊線的貼線快攻
許岳「重砲手」	33	左	力量型	重砲：抽球殺球更快，對手易擋高	隕石殺球：彈地又低又竄的重砲殺球
吳霽「上旋魔術師」	18	右	旋轉型	上旋拉打：膝蓋高的低球也敢上旋加速	魔球急墜：強烈上旋，落在對手腳下

怎麼到：主選單 → 「02 快速對戰」就是這個選角畫面；自訂比賽則在每個球員位置選主角。

5-3 六位古代武將



絕招分割特寫：氣量集滿 → 按 I / E (手機按「招」) → 回合第 4 拍起的下一拍發動。

- 1 主角特寫 (這張是林曜)。
- 2 名字與稱號、大字絕招名「雷霆加速！」。
- 3 絕招說明：這一拍會怎麼飛。
- 4 右半邊照常顯示比賽畫面與球路。

主角	背號	兵器	打法	絕招	專屬效果
關羽「武聖」	8	青龍偃月刀	力量型	青龍偃月斬	刀勢震手：對手就算接到，回球品質大降
張飛「燕人猛將」	3	丈八蛇矛	防守反擊型	長坂橋斷喝	斷喝：對手約 0.4 秒起步變慢
趙雲「常勝將軍」	7	龍膽亮銀槍	速度型	七進七出	打完約 2 秒內跑速提高三成，一定搶 Erne
呂布「飛將」	1	方天畫戟	攻擊型	方天畫戟・破陣	震陣：對手擋到也有六成被震成高球
岳飛「精忠武穆」	5	瀝泉槍	旋轉型	回馬槍	回馬：落地後往對手反方向拐開
花木蘭「巾幗英雄」	12	木蘭劍	控球型	木蘭劍影	劍影：專削反方向短斜角，對手約 0.2 秒起步變慢

武將和同型球星不一樣的地方：關羽殺球全場最重但抽球不如許岳；張飛反擊比陳朔兇但重置沒那麼穩；呂布越打越快；岳飛第三拍抽球特別準；花木蘭最常打短斜角。

6 新手教學、訓練營、擊球教室、戰術教室

訓練營三階挑戰

從引導到實戰

10 關 × 3 階 = 30 顆星，搭配擊球教室與戰術教室一起練

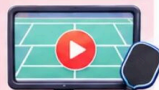
有提示

全靠自己

新手教學	1★ 第 1 階・引導	2★ 第 2 階・判讀	3★ 第 3 階・實戰
 ✓ 移動、發球 ✓ 接發等彈地 ✓ 第三拍吊球、廚房線小球	 核心概念 有時機圈 操作步驟 直接告訴你按法 注意事項 最多 1 顆星 下一步 熟悉操作、打穩基礎	 核心概念 球路隨機 操作步驟 時機圈只在前半段 注意事項 最多 2 顆星 下一步 學會判斷球路與落點	 核心概念 沒有時機圈和落點圈 操作步驟 打高就被殺 注意事項 完美時機 40% 才拿 3 星 下一步 在真實對戰中穩定發揮

擊球教室
 四個基本功


11 種擊球 3D 示範


一鍵去練習


戰術教室
7 堂球場圖解
 第三拍 小球 站位
 每堂推薦一位主角

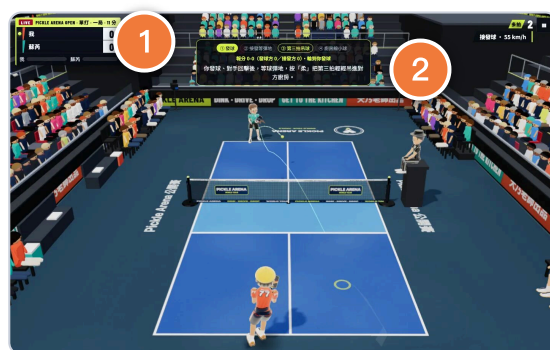

每一關先看示範，再換你上場

6-1 新手教學：60 秒學會基本規則

教學對手是基礎級電腦，一局 11 分，你先發球。跟著五個步驟走：

- ① 移動：WASD、方向鍵或滑鼠指向球場（發球時只能左右移）。
- ② 發球：按「柔」發到斜對角的發球區，要越過廚房。
- ③ 接發等彈地：對手發過來，先讓球彈地一次再回擊。
- ④ 第三拍吊球：你發球、對手回擊後，等球彈地，把第三拍輕輕吊進對方廚房。
- ⑤ 廚房線小球：走到廚房線後面，跟對手打小球。

完成後解鎖成就「教學畢業」，可以選「開打快速對戰」或「繼續練到 11 分」。



- 1 步驟提示（目前這一步會亮起來）
- 2 目前報分 + 這一步的指示

6-2 訓練營：10 關 × 三階 = 30 顆星



關卡列表：1 三階說明與總星數 2 關卡卡片
3 已拿星數

練習中：1 指示與關卡名 2 進度（連續、最佳、失誤） 3 站在廚房線前練

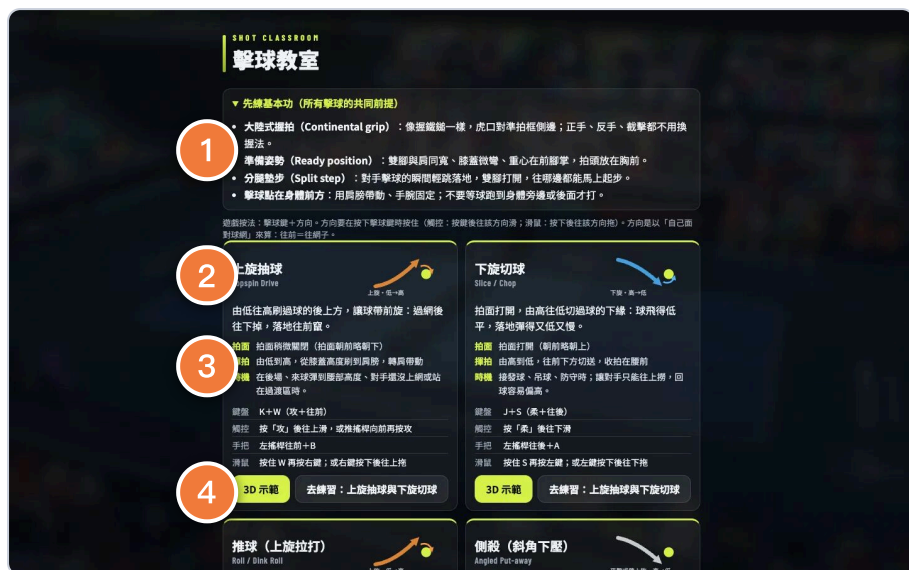
每一關先看示範，再換你練。三階：

- 第 1 階・引導：有時機圈、直接告訴你按法，最多 1★。
- 第 2 階・判讀：球路隨機、不給答案，時機圈只在前半段，最多 2★。
- 第 3 階・實戰：沒有時機圈和落點圈，陪練照實戰反應（打高就殺），完美時機 40% 以上才拿 3★。

上一階拿到足夠的星（第 2 階要 1★、第 3 階要 2★）才開放下一階。

關卡	目標
1 擊球時機	連續打出「完美」時機
2 接發球與上網	接發回深，立刻衝到廚房線
3 廚房小球對拉	連續 10 拍：低球打小球、略高的推球
4 第三拍吊球	對手上網就吊；還在底線就第三拍抽、第五拍吊
5 上旋抽球與下旋切球	對手在底線就上旋抽深、在網前就下旋切短
6 側殺與推球	高球側殺打外角、低球推球打腳下
7 過渡區重置	吊球→往前一步站穩→讀下一球
8 網前手速戰	高的反擊打腳下，低的柔擋，打不贏就重置
9 下手發球	斜對角發進發球區，壓底線最好
10 挑高球防守	短的過頂殺，深的挑回去或重置

6-3 擊球教室與戰術教室



擊球教室：1 先練基本功 2 擊球卡 3 拍面 / 揮拍 / 時機 4 3D 示範與去練習

擊球教室先教四個基本功：大陸式握拍、準備姿勢、分腿墊步、擊球點在身體前方。接著是 11 種擊球卡，每張有「拍面 / 揮拍 / 時機」說明、3D 示範和「去練習」按鈕：

上旋抽球、下旋切球、推球、側殺、小球、第三拍吊球、重置、挑高球、ATP 繞柱、Erne 飛越截擊、下手發球。



戰術教室：1 7 堂課分頁 2 球場圖解 3 上一步 / 下一步 4 推薦主角試打

戰術教室有 7 堂球場圖解，每堂 4~5 步，最後附一位推薦主角讓你上場試：

1. 第三拍吊球與上網節奏
2. 小球對拉：怎麼讓對手回球變高
3. 切球 vs 上旋
4. 雙打站位：開局、上網、中路與疊位
5. 左手持拍與右手持拍
6. 加速與重置
7. Erne 與 ATP

先在擊球教室看懂一種擊球，按「去練習」直接跳到對應的訓練營關卡，練完再回來看下一張卡。

7 快速對戰、自訂比賽、線上房間

想怎麼打都可以 三種對戰方式

一個人練、兩個人搶、四個人連線

1人

快速對戰

- 選主角、選強度
- 單打對戰電腦
- 一局馬上開打

同機 2人

自訂比賽

- 單打或雙打
- 同機雙人：WASD + 方向鍵
- 最多 4 支手把

線上 4人

線上房間

- 六碼房號或邀請連結
- 最多 4 人，空位電腦補
- 房主負責比賽運算

電腦強度

四級強度

基礎級：常失誤

職業級：穩定回球

專家級、大師級：挑戰極限

計分選擇

計分

快打 5 分 (課堂推薦)

發球得分 11 或 15 分

每球得分 21 分

線上請用暱稱，不要填真實姓名

7-1 快速對戰與自訂比賽

快速對戰：選主角、選電腦強度，馬上打一局單打（計分沿用自訂比賽的選擇，預設 11 分）。

電腦強度	特色
基礎級	球速慢、常失誤，適合初學
職業級	穩定回球，偶爾進攻
專家級	反應快、落點準、會進攻
大師級	近乎完美，挑戰極限

自訂比賽：賽制（單打 / 雙打）、每個球員位置要誰控制（電腦、玩家 1 鍵盤或觸控、玩家 2 方向鍵、手把 1~4）、電腦強度、計分、局數、場地（白天戶外 / 夜間燈光）。

- 同機雙人：一人 WASD、一人方向鍵。
- 全部選電腦 = 觀戰模式。
- 有真人的那一隊，電腦隊友會用比對手高一級的水準幫你。



自訂比賽：① 賽制、球員控制與主角
② 電腦強度、計分、局數、場地 ③ 開始比賽

7-2 線上房間

The screenshot shows the '線上對戰' (Online Match) interface. It has a dark background with white and yellow text. At the top, the title '線上對戰' is in white. Below it, there are two input fields: '你的名字' (Your Name) with the value '我' and '你的主角' (Your Character) with a dropdown menu showing '林曜·雷霆快手'. Below these are two main sections: '建立房間' (Create Room) and '加入房間' (Join Room). The '建立房間' section has two buttons: '單打' (Singles) and '雙打' (Doubles), and a large yellow '建立' (Create) button. The '加入房間' section has an input field for '六碼房號' (Six-digit Room Number) and a large yellow '加入' (Join) button. A '返回' (Return) button is at the bottom right. Four orange circles with numbers 1-4 are overlaid on the interface: 1 points to the name field, 2 points to the character dropdown, 3 points to the '建立' button, and 4 points to the '加入' button. At the bottom, there is a small disclaimer in white text: '房主的瀏覽器負責比賽運算；空位由電腦補上。建議同一個 Wi-Fi 或網路穩定時遊玩。請用暱稱，不要填真實姓名或學號；伺服器只暫存暱稱與簡化的網路識別防止濫用，每日清除。隱私權政策'.

線上對戰大廳：主選單 → 「06 線上對戰」。

- 1 你的名字（請用暱稱）。
- 2 你的主角。
- 3 建立房間：先選單打或雙打。
- 4 加入房間：輸入六碼房號。

開房四步驟

1. 輸入暱稱、選主角。
2. 房主按「建立房間」選單打或雙打，拿到六碼房號，可按「複製邀請連結」傳給朋友。
3. 朋友輸入房號按「加入」。
4. 房主安排每個位置，空位由電腦補上，然後按「開始比賽」。沒被排進球員位置的人當觀眾。

注意事項

- 房主的瀏覽器負責比賽運算，建議同一個 Wi-Fi 或網路穩定時玩。
- 線上對戰無法暫停；房主離開，比賽就結束。
- 請用暱稱，不要填真實姓名或學號。

8 台灣巡迴職業聯賽



8-1 賽制一覽

選一支球隊，帶它巡迴全台、拚季後賽與總冠軍。

- **開季設定**（整季不變）：賽季長度、單打或雙打、每場計分、電腦強度。
- **完整季 15 站**：雙循環+同區德比，每隊 15 場；第 8 站固定是德比。
- **短季 7 站**：單循環，每隊 7 場，一定包含台北站和你的主場。
- 一場職業賽＝一局。中途離開或關掉頁面＝判負 0-11，不能重打。
- 主場出賽：對手強度降一級；客場：升一級；中立城市不變。



賽季總覽：① 我的球隊與晉級機率 ② 下一場與城市景點 ③ 模擬與前往比賽

8-2 八支球隊與十五座城市

賽程

排行榜

季後賽

巡迴地圖

總排名

#	隊伍	勝-敗	勝率	得失分	連續
1	HSC 新竹風鳶	5-2	.714	+17	4連勝 X
2	TXG 台中招潮	5-2	.714	+16	1連敗 X
3	PIF 屏東黑鮪	5-2	.714	+7	1連勝 X
4	TPE 台北夜梟	4-3	.571	+5	2連勝 X
5	HLN 花蓮虎鯨	3-4	.429	-5	2連敗 E
6	TNN 台南琵琶	3-4	.429	-2	4連敗 E
7	KHH 高雄鬼頭刀	2-5	.286	-14	1連勝 E
8	TYN 桃園疾隼	1-6	.143	-24	1連敗 E

前 4 名進季後賽（各區第一保證晉級）。綠色標記＝目前在季後賽圈內；X＝確定晉級、E＝已淘汰。

北區

#	隊伍	勝-敗	勝率	得失分	連續
1	HSC 新竹風鳶	5-2	.714	+17	4連勝 X
2	TPE 台北夜梟	4-3	.571	+5	2連勝 X
3	HLN 花蓮虎鯨	3-4	.429	-5	2連敗 E
4	TYN 桃園疾隼	1-6	.143	-24	1連敗 E

南區

#	隊伍	勝-敗	勝率	得失分	連續
1	TXG 台中招潮	5-2	.714	+16	1連敗 X
2	PIF 屏東黑鮪	5-2	.714	+7	1連勝 X
3	TNN 台南琵琶	3-4	.429	-2	4連敗 E
4	KHH 高雄鬼頭刀	2-5	.286	-14	1連勝 E

隊史館

回主選單

排行榜：1 總排名 2 我的球隊（虛線=季後賽晉級線） 3 X=確定晉級、E=已淘汰 4 北區 / 南區分區排名

區	球隊	主場	王牌主角
北區	台北夜梟	台北	林曜、呂布
北區	桃園疾隼	桃園	方晴、趙雲
北區	新竹風鳶	新竹	吳霽
北區	花蓮虎鯨	花蓮	許岳
南區	台中招潮	台中	陳朔、張飛
南區	台南琵琶	台南	蘇芮、花木蘭
南區	高雄鬼頭刀	高雄	岳飛
南區	屏東黑鮪	屏東	關羽

德比宿敵：台北↔桃園、新竹↔花蓮、台中↔台南、高雄↔屏東。

巡迴順序（完整季）

台北 → 桃園 → 新竹 → 台中 → 彰化 → 雲林 → 台南 → 高雄 → 屏東 → 台東 → 綠島 → 花蓮 → 宜蘭 → 澎湖 → 馬祖。每一站的球場背景都換成當地景點，例如台北 101、赤崁樓、龜山島、芹壁聚落。

可以在賽前「換先發」：點選球員=你操控的人。雙打時你操控先發第一人，隊友交給電腦。

8-3 季後賽、模擬與隊史館



舉盃儀式：①冠軍牌與「親手奪冠」徽章 ②金盃 ③字幕。親手奪冠是金盃＋彩帶。

季後賽：前 4 名晉級（南北區第 1 名保證有位子）。準決賽 1 對 4、2 對 3，總冠軍賽，全部三戰兩勝。G1、G3 在高種子主場，G2 在低種子主場，G3 是生死戰。

沒空打每一場？

- 模擬本場 / 模擬本輪 / 模擬到季後賽 / 模擬到賽季結束。
- **模擬到下一場關鍵戰**：遇到德比或「門票之戰」（例行賽尾段、這場輸贏會大幅影響晉級機率）就停下來讓你親自打。
- 季後賽每一場都親自上場才算「親手奪冠」（金盃）；有一場交給模擬就是「模擬奪冠」（銀灰獎盃）。

隊史館：記錄歷屆冠軍、你的戰績、季末獎項（例行賽 MVP、總冠軍賽 MVP、最佳新人、最佳防守）。下一季沿用球隊，各隊戰力依名次調整。

聯賽成就 8 個：職業首勝、季後賽門票、聯賽冠軍、親手奪冠、完美例行賽、下剋上（第 4 種子奪冠）、二連霸、全勤球季。

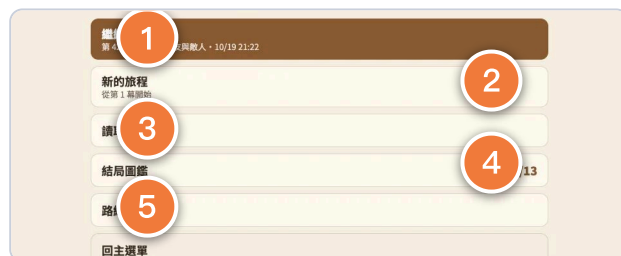
9 故事模式「阿問的匹克球之旅」



9-1 這是誰的故事？

13 歲的阿問住在風城，隨身帶著畫了大問號的筆記本。某天，他聽見「啵、啵」的洞洞球聲……你替他做選擇，陪他從國一路打到 22 歲的世界舞台。

- 一輪剛好 100 幕，全部場景有 500 幕，結局 13 種，每一幕都有一張水彩插圖。
- 第 1 幕選出發點：校隊體制、同學社團、公園阿伯團、網路自學、秘密練習；或按「交給命運」隨機。
- 每一條路線的第 N 幕都教同一課：第 1 幕認識球場，第 100 幕迎接結局。玩一輪等於上完一整套匹克球課。



故事選單：1 繼續旅程 2 新的旅程 3 讀取存檔 4 結局圖鑑 5 路線地圖

9-2 一幕怎麼讀



故事一幕 (桌機版)



手機版：同樣的內容直式排列，狀態列可以收合。

五個狀態值 (出發時)：球技 15、心志 50、羈絆 30、體能 50、名氣 0。選項會讓它們變動，數字旁會跳出 + / -。

- 問號筆記：每幕的教學卡，規則與技巧都照真實規則寫。
- 鎖住的選項：寫著「需要：.....」，表示球技或某段經歷不夠；每一幕至少有一個選項不需要條件，不會卡死。
- 判斷題：全書有 19 幕是「你來當裁判」，選項就是你的判決，選完會顯示「判斷正確！」或正解。
- 上方工具列：Aa 調字級、地圖、歷程 (回顧走過的每一幕和當時的選擇)、存檔。

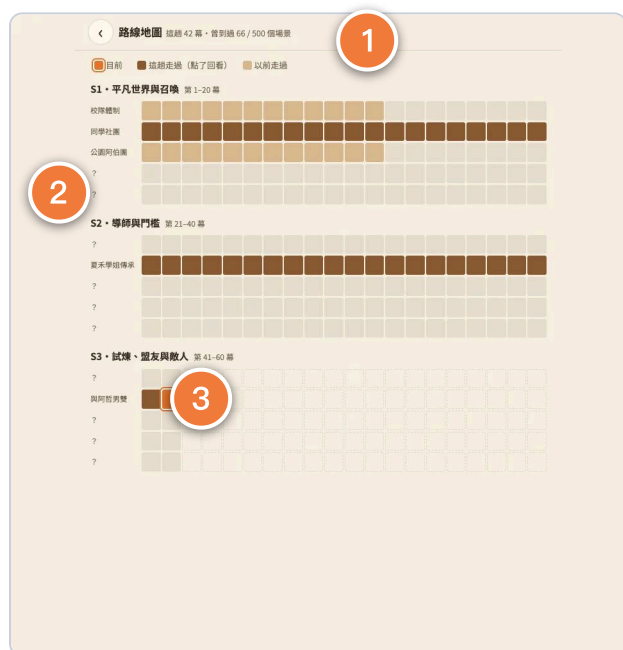
9-3 實打、跳過與存檔



有些幕需要「實打」：全書約 145 幕是訓練營關卡、95 幕是比賽。

- **親自上場**：訓練營要拿到指定星數；比賽要贏。贏了效果 $\times 1.5$ （球技不乘），輸了損失減半。
- **跳過實打**：依你的狀態判定成功與否。第一階段的訓練營至少六成會過；世界決賽靠跳過最多六成。體能太低，跳過也比較容易失敗。
- **中途離開**＝這一幕直接算失利，不能重來。

實打卡：1 關卡與目標星數 2 成功 / 失敗的影響 3 開始實打或跳過（顯示成功率）



存檔：每一幕自動存檔，另外有 3 個手動存檔位（只存在這台裝置）。開新旅程會覆蓋自動存檔，要按兩次確認——想同時試兩條路，先存到手動存檔位。

路線地圖：5 階段 $\times$ 20 層 $\times$ 5 條路線，只畫你到過的地方，並顯示「曾到過 $\bigcirc$ / 500 個場景」。

路線地圖：1 這趟幕數與曾到過的場景數 2 S1 各路線 3 橘框＝目前位置

9-4 五個階段與十三個結局

階段	幕	年齡	五條路線 (a~e)
S1 平凡世界與召喚	1—20	13	校隊體制 / 同學社團 / 公園阿伯團 / 網路自學 / 秘密練習
S2 導師與門檻	21—40	14—15	嚴教練系統訓練 / 夏禾學姐傳承 / 顧爺爺的物理課 / 數據自主訓練 / 街頭獨行俠
S3 試煉、盟友與敵人	41—60	16—17	國家青年集訓隊 / 與阿哲男雙 / 與小葵混雙 / 單打對決凌霄 / 網紅直播曝光
S4 深淵	61—80	18—20	硬撐職業路 / 休養與運動科學 / 回鄉教小朋友 / 職業聯賽體系 / 名氣誘惑
S5 世界舞台	81—100	21—22	單打世界冠軍之路 / 男雙 (阿哲) / 混雙 (小葵) / 台灣隊團體賽 / 球員兼教練

每一層只能走到「相鄰」的路線 (例如 c 線可以去 b、c、d)，所以想換跑道要提早慢慢靠過去。



結局圖鑑：①已收集數 ②未解鎖顯示「???'」
+一句提示 ③已解鎖的結局卡



結局頁：①結局編號 ②結局插圖 ③第 100 幕・結局名 (這張是「帶出下一代」)

13 個結局：單打世界冠軍、男雙世界冠軍 (與阿哲)、惜敗成傳奇、運動家精神獎、帶出下一代、回鄉開球館、傷退成為球評、混雙世界冠軍 (與小葵)、台灣隊團體金牌、運動科學家、隱藏：與導師的告別表演賽、迷失的光環、平凡的球友。圖鑑裡還沒解鎖的結局會顯示一句提示；解鎖後才看得到完整條件。附錄有每個結局的解鎖小提示。

10 進階技巧與戰術

職業打法三件事

發深、吊進、等高球

不是先出手的人贏，是先等到高球的人贏

1 發深與回深 第1拍

核心概念 發球瞄底線附近

操作步驟 接發回深立刻上網

注意事項 穩比快重要

2 第三拍吊進廚房 第3拍 過渡區

核心概念 拍面微開往上輕送

操作步驟 趁球慢慢飛時上網

注意事項 吊不好就在過渡區停下

3 等高球再加速 廚房線 高球訊號

核心概念 小球要低、慢、深

操作步驟 優先打對手反手

注意事項 球高過網才攻

小球要低、慢、深

球高過網才攻

被壓著打就重置

核心概念 握拍放鬆約三分力

操作步驟 幾乎不揮，只擋

注意事項 擋回對方廚房

加速瞄哪裡

核心概念 持拍側肩膀

操作步驟 兩人中間

注意事項 對手腳下

雙打站位

核心概念 發球方留底線

操作步驟 上網並排約3公尺

注意事項 中路由正手在中間的人打

輸了先看「失分小抄」，下一球只改一件事

等到高球再出手，耐心才是最強絕招！

10-1 職業打法的節奏

1. **發深**：把接發方釘在底線。發球失誤會直接丟發球權，穩比快重要。
2. **第三拍吊球**：輕輕吊進對方廚房，趁球慢慢飛的時間上網。對手回球短或高時，第三拍抽、第五拍再吊也可以。
3. **過渡區停一下**：上網途中對手要擊球時先分腿站穩，吊不好就重置。
4. **小球要低、慢、深**：優先打對手反手側，耐心等待對方先打高。
5. **球高過網才加速**：瞄準持拍側肩膀、兩人中間或腳下；膝蓋以下的球別硬攻。
6. **被壓著打就重置**：握拍放鬆、幾乎不揮，把球擋回廚房。

雙打站位口訣：發球方「留底線」，接發方「搭檔站網前」；上網後兩人並排約 3 公尺，一起左右移動；中路球由正手在中間的人打。

10-2 看懂畫面給你的回饋



精彩重播 + 技巧特寫：得分時自動播放，「設定」裡的「精彩重播」可以關掉。

- 1 REPLAY 精彩重播，按任意鍵略過。
- 2 慢動作・技巧解析：要訣與常見錯誤。
- 3 擊球種類與球速。
- 4 黃圈＝持拍手；箭頭＝拍面朝向；色帶＝拍面路徑（藍切球／橘上旋／白平推）。

失分小抄：你這一隊失分時，畫面會用一行字告訴你「原因 → 改正動作」。常見幾條：

你看到	下次這樣做
發球太短落進廚房	發深一點，瞄對面底線附近
沒等球彈地就打	接發球和第三拍都要先讓球彈一次
低球硬抽掛網	球在膝蓋以下就用「柔」托過網
球打高被殺	小球要低過網，拍面別抬
被挑高球過頂	別貼網太近，看到挑高立刻往後退
被對手加速打穿	拍子先舉在胸前準備

精彩時刻：殺球會停格加衝擊波；球速越快拖尾火焰越大（約時速 65、79、94 公里三級）；雙方快球對抽每 5 拍跳一次字卡；ATP 繞柱得分、Erne 飛身截擊、小球直接得分、長回合（單打 10 拍、雙打 14 拍以上）都有專屬演出，之後可能接精彩重播。

賽後數據：制勝球、發球直接得分、第三拍吊球成功率、上網次數、失誤（掛網／出界／犯規）、最快球速、絕招成功、最長多拍。輸了就看數據找下一場要改的一件事。

附 常見問題 10 題

1. 我按了擊球鍵，球員卻沒打？ 球員要跑到球旁邊才打得到。先移動，再按鍵；或在設定打開「自動跑位」。
2. 為什麼一直被判「違反雙彈跳」？ 接發球和發球方的第三拍都要等球落地一次。
3. 截擊為什麼犯規？ 你的腳踩在廚房或廚房線上，或截擊後衝進廚房。退到線後再截擊。
4. 絕招鍵按了沒反應？ 氣量沒滿；或已經在「預備」，要等回合第 4 拍起才發動。
5. 接發方贏球為什麼沒加分？ 發球得分制只有發球方能得分，接發方贏球只拿回發球權。
6. 雙打開局為什麼報 0-0-2？ 開局那一方只有一位發球員，所以直接從「第 2 發球員」算。
7. 電腦太強 / 太弱？ 選角畫面或自訂比賽可換四級強度；也可先改「快打 5 分」練手感。
8. 手機很卡怎麼辦？ 設定裡畫質改「流暢優先」、特效改「簡潔」。
9. 進度會不會不見？ 訓練營星數、生涯紀錄、聯賽、故事存檔都存在這台裝置的瀏覽器；換裝置或清除瀏覽資料會不見。
10. 故事實打打不過怎麼辦？ 可以「跳過實打」交給狀態判定；或先到訓練營把同一關練到需要的星數再回來。



還有疑問就看「玩法說明」：1 操作表 2 滑鼠圖解 3 真實規則

快速鍵總表

動作	玩家 1 鍵盤	玩家 2 鍵盤	滑鼠	手把	手機
移動	WASD	方向鍵	游標指向	左搖桿	左半邊拖曳 / 點球場
柔	J、C、空白鍵	, Enter Num1	左鍵	A	柔（藍）
攻	K、V	. Num2	右鍵 / Ctrl + 左鍵	B、X	攻（紅）
挑	L、B	/ Num3	中鍵 / Shift + 左鍵	Y	挑（紫）
絕招	I、E	' Num4	側鍵	LB、RB	招（金）
暫停	Esc、P	Esc、P	—	Start	畫面暫停鈕
略過重播	任一擊球鍵	任一擊球鍵	任一按鍵	任一按鍵	任一擊球鍵

一般成就 6 個：首勝、擊敗大師、首次 Erne、首次 ATP、20 拍多拍、教學畢業（另有聯賽成就 8 個，見第 8 章）。



生涯紀錄：1 戰績 2 成就

結局解鎖小提示

只給方向，答案留給你找。

- **單打世界冠軍**：S5 走單打線，贏下決賽，球技和心志都要夠。
- **男雙世界冠軍**：一路和阿哲並肩，S5 男雙贏下決賽。
- **混雙世界冠軍**：和小葵搭檔，默契夠深，S5 混雙贏下決賽。
- **台灣隊團體金牌**：S5 走團體賽，球技要很高，也別忽略隊友。
- **帶出下一代**：S5 走球員兼教練，把身邊的人顧好。
- **惜敗成傳奇**：球技已經頂尖，卻在決賽輸了。
- **運動家精神獎**：在沒人看見的時候做過誠實的選擇，心志夠穩，S5 走男雙或混雙。
- **回鄉開球館**：曾經回鄉教小朋友打球，S5 走團體賽、混雙或教練線。
- **運動科學家**：S4 休養那年，認真讀運動科學。
- **傷退成為球評**：一再硬撐傷勢，體能見底。
- **迷失的光環**：名氣衝太高、心志卻掉下去。
- **隱藏結局**：混雙線、和導師的緣分一直沒斷，世界賽關鍵戰一場都不能輸。
- **平凡的球友**：保底結局，沒拿冠軍也沒走別的路——但球還是一直在打。