

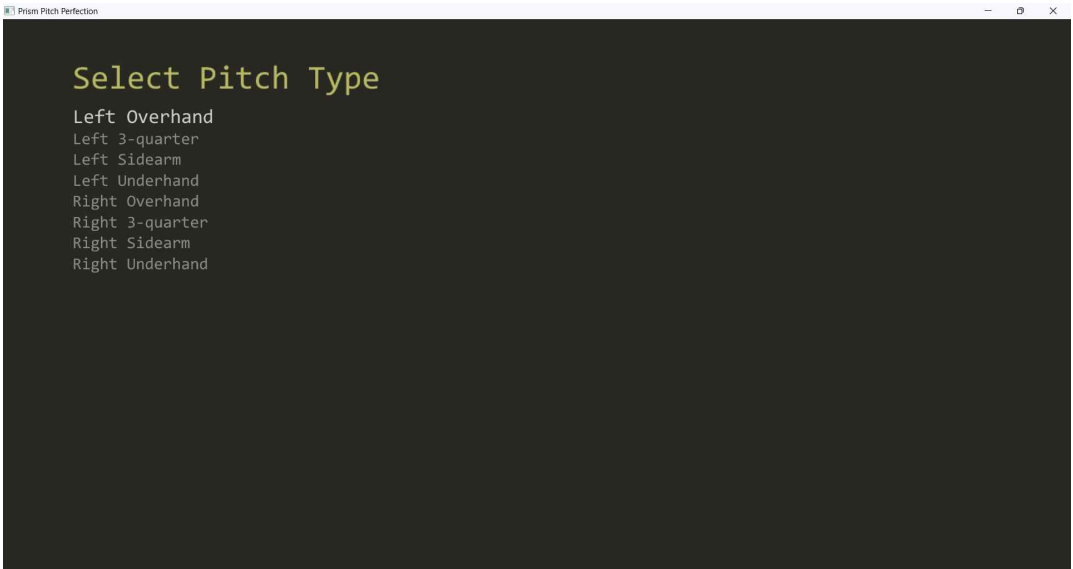
Prism Pitch Perfection

사용자 메뉴얼

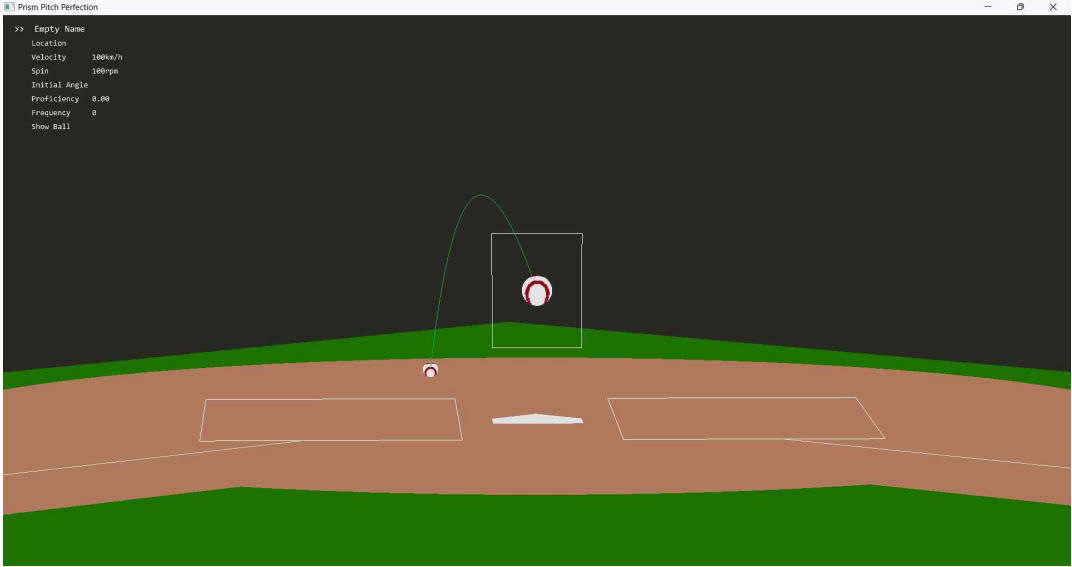
작성자 : 배근준

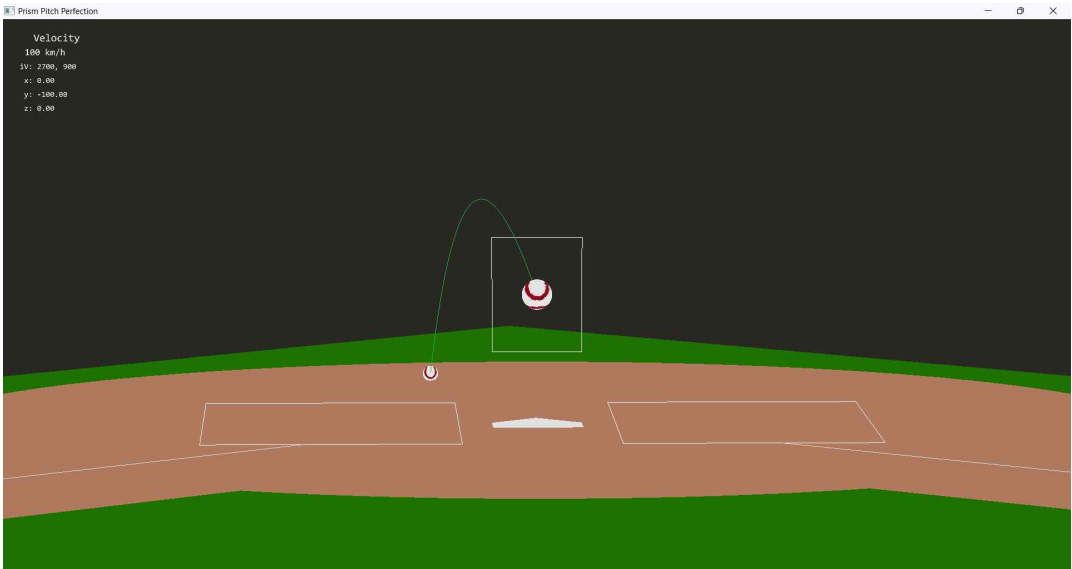
페이지 분류	오프닝 화면
화면	
설명	<p>키보드 상하 키를 눌러 커서를 움직일 수 있으며, 엔터 키를 누르면 선택합니다.</p> <ol style="list-style-type: none">1. Custom Mode (커스텀 모드)<ul style="list-style-type: none">- 구종을 분석할 수 있는 커스텀 모드를 실행합니다.2. Batter Mode (타자 모드)<ul style="list-style-type: none">- 타자 시점에서 구종을 체험하는 타자 모드를 실행합니다.3. Pitcher Mode (투수 모드)<ul style="list-style-type: none">- 투수 시점에서 구종을 체험하는 투수 모드를 실행합니다.4. Settings (설정)<ul style="list-style-type: none">- 세부 설정을 변경할 수 있습니다.5. Exit (종료)<ul style="list-style-type: none">- 시뮬레이터를 종료합니다.

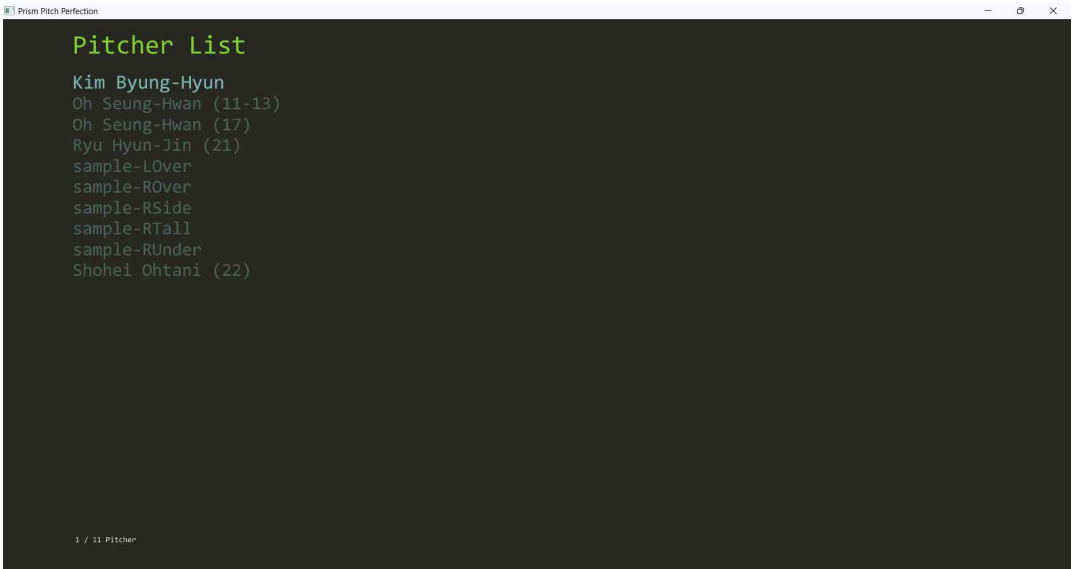
페이지 분류	Custom Mode
화면	
설명	<p>키보드 상하 키를 눌러 7개의 공을 선택할 수 있습니다.</p> <ol style="list-style-type: none">1. 키보드 Enter 키를 누르면, 해당 공 편집 모드에 들어갑니다. 단, 빈 공일 시 아무 행동도 취하지 않습니다.2. 키보드 N 키를 누르면, 새로운 공을 생성합니다.3. 키보드 P 키를 누르면, 투수의 평균 투구수를 변경합니다.4. 키보드 Ctrl+O 키를 누르면, 기존 투수의 구종들을 불러옵니다.5. 키보드 Ctrl+S 키를 누르면, 해당 구종을 갖춘 투수로 저장합니다.6. 키보드 Delete 키를 누르면, 해당 공을 삭제하고 빈 공으로 초기화합니다.7. 키보드 스페이스바 키를 누르면, 시뮬레이터를 엽니다.8. 키보드 Esc 키를 누르면, 이전 페이지로 돌아갑니다.

페이지 분류	Custom Mode – 공 생성
화면	
설명	<p>키보드 상하 키를 눌러 8개의 투구폼 중 하나를 선택할 수 있습니다.</p> <ol style="list-style-type: none">1. 키보드 Enter 키를 누르면, 해당 투구폼의 릴리즈 포인트를 갖는 공을 생성합니다.2. 키보드 Esc 키를 누르면, 이전 페이지로 돌아갑니다.

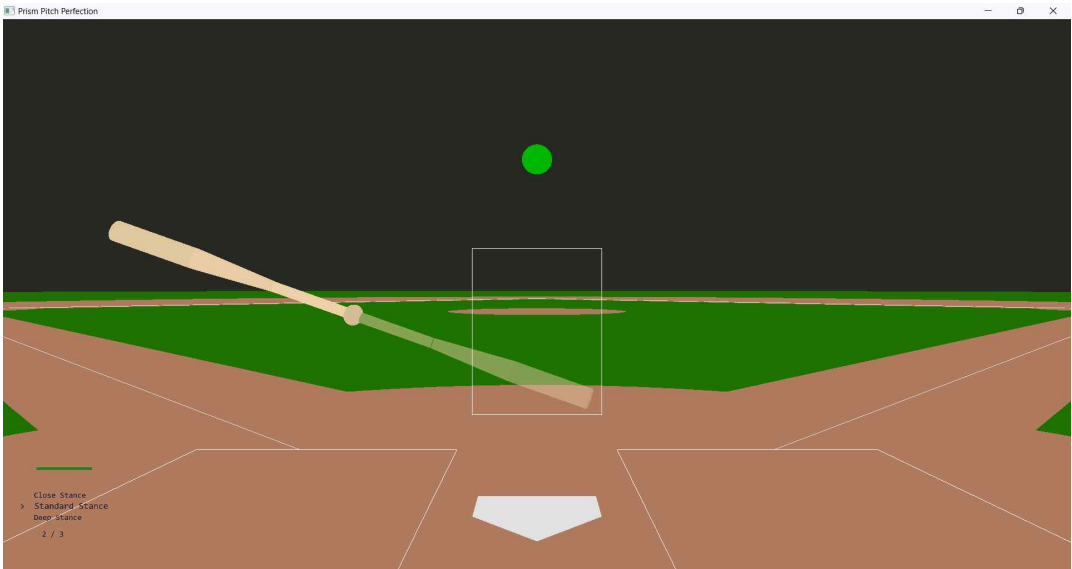
페이지 분류	Custom Mode – 시뮬레이터
<p>화면</p>	
<p>설명</p>	<p>등록된 모든 공을 동시에 시뮬레이팅 할 수 있는 공간입니다.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 마우스 왼쪽 버튼을 드래그하면, 카메라 시점을 변경할 수 있습니다. 2. 키보드 Ctrl 키, 키보드 Shift 키를 누른 채 드래그하면, 각각 카메라 위치와 배율을 변경할 수 있습니다. 3. 키보드 Home 키를 누르면, 카메라 시점을 초기화합니다. 4. 키보드 PageUp 키와 PageDown 키를 누르면, 이전/다음 카메라 시점으로 이동합니다. 기본적으로 등록된 카메라 시점은 모드별로 조금씩 다릅니다. 5. 키보드 스페이스바 키를 누르면 공을 던지고, 한 번 더 누르면 공을 회수합니다. 6. 키보드 T 키를 누르면, 공의 진행경로를 on/off 합니다. 7. 키보드 Esc 키를 누르면, 이전 페이지로 돌아갑니다.

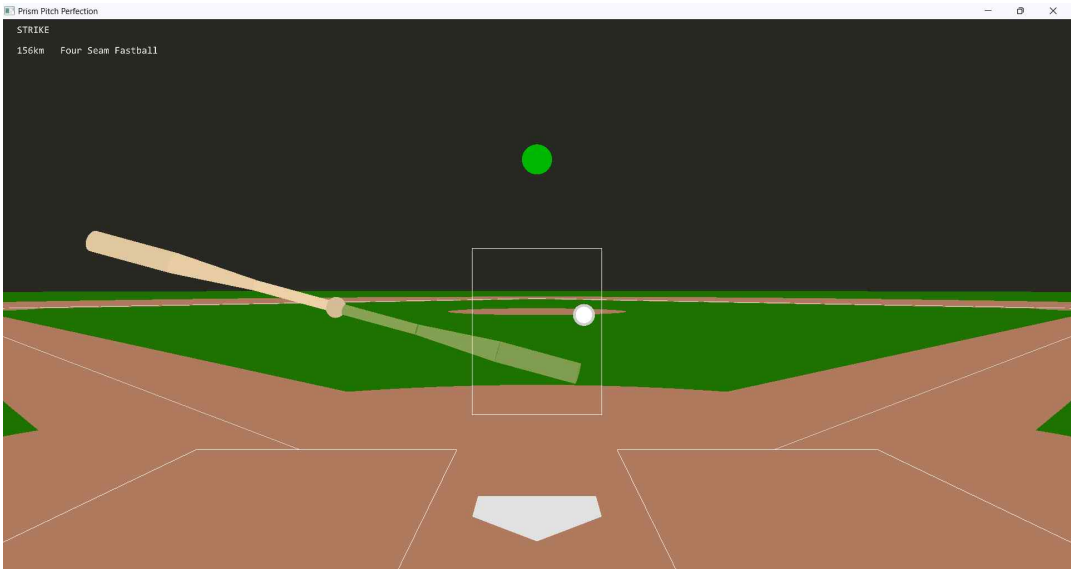
페이지 분류	Custom Mode – 공 정보 수정 - 메인
<p>화면</p>	
<p>설명</p>	<p>키보드 상하 키를 눌러 원하는 정보를 수정할 수 있습니다. 수정 가능한 정보는 위에서부터 순서대로 구종명, 릴리즈 포인트, 구속, 회전, 초기 각도, 속련도, 빈도, Custom Mode 화면에 표시 여부입니다</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 키보드 Enter 키를 누르면, 해당 정보를 수정할 수 있습니다. 2. 키보드 Esc 키를 누르면, 이전 페이지로 돌아갑니다 3. 화면 표시 여부의 경우, 커서를 화면 표시 여부에 두고 키보드 스페이스바 키를 눌러 Show Ball / Hide Ball을 선택할 수 있습니다.

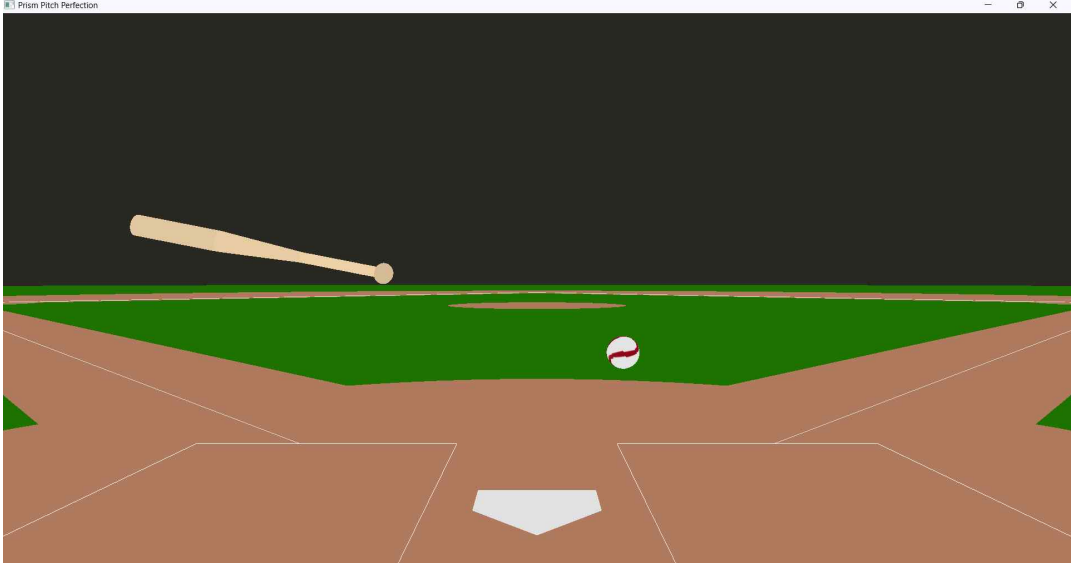
페이지 분류	Custom Mode – 공 정보 수정 – 구속 디테일
화면	
설명	<p>키보드 상하 키를 눌러 공의 속도와 방향을 수정할 수 있습니다.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 키보드 Enter키를 누르면, 해당 인자를 편집할 수 있습니다. 2. 방향 수정의 경우, 키보드 상하좌우 키를 눌러 방향을 직관적으로 수정할 수 있습니다. 3. 키보드 Shift 키를 누른 채 키보드 상하좌우 키를 누르면, 공의 방향이 훨씬 빨리 이동합니다. 4. 키보드 Esc 키를 누르면, 이전 페이지로 돌아갑니다.

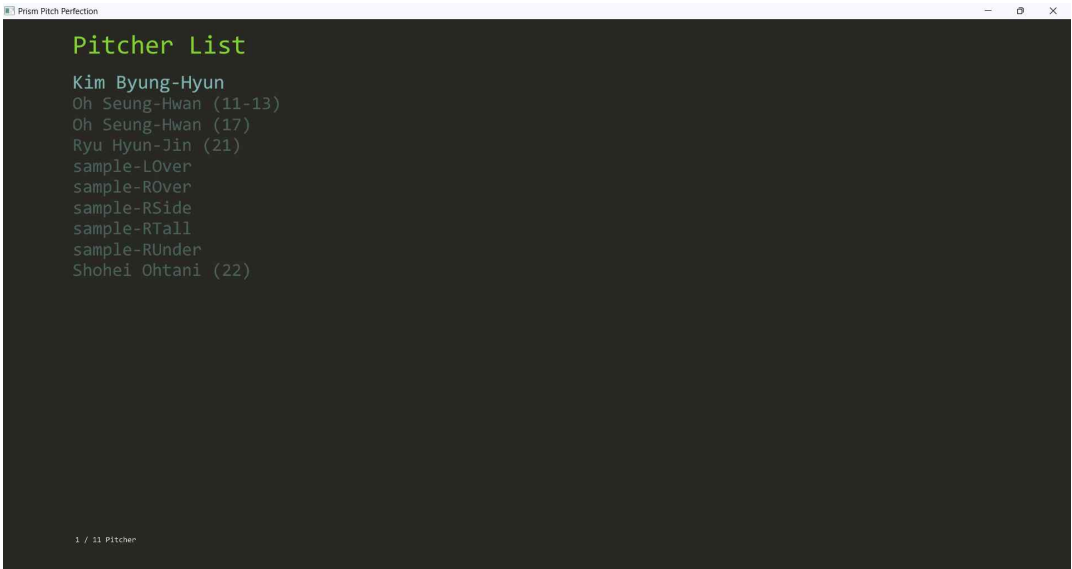
페이지 분류	Batter Mode – 투수 선택
화면	
설명	<p>Batter Mode에서는 타자 시점에서 선택한 투수의 구종을 체험할 수 있습니다.</p> <ol style="list-style-type: none">1. 키보드 상하 키를 누르고 키보드 Enter 키를 누르면, 원하는 투수를 선택할 수 있습니다.2. 키보드 PageUp 키와 PageDown 키를 누르면, 이전/다음 리스트로 이동합니다.3. 키보드 Esc 키를 누르면, 이전 페이지로 돌아갑니다.

페이지 분류	Batter Mode – 난이도 선택
화면	
설명	<p>다양한 난이도를 조절해 시뮬레이션을 플레이할 수 있습니다.</p> <ol style="list-style-type: none">1. 키보드 상하 키를 누르면, 커서를 이동할 수 있습니다.2. 커서를 시뮬레이션 시작에 두고 키보드 Enter 키를 누르면, 시뮬레이터를 시작합니다.3. 키보드 Space 키나 키보드 Enter 키를 누르면, 해당 모드를 on/off 합니다.4. 키보드 Esc 키를 누르면, 이전 페이지로 돌아갑니다. <p>Show Ball Type: 투구 직전 구종명을 알려줍니다. Batting Guide: 공의 스트라이크존 도착지점을 알려줍니다. Slow Speed: 공이 느리게 다가옵니다. 기본적으로 20% 감속되며, 이 수치는 설정에서 수정할 수 있습니다. Big Bat: 큰 배트를 사용합니다. 스윙 속도는 약간 느려집니다. Powerful Slugger: 비거리가 1.5배 긴 강력한 타자입니다.</p>

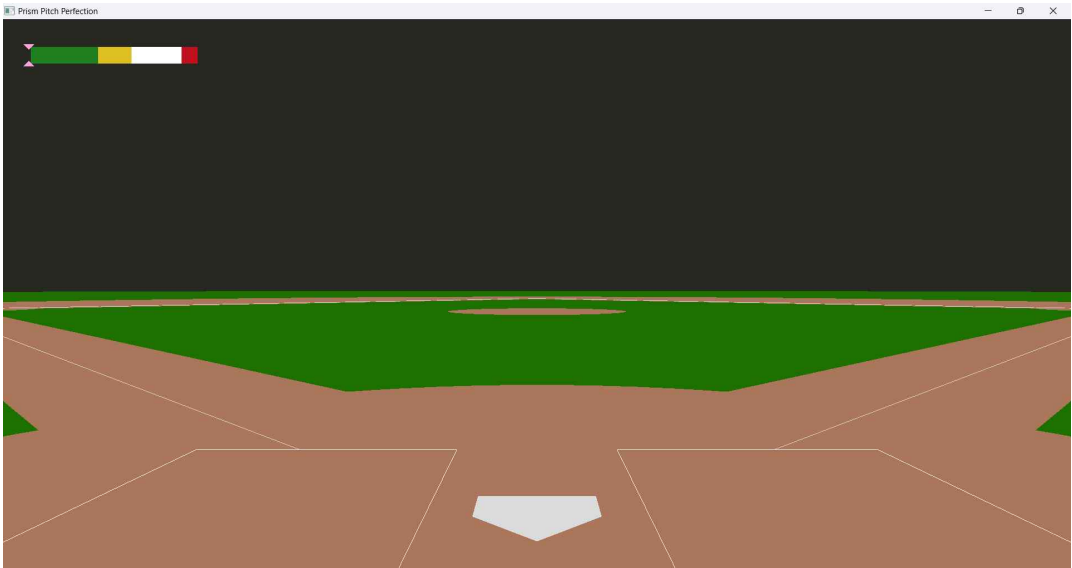
페이지 분류	Batter Mode – 배팅 대기
<p>화면</p>	
<p>설명</p>	<p>Batter Mode에서는 정해진 확률에 따라 구종과 코스를 선택해 공을 피칭합니다.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 마우스를 이동해, 배트를 이동할 수 있습니다. 2. 마우스 왼쪽 클릭을 누르면, 배트를 휘두릅니다. 3. 키보드 Tab 키를 누르면, 좌타/우타를 선택할 수 있습니다. 4. 키보드 스페이스바 키를 누르면, 투수는 공을 투구합니다. 피칭머신 바가 초록색에서 빨간색으로 바뀌며, 잠시 후 속이 채워지면 투구합니다. 5. 키보드 W 키와 S 키를 누르면, 타자의 타석 위치를 수정할 수 있습니다. 6. 왼쪽 아래의 초록색 바는 현재 투수의 체력을 의미합니다. 투수의 체력이 고갈될수록 공의 위력이 감소하며, 투구 정확도 또한 감소합니다. 7. 키보드 Esc 키를 누르면, 이전 페이지로 돌아갑니다.

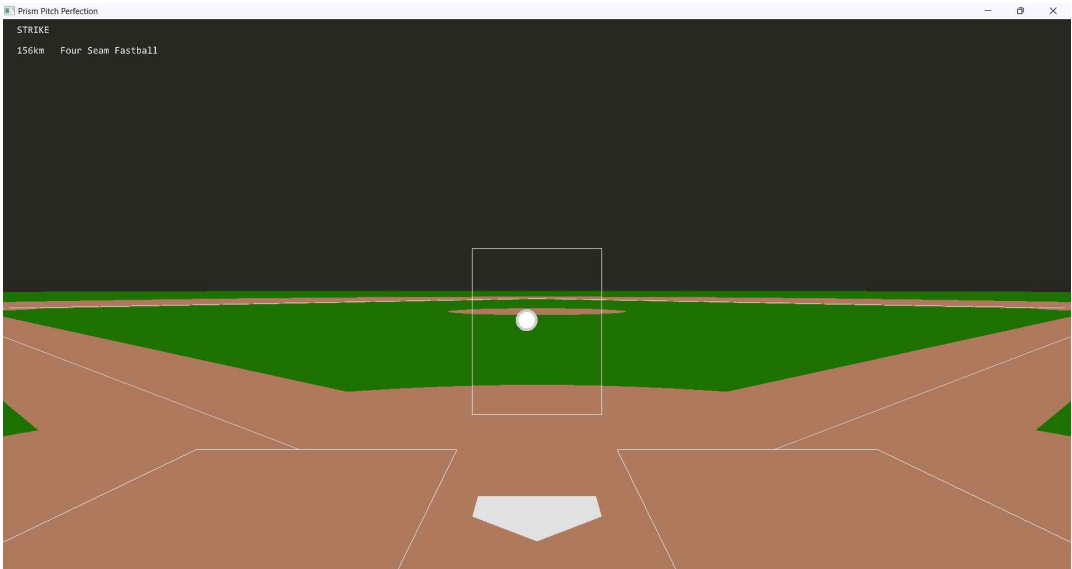
페이지 분류	Batter Mode – 결과창
화면	
설명	<p>결과창에서는 스트라이크/볼과 스윙 여부에 대한 정보가 표시됩니다. 공 타격에 성공했다면, 타구의 파울/인필드/홈런 정보가 표시됩니다.</p> <ol style="list-style-type: none">1. 마우스 왼쪽 드래그, 키보드 Ctrl 키, Shift 키, Home 키, PageUp 키, PageDown 키를 사용해, 원하는 카메라 시점을 설정할 수 있습니다.2. 키보드 T 키를 누르면, 공의 진행경로를 on/off 합니다.3. 키보드 R 키를 누르면, 해당 투구 내용을 리플레이합니다.4. 키보드 1에서 7까지 키를 누르면, 해당 공 정보를 입력한 번호 위치의 Custom Mode에 기록합니다.5. 키보드 Esc 키를 누르면, 이전 페이지로 돌아갑니다.


페이지 분류	Batter Mode – 리플레이창
<p>화면</p>	
<p>설명</p>	<p>리플레이창에서는 투구 내용을 리플레이할 수 있습니다.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 마우스 왼쪽 드래그, 키보드 Ctrl 키와 키보드 Shift 키를 사용해, 원하는 카메라 시점을 설정할 수 있습니다. 2. 키보드 T 키를 누르면, 공의 진행경로를 on/off 합니다. 3. 키보드 R 키를 누르면, 해당 투구 내용을 한 번 더 리플레이합니다. 4. 키보드 1에서 7까지 키를 누르면, 해당 공 정보를 입력한 번호 위치의 Custom Mode에 기록합니다. 5. 키보드 스페이스바 키를 누르면, 공을 회수합니다. 6. 키보드 Esc 키를 누르면, 이전 페이지로 돌아갑니다.

페이지 분류	Pitcher Mode – 투수 선택
화면	
설명	<p>Pitcher Mode에서는 투수 시점에서 선택한 투수의 구종을 체험할 수 있습니다.</p> <ol style="list-style-type: none">1. 키보드 상하 키를 누르고 키보드 Enter 키를 누르면, 원하는 투수를 선택할 수 있습니다.2. 키보드 PageUp 키와 PageDown 키를 누르면, 이전/다음 리스트로 이동합니다.3. 키보드 Esc 키를 누르면, 이전 페이지로 돌아갑니다.

페이지 분류	Pitcher Mode - 투구 대기
<p>화면</p>	
<p>설명</p>	<p>Pitcher Mode에서는 원하는 구종과 코스를 선택해 공을 피칭합니다.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 마우스 왼쪽 드래그, 키보드 Ctrl 키, Shift 키, Home 키, PageUp 키, PageDown 키를 사용해, 원하는 카메라 시점을 설정할 수 있습니다. 2. 키보드 W 키와 S 키를 누르면, 원하는 구종을 선택할 수 있습니다. 구종명과 제구력에 관한 정보가 표시됩니다. 3. 키보드 상하좌우 키를 누르면, 원하는 코스를 선택할 수 있습니다. 4. 키보드 Shift 키를 누른 채 키보드 상하좌우 키를 누르면, 코스가 훨씬 빨리 이동합니다. 5. 키보드 스페이스바 키를 누르면, 투수는 공을 투구합니다. 6. 왼쪽 아래의 초록색 바는 현재 투수의 체력을 의미합니다. 투수의 체력이 고갈될수록 공의 위력이 감소하며, 투구 정확도 또한 감소합니다. 7. 키보드 Esc 키를 누르면, 이전 페이지로 돌아갑니다.

페이지 분류	Pitcher Mode – 투구 미니게임
화면	
설명	<ol style="list-style-type: none">1. 키보드 스페이스바 키를 누르면, 게이지를 맞출 수 있습니다.2. 흰색 게이지를 맞추면 가장 정확한 투구를 하고, 빨간색 게이지를 맞추면 가장 부정확한 투구를 합니다.3. 게이지의 경우 현재 체력에 따라 난이도가 상승합니다. 체력이 완전히 고갈되면 흰색 게이지는 사라지며, 커서 속도도 빨라집니다.4. 키보드 Esc 키를 누르면, 이전 페이지로 돌아갑니다.

페이지 분류	Pitcher Mode – 결과창
화면	
설명	<p>결과창에서는 스트라이크/볼 여부에 대한 정보가 표시됩니다.</p> <ol style="list-style-type: none">1. 마우스 왼쪽 드래그, 키보드 Ctrl 키, Shift 키, Home 키, PageUp 키, PageDown 키를 사용해, 원하는 카메라 시점을 설정할 수 있습니다.2. 키보드 T 키를 누르면, 공의 진행경로를 on/off 합니다.3. 키보드 1에서 7까지 키를 누르면, 해당 공 정보를 입력한 번호 위치의 Custom Mode에 기록합니다.4. 키보드 Esc 키를 누르면, 이전 페이지로 돌아갑니다.

페이지 분류	Settings
화면	
설명	<p>Settings에서는 원하는 정보를 수정할 수 있습니다.</p> <p>framefps: 현재 화면 프레임입니다.</p> <p>boundary_spin: 최대 rpm입니다.</p> <p>strikezone_size: 스트라이크존 위치입니다. strikezone_point와 연관성이 있습니다.</p> <p>strikezone_point: 해상도에 따른 스트라이크존의 마우스 위치입니다.</p> <p>g: 중력 상수입니다.</p> <p>C_d: 공기 저항 상수입니다.</p> <p>C_l: 회전 상수입니다.</p> <p>e_v: 공과 배트와의 반발계수입니다.</p> <p>e_g: 공과 지면과의 반발계수입니다.</p> <p>slowmode: 감속 정도를 나타냅니다.</p>