BaseBall LOCK - 시뮬레이션 게임 정리

# 1. 기본 흐름

- 유저가 카드로 팀을 구성 → 가상의 경기 진행 (텍스트 중계 기반)

- 화면 상 타자 카드 이동, 홈런 시 베이스 도는 모션 등 구현 예정

- 경기 중 5개의 선택 이벤트 발생 → 4개 성공 시 유저 승리

- 추후 AI 판단 + 선수 능력 기반 유동적인 결과 처리 예정

# 2. 선수 카드 시스템

- WAR 기반 S~C 등급 분류 (2020~2025)

- 등급별 뽑기 확률 다름 (예: S 3%, A 15%, B 35%, C 47%)

- 초기엔 제한 없이 뽑기 가능, 이후 출석/리뷰 등으로 코인 지급 → 뽑기

# 3. 라인업 구성 방식

- 전체 선수 20명 뽑기 → 유저가 포지션별로 수동 선택

- UI: 좌측 카드 리스트, 우측 라인업 슬롯 (중복 및 포지션 겹침 방지)

# 4. 봇 팀 대전 모드

- 유저 팀과 동일한 포지션 구조로 자동 생성된 봇과 대결

- 성적은 실제 선수 기반, 평균 등급은 유저보다 낮게 설정 가능

# 5. 타자/투수 능력치 기반 확률 계산

- 타자 AVG → 안타 확률

- OPS → 장타 확률 보정 (2루타, 홈런 등)

- ERA/WHIP → 투수 억제력 (타자 확률 디버프)

- Math.random() 기반 확률 분기 로직 구현

# 6. 추가하면 좋은 기능들

- 선수 카드 보관함 (검색/필터)

- AI 기반 승률 예측

- 경기 종료 후 MVP 자동 선정 + 간단한 중계 요약

- 유저 경기 전적, 랭킹 시스템

- 일일 미션/출석 보상