MantraFootball

Фентезі-футбол — гра, в якій учасники формують віртуальну команду з реальних футболістів, і, залежно від їх виступів, набирають залікові бали. Хоча, думаю, багатьом з Вас і так це відомо.

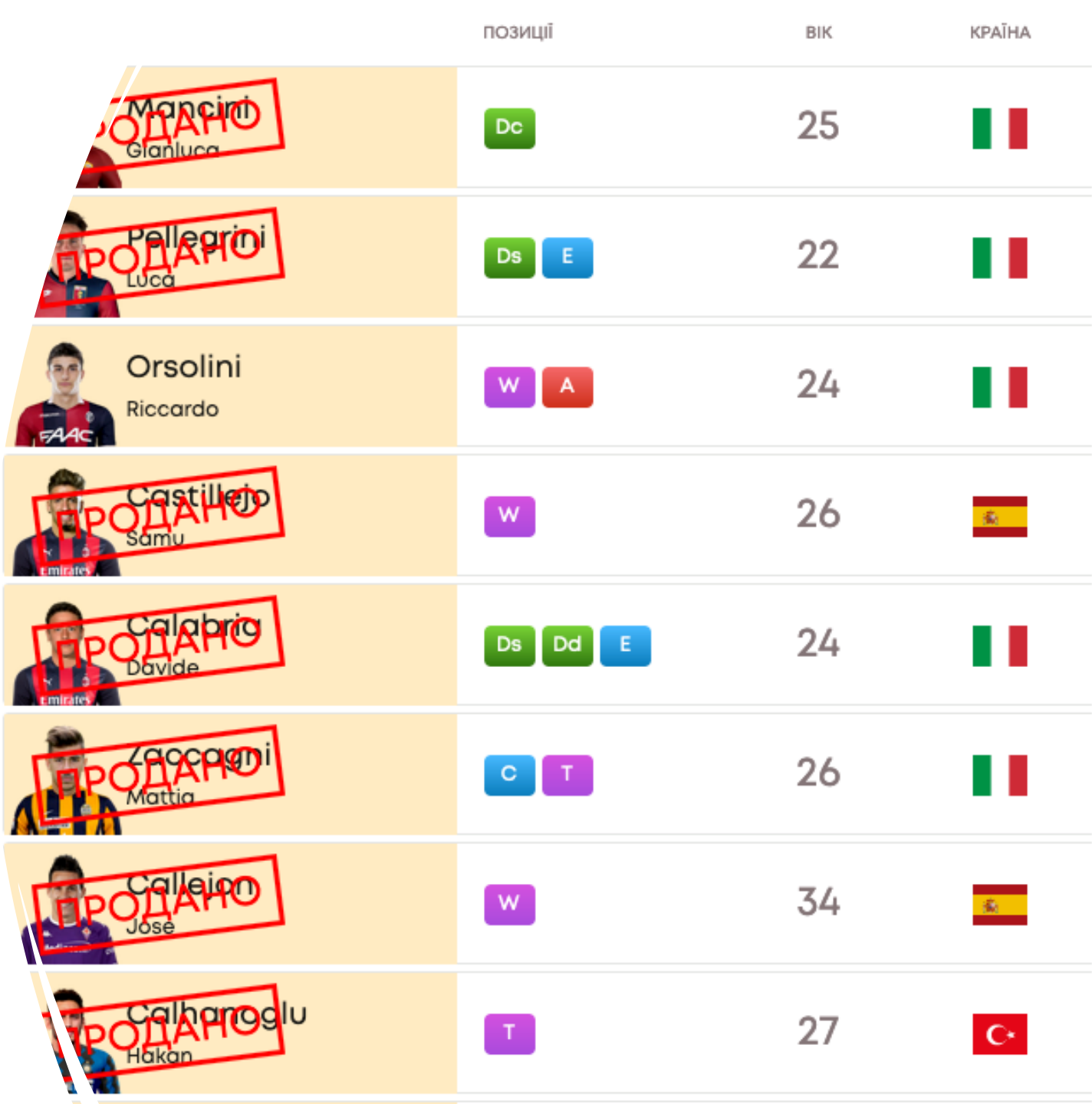
Мантра ж - це наше переосмислення фентезі, такий собі advance-рівень, де ми змінили все те, що бісило нас в «класиці»

Чому варто грати?

- Унікальність гравців – кожен гравець представляє лише одну команду ліги. Перед кожним менеджером стоятиме вибір: витратитись на кількох топ-гравців чи набрати більш збалансовану команду?
- Ви граєте невеликим комюніті з друзями і однодумцям. У нас ви знайдете людей, з якими можна зіграти будь який чемпіонат, який Вам цікавий, побомбити над факапами і порадіти неймовірним камбекам
- H2H система сприяє збереженню інтриги ледь не до останнього туру, бо в Мантрі, як в АПЛ – кожен може обіграти кожного
- Наголос на функції менеджера - ви відчуєте себе справжнім футбольним тренером, який "ламає голову" кого поставити в стартовий склад з обмеженого ростеру гравців і майже без трансферів.
- Тактика стає активною частиною гри - яку схему вибрати: 4-4-2 чи 3-4-3, кого посадити на лаву запасних, а хто взагалі не потрапить у склад? В розпал сезону, при значній кількості травмованих, це буде ще тим завданням

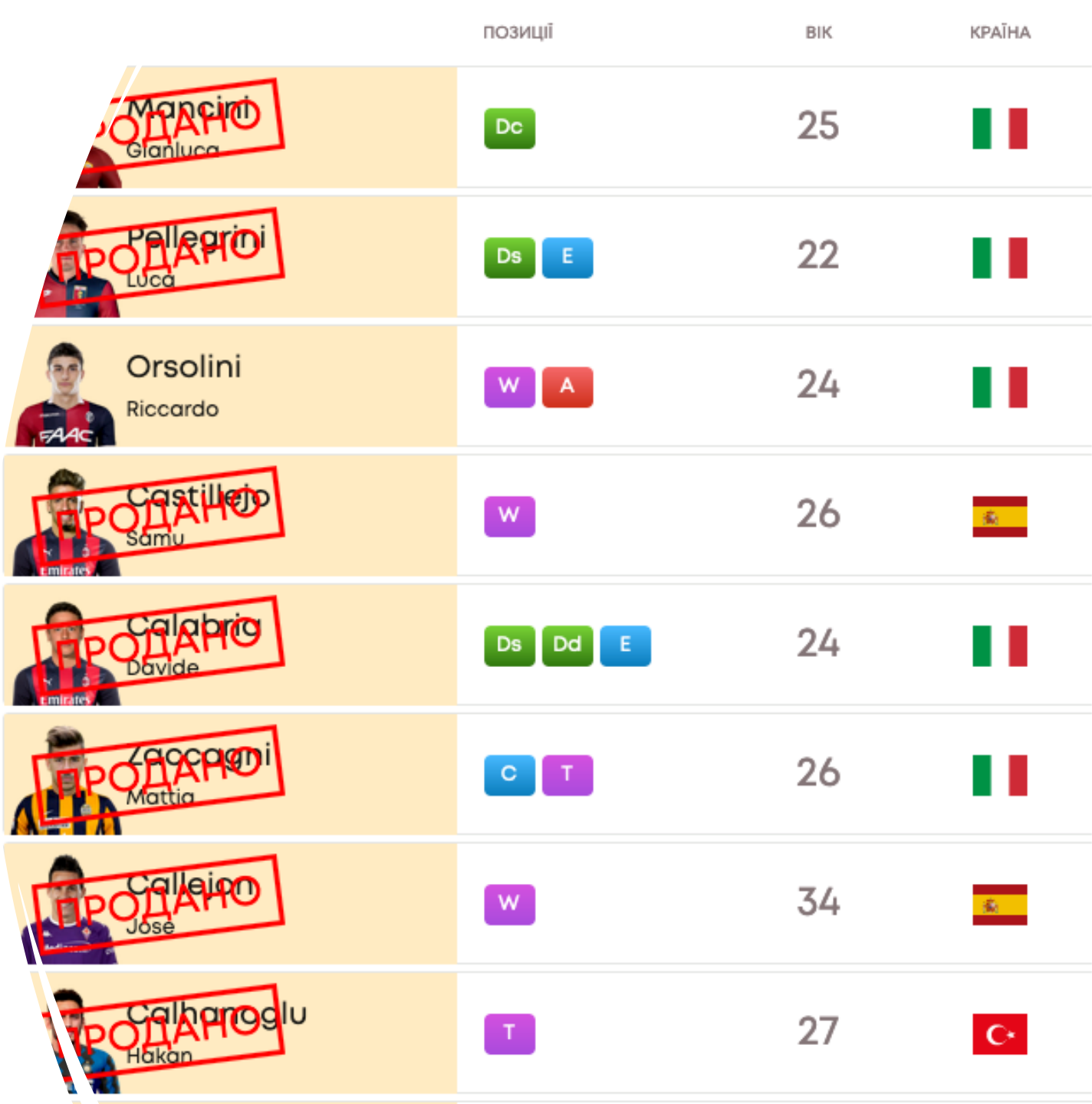
В чому відмінності з класичним фентезі?

- Система H2H (head to head). У кожному турі необхідно обіграти всього одного суперника
- Невеликі ліги (до 10 участників)
- В Mantri кожен футболіст — унікальний і грає в команді лише одного менеджера ліги (більше ніяких Салахів у 95% команд)
- Менеджер набирає команду на аукціоні з обмеженим бюджетом
- Крім балів за результативні дії, враховується і оцінка гравця
- Гравці грають на своїх справжніх позиціях, яких в Mantri 11
- В команді важливі гравці всіх позицій (і воротарі, і опорники і тд)



Як проходить змагання?

- Формуємо лігу із 6-10 менеджерів.
- Проводимо аукціон, де менеджери формують свою команду.
- На кожен тур менеджер вибирає склад із 11 основних гравців під певну тактику, а також формує лавку запасних.
- Після проведення реальних матчів, гравцям нараховується оцінка та бонуси/штрафи за їх дії в матчі.
- Сума оцінок усіх гравців переводиться в командні голи.
- Залежно від голів, команда здобуває турнірні очки.
- Команда, яка набрала найбільше очок за підсумками турніру – стає чемпіоном.



Як формуються ліги?

- Ліги формуються на основі поданих заявок, де ви вказуєте, в яких лігах бажаєте зіграти і бажаний формат аукціону
- Враховуються побажання менеджерів – ви можете сформувати лігу разом з вашими друзями або приєднатися до інших учасників
- Склад ліги незмінний протягом усього сезону

Доступні турніри

Serie A

Premier League

Bundesliga

Ligue 1

LaLiga

Championship

Eredivisie

Jupiler Pro

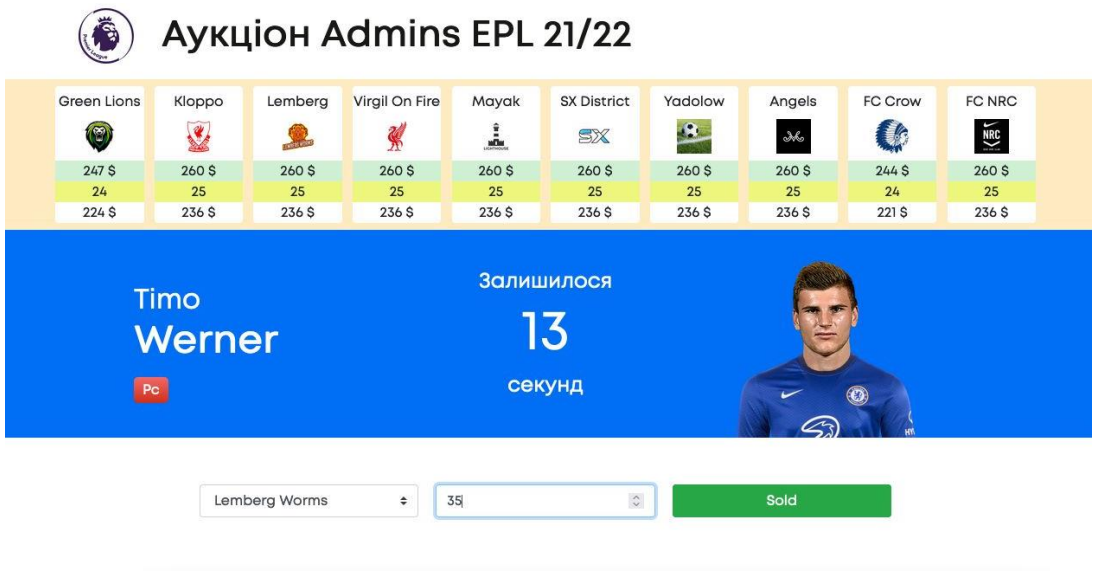
Liga Portugal

Champions League

Українська Прем'єр-Ліга

Аукціон

- Формування складів команд ліги відбувається за аукціонною системою
- Менеджер, оперуючи бюджетом в 260 мільйонів, повинен сформувати команду, яка складатиметься з 26 гравців, з яких мінімум 3 воротарі.
- Кожен гравець – унікальний і може бути представлений лише в одній команді ліги.
- Обмежень на представників одного клубу немає
- Протягом сезону, менеджери матимуть кілька можливостей внести зміни в свої склади на додаткових аукціонах (Таких аукціонів 4 за сезон).
- Трансфери поза межами трансфертних вікон не передбачені.

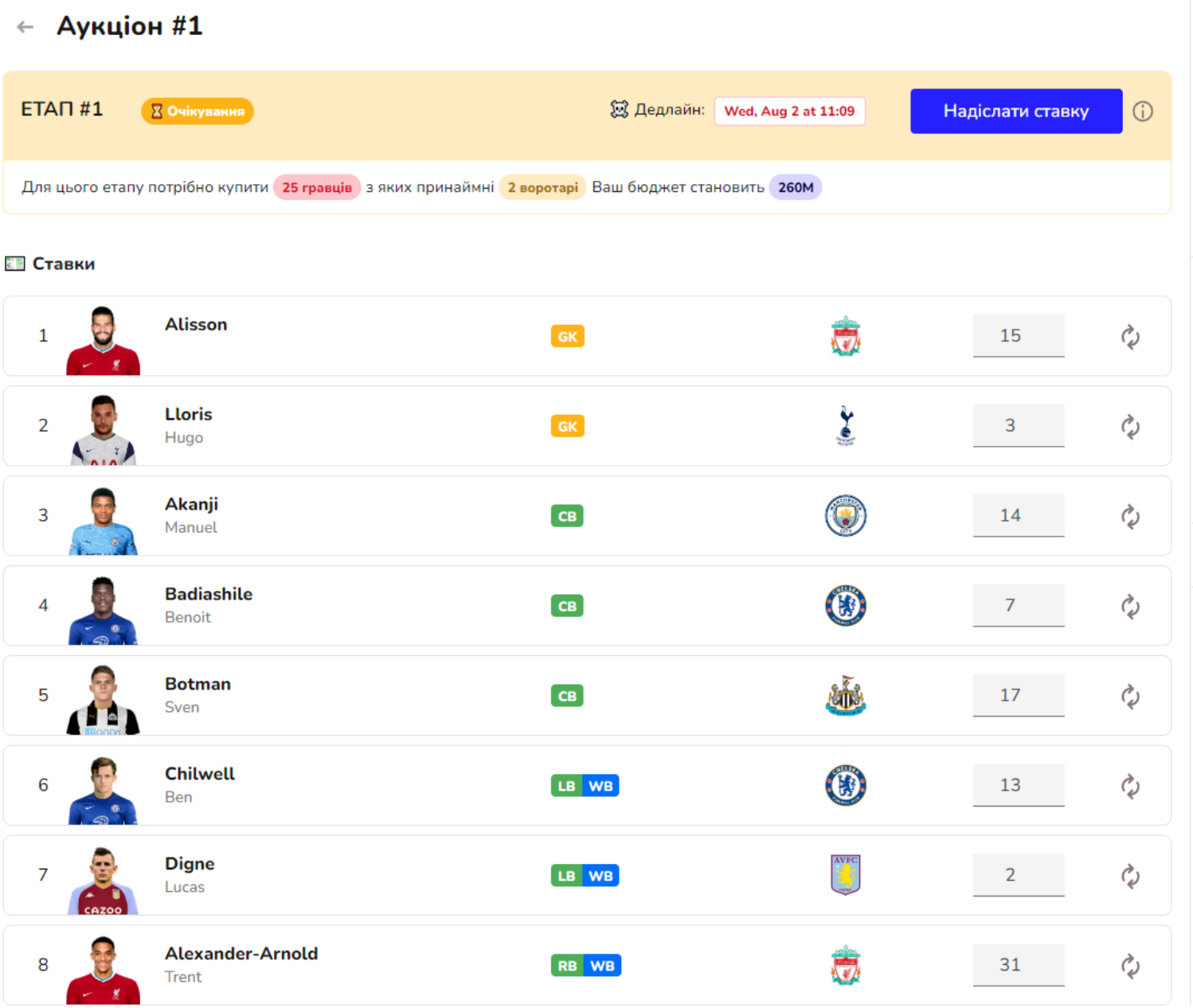


Як проходить аукціон?

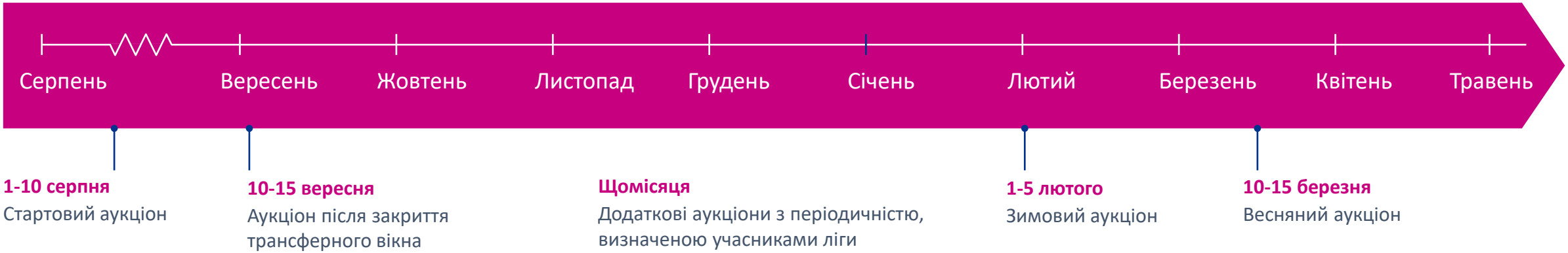
- Аукціон проходить прямо на сайті в кілька етапів.
- На першому, всім учасникам ліги протягом 24 годин доступний повний список гравців ліги. Менеджер має обрати 26 гравців (з яких 3 – воротарі) та розподілити між ними свій бюджет (260 мільйонів).
- Учасники не знають на кого і які суми ставлять їх суперники. В час дедлайну ставки різних менеджерів на кожного гравця чемпіонату порівнюються. Менеджер, який зробив найбільшу ставку за певного гравця – забирає його в свій склад, а його бюджет зменшується на суму ставки.
- При рівності максимальних ставок – гравець не продається, а залишається доступним для наступного етапу.
- Етапи повторюються до формування всіх складів ліги.

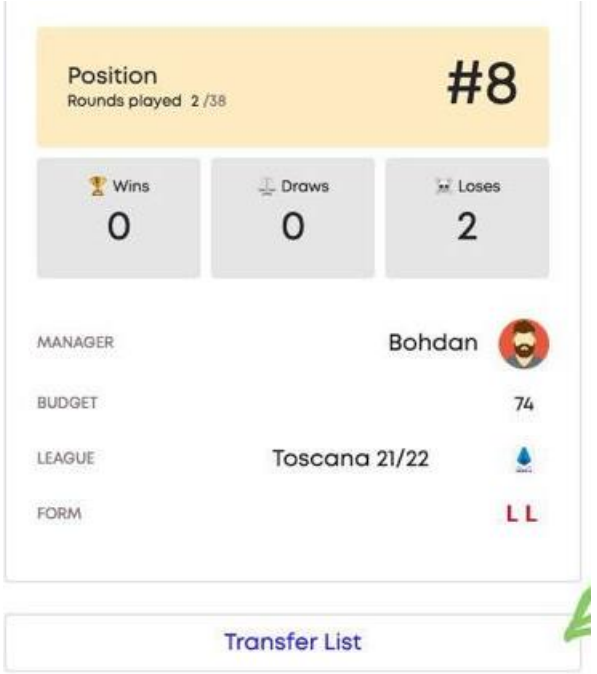
Як проходить аукціон?

На першому етапі аукціону певна кількість кращих гравців ліги (за результатами попереднього сезону) має мінімальний розмір ставки. На наступних етапах будь які обмеження відсутні.



Графік аукціонів

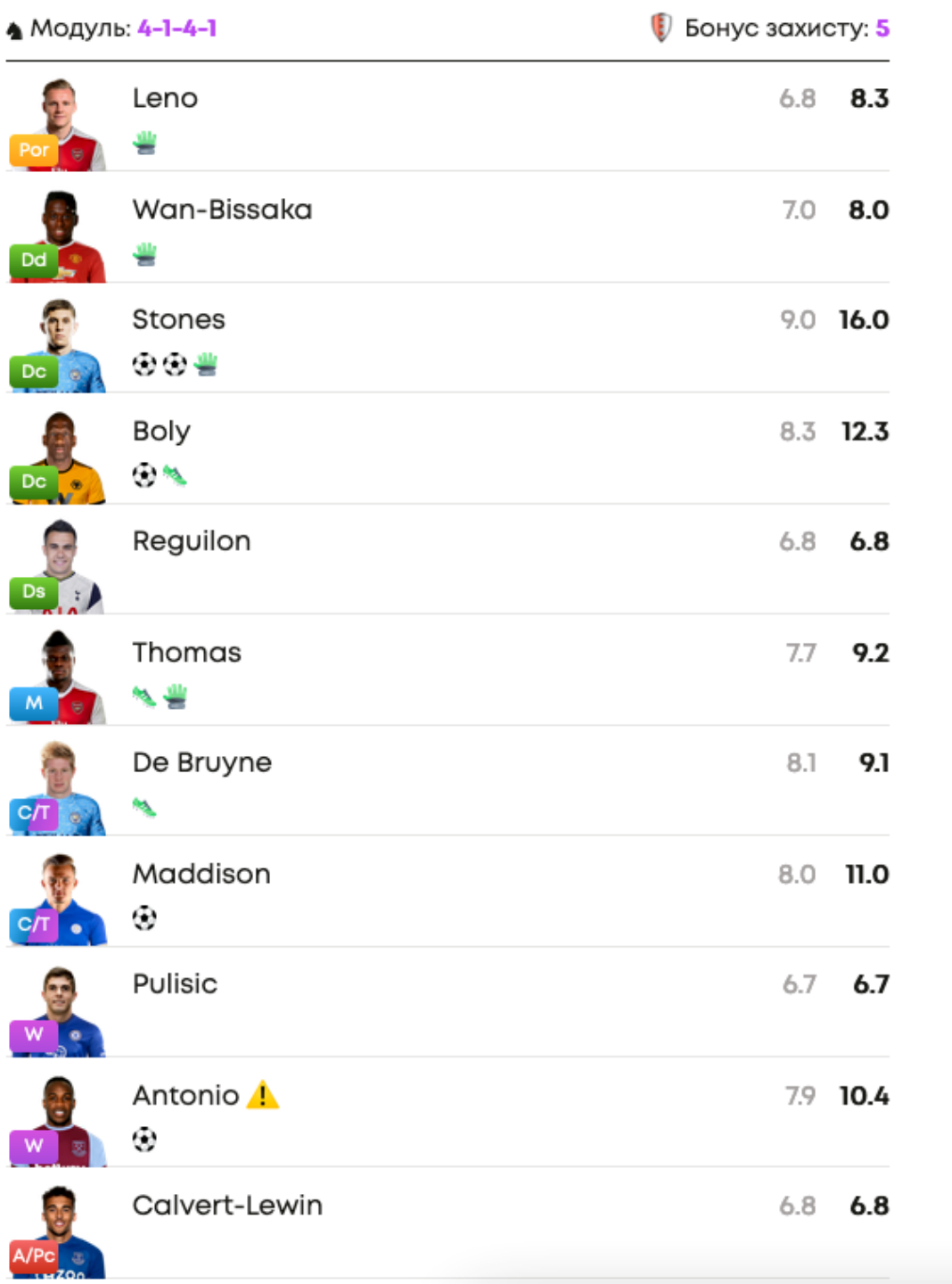




- Всі аукціони, окрім літнього, здійснюються за спільним принципом: до дедлайну (24 години до аукціону), менеджеру в меню «Трансферний лист» необхідно вибрати гравців, яких він бажає продати на трансфер у даному вікні. Сума, заплачена менеджером за даного гравця повертається на рахунок, а гравець стає вільним агентом.
- Кількість слотів на продаж різна: 5 для зимового аукціону і 3 для всіх інших. Гравці, які покидають чемпіонат на трансфері проходять поза слотами.
- Менеджер не може придбати назад гравця, якого виставив на трансфер в межах одного вікна
- Додаткові аукціони проводяться за сліпим форматом. Зимовий – за форматом літнього
- Покупка/Продаж гравців за межами трансферних вікон неможлива

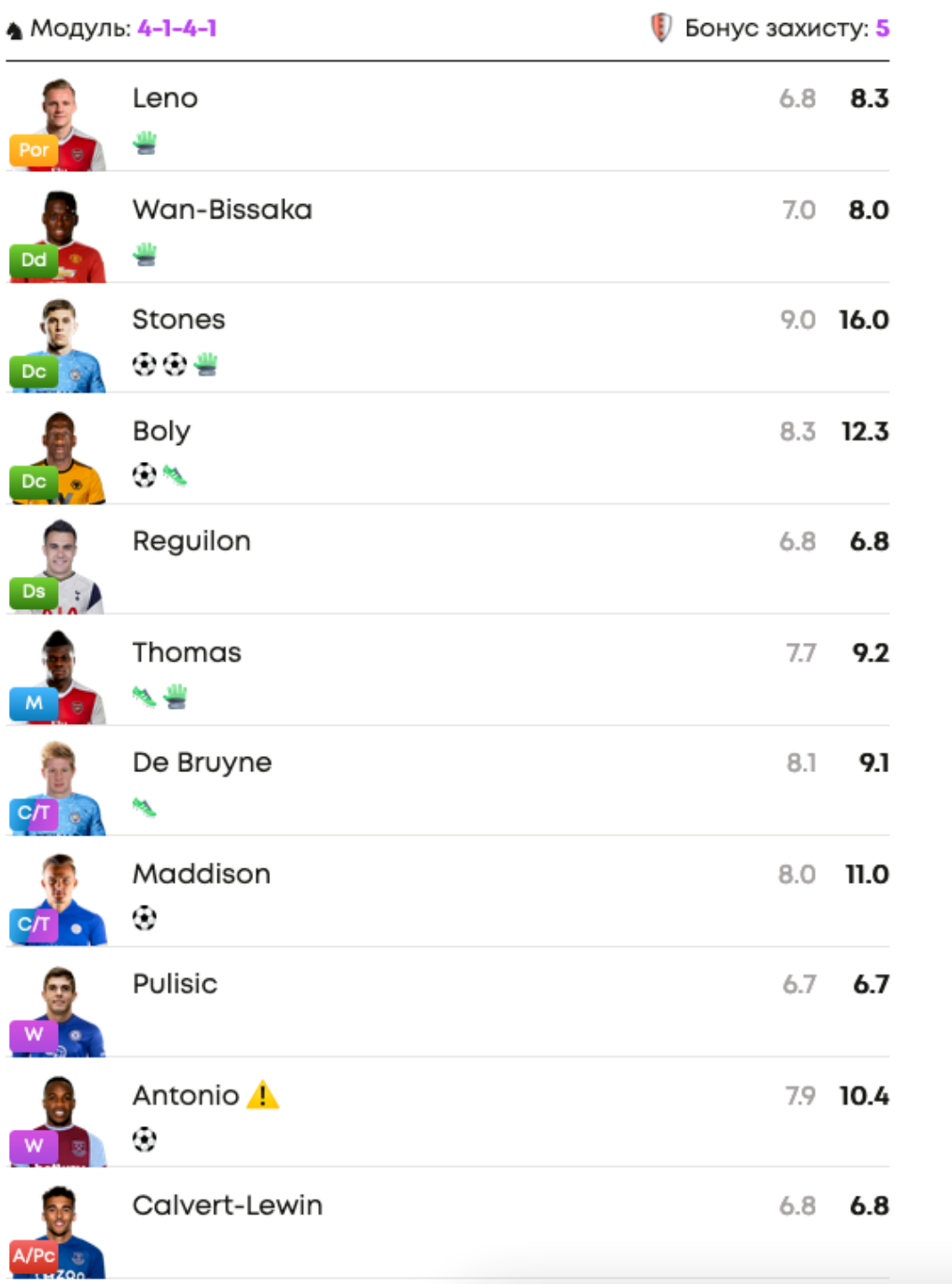
Як проходить матч?

- На кожен тур Менеджер обирає 11 гравців стартового складу та 9 запасних із своєї команди в 26 гравців (один із запасних – воротар);
- Основна ціль – набрати більше балів, ніж твій опонент в цьому турі;
- Бали можна поділити на три групи: базова оцінка, бонуси і штрафи;
- Базова оцінка – бал, який виставляє гравцю, сторонній статистичний ресурс залежно від його дій у реальному матчі (найвідомішим із таких ресурсів є Whoscored);
- У якості статистичного ресурсу використовується https://www.fotmob.com/
- Базові оцінки основних гравців, а також штрафи і бонуси сумуються і конвертуються в ігрові голи.



Як проходить матч?

- Старт раунду (дедлайн подачі складу та внесення змін) відбувається за 1.5 години до першого матчу поточного раунду турніру
- Ігровий тур повністю співпадає з календарним туром
- Якщо якийсь матч туру не був зіграний через перенесення чи по іншим причинам, то данний тур не фіналізовується, а очікує догравання матчів, яких не вистачає
- Після старту раунду менеджер не може змінювати модуль команди чи робити зміни в склад



Розрахунок результатів

Virgil On Fire	2	1	Bubochki FC
	81.0	72.4	
Kloppo	0	2	Liverpool Birds
	64.9	80.6	
ФК Батяри	2	4	Mayak
	79.7	99.0	
Neverton	1	2	Man City
	75.5	81.6	

Сума балів, набраних 11 основними гравцями команди конвертується в ігрові голи наступним чином:

- Менше 72 очок = 0 голів
- Від 72 до 78.99 = 1 гол
- Від 79 до 85.99 = 2 гол
- Від 86 до 92.99 = 3 гол
- Від 93 до 99.99 = 4 гол
- Від 100 до 106.99 = 5 гол
- І так далі, кожні 7 очок команди - +1 гол.

Турнірна таблиця

Команда, яка забила більше голів у матчі ліги, виграє матч

За перемогу в турі нараховується 3 очки

За нічию – 1

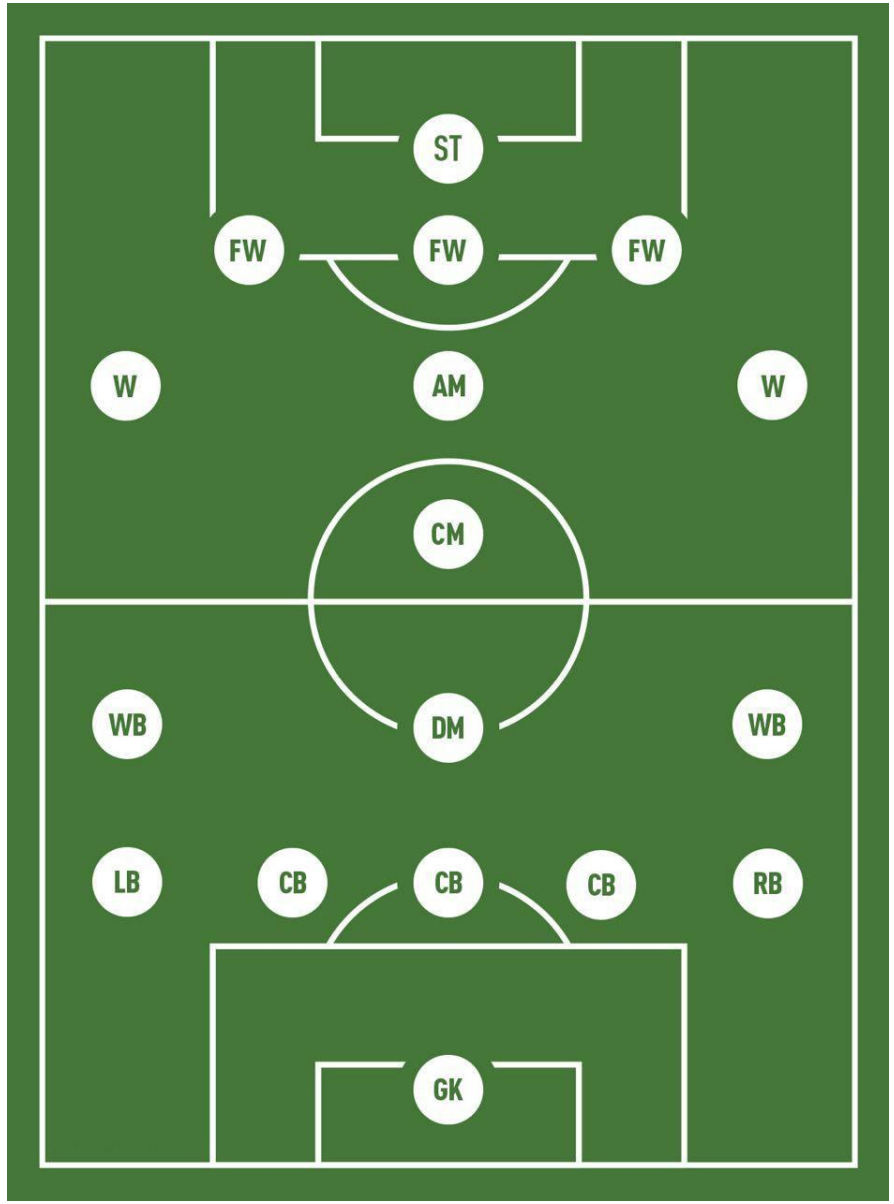
У випадку поразки – 0

Турнірна таблиця формується на основі залікових очків

Таблиця

		МАТЧІ	В	Н	П	ГЗ	ГП	РГ	ОЧКИ
1	Olegendary	34	20	4	10	127	102	25	**64**
2	FC NRC	34	16	11	7	124	100	24	**59**
3	Lemberg Worms	34	16	8	10	115	105	10	**56**
4	Green Lions	34	14	8	12	108	101	7	**50**
5	Virgil On Fire	34	14	7	13	109	100	9	**49**
6	FC Crow	34	14	5	15	101	98	3	**47**
7	Man City	34	9	3	22	72	110	-38	**30**
8	SX District	34	6	8	20	67	107	-40	**26**

Позиції гравців



Всі гравці чемпіонату характеризуються певними позиціями (однією чи кількома), на яких вони можуть виступати.

- GK – Воротар
- RB - Правий захисник
- CB - Центральний захисник
- LB - Лівий захисник
- WB – Латераль
- DM - Опорний півзахисник
- CM - Центральний півзахисник
- W - Фланговий атакуючий півзахисник
- AM - Центральний атакуючий півзахисник
- FW - Фланговий/відтягнутий форвард
- ST - Центральний нападаючий

Ігрові модулі

При формуванні складу команди на кожен тур Менеджер вибирає одну з стандартних схем та під неї - гравців із свого складу. Використання гравця не на його рідній позиції знижує оцінку його гравця (детальніше - далі).

На позицію в модулі записану через / (наприклад WB/W) можна випустити гравця як однієї так і іншої позиції (WB або W)

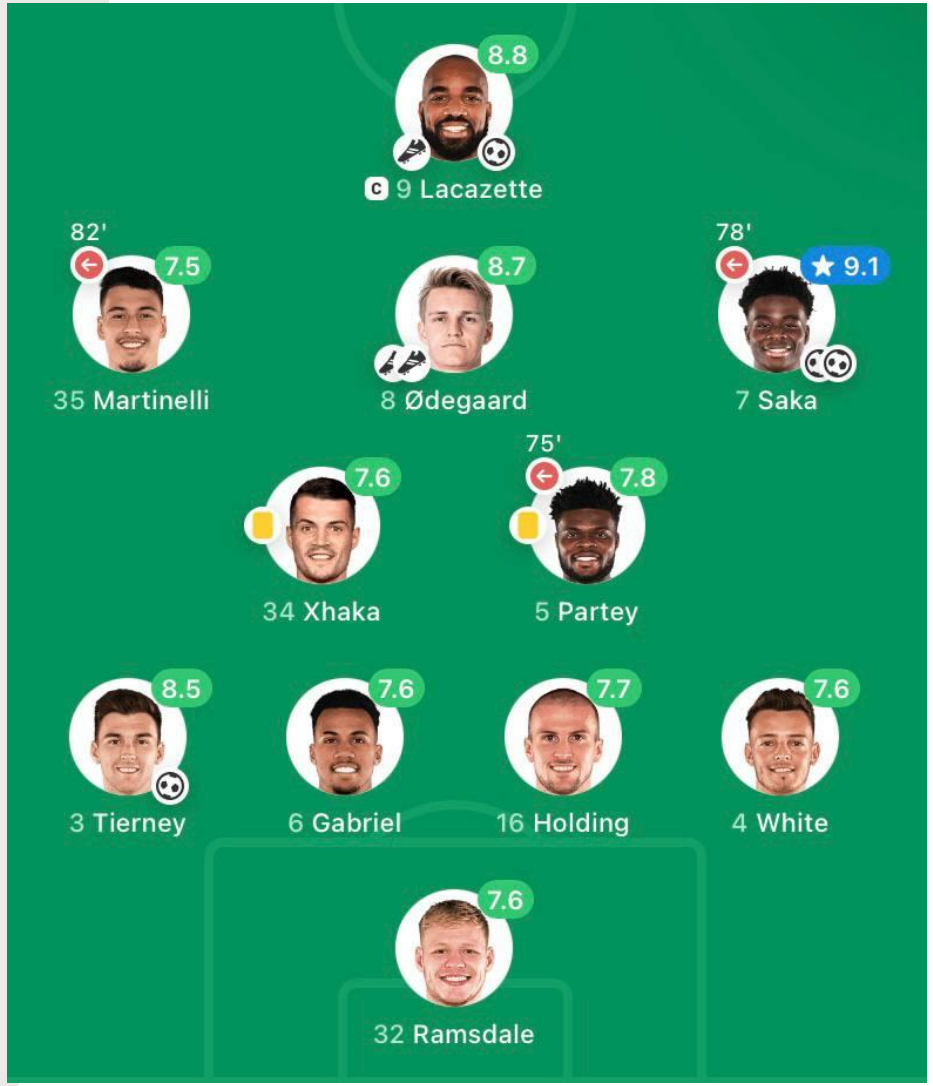
Базова оцінка

Базова оцінка – це оцінка перфомансу гравця в конкретному матчі зовнішнім статистичним ресурсом https://www.fotmob.com/

Стартова оцінка, яку Fotmob присвоює гравцю – 6. Чим краще зіграв гравець – тим ближче оцінка до 10, а чим гірше – до 0 (по факту, ми не спостерігали оцінок менше 2.5 і ті лише у воротарів, що пропустили 5+ м’ячів)

У Fotmob є десктопна версія та зручний додаток

Якщо гравець розпочав матч, то, за рідкісними виключеннями, Fotmob надасть йому оцінку. Однак, за його алгоритмами, він не оцінює гравців, які вийшли на поле після 80 хвилини. Таким гравцям Mantra автоматично присвоює стандартну базову оцінку – 6.



Бонуси

Окрім базової оцінки, за певні результативні дії гравці отримують додаткові бонуси, а за інші – штрафи. Сума базової оцінки, бонусів і штрафів формує фінальну оцінку гравця.

Бонуси:

- ⚽ бонус за забитий гол залежить від власної позиції гравця*:

+2 для ST | +2.5 для FW, W/FW, AM/FW , W/AM/FW | +3 для всіх інших позицій

- Ціна голу гравця на нерідній позиції не перевищує ціну на рідній. Наприклад, ціна голу гравця з позицією FW, який зіграє на позиції AM складе 2.5

<u>Приклад</u> (На основі скріну справа)

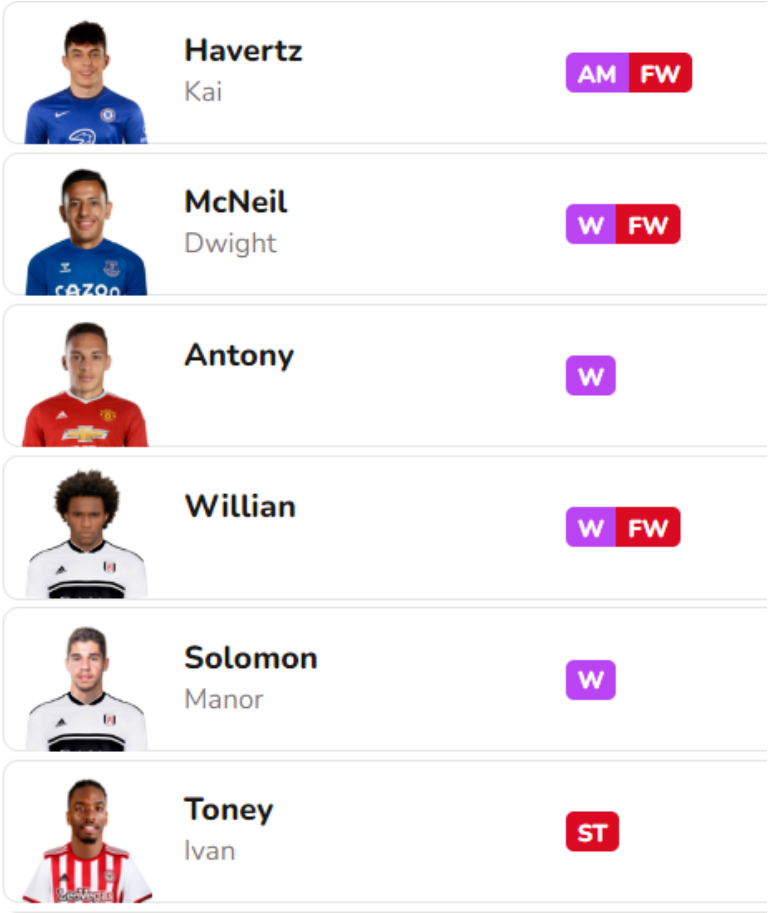
бонус Тоні за забитий гол – 2

Бонус Вілліана - 2.5

Бонус Хаверца – 2.5

Бонус Антоні - 3

- +1 за гольову передачу
- +3 за відбите пенальті
- +2 за забите пенальті
- +1 за заробне пенальті



Бонуси

В Мантрі наявні окремі бонуси за кліншити. Для отримання кліншиту потрібно відіграти мінімум 60 хвилин матчу і за цей час команда не має пропустити гол. Вартість бонусу залежить від позиції гравця **<u>у модулі</u>**

🖐 +1.5 – воротарю

+1 - захисникам (RB, CB, LB)

+0.5 для гравця на позиції в модулі WB, DM, DM/CM (якщо серед власних позицій гравця є DM)**

<u>Приклад</u> (на основі скріну справа)

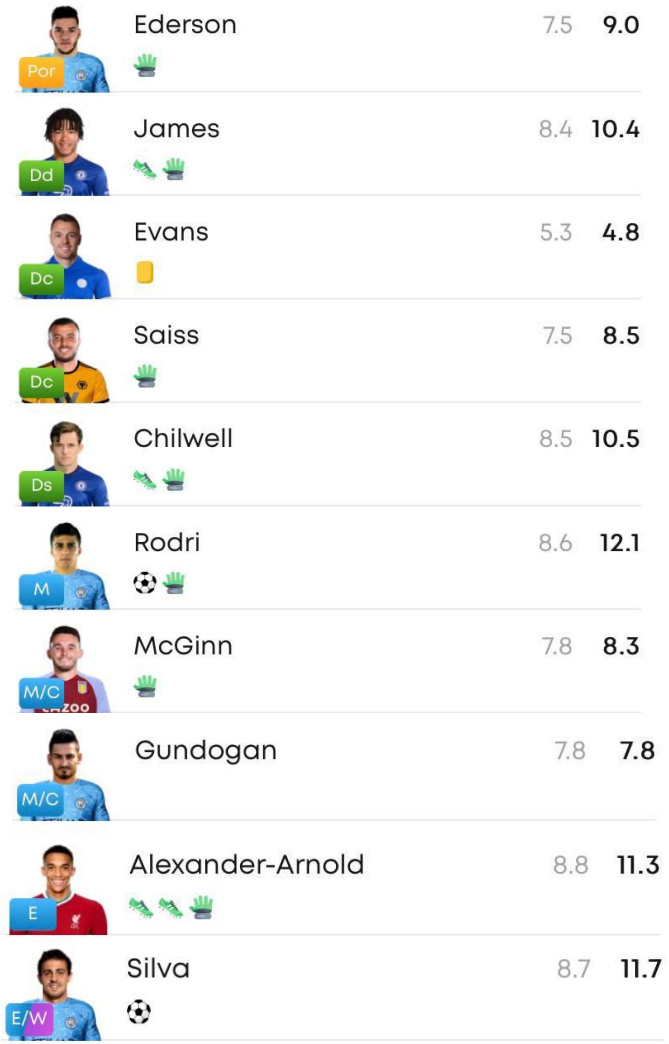
Ціна кліншиту Едерсона – 1.5, Джеймса/Саіса/Чілвела – 1, Родрі – 0.5

Макгін – 0.5. У випадку, якби на місці Макгіна зіграв Гюндоган (із власною позицією C), то на кліншит він би не претендував.

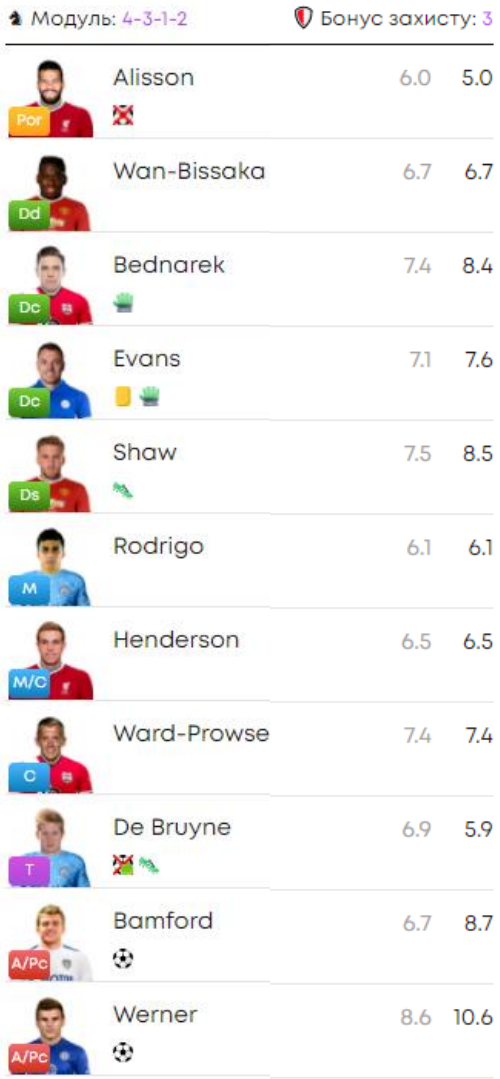
ТТА – 0.5. У випадку, якби на місці ТТА зіграв Сілва (із власною позицією W), то на кліншит він би не претендував.

**** У випадку вилучення польового гравця кліншит отримується лише, якщо до кінця поєдинку команда не пропустила. Видалений воротар бонус за кліншит не отримує**

***** Ціна кліншиту на нерідній позиції не перевищує ціну на рідній. Наприклад, ціна кліншиту гравця з позицією DM, який зіграє на позиції CB складе 0.5. Ціна кліншиту гравця з позицією WB, який зіграє на позиції LB/RB складе 0.5**



Штрафи



Окрім базової оцінки, за певні результативні дії гравці отримують додаткові бонуси, а за інші – штрафи. Сума базової оцінки, бонусів і штрафів формує фінальну оцінку гравця.

Штрафи:

-0.5 за жовту картку

-2 за червону картку (-3 для воротаря)*

*** У випадку отримання 2 жовтих штраф для польового гравця складає -2. Жовта картка + пряма червона -2.5**

-2 за автогол

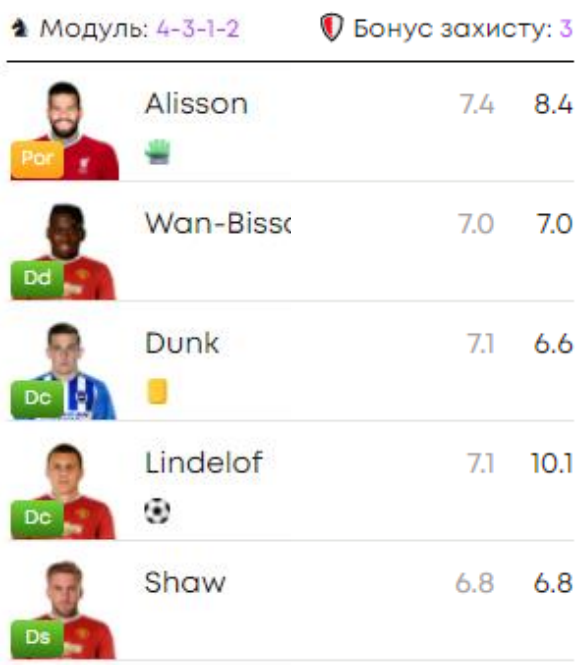
-1 воротарю за кожен пропущений гол

-2 за незабите пенальті

-1 за «привезене» пенальті

**** У випадку вилучення польового гравця кліншит отримується лише, якщо до кінця поєдинку команда не пропустила.**

Бонус захисту



Для підвищення ролі захисників, в грі існує додатковий бонус захисту.

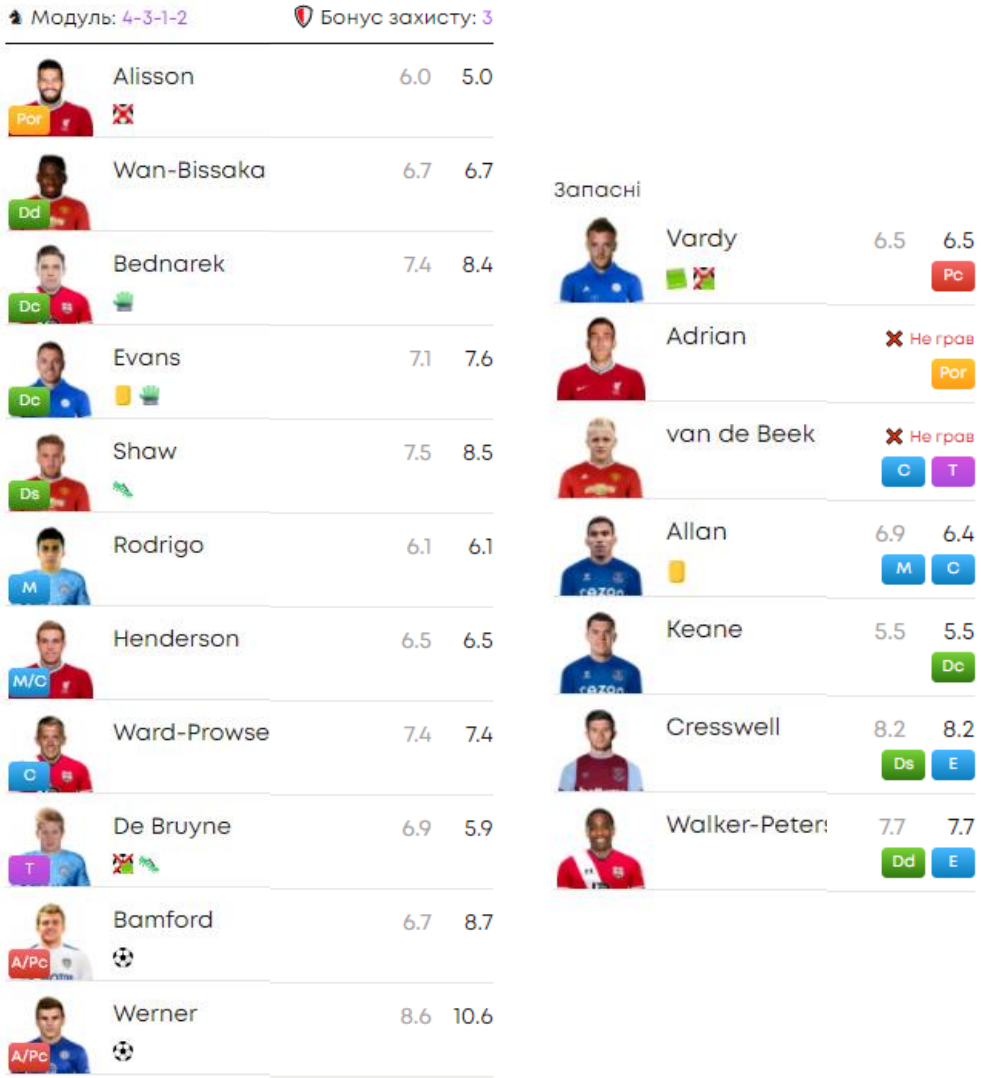
Він розраховується на основі середнього балу гравців захисту (без врахування бонусів).Отриманий результат конвертується в додаткові бали для команди:

7=< AVERAGE < 7.25 – 1б.
7.25=< AVERAGE < 7.5 – 2б.
7.5=< AVERAGE < 7.75 – 3б.
7.75=< AVERAGE < 8 – 4б.
8=< AVERAGE – 5б.

Приклад: (7.0 + 7.1 + 7.1 + 6.8)/4 = 28/4=7.0

7.0 → 1 бал бонусу

Заміни



- Крім 11 гравців основного складу, на кожен тур Менеджер обирає 9 запасних польових гравців та воротаря, які замінять гравців основного складу, якщо ті не зіграють в матчі.
- Якщо гравець не зіграв, то його заміняє запасний із тією ж позицією у модулі. У випадку якщо варіантів заміни кілька, то гравця основи заміняє гравець, розміщений в списку запасних вище (порядок запасних в списку є порядком пріоритетів)
- Якщо в запасі немає гравця з такою ж позицією, то його може замінити гравець іншої позиції із додатковим штрафом (малусом)
- Також не можливе переміщення гравців, яких менеджер поставив у основу, на позицію іншого гравця основи, який не зіграв.

Позиційні штрафи (малуси)

Позиція в модулі/Posotion in module	Рідна позиція/Own Position										
	GK	LB	RB	CB	WB	DM	CM	AM	W	FW	ST
GK											
LB											
RB											
CB											
WB											
DM											
CM											
AM											
W											
FW											
ST											

0	-1,5	-3

У випадку, якщо в запасі немає гравця, який може зіграти на позиції із модуля, на заміну виходить гравець іншої позиції із найменшим штрафом.

Наприклад: гравець основи на позиції RB не зіграв в турі. Алгоритм проведення заміни наступний:

1) Перевіряємо чи є серед запасних гравці із такою ж позицією

2) При відсутності, перевіряємо чи є гравці з найменшим штрафом (-1.5 для позицій LB і CB)

3) Якщо і такі гравці відсутні, перевіряємо серед позицій із малусом -3 (у нашому випадку – WB).

4) Не можливе переміщення гравця основи на іншу позицію. Наприклад, якщо у вибраному вами модулі на тур повинно бути два гравці на позицію CB і один з них не зіграв, а в основі на іншій позиції є гравець, у якого одною з рідних позицій є CB, то він не може бути переміщений на цю позицію. Замінити гравця основи може лише один із гравців запасу

Заміни вцілому направлені на мінімізацію можливих штрафів при їх проведенні.

FAQ

- Що буде, якщо я не виставив вчасно склад на наступний раунд?
- *Якшо менеджер не виставив вчасно склад на наступний раунд, то його команда виходить на матч із складом, яким грала у минулому раунді.*
- Що відбувається, якщо гравець отримує дві жовті картки і червону?
- *Якшо один і той же гравець отримує другу жовту картку і, як наслідок, червону, то йому рахується лише -2, а не -0.5-0.5-2 (-3 всього). Якшо він отримує спершу жовту, а потім пряму червону картку (не через другу жовту), то штраф -2.5.*
- Якщо воротар відбиває пенальті, однак пропускає з добивання?
- *Якщо воротар відбиває пенальті, однак пропускає з добивання, то воротарю йде +3 очка за відбите пенальті і -1,5 очка за пропущений гол, а гравцеві, що бив знімаються 3 очка за незабите пенальті і додаються очки за забитий гол (кількість залежить від позиції).*
- Чи отримує воротар бонус, якщо пенальті було не забите через удар мимо воріт (в тому числі через влучання у каркас воріт)?
- *Бонус за відбите пенальті воротар отримує лише за безпосередньо відбиті удари. При ударі мимо воріт (в тому числі при влучанні у каркас воріт), воротар не отримує жодного бонусу.*
- Чи існує капітанський бонус?
- *У Мантрі немає капітанського бонусу.*

Відгуки

Як вже вище писав, так. Плюси мантри над класичною фентезі ти ламаєш собі голову лише над 25 гравцями зі складу. А ще плюс над класичним фентезі це базова оцінка гравця. Бо бувають ситуації коли футболіст проводить дійсно круту гру, але жодних гольових дій, то по фентезі в нього може бути лиш 2 очки. А тут базова оцінка може підвищити твої шанси на перемогу. Ну і загальна система матчів x2x, де загальна кількість голів, визначається через сумарну кількість очків набраними футболістами додає перчинки цій грі.

Взяти участь у турнірі мені запропонував мій друг Женя і, чесно кажучи, спочатку я віднісся до цієї ідеї максимально скептично: зазвичай, на всіх своїх попередніх спробах грати в фентезі, я перегоряв вже до десятого тижня. Та і мене дуже бісило, що твій результат по факту визначають 2-3 гравці.

Мантра ж затягнула мене з самого початку і не відпускає досі. Часто, у вечір п’ятниці, я ловив себе на думці, що ні за яких інших умов не дивився б «Ньюкасл-Бернлі» чи «Торіно-Спеція», однак зараз я це роблю і мені по кайфу. Також, до списку найкращих речей можна віднести випадки, коли перемогу над суперником тобі приносять соті частини балу чи відчуття, коли на аукціоні ти за невелику суму підписав саме того, кого і хотів

Якщо ви любите футбол, любите фентезі, то однозначно цей проєкт для вас. Так, спочатку може вас смутити велика кількість правил, всі ці схеми/позиції, малуси/бонуси. Але одразу ж після останньої зіграної гри у турі, у вас виникне бажання, щоби Бодя/Дєня чим швидше закривали цей тур, бо вам вже хочеться виставити склад на наступний тур для реваншу, або закріплення переможної ходи. Але чим Мантра крута за інші фентезі-проєкти, фентезі-ігри, це активне обговорення у чатах футбольних новин, матчів у прямій трансляції, горіння пердаків, коли не вистачає 0,1 бали для перемоги в матчі, або нічиї, а потім цей 1 бал буде тобі вартувати чемпіонства/промоушена/збереження прописки.
Взагалі цей проєкт більше про змагання у футбольній родині *вставити фото/гіфку з Віном Дізелем*
Ну і ви себе також можете трохи відчути у ролі скаута, тому що ви, через цей проєкт, для себе відкриєте не одне нове прізвище, за яким потім можливо будете активно слідкувати.

Побічні ефекти: в якийсь момент вам може здатись, що ви помішались

я кукухой поехал 11:27

мені приснилось 11:27

що наполі проебало в суху сасуоло 11:27

капуто забив 11:27

в нього кліншіти 11:27

і в моіх пацанів хуйові оцінки 11:28

і я проснувся думаю ну пізда 11:28

а потім дивлюсь - матчу ще не було))) 11:28

Мені вчора снилось що марч забив гол)) 12:21

До плюсів ще додам, що буває не тільки палаюча срака, а і відчуття ейфорії з криками посеред ночі ЛЕЖАТЬ+СОСАТЬ і ЛЕГКАЯ, ЛЕГКАЯ, ЛЕГЧАЙШАЯ 12:16

Мій фідбек буде коротким

Плюси:
- найкраще футбольне фентезі

Мінуси:
- викликає сильну залежність.
В окремих турах призводить до дуже сильного відчуття палаючої сраки, постраждала не одна пара трусів

10 порад Новачкам

1. Перед формуванням складу рекомендовано вибрати декілька базових модулів, під яких ви будете набирати гравців.
2. Вибір основних модулів варто розпочати із перегляду позицій наявних у лігах гравців, бо кількість гравців на кожній позиції може відрізнятись від чемпіонату до чемпіонату (так, наприклад в Серії А не так багато якісних LB і RB, бо багато клубів грають в 3 захисники)
3. Головна ціль аукціону: Зібрати збалансовану команду на всіх позиціях
4. Не варто витрачати на одного гравця більше 50% бюджету
5. Основний гравець команди другого ешелону – кращий вибір, ніж гравець ротації топ-клубу (Макгін>Ковачіч)
6. Іноді вигідно купувати гравця і його дублера по позиції (наприклад Аллісон+Келлехер, Шоу+Маласія)
7. Універсальні гравці (які мають кілька позицій) – приносять більше користі, але і можуть коштувати дорожче
8. Оберіть кількох гравців, які складуть кістяк вашої команди
9. Виконавці стандартних положень – теж хороші піки.
10. На кожну із позицій бажано мати по 2 гравці