

## Рекомендации по бальной системе для Городской Мафии (по правилам клуба УНАВ)

Приложение для ведущего Мафии [Mafia-Moderator.com](http://Mafia-Moderator.com)

Наша бальная система и награды — долгий и точный расчёт баланса для каждой роли и команд.

Мирные зарабатывают очки при удачном использовании способностей, теряют если, например Доктор спас Мафию от убийства.

Мафия для баланса получает очки за каждое убийство (Мирного +0,1б, Активной роли +0,2б), активные роли Мафии например Дон при удачной проверке Комиссара получают 0,5б.

Одиночки — сложная для победы роль, получают баллы за успешные убийства, при этом за убийство активных ролей немного больше.

Самая сложная роль в игре — Корруптированный мэр — получает дополнительно +2б за победу, т.к. вероятность его победы в разных сборках ролей не более 7-9%.

Плюс, не совсем спортивная история, но полезная для клубов для большей вовлеченности игроков — баллы за каждую сыгранную игру, вне зависимости победил игрок или проиграл. Это дополнительно мотивирует игроков играть чаще, что дает клубу более стабильный поток игроков, но не ломает общую статистику.

Есть **3 вида вознаграждений** глобально:

- баллы за **совершение механик** внутри игры

- баллы за **достижения за выбранный промежуток времени**, например лучший доктор за месяц/квартал и т.д. получает +5б к общей сумме баллов игрока

- **статистические награды без дополнительных баллов**, общие или ироничные, например «Игрок, которого чаще всего убивают в первом раунде», «Игрок, который больше всех умирал в игре не дожив до финала» или «Лучший друг Мафии (мирный, который больше всех спас Мафию)». Эти награды не дают дополнительных баллов игрокам, но дают интересный срез игроков клуба и их поведения/успешности

**Дополню**, в некоторых клубах еще есть баллы, если игрок дожил до конца игры или за каждый прожитый день, на мой взгляд это не совсем корректно, т.к. Игрок может специально пожертвовать собой, например прикрыв Комиссара. А при таком расчёте игроки больше заинтересованы в индивидуальной игре, а не в командной победе.

Плюс, не совсем спортивная история, но полезная для клубов для большей вовлеченности игроков — баллы за каждую сыгранную игру, вне зависимости победил игрок или проиграл. Это дополнительно мотивирует игроков играть чаще, что дает клубу более стабильный поток игроков, но не ломает общую статистику.

| Название "ачивки"   | Комментарий   | Баллы |
|---|---|-------|
| <b>Достижения без баллов, статистические</b>  |   |       |
| Игрок, которого чаще всего убивают в первом раунде  | Ироничная ачивка, показывает кого из игроков клуба статистически чаще всего убивают в первом раунде   | 0     |
| Игрок, который больше всех умирал в игре не дожив до финала                                 | Без баллов. Статистическая награда игроку, который больше всех умирал в игре не доживая до финала   | 0     |
| Лучший друг Мафии (мирный, который больше всех спас Мафию)                                  | Без баллов. Статистическая награда Мирному игроку, который больше всех спасал Мафию от смерти за выбранный промежуток времени.  | 0     |
| Love-лаз (игрок, к которому чаще всего приходили Любовницы)                                 | Без дополнительных баллов. Статистическая награда игроку, которого чаще всего выбирали Любовницы за выбранный промежуток времени  | 0     |
| Почётный гражданин (игрок, который чаще всех играет за роль Мирного жителя)                 | Без дополнительных баллов. Статистическая награда игроку, который чаще других был обычным Мирным жителем за выбранный промежуток времени.   | 0     |
| Слишком подозрительный (игрок, которого чаще всего проверял Комиссар или Шериф)             | Без дополнительных баллов. Статистическая награда игроку, которого чаще других проверял Комиссар или Шериф.   | 0     |
| Мясник (игрок, который больше всех убивал)  | Без дополнительных баллов. Статистическая награда игроку, который больше всех убил других игроков, при этом без ограничений по типам роли (как за мирных, так и за негативные роли) | 0     |
| Лучшая серия побед подряд (за любую сторону)  | Без дополнительных баллов. Статистическая награда игроку с наибольшей серией побед подряд (без ограничения за какую сторону).   | 0     |
| Любимчик Доктора (игрок, к которому чаще других приходил Доктор)                            | Без дополнительных баллов. Статистическая награда игроку, которого в качестве цели чаще всего выбирал Доктор за выбранных промежуток времени.                                       | 0     |
| Маньяк этого города (игрок, который чаще других был Маньяком, Фанатом или Серийным убийцей) | Без дополнительных баллов. Статистическая награда игроку, который чаще других играл за роль Маньяка, Фаната или Серийного убийцы за выбранный промежуток времени.                   | 0     |

**Баллы за глобальные достижения**

|  |  |    |
|--|--|----|
| Лучший доктор  | Доктор с наибольшим количеством успешных лечений Мирных игроков за выбранный период времени  | 5  |
| "Лучший" Черный Доктор (за лечение негативных ролей)     | -5 баллов за успешное лечение Доктором негативных ролей за выбранный промежуток времени  | -5 |
| Лучший Комиссар (или Шериф)                              | 5 баллов за наибольшее успешное количество успешных проверок негативных ролей (Мафия)  | 5  |
| Чемпион Выживания  | 5 баллов игроку, который чаще других доживал до финала игры за выбранный промежуток времени.   | 5  |
| Лучшая Любовница (наибольшее количество спасений Мирных) | Награда за выбранный промежуток времени Любовнице, которая больше других спасла Мирных от убийства                                     | 5  |
| Лучший Серийный убийца клуба                             | Награда Игроку, который чаще других побеждал за роль Серийного убийцы за выбранный промежуток времени                                  | 5  |
| Лучший Священник клуба                                   | Награда Игроку, который чаще других находил Маньяка, Фаната или Серийного убийцу за роль Священника за выбранный промежуток времени    | 5  |
| Лучший Дон Мафии клуба                                   | Награда Игроку, который чаще других находил при проверке Комиссара и Шерифа за роль Дона Мафии за выбранный промежуток времени         | 5  |
| Лучший Мирный житель клуба                               | Награда Игроку, который чаще других побеждал за роль Мирного жителя (любая активная и неактивная роль) за выбранный промежуток времени | 5  |
| Лучший Судья клуба                                       | Награда Игроку, который чаще других сажал в тюрьму негативные роли за роль Судьи за выбранный промежуток времени                       | 5  |
| Лучшая Мафия клуба                                       | Награда Игроку, который чаще других побеждал за роль Мафии за выбранный промежуток времени   | 5  |
| Лучший Адвокат Мафии клуба                               | Награда Игроку, который чаще других портил проверки Комиссара и Шерифа за роль Адвоката за выбранный промежуток времени                | 5  |
| Лучший Бармен клуба                                      | Награда Игроку, который чаще других блокировал негативные роли за роль Бармена за выбранный промежуток времени                         | 5  |

|   |   |      |
|---|---|------|
| Лучший Журналист клуба  | Награда Игроку, который чаще других находил негативные роли за роль Журналиста за выбранный промежуток времени  | 5    |
| Лучший Коррупцированный мэр клуба                                 | Награда Игроку, который чаще других побеждал за роль Коррупцированного мэра за выбранный промежуток времени   | 5    |
| Лучший Маньяк клуба   | Награда Игроку, который чаще других побеждал за роль Маньяка за выбранный промежуток времени  | 5    |
| Внезапная расплата (Мститель или Mad Bomber)                      | 5 баллов Мстителю или Mad Bomber'у, которые после смерти убили наибольшее количество негативных ролей за выбранный промежуток времени   | 5    |
| <b>Баллы за игру и игровые события</b>                            |   |      |
| Комиссар(или Шериф), баллы за успешные проверки Мафии (0,4)       | Начисление 0,4 баллов Комиссару (или Шерифу), за успешные проверки при поиске Мафии   | 0,4  |
| Доктор, который спас Мирного (0,3)                                | Начисление 0,3 балла Доктору за каждое успешное лечение Мирного от убийства (кроме Комиссара и Шерифа)  | 0,3  |
| Доктор, который спас негативную роль (-0,2)                       | -0,2 балла за каждое спасение от убийства любой негативной роли - Мафия, Маньяк и т.д.  | -0,2 |
| Лучший игрок (номинация по результатам игры)                      | Начисление 1 балла, если игрок был выбран Лучшим игроком по результатам игры  | 1    |
| Победил в игре  | 2 балла за победу в игре. Начисляются всем игрокам победившей команды.  | 2    |
| Сыграл в игру   | 1 балл каждому игроку, который сыграл в игру. Так как это не строгая спортивная мафия, эти дополнительные баллы будут мотивировать игроков чаще играть, чтобы сохранить свой рейтинг. Повышает посещаемость клуба | 1    |
| Мирный убивший негативную роль (Мафия, Маньяк и т.д.)             | награда Мирным игрокам (Шериф, Мститель, Mad Bomber и Любовница (в исключительных случаях), убившим негативную роль (Мафию, Маньяка и т.д.)   | 0,5  |
| Маньяк (или Серийный убийца) убивший Мафию (или другого одиночку) | Награда одиночным негативным ролям за убийство Мафии или другого одиночку   | 0,3  |
| Любовница, которая спасла Мирного                                 | 0,3 балла Любовнице за успешное спасение от убийства Мирного игрока   | 0,3  |
| Бармен, который заблокировал негативную роль                      | 0,3 балла Бармену за каждую успешную блокировку одной из негативных ролей   | 0,3  |

|   |  |     |
|---|--|-----|
| Священник успешно нашел Маньяка (Фаната или Серийного убийцу)       | 0,5 балла Священнику за успешную проверку Маньяка, Фаната или Серийного убийцы   | 0,5 |
| Маньяк (или Серийный убийца) убивший Священника                     | 0,2 балла Маньяка (или Серийному убийце) за убийство Священника  | 0,5 |
| Коррупцированный мэр, доп. баллы за победу                          | Это очень сложная роль для победы, за победу Коррупцированному мэру начисляем дополнительно 2 балла  | 2   |
| Журналист, который проверил негативные роли                         | Т.к. журналист не знает какие именно активные роли он нашел, начисляем ему 0,2 балла за успешную проверку негативных ролей (но он не знает что они негативные, поэтому это не так сильно влияет на баланс игры). | 0,2 |
| Мафия за убийство Мирного жителя (0,1)                              | 0,1 балла каждому игроку с ролью Мафия в игре, балансный балл, т.к. Мирные активные роли активно набирают баллы за счет проверок/лечений/убийств.  | 0,1 |
| Мафия убила игрока с активной ролью (0,2)                           | 0,2 балла за каждое убийство Мафией игроков с активными ролями. Балансные баллы чтобы уравнивать баллы которые зарабатывают другие активные роли на проверках/лечениях/убийствах.                                | 0,2 |
| Дон Мафии нашел Комиссара (или Шерифа)                              | 0,2 балла Дону Мафии за успешный поиск Комиссара (или Шерифа)  | 0,5 |
| Маньяк (или Серийный убийца) убил любого игрока ночью (кроме Мафии) | Балансные баллы 0,1 для Маньяка и Серийного убийцы для честной статистики рейтинга игроков. Без этого получают баллы только за убийство Мафии.   | 0,1 |
| Адвокат подменил проверку Комиссара или Шерифа                      | 0,5 балла за успешную подмену проверки Комиссара или Шерифа  | 0,5 |
| Доктор, который спас Комиссара (или Шерифа) (0,5)                   | Начисление 0,5 балла Доктору за каждое успешное лечение Комиссара или Шерифа от убийства   | 0,5 |
| Любовница, которая спасла Комиссара или Шерифа                      | 0,5 балла Любовнице за успешное спасение от убийства Комиссара или Шерифа  | 0,5 |
| Судья посадил в тюрьму негативную роль                              | 0,3 балла Судье за успешное отправление в Тюрьму негативной роли (не 0,5 балла, т.к. игроки не знают кто был посажен в Тюрьму и при смерти Судьи все выйдут из Тюрьмы, сохранение баланса баллов)                | 0,3 |
| Мирный житель, который при голосовании убил негативную роль         | 0,2 балла всем Мирным жителям без активных ролей, которые при голосовании убили негативную роль  | 0,2 |