

# БОМБАРДИР

[www.bombardir.ru](http://www.bombardir.ru)

№2 2006

**СПЕЦВЫПУСК**

**Сборочный цех**

Секреты  
тонкой  
настройки



**Стройплощадка**

Что нам стоит  
дом построить?

**Календарь**

сезона

Что день грядущий  
нам готовит?

**О чём поют финансы?**

Новая финансовая политика

## Новый Движок:

Тест-драйв с полной нагрузкой

# СОДЕРЖАНИЕ



От Редакции  
**с. 3**

**Сборочный цех**  
*Секреты тонкой настройки*

**с. 5**

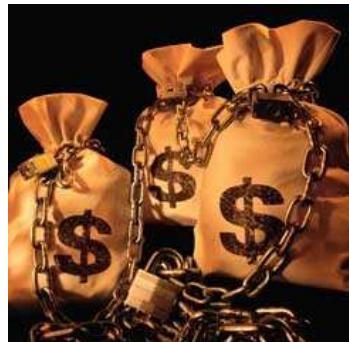


**Стройплощадка**  
*Что нам стоит дом построить?*

**с. 17**

**Календарь сезона**  
*Что день грядущий нам готовит?*

**с. 26**



**О чем поют финансы?**  
*Новая финансовая политика*

**с. 30**



Мы все в ожидании!  
Мы все в предвкушении!  
Мы все пристально следим за теми нововведениями, которые предложило нам руководство проекта «Золотая Бутса»! Кто-то оптимистично, кто-то, наоборот, скептически воспринял нагрянувшие перемены, однако каждый из нас ежедневно узнает для себя что-то о своем и чужом будущем в виртуальной лиге.

Приветствуем Вас, уважаемый читатель журнала «Бомбардир»! Вы держите в руках... нет-нет это не просто второй, долгожданный выпуск журнала. Это специальный выпуск! Он необычен. В нем нет ничего, что вы могли бы ожидать: ни игровой аналитики, ни рассказа о футсоюзах «Бутсы». Номер целиком и полностью посвящен единственному и наиважнейшему событию в жизни «Золотой Бутсы» запуску нового «движка» сайта. Мы постараемся рассказать Вам все необходимое для того, чтобы Вам было проще ориентироваться в новшествах игры, чтобы Вы избавились от дискомфорта (если таковой был) после перехода в совершенно отличный от старого интерфейс, чтобы Вы почувствовали себя уверенно и главное чтобы вселить в Вас тот оптимизм и тот заряд энергии, которые мы сами получили, окунувшись с головой в мельчайшие подробности обновленной игры.

Сегодня мы вместе с Вами постараемся понять, что нас ожидает в новом сезоне: заглянем в творческую мастерскую команды разработчиков, попытаемся разобраться в сути «движка», побеседуем с интересными людьми, разберемся в основных новшествах... Иначе говоря, мы постараемся сделать так, чтобы этот выпуск стал для Вас своего рода справочником по основным моментам новой «Бутсы».

До сего момента мы были, скажем, «подопытными кроликами» и исследователями-экспериментаторами одновременно мы все принимали участие в грандиозной работе. И имя ей тестирование. Все, что мы делали, как то: играли товарищеские матчи, закупали товар, строили здания, нанимали персонал, проводили финансовые операции, да что там даже писали письма в «личку» все тщательнейшим образом отслеживалось, выявлялось, анализировалось. В команде разработчиков этим занималась специальная сформированная особая группа тестеры. Их задача как раз и заключалась в том, чтобы выявлять ошибки работы нового сложного сайта, анализировать причины их возникновения и своевременно сообщать об этом программистам.

Многие могли заметить, что за время тестового периода ошибок становилось все меньше и меньше. И все благодаря нашему с Вами активному участию. Многие менеджеры аргументировано, детально сообщали о том, что не получалось, что работало неправильно, и это очень помогло при наладке нормальной работы сайта. Нельзя не отметить и тот факт, что разработчики учитывали пожелания, высказанные большим числом участников игры. Так, за две недели в игре вновь появилась долгожданная и настолько привычная Панель Управления, в ростерах команд мы увидели опять же привычные списки построек и нанятого персонала, расписание и результаты игр, теперь в разделе «Лига» очень легко найти команду любой страны.

Следует отметить, что период тестирования дал возможность поставить множество экспериментов, многократно и досконально проверить расчетную, математическую составляющую игры. Ведь изменения ни в коей мере не затронут ни одну команду! Во вторник был выполнен откат до состояния, с которого начали тестировать новый «движок». Наконец, тестовый период дал возможность проверить технику, узнать, как оборудование выносит нагрузки, особенно в пиковые моменты по вечерам. Ну а для нас с

Вами участие в тестировании это не только реальная помощь разработчикам, это еще и возможность освоиться, привыкнуть к новой системе навигации и научиться «премудростям» нового сайта. Трудно переоценить важность тестового периода: на сегодняшний момент исправлено большинство серьезных ошибок. Однако от появления новых, трудновоспроизводимых неприятностей никто не застрахован, ведь часть «багов» трудно предусмотреть! Поэтому разработчики предупреждают, что вполне возможен повторный откат, однако этого не стоит пугаться. Во-первых, его вероятность очень мала, а во-вторых, если это произойдет, то в ближайшее время.

Не будем сильно глубоко уходить в подробности всего того, что у нас заготовлено на сегодня. Желаем Вам приятного времяпрепровождения за чтением журнала «Бомбардир»!

**Редакционный коллектив  
Журнала «Бомбардир»**



## Сборочный цех

### Секреты тонкой настройки



Партия... ну в смысле, редакция поручила нам чрезвычайной важности дело - разобрать устройство новой Бутсы до косточек и внедриться в стан разработчиков с целью исследовать все о намозолившем язык, глаза и уши «движке». Не медля ни минуты, собираемся в служебную командировку.

В сборочном цехе кипит работа. В одном пролете движок собирают, в другом тестируют, ну а в третьем вообще сидят «мудрые парни» и занимаются разработкой новшеств. По первой и не сообразишь, куда же двинуться! Может сразу в пекло к тестерам? А может, понаблюдать да расспросить, какие на очереди разработки? Серьезный процесс - не подступиться. Все деловитые и беспрерывно заняты. Однако, как выясняется, это нам на руку - есть возможность самим покопаться-побродить...

\*\*\*

### Объясните, наконец, по-русски!

Движок да движок... Нужели нельзя толком объяснить, что это такое? Нужели нельзя рассказать простым менеджерам, в чем смысл этого движка и зачем нас всех промурыжили (уж простите за такое словцо), зачем мы в ожиданиях трепали себе нервы? Ради чего? Как ОНО работает?

Вот такие мысли проскачивали у нас *Montgomery* и *Kalibus'a* достаточно часто. И, следует полагать, не только у нас. Учитывая, что мы плотно общаемся по игре, и учитывая, что мы все-таки в «сборочном цехе», решили разобраться в этом вопросе, коль и шанс подвернулся. И, конечно, поведать вам, уважаемые

менеджеры, результаты наших «исследований», поскольку далеко не все занимаются веб-мастерингом и далеко не все вообще разбираются в веб-технологиях.

Движок это уже поистине знаковое слово для всех нас. Что же оно означает? Попробуем копнуть сначала вглубь. Мы все видим Бутсу как Интернет-сайт, то есть как набор страничек с информацией, связанных между собой. Переход от одной страницы к другой мы выполняем с помощью ссылок. Как устроена каждая такая страница? Вот здесь и лежит суть.



Браузер воспринимает страницу, которую мы принимаем с веб-сервера, только если она представляет собой определенного вида код, который называется **HTML-кодом**. Этот код

преобразуется в понятные нам буквы, рисунки, которые расположены так, как задумал автор страницы. Иначе говоря, HTML-код представляет собой инструкции типа «расположи рисунок-1 по центру вверху, под ним напиши текст «Добро пожаловать», который выдели жирным красным цветом». Давайте теперь представим себе, что на каждой такой странице мы помещаем определенного рода рисунок, а страницу нас порядка 200-300. И вдруг требуется заменить этот рисунок другим рисунком (например, страницу загрузил другой менеджер). Что же делать? Редактировать каждую страницу, меняя ее HTML-код? Так и всю жизнь можно провести за созданием и обслуживанием сайта!

В описанном случае мы имеем дело с так называемой **статической страницей**. Она неповоротлива, ее трудно модифицировать. Гораздо интереснее сделать так: задать в странице инструкцию, откуда и в каком случае брать рисунок (например, для каждой команды свой логотип), а веб-сервер, передавая нам страницу, сам сформирует ее HTML-код. Вот тут уже мы подходим к понятию **динамической страницы**, которая очень гибка. Вообще говоря, динамической страницы как таковой не существует. Она каждый раз, когда ее запрашивает удаленный пользователь, формируется заново с учетом условий, заданный при формировании. Сама инструкция, как сформировать страницу, называется **скриптом** и представляет собой программу последовательность действий. Например, «*во-первых, проверь, какая у пользователя команда; во-вторых, посмотри, есть ли в базе данных логотип для этой команды; если логотип есть вставь его справа; если логотипа нет вставь справа текст о том, что логотип не найден*». Для написания скриптов чаще всего используют язык PHP.

Теперь копнем вширь. Откуда скрипт берет требуемые ему данные? Ответ до банальности прост из **базы данных**. А что такое база данных? Вот тут уже все куда интереснее. Всю, практически всю информацию, которой пользуются скрипты и которую можно посмотреть на сайте, можно представить в табличном виде. А потом эти таблички связать между собой, и получится самая настоящая база данных, которую в области информатики называют **реляционной** от лат. корня «реляция» отношение, связь. Все таблички и связи между ними хранятся в общепринятоом формате, который могут воспринять любые программы, работающие с базами данных. Естественно, чтобы «вынуть» из базы данных требуемую информацию, нужно грамотно построить запрос. Тут на помощь приходит **язык запросов SQL**. Таким образом, скрипт формирует запрос в базу данных и, если запрос прошел удачно и получены данные, вставляет их в нужные места странички.



Все! Вот вам в общем виде работа такой сложной машины, как Золотая Бутса! Что? Мы до сих пор не сказали вам, что такое этот пресловутый движок? Ну что ж исправляемся. **Движок это и есть набор скриптов, которые обслуживают работу сайта частично или полностью.**

Вообще говоря, движок - это жаргонное название. На самом деле его правильное название - программный комплекс управления сайтом. Чтобы посмотреть информацию из базы данных, занести ее туда или модифицировать, используются модули этой системы скрипты.

Если разложить сайт по полочкам, получим следующую его структуру:

- дизайновая составляющая графическое оформление информации;
- база данных хранилище всей необходимой информации;
- программная составляющая, или движок - механизм формирования Интернет-страницы, который «вплетает» полученную из базы данных информацию в дизайн.



Полностью автоматическая работа сайта, не требующая серьезного вмешательства человека вот истинная мечта веб-мастера, создающего движок! Однако, не стоит забывать, что в случае идеального результата мастер останется без работы!

\*\*\*

Нехилая порция информации для усваивания застает нас у кабинета разработчиков. Стучимся, но в ответ тишина. Еще раз настойчиво стучим в дверь, уже даже заглядываем... Навстречу бросается многоуважаемый Пресс-атташе Александр Зырянов (Аляска): «Сейчас мы чрезвычайно заняты». На просьбы об интервью он уклончиво и не сразу, но соглашается, заявив, что сам магистр-разработчик не имеет возможности нам помочь.

**Montgomery:** Добрый вечер!  
Редакция журнала "Бомбардир" рада приветствовать Вас! Расскажите, пожалуйста, когда вообще появилась эта идея полностью реконструировать работу сайта? И когда начали ее воплощать в жизнь?

**Аляска:** Лично мне идея о создании НД стала известной примерно в начале последнего сезона, то есть примерно год назад. Я помню, что все мы тогда были просто задавлены обилием различных багов, необходимостью постоянной корректировки и исправления ошибок. Причем знал я, со слов Дмитрия Терехина, что старый движок был плохо приспособлен для такой оперативной работы, а любые задержки с реакцией на справедливые претензии со стороны участников очень плохоказывались на игровом климате. Вот почему я был рад тому, что Дмитрий нашел силы на создание НД и решился на эту очень трудоемкую работу.

Когда в команде разработчиков заговорили о первых результатах? Иначе говоря, сколько времени понадобилось на то, чтобы понять, что проект не безнадежен?

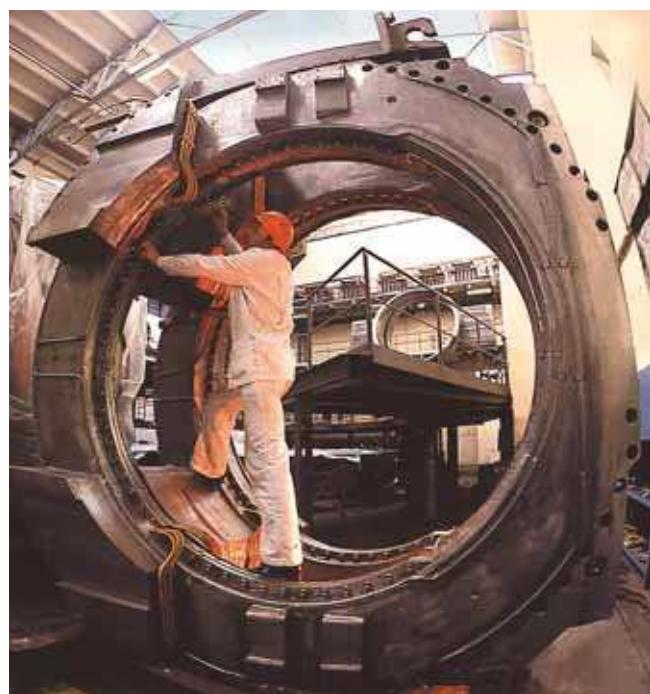
**Аляска:** За два года знакомства с Д.Терехиным имел возможность убедиться в том, что парень не только работоспособный, но и со знанием дела решает встающие перед ним проблемы. Я не постесняюсь даже применить по отношению к нему слова талантливый человек. Поэтому у меня не было и нет сомнений в надежности проекта. Я понимал и понимаю, что новый движок будет сделан, если за его реализацию взялись. Он уже есть. Причем основа у него очень приличная. Хотя и доработки еще предстоят тоже значительные.



Насколько успешно происходил набор кадров в команду? Насколько команда "укомплектована" сейчас по сравнению, скажем, с моментом окончания четвертого сезона?

**Аляска:** Желающих оказать искреннюю помощь много. Другое дело, что испытывается острый дефицит в квалифицированных специалистах, о которых Дима неоднократно сообщал в новостях. Могу сказать, по крайней мере, мне так кажется, что успехи "команды" на 60-70% зависят от усилий самого Терехина. Около года назад значительную помощь стал оказывать **Володя Романенко (Стивен13)**, правда, изменения в его

личной жизни (повод еще раз поздравить его с созданием своей семьи) не позволили ему в полной мере реализовать свой потенциал в последние 2-3 месяца. Тем не менее, мы продолжаем рассчитывать на его дальнейший вклад. Знаю, что сейчас в окружении Терехина есть еще 2-3 толковых парня, но говорить об их вкладе в работу ему было бы уместнее... Я же хочу выделить еще команду тестеров, которых возглавляет **Олег Семко (zhl manager)**.



Какие проблемы возникают по ходу работы чаще всего?

**Аляска:** Возможно, Дима видит проблемы по-другому. Мне же кажется основной проблемой отсутствие четкой игровой концепции и необходимость практически все делать по ходу... Так во время ВОВ порой танки, разгружаясь с эшелона, сразу вступали в бой... У нас практически нет времени для серьезного обдумывания некоторых вопросов. Отсюда очень напряженный характер работы, отсюда частая смена кадров не все ребята в состоянии постоянно выдерживать нагрузки. Так мы "потеряли" **Химика**, потом **Сумрака** (отличные творческие парни, которые сейчас удовлетворяются

ролью рядовых пользователей). Нет и не может быть никаких претензий к людям, у всех ведь есть кроме игры своя личная жизнь, работа...

Хочу подчеркнуть, чтобы быть правильно понятым. У нас не отсутствует концепция. У нас испытывается порой недостаток ее четкости и ясности в решении некоторых вопросов. Очень тяжело на всех нас сказался затянувшийся период межсезонья. Он сбивает с "прицела" некоторые расчеты. Очень плохо влияет на работу часто негативная, даже порой враждебная реакция на любые шаги разработчиков и администрации со стороны некоторых участников. Вот почему мы очень дорожим той признательностью и доверием, в которых нас пытаются убедить другие участники. К счастью, их больше...



**Насколько успешно продвигается расчетная часть Бутсы (мат. аппарат)? Кто ею занимается? Когда приблизительно мы сможем говорить о ее полной готовности?**

**Аляска:** Опять же придется

упомянуть ДТ. Потом львиную часть этой работы взял на себя Стивен13. Он любит цифры, он их хорошо понимает. К сожалению, я уже говорил об этом, в последние пару месяцев он не мог уделять работе должного внимания. Я по мере возможного старался помогать ему, но не в состоянии взять эту часть работы полностью на себя... Дело не в том, что я цифры не люблю. Просто они меня не очень любят, особенно разные формулы. Потому опять увеличивается нагрузка на ДТ. В последнее время ему помогают **Alexander Davidoff (Davidoff)**, **Георгий Бурьян (Gobur)**. Я тоже с ними с удовольствием сотрудничаю.

О сроках полной готовности мне говорить трудно. Наверное, лучше говорить о сроках эксплуатационной готовности. То есть когда мы сможем запустить работоспособный сайт на НД и начать новый сезон. Думаю, что от заявленных планов мы не очень отстаем... и в апреле уж точно будем участвовать в чемпионатских баталиях, даже если какие-то фрагменты игры будут еще нуждаться в доработке.

*(Заслушав наш разговор, Дмитрий выглядывает из кабинета)*

**Дмитрий Терехин:** Расчетная часть продвигается, Azure и Аляска работают сейчас над номиналами, зарплатами игроков и спонсорскими.

**Дальше пара технических вопросов. Каковы принципиальные отличия старого движка от нового с технической точки зрения? Какие в корне новые технические решения использованы в НД?**

**Аляска:** Хорошая структурированность сайта, его рабочей части, легкий доступ к разного рода функциям, к базе данных, отсюда возможность быстрого реагирования на всякие претензии и неизбежные мелкие

ошибки, возможность наращивать игру новыми возможностями.

**Дмитрий Терехин:** Старого движка как такового не было, был набор разрозненных скриптов, написанных достаточно давно. Это не позволяло что-то централизованно менять, создавать новые разделы. Ошибки лезли практически лавинообразно. В новом движке основа программной части вынесена в один файл, а страницы собираются на основе файлов XML с описанием структуры и функциональности. Помимо общей структуры, движок позволил сделать локализацию сайта на другие языки, подсказки, сообщения об ошибках или успехе различных действий, унифицированный дизайн всех элементов, сортировку всех таблиц по всем столбцам, формы поиска, удобную административную панель, легкую загрузку изображений, многоуровневое меню, дерево сайта (панель управления), и многое другое.

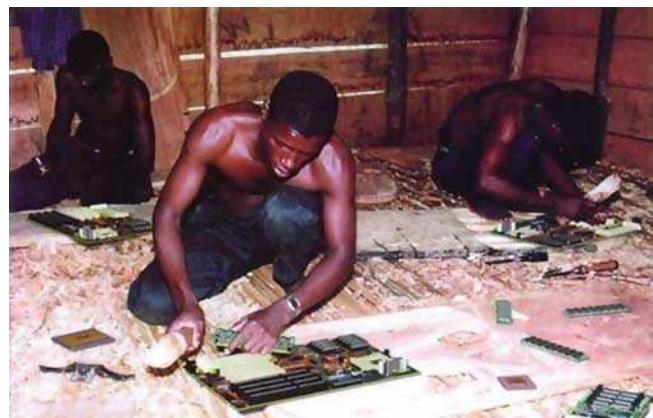


*Время старого движка прошло...  
Новый движок - это новая эра в  
развитии проекта "Золотая Бутса"!  
Нет смысла оглядываться назад,  
нужно идти вперед.*

**Хорошо. Новый движок начали писать с нуля или за основу были взяты какие-то наработки?**

**Дмитрий Терехин:** Благодарю за идею менеджера "Нистру", Евгения Танасова, в движке использовались его идеи и класс XML. В остальном, движок

писался с нуля. Технические решения использование XML для хранения структуры и функциональности, описание почти всей функциональности на SQL, использование БД для хранения файлов.



**Как мы могли заметить, дизайн сайта представлен в трех вариантах языка - русском, английском и немецком. Для чего? Предполагается ли, что проект будет раскручиваться за границей?**

**Аляска:** Да, мне известны такие намерения... Но точнее сказать о конкретной реализации этих планов я не могу. Одно скажу - мне кажется, что взыскательность и требовательность европейских любителей поможет и нам иметь классный сайт, классный проект... если он будет пользоваться и в Европе успехом.

**Дмитрий Терехин:** Возможен выпуск игры в других странах, для этого требуются иностранные издатели. Были предварительные договоренности с немецкой компанией, но, к сожалению, они затягивают подписание договора.

**Ну и последний вопрос. Случались ли казусы, смешные моменты?**

**Аляска:** Наверное... Но признаюсь напряжение работы столь велико, что на них просто не акцентируешь внимания. Посмеялся и забыл. И пошел дальше.

**Благодарим за выделенное время!  
Удачи вам в ваших начинаниях!**

\*\*\*

Ну вот, окунулись мы в технические дебри и поняли, новый движок - это совершенно новый концептуальный подход к Золотой Бутсе, такой, которого она требовала в последний сезон. Он настолько совершенен и практичен, что даже иностранцы интересуются игрой. Это говорит и о классе разработчиков! Однако, остро стоит кадровая проблема. В реальности же «достать» Дмитрия практически невозможно на нем висит практически все программирование.

Но оставим этот тон, потому как медленно приближаемся к не менее важной части цеха - отделению тестирования. Здесь ребята посговорчивее, и с нами охотно соглашается побеседовать главный тестер Олег Семко (zhl-Manager).

**Олег Семко  
(Zhl-Manager)**

Менеджер клуба  
«Желенец»  
(Словакия-1)

Главный тестер ЗБ.  
Родился 29 июня  
1974 года в г. Киеве,  
где и живет.

Закончил Киевский  
Государственный  
Университет по

специальности прикладная математика, работает программистом. В Бутсе с середини 2004 года. Вышел со своим клубом из второго дивизиона в первый, где занял по итогам прошлого сезона 5-ое место. Руководил сборными Словакии и Зимбабве.

**kalibus:** Приветствую Олег! Вы являетесь главным тестером Золотой Бутсы. раскройте секрет почему именно Вы?

**zhl-Manager:** Вопрос скорее надо адресовать не мне. Возможно из-за того, что был опыт тестирования нового (на тот момент) выюера.

**В чем заключается работа тестовой группы?**

Тестовая группа проверяет правильность и устойчивость функционирования различных частей проекта, иногда вносит предложения об улучшении тех или иных разделов.

**На данный момент сколько человек являются тестерами? Как осуществляется координация работы тестовой группы внутри ее и с руководством?**

Сейчас тестированием занимается сейчас 9 человек, включая меня. Внутри группы главный тестер распределяет кто чем должен заниматься и раздает задания, которые руководство дает группе.

**С какого момента тестовая группа приняла участие в разработке нового движка Золотой Бутсы?**

С конца ноября начала декабря месяца 2005 года

**Расскажите об объеме работы проделанной тестерами с этого периода.**

Каждый день вносятся те или иные изменения в новый движок. Потому нужно проверять и перепроверять. Самые активные тестеры буквально "живут" в Бутсе, проводя за этим делом иногда время сопоставимое с основным рабочим. Были периоды затишья, но в основном тестер занят Бутсой как минимум полтора часа в день. Конечно, когда у него есть возможность и когда мне удается охватить всех, а удается это увы не всегда.

**С какими основными трудностями столкнулась тестовая группа в своей работе? Были ли моменты, когда долгое время не удавалось найти причину неполадок, и наоборот, то что было отлажено давало в результате сбой?**

Бывало и такое. Некоторые ошибки проявляются далеко не всегда и требуют

"специальных" условий. Случалось и такое, что исправленная и вычеркнутая ошибка, затем снова возвращалась в список ошибок, и проявлялась после новых изменений. Например: задержка финансового отчета, невозможность снять с трансфера, присутствие на трансфере давно проданых игроков и т.д., поведение билдера в разных браузера, там много всего было...

**Представив баг-лист в формате А4, сколько листов набрал сей документ "герой" благодаря тестерам?**

Он все время меняется, сейчас у меня в нем 30 пунктов на 5 страниц



**С переходом на новый движок все менеджеры столкнулись с большим количеством багов. Естественно, возникает вопрос: с чем это связано?**

Многие просто не успели устраниТЬ. Кое-что вылезло когда увеличилась нагрузка на сервер, кое что было замечено только сейчас и проявилось только у некоторых менеджеров (как, например, пропажа товара при закупке). Некоторые баги возникли из-за переезда и смены адреса.

**Основное направление работы тест-группы на данный момент? Что вызывает большие опасения?**

Основное направление - проверка работы сайта, проверка результатов исправления ошибок, контакт с пользователями пострадавшими от редких и трудновоспроизводимых ошибок.

**Многие менеджеры свои ошибки воспринимают однозначно как редкие и трудновоспроизводимые.... В случае таких ошибок ищите контакт с каждым пострадавшим, или же существует возможность исправить ошибку такого рода одновременно для всех?**

Иногда есть такая возможность. Нет, с каждым не ищем (если ошибка не уникальна), ищем с одним из. К сожалению, последствия некоторых ошибок можно будет исправить только после отката

**Кому как ни тест-группе судить о размерах проблем. Какова ситуация на данный момент, этот страшный ком багов уменьшается или наоборот?**

Серьезные и критичные баги постепенно исправляются. Ситуация улучшается и подтверждением могут служить вторничные товы, которые прошли несравнимо лучше чем воскресные (имеется в виду второй тур на новом движке Прим. ред.). Постепенно доводятся до ума недоделанные разделы. Хочется надеяться что в установленные сроки будут исправлены основные ошибки и сезон стартует.

**Большое спасибо Олег за ваш рассказ. До новых встреч!**

И вам спасибо. Всем хочу пожелать успехов!

\*\*\*

Как видим, прогресс не дремлет: умелый руководитель четко управляет процессом тестирования и правки ошибок. Времени уходит очень много. Не секрет, что ребята работают и по ночам, в ущерб собственному сну. И главное мы можем реально оценить результаты их труда. За почти две недели с момента перехода на новый движок исправлено уже очень много ошибок, с которыми игровой процесс просто невозможен. Разработчики стараются учитывать мнения и пожелания менеджеров. Работает линия поддержки, в которой каждый менеджер может оставить свой комментарий, обратиться за разъяснением ситуации и сообщить о багах.

Наше внимание привлек еще один молодой человек, который, по сравнению с остальными членами команды выглядит новичком, однако уже успел зарекомендовать себя как трудоспособный, энергичный и инициативный товарищ. И мы просто не могли обойти его стороной.



**Александр  
Давыдов  
(Davidoff)**  
Менеджер клуба  
“Эрн”  
(Норвегия ЗА)  
администратор  
сайта ФС Норвегии  
[www.norway.ipnov.ru](http://www.norway.ipnov.ru)  
Родился 20 августа  
1981 года.

Проживает в Нижнем Новгороде. В настоящее время студент-дипломник, работает специалистом службы технической поддержки. Интересуется футболом, компьютерами (железо), web-программированием, книгами (фантастика, фентези). Женат. Детей нет.

**kalibus:** Приветствуя Александр!  
Расскажите о своей роли в разработке нового движка Золотой Бутсы.

**Davidoff:** Добрый день, Сергей! По сути, я подключился к разработке движка уже в том моменте, когда он был почти готов. И моя роль изначально сводилась к исправлению ошибок и созданию того, что еще не было сделано. Сейчас работаю, опять же в основном над исправлением багов и доделываю то, чего не хватает. На сегодняшний момент в моей зоне ответственности, так или иначе, находятся тренировки, трансферы, финансы, рейтинги. Но однозначно все поделить на то, что это делаю я, а это кто-то другой нельзя, так как мы - разработчики нового движка общаемся друг с другом и стараемся помочь, подсказать друг другу если у кого-то, что-то не получается. Можно с уверенностью сказать, что над новым движком работает сплоченная команда.

**Многим менеджерам до сих пор не понятно, какие основные причины побудили разработчиков перевести проект Золотая Бутса на новый движок.**

Причин на самом деле очень много. Но основные, с моей точки зрения, это невозможность старого движка обслуживать большое число команд и желание привнести в игру что-то новое, усложнить сам процесс ведь чем сложнее добиваться поставленных целей, тем интереснее играть. Да и к тому же, на старом движке настал такой момент когда, он почти себя изжил. Это - и подскочившие трансферные цены, и клубы, состоящие сплошь из 9 талантов. Если бы все продолжалось так же, то через сезон-другой у нас была бы кучу практически одинаковых и сильных клубов. В итоге все свело бы к банальному рандому, как говорят программисты.

**Подключение к группе разработчиков явились личной инициативой?**

В принципе да, увидел объявление на форуме от Дмитрия Терехина, оставил свои контакты - меня нашли.

**Расскажите, в чем же принципиальные отличия НД от старого проекта?**

Если говорить проще, не вдаваясь в тонкости программирования, то новый движок будет более гибким и более быстрым с точки зрения проведения стандартных операций, таких как финансы, трансферы, тренировки и другие. Более того, появится ряд нововведений, которые не смогут не понравиться пользователям из-за новой структуры базы данных движка. К нему проще будет добавлять что-то новое, вносить изменения в уже существующие схемы. В частности, могу сказать, что уже достигнута договоренность с комитетом ФайлПлей о привязки трансферного статуса к менеджеру, а не клубу, чем намного облегчается жизнь менеджерам, любящим менять ФС.

**С переходом на НД менеджеры столкнулись с многочисленными багами, порой просто удивляющими. Для разработчиков наличие таковых проблем явилось новостью, или же процесс тестирования находится под контролем, и все проблемы были ожидаемы?**

На самом деле переход на новый движок для нас был необходимым риском. Мы осознавали, что движок абсолютно сырой и в нем многое не то что работает не правильно, а просто не сделано. Но у нас не было иного выхода. Необходимо было запускать массовое тестирование игры, так как то небольшое количество тестеров которое работало с нами не могло

отследить все. А другого выхода привлечь каждого менеджера для тестирования движка просто не существовало. Поэтому огромное количество багов нами было вполне ожидаемо, и мы пошли на ввод нового движка, только для того, чтобы все менеджеры смогли освоиться на новом движке и чтобы исключить баги при старте нового сезона.

**В прошлом сезоне менеджеры неоднократно узнавали шокирующие новости из комитета ФП о попытках взлома базы данных и изменения данных. Примем за факт, что все они были выявлены, однако, повысилась ли степень защиты нового движка от людей, не брезгующих погулять по лазию Уголовного Кодекса?**

Уверяю вас, что да, но разрешите не говорить, что конкретно было сделано, дабы не облегчать жизнь упомянутыми Вами людям.



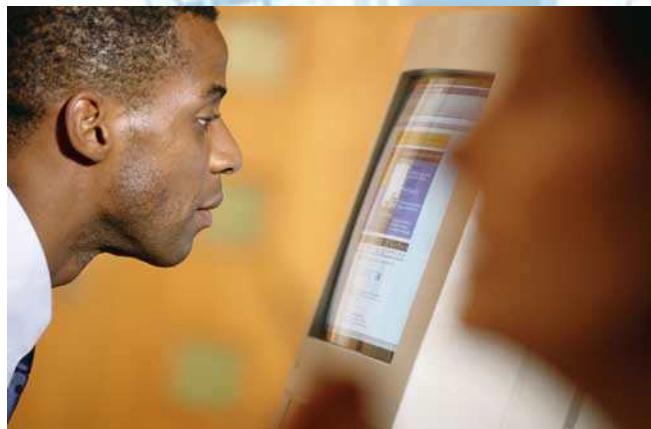
**Какие основные трудности подстерегали программистов на пути создания новой Бутсы?**

Главная трудность - это отсутствие Стивена и то, что не всегда удается вовремя связаться с необходимыми людьми, так мы живем в разных городах и даже разных странах. К тому же практически у каждого есть свои основные обязанности, на работе, в институте, в семье наконец. Кстати, пользуясь случаем, хотел бы еще раз

поздравить Стивена со свадьбой и пожелать ему простого семейного счастья!

**В какой мере программистам удалось реализовать новые идеи в игровом процессе. Например - введение новой системы посещаемости и т.п. Гибкость проекта способна ли в любой момент кардинально изменить системы тренировок, финансового и трансферного рынка?**

На самом деле о реализации новых идей говорить еще рано, так как многое еще не доделано, да и та же упомянутая Вами система посещаемости еще не разработана окончательно. Вернее сказать не до конца разработан зрительский рейтинг. Но окончательно говорить, что и как будет в финальной версии, можно будет только после завершения этапа тестирования. По поводу же гибкости проекта готов сказать, что да - на новом движке что либо изменить не составит больших проблем.



**Александр, а существуют в проекте какие-нибудь изюминки, которые без сомнения в будущем неоднократно порадуют менеджеров?**

Да какие то из них уже есть, какие то появятся позже. К сожалению я не полностью знаком со старым движком поэтому могу ошибаться было ли это там или появилось только на новом движке. Но тем не менее приведу пару примеров:

покупка ЛЮБОГО игрока внутри ФС и игрока своей страны из ЛЮБОГО другого ФС будет облагаться одинаковым налогом 25%. В личной переписке теперь отображается вся история, а не только последнее сообщение и вообще личная почта превратилась в неплохой органайзер.

Плюс появилась масса дополнительный возможностей у ВИП пользователей. А вообще, думаю, надо подождать и в скором времени вы все увидите сами.

**С какими группами багов работаете на данный момент. Чем они вызваны. Что требует серьезной корректировки?**

Как ранее говорил, я работал с трансферами и финансами, занимаюсь посещаемостью матчей. Например, до вчерашнего вечера новые клубы не могли покупать товар, деньги с них снимали, а товар на склад не поступал. Эта ошибка была связана с тем, что мы забыли завести им запись в таблице, отвечающую за наличие товара на складе. Т.е. получилось ситуация в которой у данных клубов как бы отсутствовал склад товаров. Из-за этого были проблемы с продажей товаров в клубах, у которых они были на складе. Надеюсь, со следующего ИД таких проблем больше не будет. Так же по моей инициативе всем клубам на время тестирования был выделен грант на развитие. Я также работаю над ежедневными финансами и посещаемостью. Серьезной корректировки требуют зарплаты игроков, но это будет сделано позже, пока же я отрабатываю сами операции. И меня интересует больше всего - прошли они или нет. А конкретные цифры появятся чуть позже.

**Если задуматься немного по глубже, возникают опасения, о своевременности**

старта нового сезона. В виду этого в голове рождаются два вопроса. Начало нового сезона возможно при стопроцентной налаженности новых механизмов и отсутствия непредвиденных ситуаций с багами? И второй - насколько способен затянуться тестовый режим, с учетом имеющейся скорости отладки движка?

При наличии критических ошибок движка новый сезон не начнется. Я надеюсь, что мы успеем вовремя. Мы же тоже обычные менеджеры в Бутсе и нам тоже хочется поскорее начать новый сезон.

**Многих менеджеров естественно интересуют некоторые "больные" финансовые вопросы. В частности - упомянутая выше зарплата игроков. Любой из нас уже сейчас стремиться определить состояние своей команды на фоне нового движка, а данная проблема существенно его искаляет. С чем связано отсутствие зарплаты в настоящий момент, и можете ли раскрыть тайны о ее величине и системе начисления на НД?**

В настоящий момент формула просто отсутствует, и та, которая используется, призвана просто проверить насколько работает сама система расчета зарплаты и стоимости игроков, а также проверить работоспособность автоматических финансовых операций по выплате зарплаты игрокам. Смысла говорить о том какая будет зарплата, до определения окончательной формулы нет. Поэтому еще раз прошу всех менеджеров успокоиться и просто подождать. Как только будет принято окончательное решение по зарплатам и ценам игроков, мы обязательно известим всех.

**Какие разделы на 17 марта можно считать практически готовыми, имеющими маленькую вероятностью возникновения трудно-воспроизводимых багов?**

Как бы грустно это не звучало, но таких разделов, наверное, нет. За исключением, пожалуй, чтоличной почты.

**Планируют ли разработчики какие-либо дополнительные изменения, нововведения, но уже по ходу сезона?**

Об этом говорить пока еще рано, но каких-то кардинальных изменений не планируется

**Благодарю Александр за Ваше внимание. Желаю Вам успешной работы в исправлении ошибок и надеюсь, с каждым днем ее объем будет значительно уменьшаться!**

Вам спасибо, за проявленный интерес, надеюсь, мое сегодняшнее интервью немного успокоит менеджеров.

\*\*\*

На этой без сомнения приятной ноте мы покинули сборочный цех Золотой Бутсы. Конечно, есть масса информации к размышлению. Теперь мы знаем, для чего же понадобился новый движок, кто и в какой мере принимает создание в его участии, на каких он основан технологиях и почему же процесс движется не настолько быстро, насколько хотелось бы большинству менеджеров. Тем не менее, дело действительно стОит этого нестерпимого ожидания! Давайте пожелаем разработчикам удачи и нескончаемого энтузиазма!

Мексиканский отдел Журнала Лиги

**Игорь Щепеткин (Montgomery)**  
«Тека-Наукаплан», Мексика  
Администратор сайта ФС Мексики

**Сергей Халтурин (kalibus)**  
«Атлантэ», Мексика  
Вице-президент ФС Мексики

**Стройплощадка****Что нам стоит дом построить?**

Если Вы менеджер одной из команд проекта и стараетесь достичь со своим клубом определённых высот, то наверняка задавались вопросом: каковы идеальные темпы строительства на Бутсе? Некоторые пытаются анализировать степень значимости тех или иных построек, в совокупности с нанятыми специалистами и, разумеется, приходят к определённым выводам. Но многие скажут "что нам стоит дом построить": возводим поочерёдно то, на что хватает, а остальное тоже как-нибудь со временем купится. А финансовым магнатам, казалось бы, и вовсе задумываться не о чём: загнал сотню экскаваторов на участок, настроил всё, что можно, и дело с концом, смотри в оба глаза и радуйся.

Но задачей любого предприятия, и футбольного клуба в частности, является извлечение МАКСИМАЛЬНОЙ выгоды из собственной деятельности. И речь здесь идёт не только о прямом денежном доходе: также немаловажно обеспечить своих футболистов надлежащими условиями для тренировок, реабилитации и, так сказать, проведения свободного времени во имя улучшения их мастерства, готовности и настроения. Сейчас мы просто и ненавязчиво попытаемся выяснить, для чего нужны все эти постройки и специалисты, расставим кое-какие приоритеты. Практически без конкретных цифр и сопоставлений... И... постараемся перемешать некоторые события Бутсы с реальными...

Ну, для начала, давайте представим себе "клуб-банкрот"... Немытые раздевалки, из мебели в которых только вешалки-гвоздики, штопанные-перештопанные гетры игроков, тренер, кричащий на тренировке: "Не лупи так по мячу, идиот! Он же у нас последний!" и так далее...



Может ли такая команда добиться высоких результатов? Однозначно нет, по крайней мере, в обозримом будущем. Придётся пользоваться кредитованием, продавать игроков (и не всегда самых плохих)... В общем, перспектива, как ни крути, безрадостная... Чтобы избежать подобного отчаянного положения, клубу нужно то, что бы приносило стабильный доход. Денег, собираемых на стадионах явно недостаточно. Выгонять игроков на рынок шмотками торговать - не солидно, машины мыть тоже много не заработаешь... Надо искать другой способ.

И вот здесь далеко ходить не надо: открываем собственный бизнес! А, как известно, главный источник дохода в Бутсе это **Магазин**. Магазины существуют трёх

уровней, но ваша цель во что бы то не стало построить магазин самого высокого, третьего уровня, который приносит максимальную прибыль.



В суммарном выражении это вам обойдётся в 10 500 000 гольденов, которые с лихвой окупятся уже в самое ближайшее время. Но если Магазин третьего уровня позволяет увеличивать до максимума объём продаж, то вот сбыть этот товар по максимальной цене вам поможет **Менеджер по продажам**, который согласится на вас работать за символические "подъёмные" всего 600 000, но вот зарплату этот финансовый воротила запросит аж целых 125 000 (к слову, столько же зарабатывают только массажист и тренер полевых игроков). Ещё хочу отметить, что нанять Менеджера по продажам третьего уровня вы сможете только после постройки Магазина-3: ну не захочет такой спец горбатится в пристадионной лавчонке, ему торговый центр подавай!



Итак, мы научились прилично зарабатывать. Ну, приоделись, машину-квартиру купили... Но дело-то надо развивать! Так вот, если мы желаем нашему клубу процветания и благоухания на долгие лета, то далее есть два пути: вкладывать деньги в развитие мастерства футболистов или же, направить их на то, что ещё более увеличит ваши доходы. Сопоставив затраты на гостиницу, автостоянку и расширение стадиона, которые могут принести вам определённый барыш, прихожу к выводу, что лучше всё-таки для начала порадовать своих парней и... Да нет... Каждому по девушки в номер это непедагогично... Лучше построить им хорошую **Базу клуба**, дабы дать им возможность оттачивать своё профессиональное мастерство.



К тому же общие расходы для строительства Базы третьего уровня составят всего лишь 2 800 000. Ну а чтобы не пускать процесс тренировок на самотёк вам придётся раскошелиться и на тренеров. **Тренер полевых игроков** и **Тренер вратарей** обойдутся вам в 600 000 каждый, но вот зарплату затребуют разную: 125 000 и 60 000 соответственно.

Если вдруг вы краем уха прослышали о том, что грядёт выпуск из **ДЮСШ**, то немедленно принимайтесь за строительство спортивной школы!

Воспитание собственных талантов обходится не в пример дешевле их покупки со стороны! Всего лишь 3 200 000 гольденов

на постройку лучшей школы и 600 000 для найма **Детского тренера**, и у вас отличная возможность получить талантливую молодёжь! Халява, сэр! Но есть и нюанс: из ДЮСШ вы в любом случае получаете два игрока, но у владельцев построек 2-го или 3-его уровня имеется преимущество - таковым предоставляют выбрать из 3-х или 4-х игроков в зависимости от уровня школы.



Далее можно уже подумать и о дополнительном доходе, и первое, что приходит на ум **Гостиница**. Сначала она будет ма-а-аленькая такая, уютная, дешёвааая-а; ну разве в наше время 2 миллиона - деньги?... Ну это так, для приезжих фанатов, которым совсем уж тяжело без подушки... Принесут, уложат, обогреют шик! Но, хочется-то большего! Надо и игру обмыть с братьями по фанатскому цеху и номера пошире и удобнее... Какие проблемы? за ваши деньги все удовольствия... Отваливаете ещё 5 миллионов и у вас крутая и уже почти престижная люксовая трёхзвездка! С душем, баром, мордобоями... Что? Надоели мордбои? Скажу вам по секрету, выход есть! Ещё 7 миллионов и расширяем площади, строим бассейны, растительность по периметру, нанимаем охрану, швейцара, сутен... бrrr... Запутался... В общем лепота!

Да к вам даже из соседних домов люди будут ходить ночевать, потому как красивше... И, главное, все эти финансовые вложения вы, без сомнения, вернёте и преумножите!



Да и к тому же ведь помимо непосредственной выручки, Гостиница-3 ещё и увеличит посещаемость вашего стадиона на 3%! Только не забудьте ещё охраняемую **Автостоянку** построить.



Хоть она и не приносит собственного дохода, но посещаемость на играх вашей команды вырастет ещё на 6%! Да и стоит всё это удовольствие относительно недорого 1 200 000 гольденов. А то фанат сейчас богатый пошёл, не дай боже, что с его джипом случится, он у вас и Жигуль, и хрущёвку и команду футбольную отберёт...

Продолжая тему о повышении посещаемости, конечно, нельзя не упомянуть об условиях на стадионе. Для начала вам нужно хотя бы дать зрителю в табло... То бишь купить это самое сверкающее чудо электротехнического прогресса для пущей важности процесса. Ну не дело это, когда счёт отображается на фанерных табличках. К тому же, отсутствие какого бы то ни было электронного щита снижает зрительский интерес на целых 10%. А если

раскошелитесь чуть больше, и приобретёте **Табло** от какой-нибудь суперфирмы, то зрителей даже прибавится.



Но природные катаклизмы могут сделать своё чёрное дело, если вы надлежащим образом не позаботитесь об этом заблаговременно. Конечно, громоотводы и бомбоубежища ни к чему, а вот Крыша (ну или хотя бы на первое время козырёк) совсем не помешает.



Поверьте, простому болельщику гораздо приятнее смотреть на мокрых футболистов, бегающим по лужам, нежели самому ютиться под зонтиком с мыслью "говорила же мне Зинка, сиди дома..." А вот особо почётных гостей нужно размещать отдельно... Для этого существуют **ВИП-трибуны**. Вот уж где действительно "что мне снег, что мне зной"... Мало того, что они расширяют вместимость стадиона, так

ещё и спонсор, который, само собой, будет приглашён именно в ВИП-ложу, несомненно раздobreет и добавит вам "на пряники" за предоставленную возможность максимально комфортного просмотра матча.



Если вы хотите, чтобы ваша репутация всегда была на высоком уровне, а также если у вас есть возможности и желание совершать сделки на трансфере, то вам просто необходим свой **Офис**!

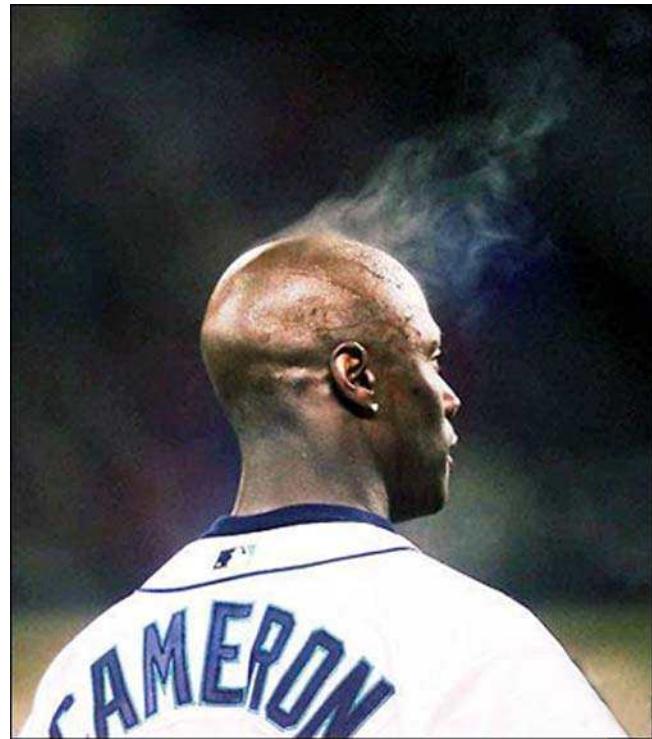


Постройка лучшего офисного здания обойдётся вам в 5 500 000 гольденов. После этого вы можете позволить себе нанять **Пресс-атташе** (можете назвать его Аляской, если хотите), который не даст



упасть вашему клубу в глазах болельщиков даже после неудач, и, что очень важно, для корифеев трансферного рынка, вы получите **Скаута**. Но как поётся в одной песне "Скауты бывают разные..." Как и большинство специалистов, скауты делятся на три класса. Если вы наймёте совсем молодого и не опытного работника первого уровня, то кроме как продать игроков вашего клуба, вы ничего не сможете... Второй же, более матёрый, может подыскать для вас звезду, но только в командах вашей страны или среди игроков вашей национальности... Невыездной он... А вот Скаут-3 самый прожженный и связи у него есть как в своей стране, так и по всему миру, поэтому при вашем желании и соотвествую щих финансовых возможностях, вы можете приобрести себе игрока из клуба любой точки планеты под названием Золотая Бутса без всяческих национальных предрассудков.

Вы замечаете, что в последнее время ваши игроки просто валятся с ног? Вы уже подумываете, а не использовать ли допинг?



Ни в коем случае! Всего-навсего вам нужен хороший **Массажист!** Это не люди... Не иначе, инопланетяне. Так руками работают, что ноги бегут без устали! Массажисты, кстати, тоже бывают разные, но я бы посоветовал вам прибегнуть к услугам тайской массажистки высшей категории! Это чудо генетики способно уменьшать усталость игроков во время игр на 3%! Но поскольку она из-за границы, то в хибарках и раздевалках массажировать отказывается принципиально, а чтобы построить понравившийся бы ей **Массажный кабинет**, придётся раскошелиться на 17 000 000 ваших кровных. Но, поверьте, девочка того стоит!



Разумеется, дорогие мои, команде необходимы медики... Эти эскулапы зачастую творят такие чудеса, что диву даёшься... Разве не видели по телевизору: выносят игрока на носилках с поля? Держится за все места какие может, а лицо представляет собой концентрированный сгусток боли... Но через минуту смотришь, снова как зайчик прыг-скок и лицо счастливое-счастливое! А спасибо кому? Нашим великим **Врачам!** Так вот не пренебрегайте их услугами, если не хотите, чтобы ваша команда выходила играть на костылях, а то и того хуже смотрела игру по телевизору... Но вернёмся к врачам. Само собой, им нужно место для работы...

Для начала постройте-ка Медицинский Центр-1, ну это что-то среднее между автомобильной аптечкой и комнатой для анализов. А что? Зато дёшево 1 миллион всего... К тому же тамошняя санитарочка способна сократить срок болезни футболиста на целых два дня! Но, уверен, со временем вам этого станет мало...

Тогда предлагаю построить фельдшерский пункт! Пусть и стоит 2 миллиона, но зато там может работать Хирург и, если у игрока сверхсерьёзная травма, то он его скальпелем чик и через неделю на ногах! А санитарочка под его началом будет работать ещё лучше (ещё бы такой мужчиинеа).

Ну а если вы решите построить целую больницу для своих игроков не теряйтесь! 5 миллионов и 11 койкомест ваши... Хирурги и медсёстры будут работать с неуёмной энергией аж круглосуточно! Но, представьте себе, и это не предел мечтаний!!! Есть ведь ещё настоящий Медицинский Центр за 20 миллионов гольденов!!!



Аппаратура там тока глянешь - сразу здоров, как гималайский медведь. Там гипнозом лечат... Подойдёт к тебе врач, цыкнет так: ГУЛЯ-А-А-А-Й! И чтоб через три дня на поле был! И ведь будут....

А ещё в командах, зачастую, есть игроки, которым разгрузка нужна... Ну не идти же к врачу за спиртом, в конце концов... Вот и ходят в Клубный Центр развлекаться. Вы только не подумайте никаких баров-ресторанов. Всё чинно-благородно: шахматы, билльярд, домино...



Обстановка благоухающая и располагающая к общению... А ещё там сидит мужик такой, Психолог называется... Это если кому совсем хреново, он с ними беседует, картинки разные показывает, из запоя выводит... Так вот после сеансов его игроки приходят в норму и снова становятся людьми.



Ну, это собственно всё обтекаемые водой рассуждения... Нижеследующие таблички, оформленные в виде сухих цифр и фраз, послужат вам незаменимым пособием в деле развития вашего футбольного клуба. И остаётся только пожелать вам удачи и терпения в этом непростом, но суперувлекательном занятии!

## ИНФРАСТРУКТУРА

Название	Уровень	Стоимость	Описание
Автостоянка	1	600 000	Добавляет 2% зрителей
	2	300 000	Добавляет 4% зрителей
	3	300 000	Добавляет 6% зрителей
База клуба	1	400 000	Позволяет нанять тренеров вратарей и полевых игроков 1 уровня
	2	800 000	Позволяет нанять тренеров вратарей и полевых игроков 2 уровня
	3	1 600 000	Позволяет нанять тренеров вратарей и полевых игроков 3 уровня
Гостиница	1	2 000 000	Способствует увеличению количества зрителей на 1% и получению дополнительного дохода.
	2	5 000 000	Способствует увеличению количества зрителей на 2% и получению дополнительного дохода.
	3	7 000 000	Способствует увеличению количества зрителей на 3% и получению дополнительного дохода.
ДЮСШ	1	400 000	Позволяет нанять детского тренера-1 и получить 2 игрока из 2 подготовленных
	2	800 000	Позволяет нанять детского тренера-2 и получить 2 игрока из 3 подготовленных
	3	2 000 000	Позволяет нанять детского тренера-3 и получить 2 игрока из 4 подготовленных
Клубный центр	1	5 000 000	Позволяет нанять психолога-1. Дает возможность организовать одну вечеринку за сезон, повышающую физическую готовность (+10%) и мораль (+2) игроков.
	2	10 000 000	Позволяет нанять психолога-2. Дает возможность организовать две вечеринки за сезон, повышающие физическую готовность (+10%) и мораль (+2) игроков.
	3	20 000 000	Позволяет нанять психолога-3. Дает возможность организовать три вечеринки за сезон, повышающие физическую готовность (+10%) и мораль (+2) игроков.
Магазин	1	500 000	Позволяет нанять менеджера по продажам-1
	2	3 500 000	Позволяет нанять менеджера по продажам-2
	3	6 500 000	Позволяет нанять менеджера по продажам-3
Массажный кабинет	1	2 000 000	Позволяет нанять массажиста-1
	2	5 000 000	Позволяет нанять массажиста-2
	3	10 000 000	Позволяет нанять массажиста-3
Медицинский центр	1	1 000 000	Позволяет нанять врача-1
	2	2 000 000	Позволяет нанять врача-2 и хирурга-1
	3	5 000 000	Позволяет нанять врача-3 и хирурга-2
	4	20 000 000	Позволяет нанять хирурга-3
Офис	1	500 000	Позволяет нанять скаута-1 и пресс-атташе-1
	2	1 000 000	Позволяет нанять скаута-2 и пресс-атташе-2
	3	4 000 000	Позволяет нанять скаута-3 и пресс-атташе-3

**Примечание:** Время жизни каждой постройки составляет примерно один календарный год. Если за это время не делался ремонт, постройка разрушается. Делать ремонт выгоднее раньше, так как со временем состояние построек ухудшается всё быстрее. Опция автоматического ремонта доступна VIP-участникам и позволяет автоматически ремонтировать постройки каждый игровой день.

## ПЕРСОНАЛ

Название	Уровень	Стоимость	Зарплата	Описание
Врач	3	600 000	60 000	Необходим Медицинский центр-3. Сокращает срок травмы на 6 календарных дней
Массажист	3	600 000	125 000	Необходим Массажный кабинет-3. Сокращает потерю физической готовности после матча на 3%
Менеджер по продажам	3	600 000	125 000	Необходим Магазин-3. За счет наибольшей цены товара максимально увеличивает доходность торговли атрибутикой
Пресс-атташе	3	600 000	60 000	Необходим Офис-3. Повышает зрительский рейтинг на 10 баллов.
Психолог	3	600 000	60 000	Необходим Клубный центр-3. Повышает мораль игрока (+6) в ущерб тренировке и отдыху
Скаут	3	600 000	60 000	Необходим Офис-3. Позволяет покупать любых игроков
Тренер вратарей	3	600 000	60 000	Необходима База клуба-3. Проводит наиболее эффективные тренировки вратарей
Тренер ДЮСШ	3	600 000	60 000	Необходима ДЮСШ-3. Отвечает за приход в команду молодых игроков из ДЮСШ с наилучшими характеристиками
Тренер полевых игроков	3	600 000	125 000	Необходима База клуба-3. Проводит наиболее эффективные тренировки полевых игроков
Хирург	3	4 000 000	40 000	Необходимо Медицинский центр-4. Возможность оперировать травмированных игроков. После операции остается 3 календарных дня травмы. Стоимость операции -100.000 за каждый день

## ПОСТРОЙКИ СТАДИОНА

Название	Уровень	Стоимость	Описание
Крыша	1	500 000	Козырёк - повышает посещаемость на 2%. При дожде посещаемость не падает
	2	2 500 000	Раздвижная крыша - повышает посещаемость на 4%. При дожде посещаемость не падает. Дождь не влияет на состояние поля и качество игры
Пресс-центр	1	400 000	Позволяет писать отчеты о матчах, которые повышают зрительский рейтинг команды
Табло	1	200 000	Отсутствие табло понижает процент посещаемости на 10%. При наличии "Электролюкс" процент Посещаемости не изменяется
	2	900 000	"Виктори" - повышает посещаемость на 1%
	3	1 300 000	"Хидео" повышает посещаемость на 3%.
Трибуна ВИП	1	3 600 000	Повышает вместимость стадиона на 1000 мест. На 10% больше спонсорских выплат
	2	5 500 000	Повышает вместимость стадиона на 2000 мест. На 20% больше спонсорских выплат
	3	9 300 000	Повышает вместимость стадиона на 4000 мест. На 40% больше спонсорских выплат

**Примечание:** Время жизни каждой постройки составляет примерно один календарный год. Если за это время не делался ремонт, постройка разрушается. Делать ремонт выгоднее раньше, так как со временем состояние построек ухудшается всё быстрее. Опция автоматического ремонта доступна VIP-участникам и позволяет автоматически ремонтировать постройки каждый игровой день.

**Дмитрий Дмитриев**  
**“Спартак” Тамбов, Россия**  
**Президент ФС России**

**Календарь сезона****Что день грядущий нам готовит?**

Так я добросовестно перебрал все буквы алфавита, и единственная болезнь, которой я у себя не обнаружил, была родильная горячка.

Джером К. Джером.  
«Троє в одній лодці, не считая собаки»

Составлением расписания на 4 сезон руководством было доверено заниматься мне, т.к. в конце прошлого сезона я уже имел опыт редакции календаря и мог учесть ошибки прошедшего года. Однако, что легко на словах, то зачастую крайне трудно на деле, поэтому в течение целой недели я бился над составлением адекватного и сбалансированного календаря и дался он мне совсем не просто. В этом плане я переплюнул даже известных героев Джерома Джерома, т.к. рождался он со всеми атрибутами настоящих родов вплоть до упомянутой в эпиграфе родильной горячки . «Ребёночек» получился, считаю, славным и вполне жизнеспособным . Итак, поговорим о нём подробнее.

Первое, с чего я начал, это определился с перечнём турниров, которые будут проходить в рамках 4 сезона. Это собственно чемпионат страны, кубок страны, еврокубки (да не обидятся на такое название участники турниров Америки и Конфедерации просто так проще), в том числе и Кубок Восьми, а также отборочная и финальная части Чемпионата Мира.

Далее было необходимо определиться с количеством ИД,

приходящихся на каждый из турниров. С чемпионатами и кубками стран всё достаточно просто. Под матчи чемпионата задействовано 30 ИД сезона + 2 ИД на стыковые матчи (первый также можно задействовать под Золотой Матч), а также 6 туров переходного турнира, схема которого опробована в прошлом сезоне (эти матчи будут проходить параллельно финальной части Чемпионата Мира, т.к. очевидно, что игроки, играющие в стыковых играх за право играть во второй дивизионе, не будут представлять на ЧМ 32 сильнейшие сборные).



Под кубок страны, первой стадией которого является 1/128, путём не сложных математических вычислений, было зарезервировано 8 ИД здесь совсем всё просто. Отмечу лишь, что ранние стадии кубка, в которых принимают участие

ИД	Чемпионат	Кубок Страны	Континентальные клубные турниры									Чемпионат Мира
			Европа			Конфедерация			Америка			
			ЛЧ	КЛ	К8	ЛЧ	КЛ	К8	ЛЧ	КЛ	К8	
1		1/128			т.1			т.1			т.1	
2	1 тур											
3					т.2			т.2			т.2	
4	2 тур											
5					т.3			т.3			т.3	
6	3 тур											
7		1/64			т.4			т.4			т.4	
8	4 тур											
9												отбор 1
10	5 тур											
11			Кв. 1		т.5	Кв. 1		т.5	Кв. 1	Кв. 1	т.5	
12	6 тур											
13			Кв. 1		т.6	Кв. 1		т.6	Кв. 1	Кв. 1	т.6	
14	7 тур											
15												отбор 2
16	8 тур											
17		1/32	Кв.2	Кв.	т.7	Кв.2	Кв.	т.7	Кв.2	Кв.	т.7	
18	9 тур											
19												отбор 3
20	10 тур											
21			Кв.2	Кв.	т.8	Кв.2	Кв.	т.8	Кв.2	Кв.	т.8	
22	11 тур											
23												отбор 4
24	12 тур											
25			Кв.3	Кр.		Кв.3	Кр.					
26	13 тур											
27			Кв.3	Кр		Кв.3	Кр.					
28	14 тур											
29												отбор 5
30	15 тур											
31			Гр.1			Гр.1			Гр.1			
32	16 тур											
33			Гр.2	Гр.1		Гр.2	Гр.1		Гр.2	Гр.1		
34	17 тур											
35												отбор 6
36	18 тур											
37			Гр.3	Гр.2		Гр.3	Гр.2		Гр.3	Гр.2		
38	19 тур											
39			Гр.4	Гр.3		Гр.4	Гр.3		Гр.4	Гр.3		
40	20 тур											
41			Гр.5	Гр.4		Гр.5	Гр.4		Гр.5	Гр.4		
42	21 тур											

ИД	Чемпионат	Кубок Страны	Континентальные клубные турниры									Чемпионат Мира
			Европа			Конфедерация			Америка			
			ЛЧ	КЛ	К8	ЛЧ	КЛ	К8	ЛЧ	КЛ	К8	
43			Гр.6	Гр.5		Гр.6	Гр.5		Гр.6	Гр.5		
44	22 тур											
45		1/16										
46				1/32			1/32			1/32		
47	23 тур											
48											отбор 7	
49				1/32			1/32			1/32		
50	24 тур											
51		1/8										
52			1/8	1/16		1/8	1/16		1/8	1/16		
53	25 тур											
54											отбор 8	
55			1/8	1/16		1/8	1/16		1/8	1/16		
56	26 тур											
57		1/4										
58				1/8			1/8			1/8		
59	27 тур											
60											отбор 9	
61				1/8			1/8			1/8		
62	28 тур											
63		1/2										
64			1/4	1/4		1/4	1/4		1/4	1/4		
65	29 тур											
66											отбор 10	
67			1/4	1/4		1/4	1/4		1/4	1/4		
68	30 тур											
69		Финал										
70			1/2	1/2		1/2	1/2		1/2	1/2		
71	стыковой 1											
72											стыковой 1	
73			1/2	1/2		1/2	1/2		1/2	1/2		
74	стыковой 2											
75											стыковой 2	
76			Ф	Ф		Ф	Ф		Ф	Ф		
77											Груп. 1	
78	перех.тур.1										Груп. 2	
79	перех.тур.2										Груп. 3	
80	перех.тур.3										1/8	
81	перех.тур.4										1/4	
82	перех.тур.5										½	
83	перех.тур.6										Финал	
84											Межконтинентальный кубок	

команды из 3 и 4 дивизионов, будут проходить параллельно с Кубком Восьми.

Под отборочные матчи Чемпионата Мира, исходя из опыта прошлых сезонов, было выделено 12 ИД: 10 на групповую стадию турнира и 2 на стыковые игры. Финальная стадия будет включать в себя 3 тура игр в группах и 4 тура плей-офф, который начинается со стадии 1/8 финала.

Однако самую большую трудность при расписании вызвали еврокубки. Всё дело в том, что два раза в течение турнира происходит выбывание клубов Лиги Чемпионов в Кубок Лиги: после третьего (или второго, если их всего 2) квалификационного раунда и после группового раунда. В связи с этим было необходимо расположить турниры таким образом относительно друг друга, чтобы стадии Кубка Лиги, на которых происходит пополнение командами из Лиги Чемпионов проходили после соответствующих раундов самой Лиги Чемпионов. В итоге получилось так, что, хотя Лига Чемпионов занимает 19 ИД, а Кубок Лиги 20 ИД, весь евросезон укладывается минимум в 23 ИД. На рисунке представлена графическая схема евросезона: в первом столбце условный ИД еврокубка, а в последующих стадия турнира и последовательный номер её тура.

Теперь обратим наши взоры на само расписание. До 22 тура чемпионата включительно матчи проводятся строго через ИД, начиная со второго. В идеале эти игры должны приходиться на среду и субботу, но из-за различных задержек даты могут сбиваться, однако мы будем стараться всячески придерживаться именно такого формата. Между матчами

чемпионата будут идти все остальные турниры, которые я постарался расположить максимально равномерно. Начиная с 23 тура, матчи чемпионата будут вестись уже через 2 ИД. Это необходимо для того, чтобы успеть провести финалы национальных кубков и еврокубков, а также отборочные Чемпионата Мира до начала его финальной части, которая начнётся вскоре после завершения национальных чемпионатов.



funpix.ru

Руководствуясь вот такими соображениями, я и составлял календарь на 4 сезон. Конечно, можно сказать, что нет предела совершенству, но, пожалуй, данное расписание игр является наиболее удобным и адекватным для всех турниров предстоящего сезона!

**Алексей Черкес (Uran)  
“Мускрон”, Бельгия**

**Президент Футсоюза Бельгии  
Председатель Комитета Fair Play**



## О чем поют финансы?



### Новая финансовая политика

Вопрос этот касается и интересует всех участников "Золотой Бутсы" без исключения. Естественно, оставить его без внимания мы не могли. Поэтому и был направлен "в разведку" журналист нашего журнала с "боевым" заданием узнать все, как говорится, из первых рук. Направился он прямиком к Пресс-атташе Лиги Аляске, который и принимал непосредственное участие в разработке новой финансовой системы.

**Картер:** В новом сезоне пересмотрена такая составляющая игры, как амортизация построек, в новом сезоне ее заменит "ремонт". Как будут проходить эти ремонтные работы (каждый день или каждый ИД придется ремонтировать постройки)? Амортизация в прошлом сезоне равнялась 1/3 от совокупной цены постройки за сезон, существует ли какая-нибудь расчетная формула для "ремонта"?

**Аляска:** Да, будет необходимость постоянно заниматься ремонтом всех построек, как и стадиона.

Напомню. Ранее у нас была амортизация, то есть бралась сумма износа

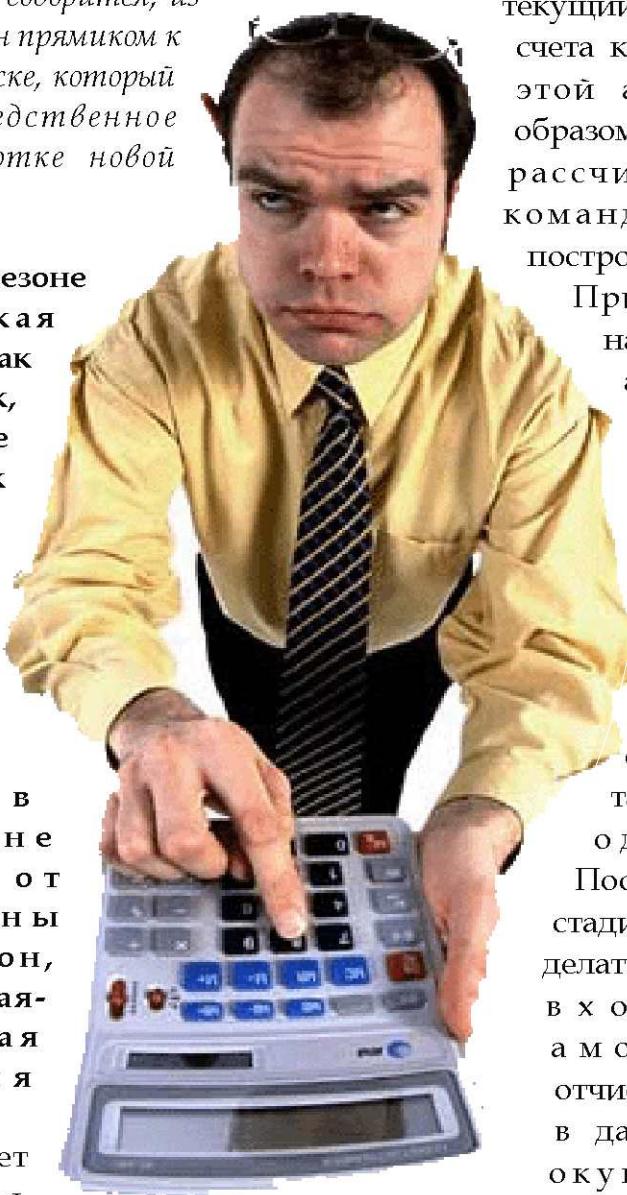
всех построек, а том числе и стадиона (она была принята как 1/3 от стоимости каждой постройки и произведенного расширения стадиона) за прошедший сезон и распределялась равномерно на весь текущий сезон: каждый ИД со счета команды снималась доля этой амортизации. Таким образом, в текущем сезоне мы рассчитывались за долги команды по содержанию построек за минувший сезон.

При этом одновременно нарастал долг команды по амортизации построек, который придется выплачивать в следующем сезоне.

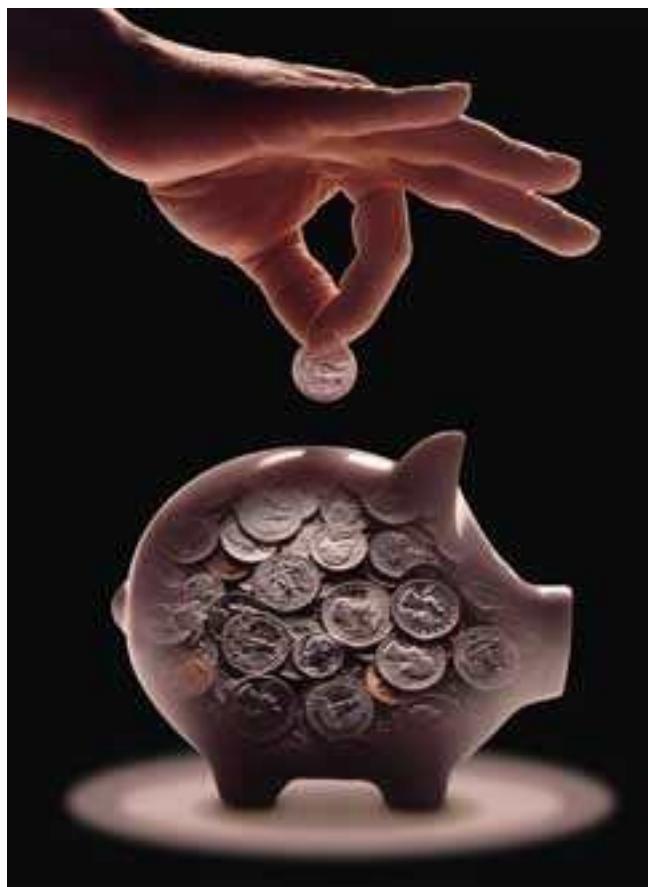
Помимо нарастающего долга по амортизации, который ложился тяжким бременем на следующий сезон, у такой системы был еще один недостаток.

Постройки и расширение стадиона было не выгодно делать в конце сезона, так как, входя в сумму амортизационных отчислений, они не успевали в данном текущем сезоне окупить хотя бы эту амортизацию. В результате в

очень невыгодном положении оказывались те менеджеры, которые получали свою команду во второй половине сезона, тем более, ближе к его



концу. Они хотели бы развивать инфраструктуру клуба, расширять стадион, но... их удерживали от таких шагов экономические соображения и рекомендации ветеранов игры.



Теперь вводится новый порядок: никакой амортизации и амортизационных долгов. Только начиная с момента появления в команде новой постройки, у менеджера появляется необходимость заботиться о ее состоянии, то есть ремонтировать ее, не допуская обветшания. Тут все просто: нет постройки нет и затрат на ее содержание, появилась менеджер начинает выделять средства на ее ремонт, и не имеет никакого значения, в начале сезона или в его конце сделаны эта постройка или расширение стадиона.

Замечу, что своевременный ремонт выгоднее по своим затратам. Если тянуть с ремонтом, то затраты на него будут постепенно нарастать. Если не делать ремонт вообще, то постройка просто «рухнет» по прошествии

гарантированного срока ее существования (календарный год примерно). Придется снова делать нужную постройку.

Вместе с тем, логично предположить возможную отсрочку ремонта. Иногда деньги нужны так срочно, что есть смысл потом потратить на ремонт больше, но... это будет потом.

Остается пока открытый вопрос о том, что будет происходить с постройкой, которая упорно не ремонтируется. Она может «рухнуть» сразу по прошествии гарантированного срока ее существования или другой вариант она будет постепенно терять свои функции: например, при достижении уровня обветшания, равного 50-60%, постройка 3 уровня превратится в постройку 2 уровня, а затем и в постройку 1 уровня. Наверное, это было бы логичнее, но дело в технической реализации такого варианта, который связан и с переквалификацией персонала (их уровни при этом тоже должны понижаться).

Говорить пока что-либо о формуле преждевременно. В момент подготовки этого материала она находится еще в стадии доработки.



Сейчас на новом тестируемом движке нет такой опции, как "ремонт стадиона". Будет ли все-таки введена эта функция? И чему будет предположительно равняться сумма ремонта стадиона в один ИД (по какой формуле рассчитываться)?

Да, ремонтом стадиона нужно будет

заниматься. Ответ на этот вопрос в значительной мере аналогичен ответу на первый вопрос. Стадион мы рассматриваем, как своеобразную постройку. Не подлежит ремонту только та его часть, которую менеджер получает вместе с командой, то есть 20.000. Это гарантирует ему наличие минимального стадиона даже в том случае, если он не будет ремонтировать ту часть стадиона, которую расширил самостоятельно, которая может в конечном итоге разрушиться.

Рассматривается и такой вариант постепенного разрушения стадиона, который не ремонтируется: при достижении, например, 75% обветшания трибун каждый из вместимость стадиона будет сокращаться на 10-50-100 мест.

**Также интересует такое нововведение как "Зрительский рейтинг". Как уже известно, он будет зависеть: от наличия в команде Пресс-атташе; от того, будет ли менеджер команды писать послематчевые отчеты, давать пресс-конференции по итогам игры. В связи с этим хочется спросить, где и как будут писаться эти послематчевые отчеты и будут ли они как-нибудь оцениваться (т.е. кто будет их читать и проверять, действительно ли, это отчет об игре, а не просто для проформы написанный текст)? И где можно будет посмотреть этот так называемый "Зрительский рейтинг" и вообще будет ли он выведен на всеобщее обозрение для всех менеджеров или эта информация будет доступна только администраторам?**

Разберемся сначала с понятиями. Одно из них «посещаемость» стадиона. Она будет теперь зависеть не от его размеров (что совершенно не логично и вело к появлению у нас стадионов - гигантов), а от целого ряда факторов: цены билетов, престижности того или иного

турнира, наличия соответствующих построек, увеличивающих посещаемость. Главным же фактором станет так называемый «зрительский рейтинг». Причем не только той команды, которая играет на своем стадионе, но и гостевой команды.



Факторы, которые будут влиять на зрительский рейтинг, частично перечислены в самом вопросе. Но добавлю те, которые не были названы, причем наиболее значимые: это место, которое команда занимает на данный момент в своем чемпионате и место команды в своем дивизионе по уровню мастерства 11 лучших. Возможно, что и для других официальных турниров тоже будет учитываться занимаемой командой в них место.

Итак, максимальное значение зрительского рейтинга - 100 баллов.

50% этой величины обеспечивают (могут обеспечить) место команды в таблице чемпионата на текущий момент и место команды в дивизионе по сумме мастерства 11 лучших игроков.

Еще 4, 7 или 10 баллов можно получить за счет найма пресс-атташе: в зависимости от его уровня.

25 баллов максимальная сумма, которую можно получить за написание послематчевых отчетов.

Осталось еще 15 баллов. Это

своеобразный подарок самим слабым командам дивизиона, который гарантирует им зрителей даже при полном отсутствии указанных ранее факторов, при последних местах в таблицах чемпионатов и в рейтингах команд по силе

Наверное, многих интересуют соответствующие формулы, а другие будут их требовать. Наверное, требовать не стоит. Есть некоторая интрига в том, чтобы опытным путем дойти до оптимальной цены билетов, до нужных размеров стадиона. Более того, нужно иметь в виду, что оптимальность цены билетов зависит от того, какие задачи ставит перед собой тренер.

Одно дело добиться максимального дохода от своего стадиона. Другое дело за счет некоторых финансовых потерь обеспечить полную наполняемость стадиона, которая за счет «бонуса посещаемости» может внести свой вклад в достижение победы. Следует также знать, что полный стадион не является гарантией максимального с него дохода. Доход может быть больше при неполном стадионе, но более дорогих билетах.

Далее... Повышение дохода со стадиона за счет уменьшения зрителей (при дорогих билетах) негативно скажется на доходах от гостиницы. Чем меньше зрителей на стадионе, тем меньше в ней клиентов. Наверное, нам придется помучиться, чтобы научиться получать максимальный суммарный доход от стадиона и гостиницы.

Мне кажется, что приведенные соображения показывают: давать формулы расчета ЗР и особенно посещаемости нет необходимости. Следует, тем не менее, хотя бы слегка сориентировать менеджеров в предельных размерах стадионов. Предполагается, что для самых сильных команд (внутри чемпионатов) размеры стадионов будут приближены к реальным... ну... 100 тысяч

+/- 10-20 тысяч. Точнее пока сказать трудно.

Зрительский рейтинг всех команд будет постоянно пересчитываться и показываться в соответствующих таблицах на сайте.



Несколько слов о самих отчетах. В своей совокупности они могут составить интересную историю команды, ее становления и развития, настроений менеджера и его планов. Давно уже многие участники просто мечтали о такой возможности.

Для написания послематчевых отчетов, которые могут иметь вид и послематчевых пресс-конференций, будет предусмотрено специальное место, нужно только дождаться его появления. Будут ли проверяться эти тексты? Конечно. Во-первых, они будут доступны всем участникам, среди которых обязательно найдутся бдительные контролеры. Во-вторых, не составляет труда организовать небольшую группу специальных проверяющих, к которым и будет стекаться вся необходимая информация. У них будет

право модерации отчетов и штрафования команд, менеджеры которых не смогут, не захотят добросовестно выполнять эту составную часть игры. Не соответствующие требованиям, некачественные, хулиганские отчеты будут удаляться, менеджеры - штрафоваться... Штрафы будут такими, чтобы менеджеру было легче вообще отказаться от использования этого фактора влияния на зрительский рейтинг (команда в принципе может прожить и без отчетов), чем гнать откровенную «халтуру». Кроме штрафов администрация оставит за собой право принудительного разрушения пресс-центра и увольнения пресс-атташе с блокировкой возможности их восстановления. Сам зрительский рейтинг станет совершенно открытой информацией, таблица с его показателями будет размещена в совокупности всех остальных рейтингов, предоставляемых участникам игры.

**Не могу не задать вопроса о гостинице. В прошлом сезоне доход от гостиницы рассчитывался по формуле: доход = Кол-во зрителей \* 0,1 \* Стоимость номера в гостинице. Будет ли изменена эта формула (если да, то можете ли написать эту новую формулу)?**

Я не знал старой формулы дохода от гостиницы, не знаю и новой. Но она не должна быть очень сложной. Это будет просто заданный процент от количества пришедших на стадион зрителей.

**И последний вопрос: не могли бы вы открыть занавес тайны на счет формулы, по которой рассчитывается номинальная стоимость игроков и их зарплата?**

Должен сказать, что плохую роль сыграло для нас затянувшееся межсезонье. Известно, что в процессе его продолжались тренировки игроков, которые по уровню своего мастерства достигли примерно того

состояния, к которому они должны были бы прийти лишь к концу нового сезона. В результате старая формула дает теперь естественный «сбой»: она показывает такие зарплаты, на уровень которых мы должны были выйти к следующему за новым сезоном. Понятно, что команды экономически не очень готовы к таким затратам. Да и психологически их трудно осознать. Далеко не все понимают, что показанные по старой формуле зарплаты являются фактически зарплатами не четвертого, а пятого сезона.

Такая ситуация заставляет разработчиков серьезно подумать над новой формулой, не смотря на то, что к старой не было серьезных претензий. Эта работа ведется.

Несколько слов о самих зарплатах игроков. Логично рассчитывать на то, что с ростом их мастерства мы должны были прийти рано или поздно к такому уровню зарплат, который стал бы непосильным для команд, даже наиболее финансово развитых. Это является естественным ограничителем безудержного «коллекционирования» некоторыми рьяными менеджерами талантливых игроков, с одной стороны, и непомерного роста клубных капиталов, с другой стороны. А то иногда возникают упреки, мол, денег некуда девать...

В завершение. Увы, многие виды работ делаются по ходу разработки алгоритмов и внедрения нужных формул в движок. Некоторая информация быстро стареет. То что есть сегодня, может иметь иной вид завтра. Поэтому прошу не судить строго за некоторые искажения, которых сейчас не вижу, а завтра они могут появиться...

То есть материалы этого интервью не являются окончательной информацией.

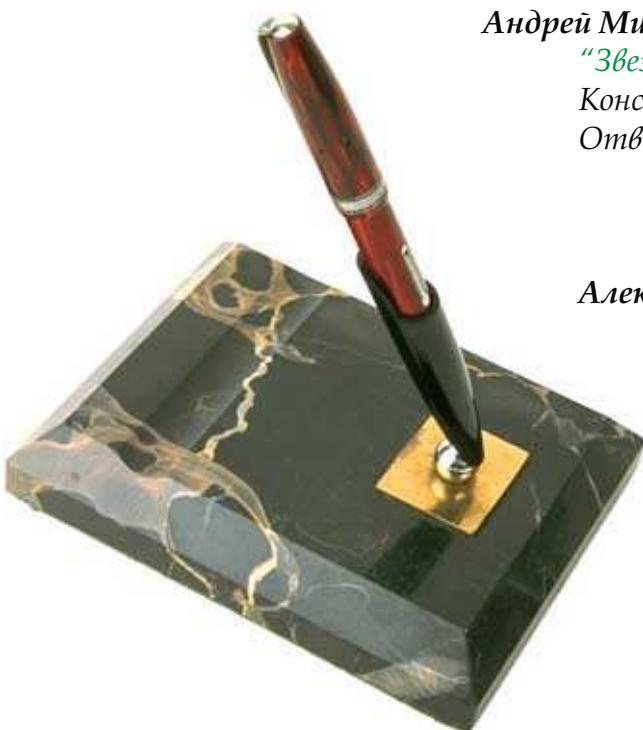
**Олег Макаров (Картер)  
"Айнтрахт Райн" Германия**

Для вас над номером трудились:

**Андрей Минайлов (solar)**

“Звезда” Украина

Консультант Комиссиата Коммерческих Турниров  
Ответственный за выпуск PDF-Журнала,  
дизайн, верстка



**Алексей Москалев (Lyonya)**

“Хвасон Юникорнс” Южная Корея  
Арт - директор Журнала

**Игорь Щепёткин (Montgomery)**

“Тека-Наукалан” Мексика  
Администратор сайта ФС Мексики

**Сергей Халтурин (kalibus)**

“Атлантэ” Мексика  
Вице-президент ФС Мексики

**Дмитрий Дмитриев**

“Спартак” (Тамбов) Россия  
Президент ФС России

**Алексей Черкес (Uran)**

“Мускрон”, Бельгия  
Президент Футбоюза Бельгии  
Председатель Комитета Fair Play

**Олег Макаров (Картер)**

“Айнтрахт Райн” Германия

**Александр Зырянов (Аляска)**

“Жиль-Висенте” Португалия  
Пресс-атташе Лиги

