

КРАТКОЕ СРАВНЕНИЕ ОТДЕЛЬНЫХ ЭЛЕМЕНТОВ МЕХАНИКИ
ИГРЫ «**КОНЕЧНЫЙ БЕНЕФИЦИАР 1.0**» И БЛИЖАЙШИХ АНАЛОГОВ

<p style="text-align: center;">«Финансовый год» (ФГ)</p>	<p>КБ 1.0: Разбивка бизнес-продвижения Игрока на логичные этапы – ФГ. Дает Игрокам возможность оценить прошлые действия и выработать новую тактику на следующий ФГ</p> <p>МОНОПОЛИЯ: такой игровой механики не содержит. Нет этапов завершения промежуточного игрового цикла. У Игроков нет возможности переосмыслить предыдущие действия и оценить причинно-следственную связь между их финансовыми достижениями и конкретными предпринятыми действиями.</p> <p>CASHFLOW: такой игровой механики не содержит. Нет этапов завершения промежуточного игрового цикла. У Игроков нет возможности переосмыслить предыдущие действия и оценить причинно-следственную связь между их финансовыми достижениями и конкретными предпринятыми действиями.</p>
<p style="text-align: center;">Финотчетность</p>	<p>КБ 1.0: Ведение в упрощенном виде отчетности по прибылям и убыткам с целью дальнейшего налогообложения</p> <p>МОНОПОЛИЯ: такого элемента не содержит.</p> <p>CASHFLOW: содержит бланк учета отдельных показателей личной бухгалтерии физического лица. Имеет по крайней мере два недостатка по сравнению с КБ 1.0:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) разработан в соответствии с реалиями денежных взаимоотношений в США, которые существенно отличаются от украинских; 2) абсолютно не коррелирует с установленным законодательством правилами финансового и бухгалтерского учета
<p style="text-align: center;">Инвестиции</p>	<p>КБ 1.0: Обучает двум видам инвестирования:</p> <ol style="list-style-type: none"> а) покупка с целью перепродажи – заработок на премии б) инвестиция в продуктивный («рабочий») актив – заработок от пассивного ежегодного дохода <p>МОНОПОЛИЯ: содержит исключительно спекулятивные элементы инвестирования – покупка с целью перепродажи. Не содержит более продвинутого механизма инвестирования для генерации пассивного денежного потока</p> <p>CASHFLOW: Содержит оба элемента</p>
<p style="text-align: center;">Управление финансами</p>	<p>КБ 1.0: Провоцирует соблюдать баланс в денежных ресурсах, в частности:</p> <ul style="list-style-type: none"> - объёмы инвестирования, - допустимый лимит кредитования, - оптимизация налогов и пр. <p>МОНОПОЛИЯ: не содержит продвинутых элементов кредитных взаимоотношений и элементов для формирования навыков легальной оптимизации налогообложения</p> <p>CASHFLOW: сравнительно мало уделено внимания элементам кредитных взаимоотношений и элементам для формирования навыков легальной оптимизации налогообложения. А также данные элементы смоделированы, исходя из денежных взаимоотношений в США, поэтому плохо применимы для практики в Украине.</p>
<p style="text-align: center;">Налогообложение</p>	<p>КБ 1.0: Игрок получает общее понимание о:</p> <ul style="list-style-type: none"> - принципах и ставках налога для разных форм бизнеса (ФЛП/ООО/АО), - учете и уплате налога (в конце ФГ), - «правильном» соотношении (подсчете) прибыли и убытков <p>МОНОПОЛИЯ: не содержит в принципе элементов для повышения знаний и навыков в сфере налогообложения.</p> <p>CASHFLOW: элементы механики игры по части налогообложения не значительны и не системны, а также сопряжены с особенностями денежных взаимоотношений в США</p>

<p>Регистрация и управление разными формами бизнеса</p>	<p>КБ 1.0: За Игру каждый Игрок выступает как Физлицо и ФЛП (малый бизнес), затем как собственник ООО (средний бизнес) и АО (корпорация), в общих чертах знакомясь с особенностями развития бизнеса через призму форм предпринимательства (корпоратизации) МОНОПОЛИЯ: такой игровой механики не содержит. CASHFLOW: такой игровой механики не содержит.</p>
<p>Построение Холдинга (бизнес-монополии)</p>	<p>КБ 1.0: Игрок должен создать Холдинг из 4 видов Активов: - Материальные Активы (недвижимость, земля и пр.) - Разрешительные документы (лицензии, разрешения и пр.) - Нематериальные Активы (патенты, базы данных, франшизы и пр.) - Ноу-Хау (инновационные разработки) <i>Это позволяет глобально посмотреть на структуру крупного бизнеса</i> МОНОПОЛИЯ: такой игровой механики не содержит. Категоризация активов по качеству и специфическим хозяйственным свойствам отсутствует. CASHFLOW: такой игровой механики не содержит. Категоризация активов по качеству и специфическим хозяйственным свойствам отсутствует.</p>
<p>Формирование пассивного денежного потока</p>	<p>КБ 1.0: Подводит к пониманию, что объём денег в конкретный момент на руках уступает рабочей схеме генерации постоянного денежного потока. МОНОПОЛИЯ: существенный приток денежных средств возможен исключительно путем изымания рентных платежей с других игроков с последующим их «обанкрочиванием» вследствие монополизации CASHFLOW: формирование пассивного дохода согласно механике игры носит более бытовой (на уровне физического лица) и несистемный характер</p>
<p>Кредитно-финансовые отношения</p>	<p>КБ 1.0: Есть возможность пользоваться заемными средствами со всеми вытекающими последствиями МОНОПОЛИЯ: не содержит продвинутых элементов кредитных взаимоотношений CASHFLOW: сравнительно мало уделено внимания элементам кредитных взаимоотношений</p>
<p>«Фишки»</p>	<p>КБ 1.0: 1. Антимонопольный комитет Знакомит Игроков с процессом борьбы с недобросовестной конкуренцией 2. OffShore Один из механизмов оптимизации налогообложения в рамках правового поля МОНОПОЛИЯ: такой игровой механики не содержит. CASHFLOW: такой игровой механики не содержит.</p>