

**КОРОТКЕ ПОРІВНЯННЯ ОКРЕМИХ ЕЛЕМЕНТІВ МЕХАНІКИ
ГРИ «КІНЦЕВИЙ БЕНЕФІЦІАР 1.0» І НАЙБЛИЖЧИХ АНАЛОГІВ
(МОНОПОЛІЯ та CASHFLOW)**

<p style="text-align: center;">«Фінансовий рік» (ФР)</p>	<p>КБ 1.0: Розбивка бізнес-просування Гравця на логічні етапи - ФР. Дає Гравцям можливість оцінити минулі дії та виробити нову тактику на наступний ФР</p> <p>МОНОПОЛІЯ: такої ігрової механіки не містить. Немає етапів завершення проміжного ігрового циклу. У Гравців немає можливості переосмислити попередні дії і оцінити причинно-наслідковий зв'язок між їхніми фінансовими здобутками і конкретними вжитими діями.</p> <p>CASHFLOW: такої ігрової механіки не містить. Немає етапів завершення проміжного ігрового циклу. У Гравців немає можливості переосмислити попередні дії і оцінити причинно-наслідковий зв'язок між їхніми фінансовими здобутками і конкретними вжитими діями.</p>
<p style="text-align: center;">Фінзвітність</p>	<p>КБ 1.0: Ведення в спрощеному вигляді звітності про прибутки та збитки з метою подальшого оподаткування.</p> <p>МОНОПОЛІЯ: такого елемента не містить.</p> <p>CASHFLOW: містить бланк обліку окремих показників особистої бухгалтерії фізичної особи. Має принаймні два недоліки в порівнянні з КБ 1.0:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) розроблений відповідно до реалій фінансових взаємовідносин в США, які істотно відрізняються від українських; 2) абсолютно не корелює з встановленими законодавством правилами фінансового та бухгалтерського обліку.
<p style="text-align: center;">Інвестиції</p>	<p>КБ 1.0: Навчає двом видам інвестування:</p> <ol style="list-style-type: none"> а) купівля з метою перепродажу - заробіток на премії б) інвестиція в продуктивний («робочий») актив - заробіток від пасивного щорічного доходу <p>МОНОПОЛІЯ: містить виключно спекулятивні елементи інвестування - купівля з метою перепродажу. Не містить більш просунутого механізму інвестування для генерації пасивного грошового потоку</p> <p>CASHFLOW: Містить обидва елементи.</p>
<p style="text-align: center;">Управління фінансами</p>	<p>КБ 1.0: Провокує дотримуватися балансу в грошових ресурсах, зокрема:</p> <ul style="list-style-type: none"> - обсяги інвестування, - допустимий ліміт кредитування, - оптимізація податків тощо. <p>МОНОПОЛІЯ: не містить просунутих елементів кредитних взаємин і елементів для формування навичок легальної оптимізації оподаткування</p> <p>CASHFLOW: порівняно мало приділено уваги елементам кредитних взаємин та елементів для формування навичок легальної оптимізації оподаткування. А також дані елементи змодельовані, виходячи з фінансових взаємовідносин в США, тому погано застосовні для практики в Україні.</p>
<p style="text-align: center;">Оподаткування</p>	<p>КБ 1.0: Гравець отримує загальне розуміння про:</p> <ul style="list-style-type: none"> - принципи і ставки податку для різних форм бізнесу (ФОП / ТОВ / АТ), - облік і сплату податку (в кінці ФР), - «правильне» співвідношення (підрахунок) прибутку і збитків <p>МОНОПОЛІЯ: не містить в принципі елементів для підвищення знань і навичок у сфері оподаткування.</p> <p>CASHFLOW: елементи механіки гри по частині оподаткування не значні і не системні, а також пов'язані з особливостями фіскальних взаємин у США.</p>

<p>Реєстрація та управління різними формами бізнесу</p>	<p>КБ 1.0: За Гру кожен Гравець виступає як Фізособа і ФОП (малий бізнес), потім як власник ТОВ (середній бізнес) і АТ (корпорація), в загальних рисах знайомлячись з особливостями розвитку бізнесу через призму форм підприємництва (корпоратизації)</p> <p>МОНОПОЛІЯ: такої ігрової механіки не містить.</p> <p>CASHFLOW: такої ігрової механіки не містить.</p>
<p>Побудова Холдингу (бізнес-монополії)</p>	<p>КБ 1.0: Гравець повинен створити Холдинг з 4 видів Активів: - Матеріальні Активи (нерухомість, земля та ін.) - Дозвільні документи (ліцензії, дозволи та ін.) - Нематеріальні Активи (патенти, бази даних, франшизи та ін.) - Ноу-Хау (інноваційні розробки)</p> <p>Це дозволяє глобально подивитися на структуру великого бізнесу</p> <p>МОНОПОЛІЯ: такої ігрової механіки не містить. Категоризація активів за якістю і специфічним господарським властивостям відсутня.</p> <p>CASHFLOW: такої ігрової механіки не містить. Категоризація активів за якістю і специфічним господарським властивостям відсутня.</p>
<p>Формування пасивного грошового потоку</p>	<p>КБ 1.0: Підводить до розуміння, що обсяг грошей в конкретний момент на руках поступається робочій схемі генерації постійного грошового потоку.</p> <p>МОНОПОЛІЯ: істотний приплив грошових коштів можливий виключно шляхом вилучення рентних платежів з інших гравців з подальшим їх «обанкрочуванням» внаслідок монополізації.</p> <p>CASHFLOW: формування пасивного доходу згідно механіки гри носить більш побутовий (на рівні фізичної особи) і несистемний характер.</p>
<p>Кредитно-фінансові відносини</p>	<p>КБ 1.0: Є можливість користуватися позиковими коштами з усіма наслідками, що випливають.</p> <p>МОНОПОЛІЯ: не містить просунутих елементів кредитних взаємин.</p> <p>CASHFLOW: порівняно мало приділено уваги елементам кредитних взаємин.</p>
<p>«Фішки»</p>	<p>КБ 1.0:</p> <p>1. Антимонопольний комітет Знайомить Гравців з процесом боротьби з недобросовісною конкуренцією.</p> <p>2. OffShore Один з механізмів оптимізації оподаткування в рамках правового поля.</p> <p>МОНОПОЛІЯ: такої ігрової механіки не містить.</p> <p>CASHFLOW: такої ігрової механіки не містить.</p>