

CashGenius

Правила гри

CashGenius — це гра - фінансовий тренажер, яка дозволить вам створити свою власну історію та оцінити свою власну якість життя. В цій грі ви є головним героєм, який може вибрати своє майбутнє та стати керівником свого життєвого шляху.

Ви починаєте гру, встановлюючи перед собою свої цілі та визначаючи свої життєві цінності. Ви отримуєте картки та обираєте з різних шляхів та дій, вказаних на картках, ті, які, на ваш розсуд, приведуть вас до досягнення ваших мрій. Кожен крок, який ви робите, впливає на якість вашого життя та формує вашу історію.

Ця гра - це можливість оцінити результат обраних дій, спостерігаючи за тим, які рішення ви приймаєте та як вони впливають на кінцевий результат. Вона дозволяє вам побачити, як ваші цілі та цінності відображаються у вашому житті та як вони впливають на ваші відносини з людьми навколо вас. Завдяки цій грі ви зможете розвинути свої навички прийняття рішень та зробити кращі вибори в своєму житті.

Ціль гри - створити індивідуальну стратегію гри та отримати найкращий фінансовий та життєвий результат в кінці гри, порівнюючи його зі своїми початковими цілями та цінностями.

Принцип гри: отримавши картку з випадковим завданням, пов'язаним з фінансовими витратами або з моральними ділемами, прийняти ті рішення, які відповідають вашим фінансовим та моральним можливостям.

Початок гри

Гравець створює нову гру та обирає персонажа відповідно до складності гри:

Адель - представник золотої молоді (легкий рівень);

Євген - звичайний хлопець (середній рівень);

Михайло - бідний хлопець з неповної сім'ї (складний рівень).

Персонаж	<i>Адель</i>	<i>Євген</i>	<i>Михайло</i>
Опис	золота молодь	звичайний хлопець	бідний хлопець
Сім'я	заможна сім'я	звичайна сім'я	неповна сім'я
Друзі	багато друзів	декілька друзів	один друг
Кишенькові гроші	5000 грн на місяць	1500 грн на місяць	400 грн на місяць
Майно	телефон, ноутбук	ноутбук	телефон
Сильна сторона:	підтримка сім'ї	здоров'я	мотивація

Гравець ставить перед собою цілі та визначає свої цінності при досягненні 60-ти років: вводить суму грошей на місяць, яку вважає достатньою пенсією для себе, та розставляє пріоритети - що він вважає оптимальним життєвим балансом для себе (наприклад, головне - багатство і кар'єра, або сім'я та друзі, або гроші та здоров'я).

Кожен гравець починає грати персонажем 14-ти років.

Система роздає початкові суми грошей в залежності від обраної складності гри.
См. строку “кишенькові гроші” в попередній таблиці.

Ігровий процес

Після вибору персонажу та перегляду початкового балансу починається відлік часу: помісячно від 14 до 60 років. В кінці кожного місяця нараховуються регулярні доходи (заробітна плата, доходи від бізнесу, проценти по депозитах, дивіденди) та видатки (погашення кредитів, видатки на бізнес, плата за освіту, видатки на життя). Регулярні доходи та видатки вказуються відповідними статтями в балансі.

Протягом ігрового місяця гравці отримують випадковим чином від 1 до 3 карток, тобто до 18 карток за рік. Картки діляться на три категорії: можливості, результати рішень, випадкові події. Картки можливостей - це пропозиції гравцю прийняти рішення в таких сферах, як робота, інвестиції, освіта, друзі, сім'я, здоров'я. Кожне рішення змінює 1-3 параметри з переліку час, гроші, стосунки з сім'єю, стосунки з друзями, здоров'я, мотивація, навички. Картка можливості не може бути останньою картою в році. Приклад картки можливості:

Вам запропонували роботу офіціанта			Друг попав в халепу, треба допомогти матеріально		
гроші: +100 грн на годину	час: -20 годин на тиждень	навик: комунікації	гроші: -1000 грн	стосунки з друзями: +10	

Якщо випадає картка можливості, яку гравець не може прийняти через брак якогось ресурсу чи через вік, чат-бот повідомляє про це.

Картки результатів рішень випадають після прийняття або відхилення пропозиції в межах того самого року. До кожної картки рішень може бути прив'язано до 6 карток результатів, з яких випадково вибирається одна. Приклад карток результату для одного рішення:

Ваша мати вважає, що ви недостатньо спілкуєтесь сім'єю, і пропонує проводити кожну суботу разом.					
час: -8 годин на тиждень					
Ви погоджуєтесь			Ви відмовилися		
Позитивний: завдяки сімейним уїкендам ви відчуваєте любов батьків	Нейтральний: ви проводите час з батьками як чемна дитина	Негативний: ідея з суботами була погана, ви тільки дратуєте один одного	Позитивний: батьки і самі зайняті в суботу, але відчувають себе винними і підвищили суму кишенькових	Нейтральний: батьки зрозуміли вашу відмову, ви й так завантажені	Негативний: батьки образилися і скорочують ваші кишенькові

мотив ація: +20	здоров'я: +20	стосунки з сім'єю: +10		стосунки з сім'єю: -10		гроші: +500 на місяць				гроші: -500 на місяць	стосунки з сім'єю: -20
-----------------	---------------	------------------------	--	------------------------	--	-----------------------	--	--	--	-----------------------	------------------------

Випадкові події випадають незалежно від рішень.

Приклад картки випадкової події:

В вас почався артроз коліна, ви не можете швидко рухатися і багато ходити		
час: -8 годин на тиждень до кінця життя	гроші: -1000 грн на ліки до кінця життя	здоров'я: -10

Картки результату та випадкові події просто змінюють значення відповідних параметрів, гравець не може відхилити їх.

Картки всіх типів набираються з наборів "Підліток" з 14 до 17 років персонажа включно і з наборів "Дорослий" після досягнення 18 років.

По досягненні певного віку можливості підлітка розширюються.

Коли персонажу 14 років, він може працювати не більше 4 годин на день, разом не більше 24 годин на тиждень і тільки за згодою батьків чи опікунів.

Коли персонажу виповнюється 15 років, він може піти вчитися чи на роботу. Якщо він обирає навчання - обмеження не більше 4 годин роботи, якщо обирає роботу - не більше 5 годин на день, загалом не більше 24 годин на тиждень.

Коли персонажу виповнюється 16 років, він може працювати не більше 36 годин на тиждень, дозвіл батьків не потрібен. Також він може відкрити свій бізнес

Коли персонажу виповнюється 18 років, він може працювати не більше 40 годин на тиждень на одному місці роботи. Також він може інвестувати на біржі і користуватися банківськими кредитами, якщо має достатній грошовий потік. Він може вступити в шлюб та народити дітей.

Гравець може будувати кар'єру, розвиваючи навички. Картки кар'єрних можливостей мають в параметрах навички, за відсутності яких гравець не може ними скористатися, в той самий час робочий досвід дає навички. Наприклад:

Молодший програміст Необхідні навички: технічні+2		
зп: 40000 на місяць	час: -40 годин на тиждень	навички: технічні +3 через рік

Програміст Необхідні навички: технічні+3		
зп: 50000 на місяць	час: -40 годин на тиждень	навички: технічні +4 через 2

		роки
--	--	------

Провідний програміст Необхідні навички: технічні+3		
зп: 80000 на місяць	час: -40 годин на тиждень	навички: технічні +4 через три роки

Інший спосіб отримати навички - освіта.

Вступити в технічний університет	
час: - 40 годин на тиждень протягом 5 років	навички: технічні+2 через 5 років

Пройти курси програмування		
час: - 20 годин протягом 10 місяців	гроші: -50000 грн	навички: технічні +2 через 10 місяців

Гравець може відкрити власний бізнес чи купити готовий бізнес, якщо йому випаде така можливість. Кожен бізнес потребує певних інвестицій на старті, пов'язаний з регулярними видатками грошей та часу. Час від часу потрібно буде приймати рішення з приводу бізнесу, які будуть мати випадкові наслідки. Деякі бізнеси потребують наявності певних навичок.

Відкрити бізнес з виготовлення прикрас			Купити готовий бізнес з виготовлення прикрас зі схемами виробів, профілями та теплими клієнтами		
придбання матеріалів та інструментів: -5000 грн	час: -20 годин на тиждень	прибуток: 3500 грн на місяць, почнеться через три місяці	ціна: 50000 грн	час: -15 годин на тиждень	прибуток: 4000 грн на місяць одразу

Стартова інвестиція вираховується з готівки, час - додаються регулярні витрати часу, прибуток додається до регулярних доходів з вказаного місяця, вартість бізнесу поступово зростає чи падає в залежності від випадкових подій та ваших рішень і вказується як актив.

Якщо не вистачає часу чи грошей, бізнес можна буде продати.

Гравець може придбати нерухомість.
Приклад:

Квартира в Києві		
ціна: 900000 грн	рента: 12000 грн	час: 2 години на тиждень

Стартова інвестиція вираховується з готівки, час - додаються регулярні витрати часу, прибуток додається до регулярних доходів з вказаного місяця, вартість поступово зростає чи падає в залежності від випадкових подій та ваших рішень і вказується як актив.

Банк та біржа

Гравцю завжди доступний банк (в тому числі при прийнятті можливості, якщо недостатньо ресурсів), а з 18 років і біржа.

Банк приймає депозити (до запитання під 6% річних, вільне поповнення та зняття, строковий - 9% річних - на 3 місяці без дострокового зняття), видає кредити з 18 років, якщо пасивний дохід більше щомісячної виплати по кредиту (кредит готівкою під 30% на рік видається 12 місяців з можливістю дострокової виплати, або іпотека - 7% річних на 20 років лише під нерухомість). Проценти додаються до регулярних доходів протягом дії депозиту і зараховуються в кінці місяця в готівку, основна сума списується з готівки на початку, повертається в готівку в кінці, відображається в балансі як актив. Тіло кредиту при видачі зараховується в готівку. Тіло кредиту повертається рівними частками в кінці відповідних місяців, проценти нараховуються на залишок заборгованості і стягуються теж в кінці місяця. Залишок зменшується при достроковому поверненні частини суми. Сума заборгованості відображається в балансі як пасив, проценти по ній як регулярні видатки.

На біржі гравець має можливість купити або продати акції 5 типів, поточна ринкова ціна яких буде рандомно зростати чи падати. Прибуток або втрати рахуються як різниця між ціною продажу та ціною купівлі. Поточна вартість акцій в портфелі рахується як поточна ціна*кількість і відображається в балансі як актив.

Кінець гри

Гра завершується, коли персонаж досягає 60 років або формує пасивний дохід в розмірі бажаної пенсії - в такому випадку рахується результат і перевіряється, чи досяг гравець бажаного життєвого балансу.

Коли персонаж повністю втрачає мотивацію - самогубство.

Коли видатки стають більше доходів і гравець не може переkritи різницю продажем майна або кредитами - банкрутство.

Коли персонаж повністю втрачає здоров'я - смерть.

Система управління грою

Система веде облік грошей, часу та інших активів, пасивів, доходів гравців.

Приклад балансу:

Готівка: 30000 грн.

Пасивний дохід: дорівнює "регулярні доходи" - "регулярні видатки"

Доходи: 31000 грн

Зп: 30000 грн на місяць

Проценти по депозитах: 1000 грн на місяць

Видатки:

Оренда квартири: 12000

Їжа: 4000
Побут: 5000
Спорт: 1200
Розваги: 4000

Активи:

Цінні папери 20000 грн
Вільний час: 10 годин на тиждень

Система автоматично нараховує податки та інші витрати гравцям, які здійснюють фінансові операції (з з/п, процентів з депозитів, з доходів від бізнесу, з дивідендів, з продажу цінних паперів).

Система веде облік ходів гравців та може відображати стан гри для всіх учасників.