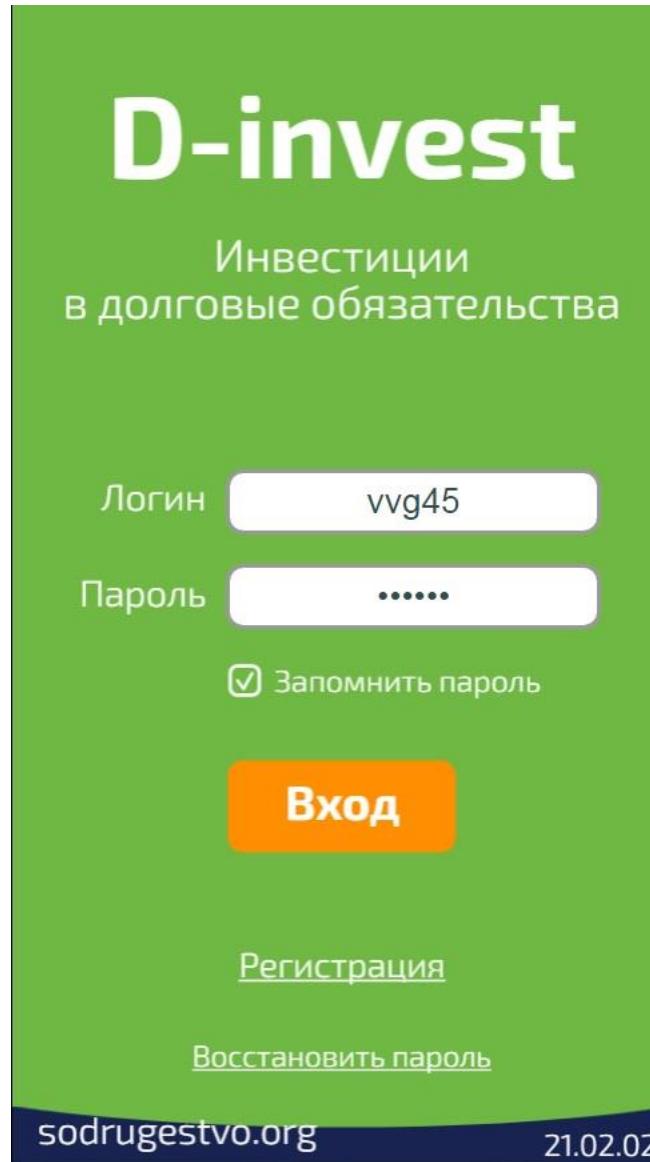
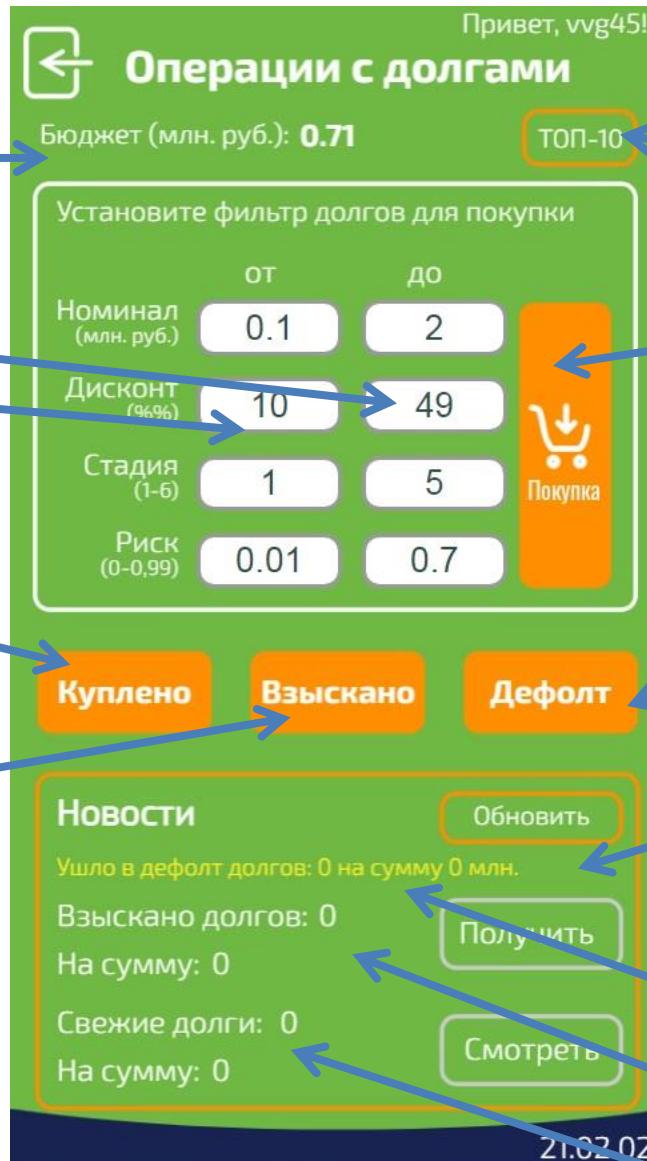


## Игра-тренажер для инвестора в долговые обязательства

**Стартовый экран игры**  
(если вы уже  
зарегистрировались)



## Главный экран игры



Остаток денег  
для покупки  
долгов

Границы диапазонов  
фильтра для выбора  
долгов из базы

Посмотреть уже  
купленные долги

Посмотреть  
взысканные долги

10 лучших  
Инвесторов  
по размеру капитала

Просмотр и покупка  
доступных долгов  
из базы  
(см следующий слайд)

Посмотреть долги,  
упавшие в дефолт

Новости с момента  
вашего предыдущего  
входа в игру

Свежие дефолтные,  
свежие взысканные,  
и выставленные  
для продажи долги

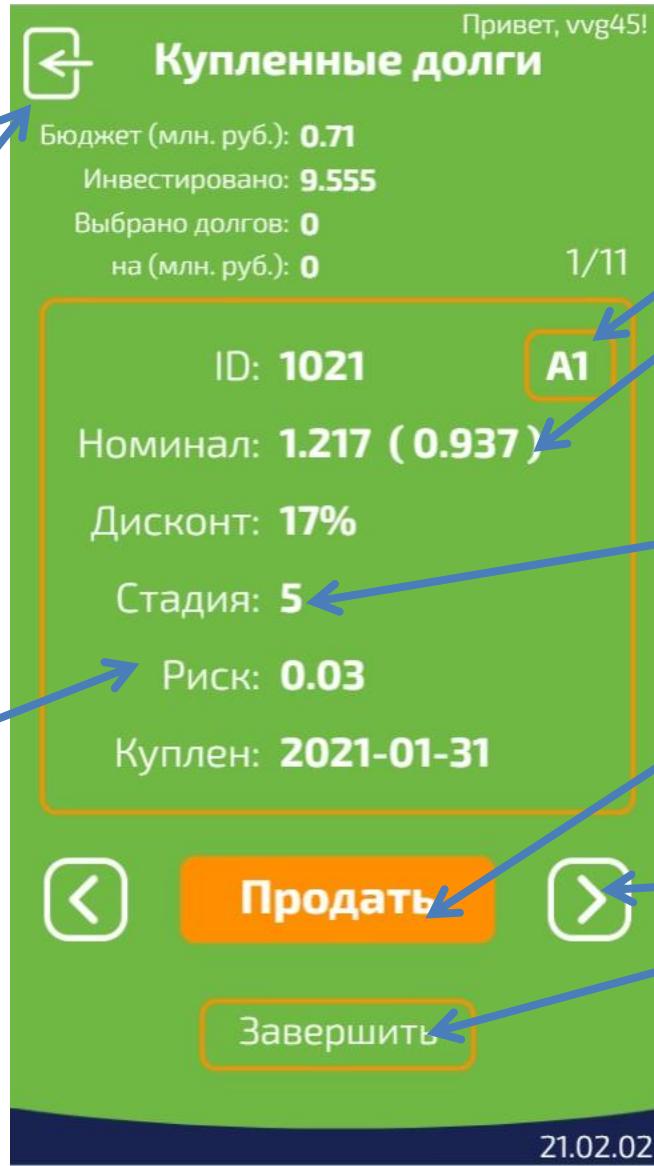
\*После просмотра новые долги исчезают из новостей,  
но их можно увидеть в базе и купить, настроив фильтр покупки

**Экран покупки долгов**  
(не забудьте настроить фильтр, иначе здесь может оказаться пусто, хотя в базе есть долги для покупки)



## Экран купленных долгов

(доступен с главного экрана  
по кнопке «Куплено»)



Возврат на главный  
экран без  
продажи долгов

Для долгов A1 риск минимален – только 3 из 100 таких долгов падают в дефолт. Но следует помнить, что неприятности случаются.

Класс долга:  
при нажатии на эту кнопку  
показывается  
справочная информация  
(см следующий слайд)

Номинал минус дисконт

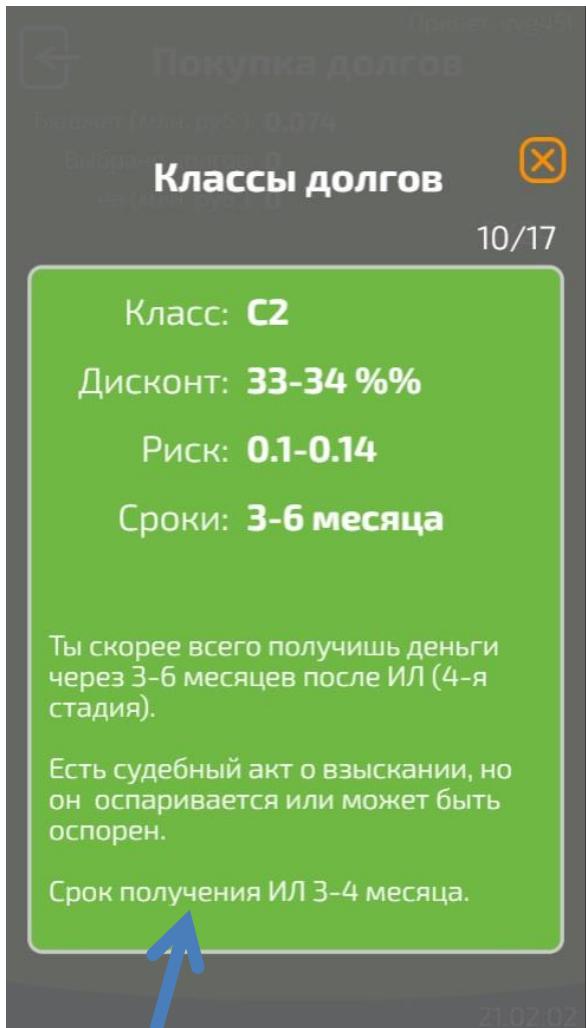
Стадии:  
1- досудебная,  
2- первая инстанция,  
3- вторая инстанция,  
4- исполнительный лист,  
5 – взыскание по ИЛ,  
6- банкротство.

Выбор долгов для продажи

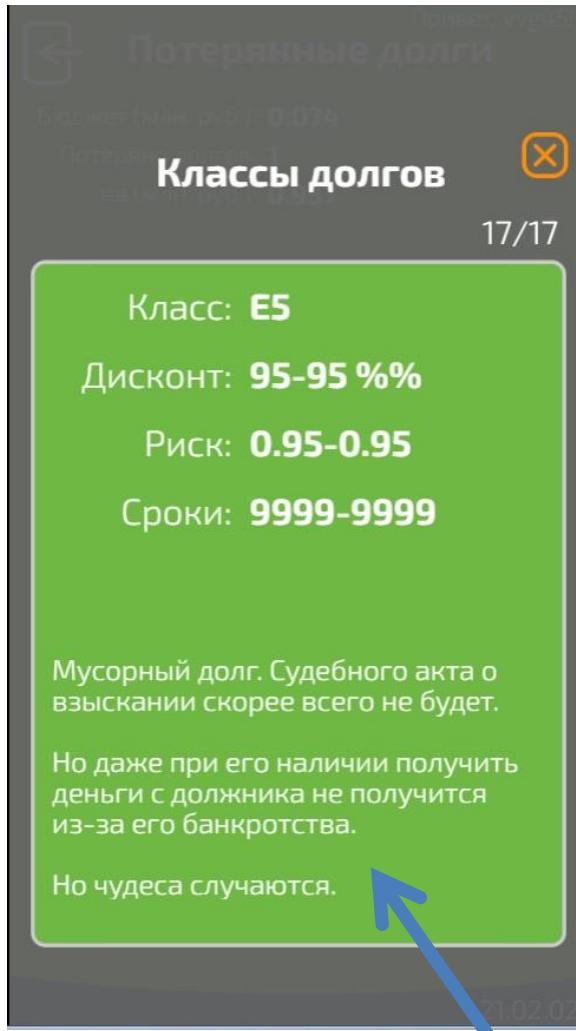
Листаем долги

Выбранные для продажи  
долги продаются.  
Деньги за них  
переводятся  
в бюджет игрока.

## Справочная информация, появляется при нажатии на класс долгов



C2 – неплохой долг, судя по его описанию.



E5 – «мусорный долг»

Долгу, упавшему в дефолт, автоматически присваивается «мусорный» класс E5 и дисконт 95%..

Но его все еще можно продать, получив 5% от номинала.  
Или дождаться чуда.  
Чудеса происходят раз в неделю и далеко не со всеми «мусорными» долгами.

Если вы не продали свой «мусорный долг», и с ним не случилось чуда, то он удаляется из базы примерно через 2 недели.

**Долги генерируются в соответствии  
с их реальным распределением в воронке компании «Содружество»**

**Примерное распределение  
создаваемых долгов по классам**

	1	2	3	4
A	1 1%	2 2%	4 4%	1 1%
B	12 12%	7 7%	15 15%	1 1%
C	11 11%	14 14%	19 19%	1 1%
D	4 4%	2 2%	5 5%	1 1%

На картинке показано  
распределение  
для партии  
в 100 долгов.

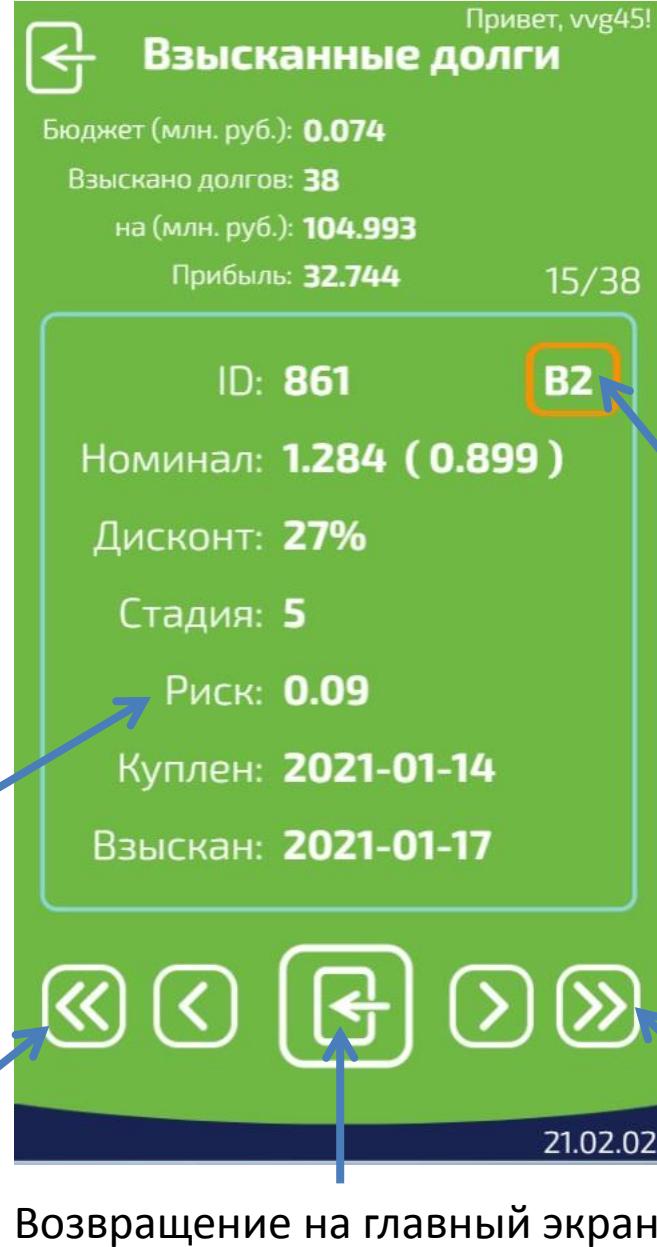
Долги генерируются в 7.00 и 19.00 по московскому времени заданными партиями.  
При условии, что в базе осталось долгов менее половины от размера партии.  
Если долгов больше (их не раскупили), то генерации не происходит.

## Взыскание происходит в соответствии с классом долга

Взыскание в игре моделирует процесс взыскания в реальном мире.

1 день в игре = 1 месяц в реальном мире

Сроки и вероятность взыскания долга основаны на генераторах случайных чисел и зависят параметра «Риск»



Каждый долг продвигается по стадиям (1-5) процесса взыскания со скоростью, примерно соответствующей классу долга.

Прогноз по взысканию долга можно узнать, нажав на кнопку класса долга

Но даже самый хороший долг иногда падает в дефолт, а самый «мусорный» вдруг приносит деньги.

В начало списка взысканных долгов

В конец списка взысканных долгов

Возвращение на главный экран