



W 视点—金融帝国实验室 (特别号)

■ 撰文时间: 2019.12.07

■ 原文作者: WJHJ

■ 原创文章编号: DS2019-003

笔者在很多年前, 就接触过『金融帝国 2』中文版, 在 2014 年夏天入手『金融帝国实验室』(Capitalism Lab) 本体, 直到这个冬天, 才将实验室“四子”逐一收入囊中(子公司 DLC、城市经济模拟 DLC、数字时代 DLC 以及最新的银行和金融 DLC), 后续官方还会加推其他 DLC, 笔者当然也会及时购入。笔者是专业财会人士, 对游戏的认知自然也是从财务人的视角切入: 一家公司从无到有, 从一沓钞票(资本金)起步, 逐渐幻化出绚丽多姿的总部大楼和种种商业奇迹, 这不得不说是资本的力量(The power of capital)在起着决定作用。

新古典企业理论认为, 企业产出是由四大生产要素共同作用: 资本、投入的劳动、土地、企业家才能, 其中资本又是当仁不让的首要要素。『金融帝国实验室(Capitalism Lab)』的前身——『金融帝国 2』的英文是“Capitalism 2”, 其实翻译成“资本主义 2”更为贴切。是资本在推动社会经济的进步与发展; 是资本在凝结起各种生产要素, 使之相互协调, 从而显著提升社会生产力。

让笔者不离不弃、始终钟情这个游戏的原因有两点: 第一, 是游戏本身, 不夸张地讲, 就笔者观察, 截止目前为止, 还没有哪个 pc game 能像 Lab (以下用 Lab 代称游戏) 一样, 将宏观经济、金融市场、公司运作等拟真到如此高度。游戏制作团队没有面面俱到, 而是突出重点, 把经济、金融中蕴含的一些基本原理(笔者称之为基本点)逐一带出, 将现实中复杂的经济业务(事项), 化繁为简, 通过条线按钮形式, 合理的排布到玩家面前, 使我们通过精悍的游戏(最新游戏英文安装包还不到 220MB), 来全方位领略经济、金融常识, 寓教于乐、却不失水准——这是笔者十分欣赏的。

第二, 是游戏制作团队的“工匠精神”, 官网论坛一直“笔耕不辍”——持续更新, 尤其管理员大卫(David)先生, 对玩家提出的各种意见和建议, 尽可能给予回复, 贴近玩家, 与玩家良性互动。更难能可贵的是, 一些玩家的优质建议(反馈), 制作团队会高度重视, 并及时在后续更新中, 给予体现(落到



实处), 这充分尊重了玩家的合理选择, 能做到以上所讲的这些, 已令笔者肃然起敬!

作为正版玩家的笔者此次回归 Lab, 是从重新审视游戏中母公司的两张基本财务报表——《资产负债表》和《利润表》(以下简称两张报表) 开始的, 笔者也将『金融帝国 2』官方中文版(2001) 翻出, 仔细品读了近二十年前这两张财报的中文用词, 并对当年报表项目的中文翻译给予尊重和肯定。同时随着 2012 年『金融帝国实验室』(Capitalism Lab) 的延续推出, 游戏总体框架虽未作大的调整, 但扩充内容的丰富程度空前, 在随后的这七年时间里, 官方又陆续推出了四个 DLC (前文有提及), 分别从**公司内部治理、外部经济建模构造、信息技术产业延伸、企业财务管理加强**等方面, 对游戏专业面进行了强有力的完善和补充, 同时也极大丰富了游戏性。

笔者经过细致统计, 本体+前 3 个 DLC, 两张报表合计的报表项目为 29 个, 而到了今年第四个 DLC 推出时, 又增加了 11 个, 使得两张报表的报表项目合计数达到了 40 个之多! 如果再不对这些报表项目进行一次必要梳理——**根据会计准则并结合游戏逻辑, 规范中文用词及给出必要释义**, 则后续将会给玩家造成许多困扰, 尤其是对那些深度玩家(又渴望获得更多财会知识)。故笔者就从报表入手, 前后花了近一个月时间, 用原创精神和财会人锲而不舍的品质, 数易其稿、字字推敲, 将这项在旁人看来难以完成的工作, 最终落实在了精心制作的表格中(详见附表 1-1), 奉献给热爱此游戏的玩家。希望大家从此也能对游戏中的公司财报有所了解——因为玩家就是从一家公司(一沓资本金)开始游戏的, 这家初始公司的财务状况和经营成果, 都是你需要用心关注的(好在这些信息都反映在两张财报中了)。

在制作《金融帝国实验室『财务报表项目』中文用词表(母公司适用)》的过程中, 得到了一些群成员的积极响应(如“鱼鱼鱼小红鱼”, 负责测试报表项目勾稽关系), 对大家的协助, 表示感谢!

最后引用百年同仁堂的两句古训来结束本文, 用以诠释笔者在对专业汉化 Lab 时的态度

——“炮制虽繁必不敢省人工, 品味虽贵必不敢减物力”。

(END)

附表 1-1: 《金融帝国实验室『财务报表项目』中文用词表(母公司适用)》(详见附件)