

# 深圳灣口岸年內地鐵直達 13號線啟空載試運行



▲列車在深圳市軌道交通13號線一期工程南段空載試運行。

【大公報訊】記者郭若溪深圳報導：8月20日，深圳市軌道交通13號線一期工程南段（深圳灣口岸站至高新站）已順利通過項目工程驗收，正式開啟不少於三個月的空載試運行。該線路是深圳中部地區南北向骨幹線，一期線路南起深圳灣口岸站，北至上屋站，線路全長22.441km。預計年內開通初期運營，屆時港人北上出行將更便捷，大家普遍期待盡早通車，可縮短通勤時間，旅遊觀光亦更便利。

13號線是全自動運行線路，列車採用GoA4級全自動無人駕駛列車運行控制系統，最高運行速度為100km/h。一期工程建設內容分為A、B兩部分。深圳市地鐵集團負責A部分，包括土木工程、裝飾工程、常規樓宇

設備等；港鐵中鐵電化公司負責B部分，包括車輛、軌道工程、機電設備及機電系統工程等，以及通車後線路的運營和維護。

## 地鐵無縫接駁 港人北上更方便

為盡快服務沿線市民出行，按計劃，13號線一期工程將先行開通南段，即深圳灣口岸站至高新站。據港鐵中鐵電化公司總經理孟榮輝介紹，試運行是地鐵正式開通運營前的重要環節，通過不載客列車運行模擬實際運行情況，對車輛、供電、信號、通信等設施設備系統進行全面的測試與檢驗，保證設備、系統、人員之間進行充分磨合。「空載試運行將全面檢驗13號線一期工程南段設施設備系統的各項功能和性能，確保其在開

通後能夠安全、穩定、高效地運行。」

13號線一期工程連接起深圳多個重要區域，線路建成通車後，可有效緩解中西部地區的交通壓力，優化城市交通結構，提升市民出行效率，對便捷深港交通，進一步深化深港兩地及大灣區互聯互通有着重要意義。

經常往返屯門與南山西麗的港人胡先生表示，尤為期待深圳灣口岸早日開通地鐵，將極大地提升港人從深圳灣口岸北上的便捷性。目前，從深圳灣口岸到深圳其他地方，港人往往需要選擇打車或乘坐其他交通工具。地鐵的開通將實現無縫接駁，減少中轉環節，節省出行時間。港人也可以乘坐地鐵，沿途打卡體驗不同的生活方式和文化氛圍。

## 內地遊戲企業放假暢玩 外國玩家惡補《西遊記》

# 國產3A遊戲首發「悟空」火爆全球



8月20日上午10時，首個國產3A遊戲《黑神話：悟空》上線。發售僅1小時即登頂Steam熱玩榜榜首。當天，Steam平台的在線玩家突破200萬，全平台銷售總量超過450萬份，總銷售額超15億元（人民幣，下同）。不少外國網友甚至開始惡補《西遊記》原著以求更好的遊戲體驗，而不少內地遊戲公司則是宣布要專門為員工放假一天，甚至為員工報銷買遊戲的費用。與該遊戲相關話題也迅速登頂內地社交媒體榜首，引發網友熱烈討論。

大公報記者 李薇深圳報導

記者了解到，之所以受到世界玩家關注，除了有《西遊記》的龐大世界觀背景和遊戲內容外，《黑神話：悟空》也是中國首個真正意義上的國產「3A大作」單機遊戲，即高成本、高體量、高質量。而據遊戲科學團隊創始人兼遊戲製作人馮驥透露，《黑神話：悟空》每小時遊戲開發成本超過2000萬元，團隊預估整體遊戲時長20個小時以上，開發成本至少需要3至4億元。

### 3A遊戲大作 盡顯中國元素

《黑神話：悟空》的出現，直接引爆了國內二次元圈和遊戲圈的用戶情緒共鳴。20日，在B站和抖音上出現了頗為壯觀的場面——幾乎所有的遊戲、二次元相關博主都在直播遊戲體驗，彈幕中也是一片熱鬧氛圍，網友多認為遊戲畫面精美。有玩家留言，第一次在「世界級」的3A遊戲大作中看到中國風格鮮明的建築、雕塑等內容，自豪之情油然而生。

此外，不少內地遊戲公司宣布給員工放假體驗遊戲。如四川木子楊科技有限公司，8月19日在公眾號上發布消息稱，為了讓員工感受國產3A大作的魅力，公司決定在8月20日放假一天。遊戲發行商Gamera Game也宣布8月20日放假，公司還表示，「為了避免各位同事因臨時暫停工作而感到不知所措，將送給每位同事一份《黑神話：悟空》數字豪華版」。還有行業媒體「遊戲茶館」公告，為讓員工們更好地體驗《黑神話：悟空》，

▶《黑神話：悟空》宣傳海報。

▼玩家選擇《黑神話：悟空》遊戲皮膚。



決定8月20日放假半天，同時為大家提供一份報銷該遊戲費用的機會。

### 創服務器下載帶寬峰值紀錄

而在國外，因為眾多玩家蜂擁而至，創下Steam服務器下載帶寬峰值紀錄，甚至一度直接崩潰！有不少外國網友盛讚遊戲畫面精美，中式深化栩栩如生，甚至開始惡補《西遊記》原著。部分海外遊戲社區也變身《西遊記》普及地，交流話題包括「女兒國」「葫蘆」「中國妖怪」等書中設定，還有人分享除了西遊記的文字概要和講解視頻，甚至經典動畫片《大鬧天宮》。

有玩家認為，《黑神話：悟空》的爆火證明，如果想要傳承和傳播中國傳統文化，需要將內容做到世界頂尖的水平，才能吸引其他沒有了解過這種文化的人來關注、學習。「這就是國產3A遊戲存在的意義。」

對外經濟貿易大學中國語言文學院講師韓瀟接受內地媒體訪問時表示，將中華優秀傳統文化與備受年輕人青睞的遊戲、動漫等形式相結合，能加深他們對中國文化的熱愛，「作為文化、教育領域工作者，我們也在研究如何通過新載體讓傳統瑰寶更好地與年輕人的興趣點結合」。



中國自主研發遊戲 海外市場實際銷售收入

## 「遊戲+古建築」中外玩家欣賞中華傳統文化

### 美輪美奐

為了能給大家更加逼真的視覺體驗，遊戲科學通過專人實地掃描，盡力在《黑神話：悟空》中還原大自然的山川地貌，重現了不少現實中存在的建築古蹟。從綠意盎然的黑風山，到荒涼殘敗的黃風嶺，《黑神話：悟空》打造出了一個豐富多變的秀美場景。據不完全統計，該遊戲畫面在國內有36個取景地，其中27個來自山西，包括有南禪寺、佛光寺東大殿等著名古建築。在線旅遊平台飛豬數據顯示，遊戲上線當天，山西

旅遊熱度環比上月翻倍，其中玉皇廟、崇福寺、小西天、鐵佛寺、雙林寺等遊戲取景地熱度更是紛紛飆升。四川美術學院副教授曾途分析，「遊戲+古建築」的結合方式

在世界上早有先例，該遊戲對大量中式古建築高度還原，也讓中外玩家有機會習得中國古建築知識。

與遊戲、A股一樣備受市場關注的還有瑞幸咖啡。8月19日，#瑞幸咖啡聯名黑神話悟空#的話題衝上熱搜，開售當天周邊報幾乎一上線就立刻售罄，甚至導致瑞幸系統出現短暫故障。8月19日下午，瑞幸咖啡發出公告，稱已經制定補貨計劃，但下一批貨需要15天製作時間。

大公報記者李薇  
市民在北京一家瑞幸咖啡店內購買《黑神話：悟空》聯名咖啡。 中新社



## 「神話」出圈助力文化「出海」

### 短評

同時在線玩家突破200萬，全平台銷售總額超過450萬，總銷售額超15億元……一系列數字表明，《黑神話：悟空》已成為一款現象級遊戲產品。它為何如此受矚目？筆者認為從以下三點可略窺一二。

首先，單機遊戲在中國市場已非常低迷，觀眾對3A製作的單機遊戲期待值極高。但因為製作成本高、製作周期長等原因，國內遊戲製作公司鮮少涉足其中，而更願意着力於更容易賺錢的手遊。在此根

源之下，國內玩家對國產3A遊戲有着深切的期待。

其次，該遊戲在文化傳承創新融合方面的表現十分突出。它的世界觀建立於中國四大名著之一的《西遊記》，遊戲參考了《西遊記》原著中孫悟空的原技能，滿足了玩家渴望在遊戲中體驗和表達本土文化或神話故事的願望。將真實歷史遺跡融入遊戲場景，讓玩家可以與齊天大聖的勇氣產生共鳴。最後是高水平的製作展現，無論是美術、場景，還是動作上的設計，無

不展現了國際級的遊戲製作水準。而從目前Steam上95%+的好評率，也能感受到國際玩家對遊戲的認可。

業內人士指出，這類遊戲不僅提供娛樂，更承載着深刻的藝術與社會內涵，能夠激發廣泛的討論，影響主流文化，甚至塑造一種新的文化潮流。玩法無界，文化有根。筆者相信，一款好玩的遊戲可以在各種文化中被接受的，與此同時，一些好的文化也能透過遊戲實現最大化的傳播。

大公報記者李薇

### 遊戲簡介

《黑神話：悟空》是一款以中國神話為背景的动作角色扮演遊戲，故事取材於中國古典小說「四大名著」之一的《西遊記》。玩家将扮演一位「天命人」，為了探尋昔日傳說的真相，踏上一條充滿危險與驚奇的西遊之路。

### 玩法特色

- 雄奇壯麗 光怪陸離**
- 天命人將前往多個引人入勝又風格迥異的西遊故地，再次譜寫前所未見的冒險史詩。
- 妖魔鬼怪 捲土重來**
- 西行的旅途並非只有風光旖旎，天命人還將遭遇許多強大的敵人與可敬的對手，與他們豪快戰鬥，至死方休。
- 山搖地動 各顯神通**
- 天命人除了精通不同棍術，更可以自由搭配多樣化的法術、變化、天賦、武器與披掛，找到最契合自身戰鬥風格的制勝之道。
- 千形萬象 蕩氣回腸**
- 天命人在戰鬥之外，也會探尋各色人物背後的故事，了解他們的愛與恨，貪與嗔，前世與今生。

資料來源：Steam網站

### 《黑神話：悟空》



▲20日在杭州街頭，遊戲愛好者從《黑神話：悟空》海報前走過。

### 玩家心聲

「我一直特別喜歡傳統中國神話題材的故事，當看到遊戲開場動畫裏，孫悟空駕着筋斗雲飛向泰山一樣大的巨靈神和四大天王時候，我激動得眼淚都出來了。」一位80後玩家余子彥對記者說，自己玩過許多國外遊戲大作，扮演過古埃及的刺客、日本的忍者、美國的西部牛仔，但總有種無根的漂泊感，文化隔閡讓他無法更深層次體會遊戲內核。每當自己通關一款又一款佳作的時候，也總嘆息國內何時能做出中國文化內核的遊戲作品。「《黑神話：悟空》的出現證明了中國遊戲工業的崛起，與上個世紀美國電影工業大放異彩同樣的道理。真心希望國內更多從業者能靜下心來，做出一款款驚艷世界的中國遊戲。」

「過去，我一直驚嘆於西方雕塑精妙的技法和強大的藝術張力，直到我看到了《黑神話：悟空》遊戲預告片裏展示的中國古

代雕塑，才驚覺古代中國匠人也有完全不輸文藝復興三傑的藝術造詣。」在讀研究生楊蘇過去接觸電腦遊戲並不多，但他驚艷於《黑神話：悟空》優秀的美術設計而購買了這款遊戲。「這些雕塑石刻細節，沒有進行過扎實的實地考察是肯定做不出來的，我認為國內文藝創作者不能「坐在金山上乞討」，而應該俯下身去，發掘出更多屬於我們自己的文化寶藏。」 大公報記者郭瀚林