

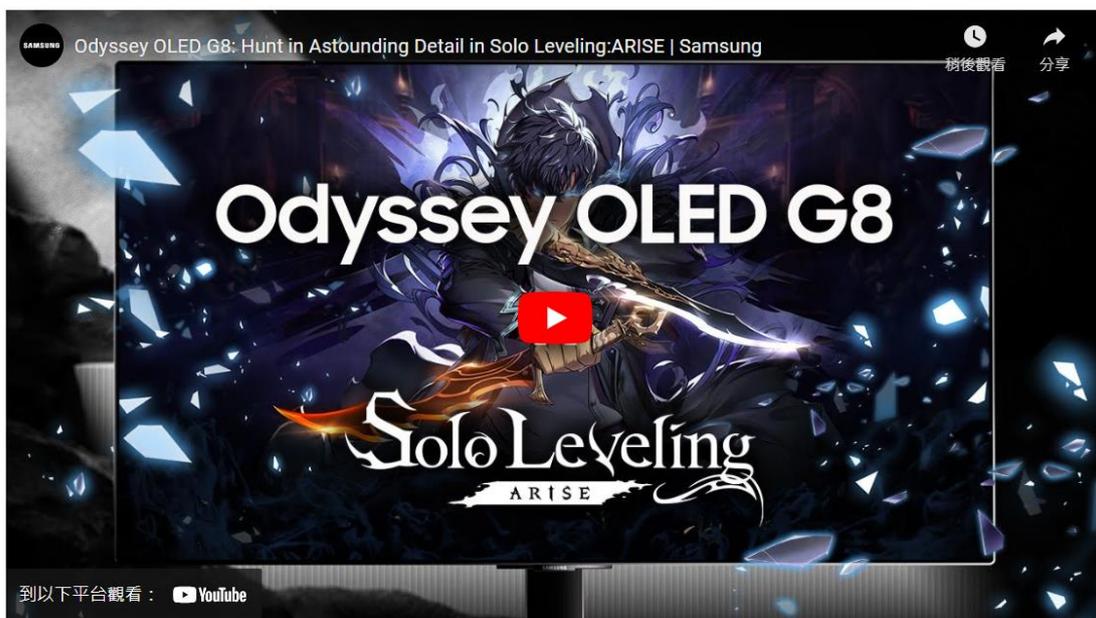
【專訪】三星 Odyssey OLED G8 如何催生超人氣動作遊戲《我獨自升級：ARISE》

「與美術團隊討論時，Odyssey OLED G8 成為我們創作過程中的重要推手，使我們能深入探討遊戲的色彩運用與視覺呈現。」

- 《我獨自升級：ARISE》地下城負責人 Hwang Junha

在遊戲開發領域中，將熱門故事轉化成沉浸式互動體驗，不僅是一項挑戰，更是一門藝術。韓國網路漫畫《我獨自升級》吸引全球逾 143 億次觀看數，其首部遊戲改編之作《我獨自升級：ARISE》^(註一)便是成功的遊戲化範例。隨著電玩產業不斷將視覺敘事推升至嶄新境界，螢幕背後的科技，也成為賦予動態遊戲宇宙生命的關鍵要素。

為了探索創意與科技的結合歷程，三星新聞中心專訪《我獨自升級：ARISE》的幕後開發團隊，邀請他們分享如何在遊戲中重現條漫的激烈動作與前衛視覺效果，以及 Odyssey OLED G8 如何助攻該款遊戲的誕生。



網石遊戲創立於 2000 年，憑藉創新的策略與與第三方工作室的緊密合作，躍升為韓國電玩產業的領導者。自 2012 年起，該公司相繼推出《Modoo Marble》、《七騎士》以及《我獨自升級：ARISE》等熱門手機遊戲作品，成功打響品牌知名度。隨著在韓國當地市場的輝煌成就，網石遊戲乘勢進軍國際市場，致力為全球玩家帶來引人入勝的遊戲盛宴。

「[透過 Odyssey OLED G8]，我可以更清楚地看見攻擊動畫，協助我在操作閃避時更加精

確。過去可能忽略的特效和背景細節，如今也一目瞭然。」
負責《我獨自升級：ARISE》戰鬥平衡部分的 Kim JaeSeong



▲ (左起) 在網石遊戲《我獨自升級：ARISE》開發團隊中擔綱地下城負責人的 Hwang Junha，
和負責戰鬥平衡部分的 Kim JaeSeong

問：請問兩位在《我獨自升級：ARISE》的開發中扮演什麼角色？

Junha：我在《我獨自升級：ARISE》中負責打造地下城和怪物設計，包括戰鬥場景設計，以及開發怪物與玩家的戰鬥系統。基本上，我的工作便是建立遊戲的 META，讓玩家在每場戰鬥中皆能感受到極致的快感與成就感。

* META：「最有效戰術 (Most Effective Tactics Available)」的縮寫，代表玩家在遊戲中可施展的最佳策略或方法。

JaeSeong：我負責維持戰鬥平衡，確保玩家能靈活組合武器、技能、獵人和影子等各種元素，打造專屬的戰鬥風格。玩家可盡情混搭操控方式和動作，賦予角色和敵人各式各樣的增益和減益效果，進一步提升攻擊力征服地下城，擊敗難纏的頭目。



▲ JaeSeong 透過 Odyssey OLED G8 檢視動態環境和怪物設計，確保每一幕戰鬥場景均呈現精美的視覺效果和十足的臨場感

問：請簡介《我獨自升級：ARISE》這款遊戲，以及團隊在開發遊戲時的重點為何？

Junha：《我獨自升級：ARISE》是一款改編自熱門網路漫畫《我獨自升級》的動作 RPG 遊戲。我們在致力忠實重現原作的同時，結合自身專業，以高品質的動作場景和電影級的剪輯畫面，讓玩家沉浸於遊戲獨有的世界中。

JaeSeong：鑑於原作的超高人氣，我們旨在忠實還原每位角色在網漫中展現的獨特戰鬥風格。在遊戲中，玩家能自由試驗不同的技能和武器配置。此外，我們還添加了網漫中未曾出現的全新原創內容和幕後故事，希望藉此類特殊元素為遊戲注入新鮮感，進而提升整體遊玩體驗。



▲ (左起)《我獨自升級：ARISE》闇影伊格利特、獵人車海印、成振宇、崔鍾仁和闇影 Tusk (圖片來源：網石遊戲)

Junha：在《我獨自升級：ARISE》中，我們打造快節奏的對戰，賦予玩家追求不同戰鬥風格的自由。團隊目標是讓玩家根據不同的頭目或挑戰調整戰術，打破一成不變的勝利方程式。

JaeSeong：為營造更豐富、多樣的戰鬥氛圍，團隊將重心放在平衡不同角色、怪物和地下城的屬性。因此，除了還原每位角色在原著系列的獨有能力，我們還新增了特定的招式和連續技。在微調攻擊範圍、傷害率和速度時，我們必須謹慎調整，避免破壞整體遊戲平衡，並確保戰鬥的樂趣，這點在組隊打怪時尤為重要。

問：身為遊戲開發者，您認為對玩家而言，遊戲環境中最重要元素為何？在開發和遊戲測試中，**Odyssey OLED G8** 是否充分派上用場？

JaeSeong：《我獨自升級：ARISE》作為一款 RPG 動作遊戲，玩家高度仰賴角色動作和戰鬥中的環境細節等視覺資訊，因此螢幕能否清晰呈現這些資訊便成為關鍵。特別是當顯示器尺寸越大，可以增強角色動作的能見度，並提供更開闊的視角，助力玩家在激烈交戰中不錯過任一處細節。

Odyssey OLED G8 具備超寬螢幕和高解析度，即使遊戲中極微小的細節也能一網打盡，讓玩家享有更出色的遊玩體驗。例如，我可以更清楚地看見攻擊動畫，協助我在操作閃避時更加精確。過去可能忽略的特效和背景細節，如今也一目瞭然。



▲ 顯示器的 4K OLED 螢幕提供清晰、鮮豔的視覺效果，讓開發者和美術團隊得以精細調整色彩和畫面表現，造就更順暢的遊戲體驗

Junha：Odyssey OLED G8 是一台相當卓越的顯示器，其擁有優異的對比度和明豔的色彩，無論探索傳送門或召喚影子，遊戲獨特的美術風格可說是展現得淋漓盡致。在遊戲開發階段，Odyssey OLED G8 便展現了它的價值。與美術團隊討論角色效果時，4K OLED 的清晰成像和寬廣色域提供了極大助益，使我們能深入探討遊戲的色彩運用與視覺呈現。

問：對於動作 RPG 來說，還有哪些是不可或缺的層面？

JaeSeong：高更新率是玩家能否暢打遊戲的關鍵。其確保畫面能在不撕裂或中斷的情況下無縫轉場，減輕使用者眼部疲勞，實現行雲流水的愉悅遊戲體驗。



▲ JaeSeong 使用 Odyssey OLED G8 監控遊戲效能和微調戰鬥機制，確保動作序列流暢且逼真。

Junha：如要完整體驗《我獨自升級：ARISE》的激烈戰場和角色動畫，玩家的顯示器必須具備快速反應時間與高解析度。Odyssey OLED G8 的高更新率使《我獨自升級：ARISE》的戰鬥體

驗更加流暢。

問：兩位會向《我獨自升級：ARISE》的玩家推薦 Odyssey OLED G8 的哪些功能？

Junha：Odyssey OLED G8 的優點不勝枚舉，其中最讓我驚豔的是 OLED Glare Free 抗眩光技術。許多顯示器所使用的抗反光塗層往往會讓最終成色變得黯淡無光，而 Odyssey OLED G8 不僅有效降低了反射光線，還能保有清晰、鮮豔的成像。



▲ Junha 介紹遊戲如何讓玩家自由選擇專屬的遊玩風格，並根據不同的頭目和挑戰擬定戰術。Odyssey OLED G8 的抗眩光功能，在有效減少反光的同時維持繽紛且清晰的色彩，確保最佳遊戲體驗不犧牲影像品質。

此外，動態黑平衡功能在探索黑暗地下城時尤為出色，不僅隱藏的細節無所遁形，更進一步增強了遊戲的沉浸感。我非常推薦玩家善用此功能提升遊玩體驗並享受每一個細節。

* **OLED Glare Free 抗眩光技術**：通過 UL 認證的技術，能消除外在光源所致反光，螢幕光澤度較傳統防反射塗層低 54%^(註二)。

* **動態黑平衡**：該功能會分析遊戲場景的亮度，並自動調整銳利度、飽和度和黑色細節，同時增強暗區的可視性，使黑階表現更有層次。



▲ 動態黑平衡功能會自動調整銳利度、飽和度和黑色細節，藉此增強暗區的可視性，提供更身歷其境的遊戲體驗。

JaeSeong：我認為 Game Bar 遊戲工具列對玩家來說是一個非常實用的功能。只要選擇遊戲類別，Game Bar 便能自動優化為相對應的畫質與音質。根據所選類別，螢幕會調整亮度以提升可視性，並傳遞更細膩的音效，讓玩家盡情沉醉在遊戲當中。



▲ Game Bar 會依據所選類別優化畫質和音質，調整亮度並增強音效，創造沉浸感加分的遊戲體驗。

問：兩位還有什麼想與《我獨自升級：ARISE》的玩家分享？

Junha：希望各位能透過高更新率與高解析度的電競顯示器，徹底沉浸於《我獨自升級：ARISE》令人驚豔的藝術和戰鬥當中。Odyssey OLED G8 配備 4K 240Hz 顯示螢幕和快速反應時間，是暢打這款遊戲的絕佳選擇（註三）。

JaeSeong：如欲享有栩栩如生的流暢遊戲體驗，具備卓越電競功能的 Odyssey OLED G8 絕對是不二之選。建議各位玩家可以在《我獨自升級：ARISE》中嘗試不同的策略和戰鬥打法，發掘

屬於自己的遊玩風格，從中獲得最大的樂趣。

註一：© DUBU (REDICE STUDIO), Chugong, h-goon 2018 / D&C MEDIA © Netmarble Corp. & Netmarble Neo Inc.保留所有權利。

註二：根據內部測試結果。

註三：更新率可能因輸入訊號源表現而異。