

【專訪】三星 Odyssey OLED G8 加入 Nexon 開發行列 成為強檔遊戲《The First Descendant》的創作神器

「在支援 HDR10+ GAMING 的 Odyssey 螢幕上暢玩《The First Descendant》，
玩家可體驗一幕幕逼真至極的高畫質場景。」

- Nexon Games 遊戲引擎程式設計團隊 首席程式設計師 Junhwan Kim

遊戲開發是一門藝術，與任何傑作如出一轍，工欲善其事必先利其器。Nexon 即將推出的《The First Descendant》，以令人驚豔的視覺效果、身臨其境的遊戲玩法，為打寶射擊遊戲開創新局。在遊戲開發的過程中，Odyssey OLED G8 電競顯示器扮演核心角色，不僅呈現遊戲場景，更將臨場感提升至嶄新境界。

請繼續閱讀下文，一窺 Nexon Games 開發人員的幕後秘辛，揭示此先進的顯示技術如何助團隊一臂之力，將宏大的願景化為現實。從色彩的精準度到反應速度，讓我們一起探究 Odyssey OLED G8 何以不僅僅是一台顯示器，而是顛覆業界的遊戲規則改變者。



Nexon 創立於 1994 年，現已成為電玩領域的全球領導者。該公司相繼推出《楓之谷》、《地城勇士》和《跑跑卡丁車》等熱門遊戲，並持續突破遊戲產業的極限；今年更推出《The First Descendant》打寶射擊遊戲，創下同時上線人數達 26 萬人的輝煌紀錄。Nexon 致力提升全球觸及率，因應快速變遷的遊戲產業。2021 年，Nexon 收購總部位於瑞典斯德哥爾摩的 Embark Studios AB，並開發在全球發行的多款遊戲。



▲ (左起) 三星專訪 Nexon Games 遊戲引擎程式設計團隊首席程式設計師 Junhwan Kim · 以及 Nexon Games 環境概念設計團隊世界概念首席藝術家 Sinwook Wi · 暢談二人開發的新款遊戲《The First Descendant》與 Odyssey OLED G8 在開發過程扮演的角色

問：請問兩位在《The First Descendant》遊戲開發中的職務角色？您對遊戲創作的貢獻為何？

Kim：我負責遊戲引擎部份，開發整合圖像、音效和物理引擎等基本元素的軟體，使這些元素無縫地合作運作。

Wi：我負責環境概念設計，包括建立遊戲的整體概念，並設計與遊戲環境相襯的背景和角色。



▲ (左起) Nexon 打寶射擊遊戲《The First Descendant》的主要角色：格雷、布萊爾和恩佐
(圖片由 Nexon 提供)

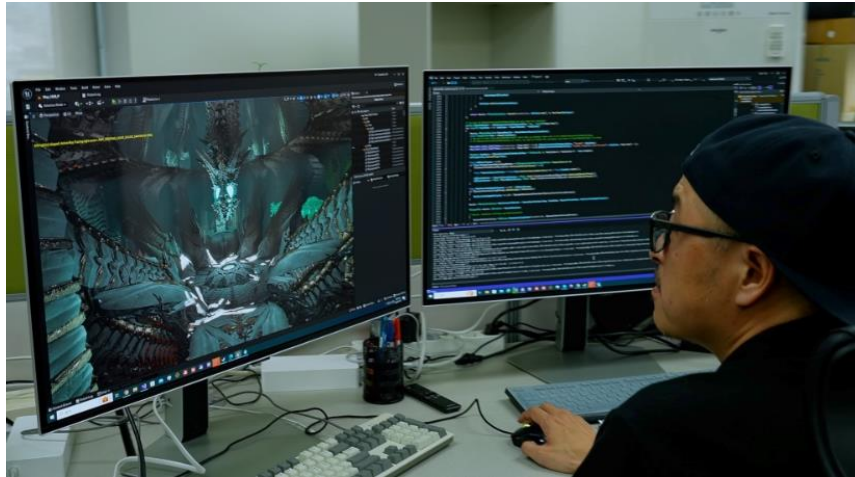
問：《The First Descendant》有何獨特之處？它有哪些重大創新？您如何定調設計路線？

Kim：《The First Descendant》是一款打寶射擊遊戲，結合第三人稱射擊 (TPS) 機制與角色扮演 (RPG) 元素。遊戲特色包括壯觀的戰鬥場景、高畫質影像，以及豐富的戰利品系統，強大的槍械與裝備一應俱全。該款遊戲的核心在於其故事敘述、角色發展，和對終極武器與裝備的追求。

我們的重點任務之一，是透過先進的顯示技術，使《The First Descendant》的開放世界場景栩栩如生。我們以虛幻引擎 Unreal Engine 5 為基礎，透過 Nanite 實現高度細膩的環境，以令人難以置信的精細度，渲染複雜的地形與物件。這對於創造身臨其境的開放世界體驗，使玩家盡情探索無邊無際、震撼視覺神經的環境而言至關重要。Lumen 技術亦發揮關鍵作用，可即時隨著遊戲世界與角色變化動態光影，進一步強化遊戲的真實感。

* 開放世界：一種遊戲設計元素，賦予玩家高度的行動自由，探索大多數場景。

* 虛幻引擎 Unreal Engine 5：由 Epic Games 開發的遊戲引擎，以高效處理大量圖像的 Nanite，和強化光照效果的 Lumen 等關鍵功能而聞名。



▲Junhwan 使用 Odyssey OLED G8 開發《The First Descendant》。Odyssey OLED G8 透過高解析度和色彩精準度，提供卓越的圖像顯示效果

Wi：這款遊戲以末日世界為背景，講述背負前人使命的各個陣營，為生存展開殊死戰。在「巴格斯軍團」的侵襲下，人類的生存岌岌可危，並與侵略者正面交鋒。玩家將化身繼承者，踏上尋找「鐵之心」的旅程，這是結束這場戰爭的終極武器。

在設計方面，我們目標打造一個視覺豐富、極具沉浸感的末日世界，同時避免使用類似場景中常見，過於暗黑以及未來感過於強烈的風格。遊戲的環境氛圍，即為故事敘述的關鍵環節。因此，我們在阿爾比恩城的設計中融入繽紛色彩與前衛美感，以黑暗中的希望曙光平衡陰鬱不明的氛圍。這樣的設計不僅能營造視覺張力，亦能在情感層面引起玩家共鳴，使遊戲更具吸引力。



▲Sinwook 使用 Odyssey OLED G8 設計《The First Descendant》的關鍵場景阿爾比恩城。該顯示器一致的色彩、細緻的對比度，有助於突顯錯綜複雜的設計元素

問：身為遊戲開發者，您認為在打造撼動視覺感官的沉浸式遊戲體驗時，最重要的因素為何？

Kim：為能精準呈現遊戲影像和視覺效果，高畫質的顯示器至關重要。現今的遊戲標準應具備生動的影像、超高幀率、細緻的解析度、超低輸入延遲，以實現流暢的遊戲體驗。若想充分體驗這些技術進展，高解析度、超廣色域、快速反應的電競顯示器是不可或缺的。

基於我們與三星的合作，我在開發《The First Descendant》期間收到了 Odyssey OLED G8 電競顯示器，其出色的顯示品質 - 色彩精準度與表現、快速反應時間，令我印象深刻。該顯示器的高精準顯色與鮮明對比，對於遊戲開發尤為關鍵。而在演示遊戲時，0.03 毫秒 (GTG) 的反應時間，亦帶來天差地別的效果^(註一)。

*「(借助 Odyssey OLED G8)，你可以在單一顯示器上，獲得兩種不同的顯示體驗；
工作時使用 16:9 長寬比，娛樂時則切換至 21:9 長寬比」*

- Nexon Games 環境概念設計團隊世界概念首席藝術家 Sinwook Wi

Wi：身為一名世界概念藝術家，我經常自問：「究竟該如何做，才能將沉浸式世界淋漓盡致呈現於玩家眼前？」我希望玩家能感受遊戲場景中的每一處細節，甚至是角色臉上的微妙表情。因此，能精確重現色彩和細節的顯示器至關重要。當玩家能清楚看見層次分明的陰影，以及鮮豔色彩中的細微變化時，便能顯著提升遊戲的臨場感。



▲ Sinwook 使用 Odyssey OLED G8 建構《The First Descendant》背景概念設計

問：在製作和演示遊戲時，除了卓越的畫質，Odyssey OLED G8 還有什麼出色之處？

Kim：《The First Descendant》是一款跨平台遊戲，適用於 PC (Steam) 和主機。Odyssey OLED G8 最多支援三個外部輸入訊號源^(註二)，在進行跨平台的測試時非常實用。簡約的金屬質感設計，不僅能節省空間，亦與遊戲的科幻美學相互輝映。



▲ Junhwan 在 Odyssey OLED G8 示範《The First Descendant》主機版本。Odyssey OLED G8 具備 2 個 HDMI 2.1 連接埠、1 個 DisplayPort 1.4 連接埠、和 1 個 USB 集線器，便利性更勝以往

Wi：在 Odyssey OLED G8 上進行遊戲設計和演示時，我發現相較於先前使用的顯示器，遊戲體驗變得更加流暢且舒適。即使在大螢幕上，色彩和對比度皆能保持平衡與準確。

在螢幕長寬比「21:9」和「16:9」的切換上，該款螢幕的一鍵切換功能，亦讓我激賞不已。因為視野範圍的緣故，我通常避免使用寬螢幕，但 Odyssey OLED G8 提供的便捷設計，可因應不同的使用需求靈活切換

- 工作時使用 16:9 長寬比，演示遊戲時則切換至 21:9 長寬比。此設計最大的優勢，在於可在單一顯示器上，獲得兩種不同的顯示體驗。



▲ Odyssey OLED G8 的 Game Bar 讓使用者在「21:9」和「16:9」長寬比間靈活切換，以個人偏好的螢幕比例享受遊戲

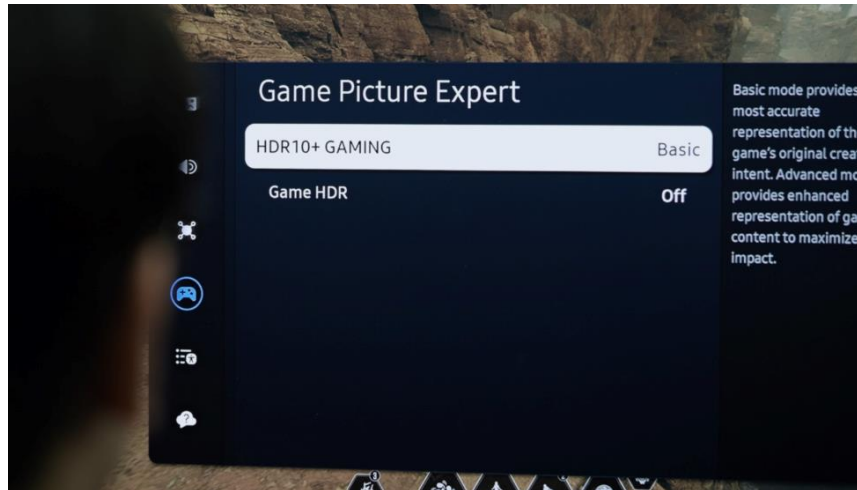
「Odyssey OLED G8 最多支援三個外部輸入訊號源，在進行 PC 和不同遊戲主機跨平台測試時，尤為實用」

- Nexon Games 遊戲引擎程式團隊 首席程式設計師 Junhwan Kim

問：您認為 Odyssey OLED G8 的哪些功能，有助於提升《The First Descendant》玩家體驗？

Kim：《The First Descendant》是全球首款 HDR10+ GAMING 遊戲。我們與三星展開合作，將該技術導入遊戲，優化顯示器的峰值亮度並支援標準 HDR，不需手動進行調整^(註三)。在支援 HDR10+ GAMING 標準 的 Odyssey 電競顯示器上暢玩《The First Descendant》，可讓玩家極致體驗遊戲呈現的生動、高畫質影像。

***HDR10+ GAMING：**專為遊戲打造的技術，藉由分析遊戲內容強化影像深度，並支援反應時間和自動 HDR 等功能，進而提升影像畫質。



▲Odyssey OLED G8 支援 HDR10+ GAMING 標準，讓玩家享受優化的 HDR 遊戲體驗，省去手動調整的麻煩。

《The First Descendant》是全球首款支援 HDR10+ GAMING 技術的遊戲

Wi：與我過去使用的顯示器不同，Odyssey OLED G8 能在整個螢幕維持一致的亮度，就算是靠近邊框的畫面色彩也不會變暗。其纖薄的邊框設計，亦讓玩家更容易全神貫注於遊戲世界。



▲Odyssey OLED G8 的纖薄金屬質感設計，與 Core Lighting+酷炫光效相得益彰，進一步提升玩家的沉浸感，營造時尚的電競空間

Kim：我還發現 Game Bar 遊戲工具列功能宛如神助。一旦將 Odyssey OLED G8 連接 PC 或遊戲主機，便會自動開啟此功能。在 Game Bar 選取 FPS 模式，便能照亮遊戲中的黑暗區域，使敵人無所遁形、克敵制勝。此外，音效表現亦更加豐富，進一步強化沉浸感。



▲（左）未選取遊戲類型時的 Game Bar 預設值；（右）在 Game Bar 選取 FPS 遊戲類型

問：最後，您是否給予《The First Descendant》玩家任何忠告？

Kim：若您是《The First Descendant》或任何高畫質第三人稱射擊（TPS）遊戲的狂熱玩家，Odyssey OLED G8 堪稱絕佳選擇。其具有高更新率、寬廣的色域及快速反應時間，真正強化了遊戲體驗。

Wi：我一直面臨兩難的抉擇：到底該選擇具備高解析度和高更新率的顯示器，以獲得理想的遊戲體驗？還是該選擇具備精準色彩和對比度的顯示器，以利遊戲開發工作的進行？Odyssey OLED G8 一次滿足兩大需求，因此，我向所有遊戲玩家還有開發人員，強烈推薦這款電競顯示器！



註一：根據內部測試條件下測得的 GtG 數值。測試結果可能因內容、顯示器設定、輸入訊號源的效能而異。

註二：支援 2 條 HDMI 2.1 傳輸線、1 個 DisplayPort 1.4 連接埠、和 3 個 USB 連接埠（1 上、2 下）

註三：如欲使用 HDR10+ GAMING，影音內容須支援 HDR10+ GAMING 標準，且需根據內容調整其他設定值。