

革命性電競螢幕 Odyssey Ark 登場：幕後團隊設計心法大公開

在遊戲的異想世界裡，人人都可以是戰艦艦長，或世界上速度最快的賽車手。玩家透過螢幕，走進個人的獨特虛擬空間。全球首款 55 吋 1000R 曲面電競螢幕 Samsung Odyssey Ark 重磅登場，邀請玩家踏入嶄新的遊戲世界。

這款革命性的電競螢幕，究竟如何無中生有？從概念設計、開發到商業化，為深入探索產品的開發歷程，三星新聞中心專訪成就重量級 Odyssey Ark 大作的三位幕後推手，包括將 Odyssey Ark 從概念轉化為最終產品的 Hyun Mook Choi，專責產品設計、為玩家打造最佳遊戲體驗的 Jisoo Kim，以及設計眾多功能強化遊戲體驗的 Kyuseong Lee。



▲ (左起) 三星影像顯示事業部 – 隸屬於未來規劃團隊的 Kyuseong Lee、設計團隊的 Jisoo Kim、未來規劃團隊的 Hyun Mook Choi

Odyssey Ark 的源起：打造「讓玩家耀眼出眾的獨特遊戲空間」

“ 小時候，我渴望擁有個人遊樂場，
產品概念便以此兒時願望發想。 ”

“ 六歲兒子建造堡壘、打造自己的秘密基地，
此舉激起了我的靈感火花 ”

透過直式「座艙模式」，全球首款 55 吋 1000R 曲面電競螢幕 Odyssey Ark 以所向披靡的氣勢，散發壓倒性的存在感。其全然一新的外觀造型，設計靈感來自於對個人空間的渴望。

率先提出 Odyssey Ark 設計概念的 Hyun Mook Choi，回想最初的構思歷程：「我認為打造一座個人遊樂場、擺滿最愛的遊戲機台，應該是人人都曾有過的夢想，故以此發想 Odyssey Ark 概念。」

Jisoo Kim 表示產品的設計靈感，來自於認真打造秘密基地的六歲兒子。他認為靈活的螢幕，能滿足遊戲玩家對私人空間的無限渴求，從太空找到相同之處作為發想，並將此概念加以精緻化。

Choi 說：「在設計早期階段，我們從訪談中發現，大多數的遊戲愛好者都想擁有臨場包覆感的大型螢幕。玩家渴望強烈視覺存在感的獨特螢幕，因此，我們以打造『讓玩家想要盡情炫耀的產品』為目標。」



家庭遊戲間與家庭劇院、家庭辦公室的區隔，在於它應提供「逃離現實的有趣體驗」，而非融入生活日常。Kim 表示：「基於此觀點，我們認為旋轉式 55 吋 1000R 曲面電競螢幕，能以獨樹一幟的造型，深深吸引遊戲玩家。Odyssey Ark 採用精密且震撼感官的設計，令玩家有信心賴以克敵制勝。此外，使用者還能以任何角度旋轉螢幕，增添視覺刺激感。」

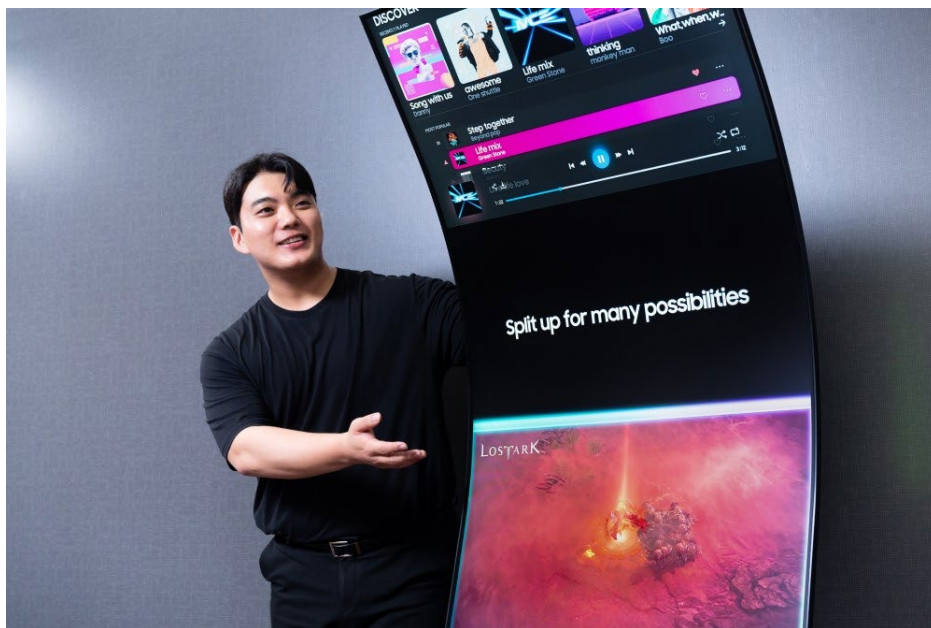
「在制定產品計劃階段，我們留意到電玩市場的現況，亦即單純的遊戲已逐漸式微，取而代之的是跨平台蓬勃發展，其匯聚每一項娛樂元素，包括視覺環節與提升互動。」他自豪地解釋：「從一開始，Odyssey Ark 即以開創新局的『遊戲改變者』為定位。」

專為遊戲而生！設計心法大公開，解密如何催生呼應個人需求的便利功能

“ 為了進行 Ark Dial 測試，
我們甚至租用熟人的豪華汽車。 ”

“ 專業級玩家在家玩遊戲時，並不會戴著耳機，
我們領悟此現象透露的弦外之音。 ”

Odyssey Ark 受到遊戲玩家的熱烈關注，因為它彷彿抓住了玩家的心思變化。熱愛遊戲的未來規劃小組成員 Kyuseong Lee，參與這項專案並提出一些構想。「首先，我從自身的遊戲體驗找出痛點，反思玩家的遊戲模式及其生活型態。」他如此表示。



結合令人驚豔的畫質、使用模式分析，以及一系列的新遊戲功能，例如 Flex Move Screen 畫面最適化、Multi View 多重視窗 與 Ark Dial 無限旋鈕盤，Odyssey Ark 儼然成為「專為玩家打造的真正電競螢幕」。

產品開發最重要的環節，非畫質技術莫屬。Lee 說：「對於願意不惜一切代價，追求絕佳畫質，並獲得流暢遊戲體驗的玩家，我們採用與頂級電視同款處理器」。此款大型螢幕搭載 4K 解析度、165Hz 畫面更新頻率、1ms 反應時間 (GtG)，具備絕佳電競規格。事實上，它是首款支援 165Hz 更新率的 55 吋電競螢幕。



設計 Flex Move Screen 畫面最適化功能的 Hyun Mook Choi，在受訪時強調產品的開發宗旨：「大多數的遊戲玩家喜歡一心多用，所以他們會根據想要玩的遊戲，不斷改變桌上主螢幕的擺放位置、調整螢幕尺寸和長寬比。」 Flex Move Screen 畫面最適化提供 55 吋與 27 吋兩種完美的螢幕尺寸選擇，以及 16:9、21:9

和 32:9 長寬比。此外，使用者還能調整 55 吋大型螢幕的位置，找到最舒適的觀看角度。



Odyssey Ark 專用的 Ark Dial 無線旋鈕盤，提供省時省力的快速操作功能，對經常調整設定的玩家而言宛如神助。用戶可利用 Ark Dial 恣意變更螢幕方向與設定，還能迅速輕鬆地控制多重視窗。Kim 指出：「內部測試顯示，Ark Dial 能大幅縮減設定時間，從大約一分鐘減少到五秒鐘。為了進行 Ark Dial 測試，我們甚

至租用熟人的豪華汽車，來測試螢幕旋轉的流暢度，以及旋鈕盤的反應時間。」

此外，Odyssey Ark 搭載 60W 2.2.2 聲道與 Sound Dome Tech，支援杜比全景聲 Dolby Atmos 音效，打造震撼感十足的環繞音場。Choi 從 T1 職業電競戰隊給予的回饋獲得見解，Choi 說：「我們原以為玩家都喜歡戴著耳機玩遊戲，但事實卻顛覆了我們的想像，他們喜歡使用喇叭。顯而易見地，完美的聲音傳遞方向，與逼真的遊戲音效尤為重要。基於此原因，Odyssey Ark 內建多聲道喇叭，和多組低音喇叭單體。」

努力不懈的研究與測試，造就截然不同的產品概念

“ 我們觀看了 500 多部關於遊戲空間的影片
並從遊玩時的肢體動作到遊戲類型，
分析玩家的生活型態。 ”

“ 深入分析如何在各種情況下提供無與倫比的遊戲體驗後，
我們開發出 55 吋 1000R 曲面電競螢幕。 ”



不斷地測試、實驗和研究，是新產品問世前的必經路程。此外，強化大型螢幕的桌面應用性，亦是一項艱鉅的任務。三星採用 1000R 曲率優化 55 吋螢幕的近距離視角。薄型底座則有助於玩家發揮空間效益，即使大螢幕亦然。

為了解遊戲玩家如何佈置及擺設空間，Kim 從 500 多部有關遊戲空間裝潢的影片、以及電競紀錄片尋找線索，他說：「為了開發前所未見的 55 吋 1000R 曲面電競螢幕，我觀看記錄玩家實況日常的影片，剖析他們的生活型態。」

接下來，他們以珍珠板製作產品模型，並利用投影機投射畫面，找出完美的螢幕尺寸和曲率，實現直式「座艙模式」的大膽設計。

Lee 以美國的重量級玩家為對象，進行為期兩周的產品評測，並研究玩家對功能和介面的需求細節。「在四天的出差期間，我必須不分晝夜地即時處理並回覆問題。然而，這幾天意義非凡，讓我忘卻了疲憊。」

任何新功能的誕生，背後都凝聚了無數的心力與汗水，同時有賴跨部門同仁攜手驗證 UX、GUI 與既有功能的相容性和品管。Choi 表示：「這是我們首次為了單一產品，而大規模跨部門動員的專案。參與此專案的每位同仁，都展現積極的行動力，簡直不可思議！」

Odyssey Ark 已重磅登場，下一步是什麼？



Odyssey Ark 以最卓越的電競螢幕驚豔全球。被問到下一步的計劃時，專家們異口同聲地表示：「這只是一個開端」。Lee 談到：「Ark 尚處於早期階段。我們將呼應玩家喜好不斷升級。」Kim 補充：「我希望突破物理極限，打造更優質的螢幕」。Choi 則分享他對未來的企圖心：「我們將竭盡一切心力，讓使用者藉由 Ark 盡情沉浸於遊戲世界。」展望未來，Odyssey Ark 將繼續為玩家開創嶄新可能。