

【專訪】三星設計師分享如何在 Roblox 虛擬遊樂場上暢玩遊戲， 同時與三星創造連結

在元宇宙的世界，有個讓人宛如置身於科幻電影的神祕星球，使所有造訪者驚奇連連。該星球住著一群熱愛檸檬水的外星生物，他們任職於 Samsung Station，負責研究開發三星電子的新產品。三星邀請您前來體驗這個存在於《Space Tycoon》的奇異夢幻世界，並與三星外星生物一起互動。



《Space Tycoon》是三星近期在元宇宙平台 Roblox 推出的虛擬空間，用戶可在此自行創造客製化的實體三星產品。

此空間的靈感，源自於「三星一定雇用了個外星生物」的玩笑；每當三星推出創新產品時，總有人這樣戲稱，因此設計師構思出一個由「三星外星生物」打造並定居的世界，其存在於未來的某個時間點，坐擁豐沛資源，讓外星生物自由地研究並創作全新產品。在《Space Tycoon》中，包括 Z 世代在內的年輕消費族群，都能在元宇宙中自然地與三星互動，並享受更多個人化體驗。

為深入了解開發 Roblox 虛擬空間的完整過程，三星新聞中心專訪了來自三星企業設計中心、負責《Space Tycoon》專案的設計師：Soojung Lee、Jaeik Lee、Yeonhee Choi 及 Doeun Shin。



▲ (左起) Soojung Lee 、 Doeun Shin 、 Yeonee Choi 及 Jaeik Lee ：參與《Space Tycoon》專案的三星企業設計中心設計師

從發想家電產品到與外星生物一起裝飾實驗室：如何在《Space Tycoon》中體驗三星魅力

進入《Space Tycoon》時，遊戲會從一段故事任務開始，請用戶與三星的外星生物合作製造一款虛擬產品。用戶可以開採礦物為原料，在實驗室中設計並製作三星產品；並透過自製的產品收集金幣，用以購買智慧型手機、吸塵器等其他產品。此外，用戶也可以購買各式裝飾物件來為虛擬頭像自訂角色造型，《Space Tycoon》還有各種活動和娛樂可供探索。

帶領此專案的設計師 Soojung Lee 表示：「專案的初衷，是希望世界各地的年輕族群可以更貼近三星。我們想要讓年輕族群與三星更靠近，更重要的是，能享受並體驗這個品牌，進而建立對三星的品牌熟悉度。因此我們不斷尋找一個可以讓用戶直接與三星互動體驗的平台，而不只是單純推廣產品的空間。最後發現，擁有最多全球用戶的元宇宙平台 Roblox，是再合適不過的選擇。」



▲ 《Space Tycoon》UI 設計師 Yeonee Choi (左) 、設計師暨專案經理 Soojung Lee

《Space Tycoon》的重點在於用戶體驗，因此它被設計為一款模擬管理遊戲。UI 及遊戲情境設計師 Yeonee Choi 說明：「我們不希望三星只提供被動的體驗，而是要讓消費者主動參與、在超脫現實的元宇宙中自行發明產品，因此這個遊戲類型最符合《Space Tycoon》的設計初衷。」

智慧型手機化身滑板車、吸塵器化身懸浮滑板：在三星《Space Tycoon》所有想像都能成真

在遊戲中除了能創造三星產品之外，還能讓虛擬、客製化的產品發揮超越原本用途的價值，為用戶提供獨一無二的品牌體驗。



▲ 三星於 Roblox 推出的《Space Tycoon》

在說明三星產品於遊戲中的使用方式時，負責設計《Space Tycoon》視覺互動和使用者介面(GUI) 的 Shin 強調，重點在於為年輕用戶提供充滿趣味的體驗。他表示：「我們的首要目標，是透過元宇宙的特色功能，讓 Z 世代在玩樂的同時與三星、產品互動，而不只是獲得電池容量和相機解析度等單純的產品效能技術資訊。」



▲ 在三星《Space Tycoon》中以前所未有的方式體驗三星產品

在《Space Tycoon》中，三星的摺疊智慧型手機 Galaxy Z Flip 系列可以改造成滑板車或旅行包，The Sero 翻轉電視可變成單人直升機，而掃地機器人 Jet Bot 則可化身懸浮滑板。Jaeik Lee 表示：「我們發揮想像力，拋開三星產品在現實生活中的功能，於元宇宙賦予它們全新用途，讓用戶得以用截然不同的方式使用這些產品。我們認為如此充滿創意的操作，能讓 Z 世代將三星視為親民且創新生活風格品牌，而不僅僅是一間智慧型手機和家電公司。」



▲ 《Space Tycoon》設計師暨專案負責人 Jaeik Lee（左），以及 GUI 設計師 Doeun Shin

色彩繽紛的宇宙世界，帶來絕無僅有的體驗

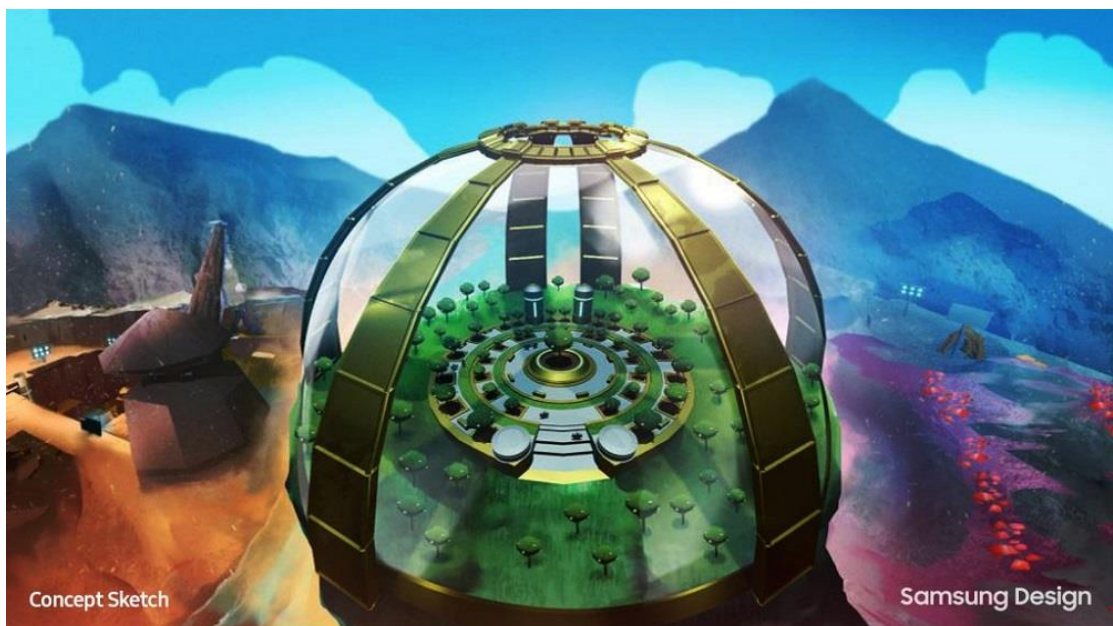
《Space Tycoon》的環境設定於未來某個時間點的先進之地，其獨特、豐沛的資源可供外星生物研發全新產品。不同於大家認知中既浩瀚又靜謐的太空環境，《Space Tycoon》充滿令人愉悅的繽紛色彩，能吸引用戶目光。為了在虛擬空間中塑造吸睛環境，設計師需要精心打造細節，才能構築出這個嶄新世界的概念。



▲ 在三星《Space Tycoon》探索嶄新神秘世界

Shin 表示：「我們拋開太空幽暗深沉的形象，試著描繪出一個既明亮又充滿歡樂的神秘天地。同時，在發想設計概念時，我們想呈現出一個更為先進的未來世界，因此參考了年輕族群所畫的科幻圖像。我們也從『原子龐克 (Atompunk) 』的概念中汲取靈感，那是 1960 年代想像的未來樣貌 - 一個高聳建築林立、繽紛太空船四處飛行，同時與美麗大自然和諧共存的世外桃源。此概念雖然超脫現實，但充滿了激發想像力的元素。」

Jaeik Lee 表示：「首要目標是讓用戶認為這是地球以外的星球，並且設計出能吸引用戶目光的魔幻環境。」



▲ 《Space Tycoon》的璀璨繽紛世界正等著您蒞臨



▲ 《Space Tycoon》的概念草圖

《Space Tycoon》的環境佈滿地球上看不到的色彩。設計師 Jaeik Lee 表示他精心設計出這個虛擬空間與背景，談到：「我們保留熟悉的元素，像是池塘、植物和岩石，讓用戶知道這些確實是自然的景象，但我們也試著透過人造的質地和色彩，營造出前所未有的氛圍。例如，這裡的沙漠不是黃土色，而是粉紅色；森林則是偏翠玉的碧綠色。我們也創造出金屬仙人掌及會散發霓虹燈光的蘑菇及植物。」

在《Space Tycoon》中，也有饒富趣味且與眾不同的背景設定。在說明《Space Tycoon》的故事情節時，Choi 說道：「當這些外星生物意外降臨地球時，他們愛上了檸檬水，所以把這個飲料帶回太空的家鄉。各位在《Space Tycoon》的世界裡，可以從一些功能中發現這些外星生物對檸檬水的熱愛。」設計師 Jaeik Lee 同時補充了關於檸檬水的實用提點：「在和外星生物一同打造三星產品時，也別忘了在檸檬水地區稍作停留，擄獲他們的心。」

三星《Space Tycoon》將成為未來世代的遊樂場

如今 Z 世代能在《Space Tycoon》中體驗三星魅力，三星也將持續透過元宇宙與用戶建立連結。



▲ (左起) Soojung Lee 、 Doeun Shin 、 Yeonee Choi 及 Jaeik Lee ：參與《Space Tycoon》專案的三星企業設計中心設計師

《Space Tycoon》推出後不久，便吸引許多用戶湧入此虛擬空間。Soojung Lee 提到：「服務上線短短幾天後，造訪人次就衝破 590 萬。Roblox 用戶的平均遊戲時間為 5 分鐘，但已有一些遊玩超過 3 小時的重度用戶。」設計師 Lee 進一步說明三星未來擴充遊戲內容的規畫：「目前遊戲內的物件包含大約 20 款三星產品，這些產品以不同顏色、設計呈現。我們也將持續擴充遊戲內容，讓用戶可以在《Space Tycoon》中停留更長時間。」

Choi 表示：「我們在研發過程中曾進行一次用戶調查，一位來自美國的小朋友評論，他透過《Space Tycoon》體驗到一個完全不同的世界。」她補充道：「這則評論讓我們備感窩心且振奮，並賦予我們更強烈的使命感。同時，《Space Tycoon》也登上美國時代廣場和英國皮卡迪利圓環的廣告看板進行宣傳，非常自豪能看到自己的設計踏上國際舞台。這使我們持續在韓國開發不同內容，並與各界通力合作，為用戶開拓更愉快的體驗。」

《Space Tycoon》是三星的虛擬實境宇宙，聚焦於未來消費者的偏好與生活型態，締造出以用戶為中心的全新品牌體驗。透過此世界，三星將會持續提供更創新的體驗，抓住用戶的目光與心。

