유럽 플랫폼별 메이저 기업 분석 보고서(PC 게임)

- Blizzard Entertainment -

한국게임산업진흥원
Korea Game Industry Agency

Blizzard Entertainment

1. Corporate History

2006년 11월 프랑스 통신 미디어 그룹인 Vivendi S.A.가 발표한 2006년 3/4분기 결산에서 Vivendi Games의 매출은 World of Warcraft의 지속적인 호조에 힘입어 전년도 동기간 대비 15% 증가한 1억8천2 백만 유로를 기록 하였다고 발표하였다.

2004년 11월 23일 처음으로 출시된 World of Warcraft는 2년이 지났음에도 불구하고 전세계 800만 유저를 기록하고 있으며 새로운 지역에 지속적을 프로모션을 강화하고 있어 가입자수는 증가할 것으로 예상된다. 2007년 1월 16일 확장팩 'World of Warcraft: The Burning Crusade를 출시하였다.

이와 같이 World of Warcraft를 성공적으로 출시한 Blizzard Entertainment는 전세계 PC 게임 개발자들의 선망이 되고 있으며 Blizzard를 떠난 주요 개발자들이 새롭게 스튜디오를 오픈하고 또 다른 MMOG 기대작을 개발하고 있다. 대표적인 예가 Hellgate:London을 출시 예정인 Flagship Studio, 길드워를 개발한 NCsoft의 계열사인 ArenaNet, 알려지지 않은 타이틀의 개발을 준비 중인 Red 5 스튜디오 등을 꼽을 수가 있다.

- **Blizzard Entertainment의 역사**

  Blizzard Entertainment는 1991년 Michael Morhaime, Allen Adham, Frank Pearce 3인에 의해 Silicon & Synapse 이라는 이름으로 설립되어 Amiga 플랫폼으로 The Lord of the Rings, Battle Chess II: Chinese Chess 개발하였고 Rock & Roll Racing, The Lost Vikings이라는 게임을 Interplay를 통해 출시하였다.

  1994년 회사 이름은 Chaos Studios으로 변경되었다가 이미 같은 이름을 쓰고 있는 회사가 있어 Blizzard Entertainment로 최종 변경되었다. 같은 해 Davidson & Associates라는 유통사에게 천만 달러에 매각되었고 곧 이어 RTS게임 Warcraft: Orcs and Humans를 출시하여 성공을 거두었다. 1995년 Warcraft II: Tides of Darkness, 1996년 확장팩 Warcraft II: Beyond the Dark Portal을 출시하였다.
  1996년 Blizzard는 게임 Diablo를 개발 중이던 Condor Games을 인수하고 Blizzard North로 이름을 변경하였다. 미국 캘리포니아에 자리하고 있는 Blizzard North는 이후 Diablo, Diablo II, 확장팩 Diablo II: Lord of Destruction 등의 Diablo시리즈를 개발하였다. 또한 1997년 1월 온라인 게임 서비스인 Battle.net을 시작하였다.

자료원: Blizzard의 초기 개발작, The Lost Vikings II, Rock & Roll Racing, Warcraft: Orcs and Humans, Warcraft II: Tides of Darkness, Blizzard Entertainmnet

Blizzard는 이후에도 여러 차례 경영권이 바뀌었다. 1996년 CUC 인터네셔날이라는 레저 회사를 거쳐 1997년에는 부동산 레저그룹 HFS Corporation과 합병된 Cendant Software이라는 회사로 경영권이 변경되었다. 그러나 CUC International의 합병 이전 회계 부정이 밝혀지며 Cendant의 주식 가치는 80%가 떨어졌다.

1998년 Blizzard를 포함한 Cendant Software는 프랑스 퍼블리셔 Havas를 거쳐 같은 해 다시 Vivendi 그룹에 인수되었다. 같은 해 StarCraft를 출시하였으며 그해 최고 PC게임으로 선정되었다.

1999년 Warcraft II: Battle.net Edition을 출시하였다. 2000년 Diablo II, 2002년 Warcraft III: Reign of Chaos, 2003년 Warcraft III: The Frozen Throne, 확장팩 Warcraft III: Reign of Chaos™를 출시하였다.

2004년 프랑스 파리 근교에 유럽 법인을 설립하였으며 11월 23일 World of Warcraft가 출시되었다. 2005년 5월 콘솔 게임 StarCraft: Ghost 개발사 Swingin' Ape 스튜디오를 인수하였으나 StarCraft: Ghost 콘솔 게임은 무기한 개발이 중단되었다. 이 개발사는 Blizzard Console로 명칭이 바뀌고 차세대 콘솔 게임 개발에 전념하고 있다. 2005년 8월 Blizzard North는 문을 닫는다.

World of Warcraft는 2004년 11월 23일 미국, 호주, 뉴질랜드 출시 이후, 2005년 1월 18일 한국에 출시되었다. 유럽은 2월 11일 출시 첫날 28만 카피가 판매되는 기록을 수립하기도 하였다. 6월 6일 중국, 11월 8일 대만, 홍콩 지역에 각각 출시되었으며 총 중화권 버전은 400만 액티브 유저를 기록하였다. 현재 6개국어로 서비스되고 있으며 스페인어가 곧 서비스될 예정이다

2. Business Process

2003-2004년 사이 Vivendi Group이 붕괴될 위기를 겪을 때 Game 사업도 매각될 것이라는 소문이 무성하였다. 앞서 설명한 바 있지만 Blizzard는 설립 이후 7년후 Vivendi가 인수할 때까지 4번 경영권이 바뀌었으며 다시 5년후 매각의 위기를 맞게 되었다.

주요 개발자와 경영진 일부가 회사를 떠나고 내부적인 동요가 없었던 것은 아니지만 그럼에도 불구하고 2004년 11월 World of Warcraft를 출시하여 MMORPG 역사상 전례 없는 대성공을 거두었다. Blizzard의 대성공은 한 때 마이크로 소프트 등의 회사에 매각설이 나돌던 Vivendi Games 상황을 반전 시켰다.

- **Blizzard와 Vivendi Games간의 협력**

  Blizzard와 Vivendi Games간의 관계는 실과 바늘의 관계라고 할 수 있다. Vivendi Games는 Blizzard가 개발에만 몰두 할 수 있도록 개발 관련 재정적인 문제나 제작, 마케팅 등 오퍼레이션상의 업무 등을 철저히 지원하고 있으며 Blizzard의 일상적인 업무에는 전혀 관여하지 않는다.

  Blizzard는 게임 개발에 관한 모든 사항은 독자적으로 결정하고 진행하지만 개발 진행 사항에 대해선 정기적으로 Vivendi Games에게 보고하며 Vivendi Games은 자유스러운 개발 환경을 가질 수 있도록 배려하고 있다고 Blizzard의 비즈니스 오퍼레이션 부사장인 Paul Smith는 인터뷰에서 밝힌 바 있다.

- **Blizzard 조직과 외부 개발 게임 관리**

  Blizzard Entertainment의 본사는 캘리포니아 Irvine에 위치하고 있다. 개발자, 지원 요원, 품질관리 및 보증, 게임 마스터, 기술지원, 마케팅, 홍보 등의 부서가 본사에 자리하고 있다. 이외에 개발 스튜디오는 북부 캘리포니아 Redwood, 콘솔 게임 개발 스튜디오 Swingin' Ape는 본사 근처에 자리하고 있다.

  해외 법인으론 한국에 Blizzard Korea와 프랑스에 Blizzard Europe이 있으며 이들은 World of Warcraft의 지원 업무만 하고 있다. Blizzard는 World of Warcraft의 고객 관련 지원 업무 이외에는 모두 본사 체제하에서 진행하고 있다.
  Blizzard는 세 분야의 게임을 개발하고 있다. MMORPG, 전통 PC 게임, 콘솔 및 휴대용 게임 등이다. 외부 개발 스튜디오와의 관계에 있어 Blizzard는 일종의 프로젝트 매니저 역할의 컨설턴트 역할이다. Blizzard는 외부 개발 게임에 대해서는 자기들의 개발 노하우를 바탕으로 상당히 면밀히 관리하는 형태다.

Blizzard는 개발 게임 대한 철저한 평가와 함께 퀄리티에 확신이 서지 않으면 출시 시키지 않는 관례를 철저히 지키고 있다. 하나의 사례가 200년 여름 개발 프로젝트가 중단된 콘솔 게임 StarCraft Ghost다. 또한1998년 러시아 개발사 Animation Magic가 개발하던 Warcraft Adventures: Lord of the Clans역시 비슷한 사례다.

3. Core Competency and Resource

Blizzard는 대부분의 개발 타이틀이 최소한 백만카피 이상 팔린 기록을 갖고 있는 세계 최고의 PC개발사다. WarCraft, Diablo, StarCraft 시리즈로 대변되는 Blizzard의 경쟁력은 글로벌 PC 게이머들이 기대하는 탁월한 게임성의 우수한 타이틀을 지속적으로 선보이며 쌓은 신뢰성과 충성도에 바탕을 두터운 유저층이라 할 수 있다.

- **프란차이즈 전략의 대표적 사례**

  Blizzard Entertainment는 설립 초기에는 콘솔 게임을 개발하였다. 그러나 1994년 이후 지속적으로 PC 게임 성공에 힘입어 PC 개발사로의 이미지가 더 확고하다.

  여러 차례 본 보고서에 메이저 퍼블리셔들의 대표적인 전략 중의 하나로 프랜차이즈 전략을 설명하였지만 Blizzard야말로 프랜차이즈 전략의 대표적 사례라 할 수 있다. 1994년 처음 출시된 Warcarft 시리즈 경우 파생된 게임이라고 할 수 있는 World of Warcaft와 모든 확장팩까지 포함할 경우 10개의 시리즈 타이틀이 출시되었다.

  1996년 출시된 Diablo는 확장팩까지 포함하여 5개의 시리즈 게임을 출시하였다. 현재 Diablo3의 개발이 이뤄지고 있느냐 아니냐를 놓고 온라인 포럼이 개설될 정도로 Diablo 시리즈는 꾸준히 게이머들의 뜨거운 관심을 받고 있다. 1,450만 카피가 팔린 Diablo 2 이후 Diablo 3의 출시는 기정 사실로 받아들이는 분위기다

  StarCraft는 1998년 출시 이래 확장팩과 2006년 개발 중지된 콘솔 게임 StarCraft: Ghost 버전까지 포함하면 5개의 시리즈 게임이 출시되었다. 한국에 스타크노믹스라는 서적까지 출간될 정도의 영향력을 끼쳤다.
  위와 같이 Blizzard의 프랜차이즈 게임들은 베스터셀러로 취급되며 출시되기 전부터 유저들의 뜨거운 기대 속에 성공의 가능성이 미리 점쳐지고 있다. 그만큼 Blizzard라는 브랜드는 높은 신뢰를 받고 있다.

지난 15년 동안 Blizzard Entertainment가 개발한 타이틀의 연도별 출시 제품 리스트는 다음과 같다.

Year	Game Title	Genre	Platform
1992	The Lost Vikings	Action, Strategy	Genesis
1993	The Lost Vikings	Action, Strategy	Amiga,PC
1994	Rock N Roll Racing	Racing / Driving	Genesis
	Death and Return of Superman	Action	SNES
	Blackthorne	Action	PC
	Rock 'N Roll Racing	Racing / Driving	SNES
	Warcraft: Orcs and Humans	Racing / Driving	PC
1995	Death and Return of Superman	Action	Genesis
	The Lost Vikings II	Action, Strategy	SNES
	Blackthorne	Action	SNES
	Justice League Task Force	Action	SNES
	Warcraft II: Tides of Darkness	Strategy	PC
1996	Warcraft: Orcs and Humans	Strategy	Macintosh
	Warcraft II: Tides of Darkness	Strategy	Macintosh
	Blackthorne	Action	Macintosh
	Warcraft II: Beyond the Dark Portal	Strategy	PC, Macintosh
	Diablo	Action, RPG	PC, Macintosh
1998	Diablo Hellfire Bundle	Action, Adventure, RPG	PC
	Starcraft	Strategy	PC
	Starcraft: Brood War	Strategy	PC, Macintosh
1999	Starcraft	Strategy	Macintosh
	Starcraft Battle Chest	Strategy	PC
	Warcraft II: Battle.net Edition	Strategy	PC, Macintosh
2000	Diablo II	Action, Adventure, RPG	PC, Macintosh
2001	Diablo II: Lord of Destruction	Action, RPG	PC, Macintosh
	Diablo Battle Chest	Action, RPG	PC
2002	Warcraft III: Reign of Chaos	RPG, Strategy	PC, Macintosh
2003	The Lost Vikings	Action	GBA
	Warcraft III: The Frozen Throne	RPG, Strategy	PC, Macintosh
	Warcraft III: Battlechest	RPG, Strategy	PC
2004	World of Warcraft	Action, Adventure, RPG	PC, Macintosh
2007	World of Warcraft: The Burning Crusade	Action, Adventure, RPG	PC, Macintosh
Cancelled	Warcraft Adventures: Lord of the Clans	Action, Adventure, RPG	PC
	Starcraft: Ghost	Action, Shooter	GameCube
	Starcraft: Ghost	Action, Shooter	PlayStation 2
	Starcraft: Ghost	Action, Shooter	Xbox

자료원: Developed and Published Games by Blizzard, Mobygames.com, 2006

- **온라인 게임 서비스의 대표 사례: Battle.net**

1997년 1월 Diablo가 출시와 함께 Blizzard Entertainment가 제공한 온라인 게임 서비스 Battle.net은 PC 게임 업계에 일대 혁신을 가져다 주었다. Battle.net은 Diablo

의 판매 증진에 큰 영향을 미쳤다. Battle.net 출시 이후 타 경쟁사들은 Blizzard의 패키지와 유저 인터페이스를 모방한 온라인 게임 서비스를 퍼블리싱 하였다.

1998년 StarCraft가 출시되면서 Battle.net의 사용은 급증하였다. Blizzard는 StarCraft 출시와 함께 게임 랭킹과 필터링 기능을 추가하였으며 확장팩 StarCraft: Brood War이 출시되면서 동접자는 수만명을 넘어섰다.

초기 Battle.net에서 Diablo는 해적판 CD도 접속이 가능하였지만 StarCraft는 13개 숫자로 된 유효한 CD키만 가능하도록 개선되었다. 다음 해 Blizzard는 Battle.net을 통한 StarCraft의 성공에 힘입어 확장팩 Warcraft II: Battle.net Edition을 출시하였다.

2000년 출시된 Diablo II는 클라이언트 서버에 기초한 게임으로 Battle.net에서 신기원을 이룬 게임이다. 2001년 출시된 확장팩 Diablo II: Lord of Destruction 이후 Battle.net은 지속적으로 성장하였다. Warcraft III: Reign of Chaos와 확장팩 Warcraft III: Reign of Chaos는 마지막으로 Battle.net의 지원을 받은 Blizzard게임이다.

자료원: Battle.net, Blizzard, 2006

Blizzard가 발표한 Battle.net 관련 자료를 보면 1997년 서비스 첫해 각기 다른 유저 125만명이 2천2백만 게임을 플레이하였으며 매일 평균 3천5백명의 신규 유저가 등록한 것으로 나타났다.

1999년 4월 230만 액티브 유저에 5만명 이상의 동접자를 기록하였으며 2002년 9월 액티브 유저가 천백만명으로 급증하였다. 2004년 9월에는 천2백만 액티브 유저가 등록되었으며 매일 210만 시간의 플레잉 타임, 평균 20만명의 최고 40만명 동접자를 기록하였다고 발표하고 있다.

위와 같이 게임 역사에 남을 온라인 게임 서비스 Battle.net은 더욱 게이머들에게 Blizzard의 가치를 높여 주었으며 이런 인식을 갖고 있는 게이머들이 오늘날의 World of Warcraft의 충실한 유저로 자리잡는 밑거름이 되었다.

4. Current Issue and Challenge

World of Warcraft가 출시된 지 2년이 지났지만 이들의 독주는 계속되고 있고 아직 확대 추세이다. 스페인어 서비스가 추가되고 확장팩까지 나오면서 이들의 아성은 당분간 더 유지될 것인지 주목되고 있다. 그러나 항시 선두주자가 있으면 도전자 있게 마련이듯 2007년은 서구 대작들이 연속적으로 출시되어 MMOG시장을 뜨겁게 달굴 것으로 보인다.

- **대작 MMOG들의 도전**

  2006년 하반기부터 미국과 유럽의 MMOG시장은 포스트 World of Warcraft를 겨냥한 야심찬 프로젝트들이 베타 서비스를 시작하거나 2007년 본격적인 출시를 준비하고 있다. 장르는 하드코어 분야이지만 뛰어난 게임성이 기대되며 콘솔 게임 못지 않은 그래픽과 특수 효과를 자랑하며 글로벌 온라인 게이머들의 관심을 끌고 있다.

  Dark Age of Camelot의 개발사인 Mythic는 EA에 인수되며 Warhammer Online으로 본격적인 시장 진입을 준비하고 있다. Asheron's Call 시리즈로 널리 알려진 Turbine은 Dungeons & Dragons Online: Stormreach에 이어 지난 9월부터 The Lord of The Rings Online": Shadows of Angmar의 베타 서비스를 시작하였다.

  또한 Anarchy Online을 개발한 유럽 메이저 개발사인 노르웨이의 Funcom은 브랜드 타이틀인 Age of Conan의 출시를 앞두고 있으며 Xbox 360 버전도 출시 예정이다. 여기에 EA가 한국에서 네오위즈와 공동 출시한 FIFA Online이 중국 시장 상륙이 성사된다면 그 다음 시장은 유럽일 것이라는 전망이 높다.

  물론 기존의 축구 패키지 게임의 판매 실적이 좋기 때문에 과연 유럽에 온라인 버전으로 출시하겠는가 하는 반론도 있으나 2007년 FIFA 온라인 PC버전의 유럽 시장 진입은 적합한 현지 오퍼레이션 파트너가 있다면 추진 가능할 것으로 예상되고 있다.

  이와 같이 Blizzard의 World of Warcarft는 전에 없이 강력한 경쟁자들과의 일전이 불가피하다.

자료원: 좌측 상단부터 시계방향, The Lord of The Rings Online": Shadows of Angmar, Hellgate: London, Warhammer Online: Age of Reckoning, Age of Conan: Hyborian Adventures 스크린샷, 2006

- **차기 개발 게임의 장르**

2006년 콘솔 게임 'StarCraft : Ghost' 개발을 중지하였지만 개발 스튜디오 Swingin' Ape는 발표되지 않은 차세대 콘솔 게임을 개발하고 있는 것으로 알려졌다. 일반 게임 업계 종사자들도 Blizzard Entertainment하면 PC 개발사로 인식하지만 이미 회사 설립 초기 콘솔 게임을 개발한 경력이 있어 이들에겐 새로운 영역은 아니다.

또한 Diablo, StarCraft, Warcraft 등 성공적인 PC 게임을 출시하다 MMORPG로 대규모 성공을 거두자 이전의 PC 게임 개발은 포기하는가 하는 질문은 Blizzard 사람들에겐 단골 인터뷰 메뉴다. 그러나 Blizzard는 분명 MMORPG만이 그들이 전념하는 장르가 아니라는 답변을 내놓고 있어 앞서 거론한 바와 같이 Diablo 3과 같은 대작 PC 게임의 출시도 전망되고 있다.

Blizzard가 개발하고 있는 차기 게임의 장르에 대해선 업계는 물론 게이머들 역시 높은 관심을 보이고 있다.

5. Goal and Strategy

개발사 입장에서 Blizzard는 최적화된 유저 편의 중심의 인터페이스와 기능으로 고객 만족과 즐거움을 구현하도록 노력하고 있으며 게이머들이 원하는 바를 게임에 녹아들 수 있도록 하려는 개발의 평범한 원칙을 준수하는 개발사다.

- **저사양 범용성 게임 제작**

  개발사 입장에서 화려한 그래픽, 뛰어난 이펙트, 환상적인 사운드가 게임을 즐기기 위해 반드시 필요한 사항이라는 오류를 갖고 여기에 초점을 맞추는 경우가 있다. 그러나 이런 요소는 게임의 즐거움을 더하는 정도이지 결정적인 요소가 될 수 없다.

  오히려 게이머들의 하드웨어 평균 사양 이하에서 플레이하는데 무리가 따르지 않고 그래픽이나 사운드가 평균 이상의 정도이고 게임을 원활하게 즐길 수 있는 시스템적으로 범용성 높고 게임성의 완성도가 높은 것이 더 중요하다.

  이런 면에서 Blizzard가 개발한 대부분의 게임들은 그래픽, 이펙트, 사운드 등이 뛰어나기 보단 기본 사항을 충실히 준수하였다는 것이 오히려 돋보인다. 즉, Diablo나 Starcarft 등 개발된 모든 게임들이 평균 사양 이하에서 충분히 즐길 수 있다.

  World of Warcarft 역시 사운드, 그래픽이 다른 게임에 비해 아주 특별히 뛰어나기 보단 평균 이상의 보기 좋은 수준 정도이다. 이와 함께 한국 게임들과 달리 캐릭터 커스터마이징에서부터 8종류에 달하는 종족을 선택할 수 있어 그 폭이 넓으며 모든 클래스들은 그 특성상 종족에 따른 제약을 받게 된다.

  이처럼 저사양 유저들을 배려하려는 Blizzard는 화려함보단 범용적이지만 게임의 완성도와 기존의 게임들과의 차별화를 높이는데 주력하는 전략을 구사하였다. 이런 개발 전략은 초기부터 현재까지 Blizzard가 추구하는 기본 전략이자 개발 철학이다.

- **개발 전략의 일관성**

  1994년 Blizzard가 Warcraft를 출시할 때 다른 전략 시뮬레이션 'Dune2'의 아류작이라는 비평이 있었다. 그럼에도 불구하고 1999년 Warcraft 2, 2003년 Warcraft3, 2003년 확장팩이 연속적으로 성공하면서 Blizzard는 전략 시뮬레이션 게임의 대표 개발사로 인식되었다.

  World of Warcarft는 Warcraft의 세계관을 토대로 개발되었다. 결국 전략시뮬레이션 게임의 세계관에 익숙해진 게이머들은 온라인 게임에서도 이질감 없이 자연스럽게

게임에 몰두할 수 있었다. Blizzard는 World of Warcraft가 출시되기 전 5년 동안 모은 Warcarft의 특성을 접목하였다고 밝히고 있다.

즉, 게임의 장르는 다르지만 게임에 녹아들어 있는 세계관, 다양한 퀘스트 등 그동안 꾸준히 개발하여 온 Warcraft시리즈의 특성을 살려 온라인화 시킨 도전 정신이 오늘날의 World of Warcraft를 탄생시킨 것이다. Blizzard는 이와 같이 창의적이고 도전적이면서 일관된 개발 전략을 유지하고 있다.

6. Key Success Factors in Hit Products

Blizzard가 출시한 게임 중 Diablo II가 1,450만 카피, Starcraft는 950만 카피가 판매되었다. 그중에서 Diablo 시리즈는 한국 온라인 게임 개발 모델에 가장 많은 영향을 끼쳤고 Starcraft는 비즈니스 모델로서의 성공 가능성을 일깨워준 게임이다.

그러나 Blizzard 게임이 글로벌 명성을 얻게된 결정적인 요인은 1997년 시작된 온라인 게임 서비스 Battle.net이 있었기 때문이라 하여도 과언은 아니다. 물론 Blizzard의 게임의 우수성은 인정되지만 바다 건너 게이머들과 플레이를 한다는 것 자체가 게임 산업 역사상 가장 획기적인 사건의 하나일 것이다. 결론적으로 Battle.net의 지명도로 개발사의 판매 전략이 맞아 떨어졌다고 볼 수 있다.

- **획기적인 시스템의 Diablo 시리즈**

  Diablo II가 전세계 게이머들에 큰 인기를 얻을 수 있었던 이유 중의 하나는 전 작품인 DiabloI에서 형성된 두터운 유저층이라 할 수 있다. Diablo I이 출시되던 당시 '던전앤 드래곤' 룰의 정통 롤플레잉 게임이 주를 이루고 있던 업계의 고정 관념에 액션과 롤플레잉을 절묘하게 결합시켜 놀라운 반응을 일으키며 Diablo 매니아층을 형성하였다.

  Diablo I는 마우스 클릭 하나로 게임을 진행하는 획기적인 게임 시스템을 적용한 롤플레잉 게임이었다. 마우스의 포인트로 적을 선택하고 전투를 치르는 포인트 앤 클릭 방식의 전투는 MMORPG 게임에 적용할 수 있는 최적의 게임 시스템이었다.

  Diablo II는 Diablo I의 성공에 힘입어 게이머들의 높은 기대에 출시되었고 그 기대에 어긋나지 않게 탄탄한 기획력과 화려한 그래픽, 다양한 아이템이 합쳐져 한번 시작하면 게임에 쏙 빠져들게 만드는 매력을 게이머들에게 안겨주었다.

  아울러 온라인 멀티플레이, 게임의 흥미를 돋워주는 등장인물의 자연스런 동작 그리고 실시간 액션 롤플레잉의 박진감 넘치는 액션이 완벽하게 어우러진 게임이라는 찬사를 받았다. Diablo II는 출시 첫해에 6백만 카피 이상의 전세계 판매를 기록하였다.

  Diablo II 출시 이후 후속작이 아직 발표되지 않은 가운데 2006년 9월 출간된 소설 'Diablo: The Sin War'의 저자 Richard Knaak은 자기 소설이 아직 발표되지 않은 차기작 Diablo III의 내용과 관련되었다는 발언이 해외미디어의 관심을 받은 적이 있다.

자료원: 소설 Diablo 'The Sin War'의 Cover, The Marines of the Terran Confederacy, Blizzard, 2006

- **수 많은 과학적 요소의 Starcraft**

90년대 후반 세계 어느 곳에서도 Starcraft의 열기 하나로 게임 산업 자체가 일대 변화를 가져 온 일은 드물 것 같다. 98년 Starcarft 열기 이후 생겨난 PC 방에 새로운 게임을 제공하기 위해 많은 게임들이 개발되었다.

특히 IMF 이후 당시 정권에서 일자리 창출의 일환으로 게임산업에 대한 지원은 매우 적극적이었다. 또한 게임에 대한 좋지 않은 선입견도 해소되고 산업으로서의 가치도 인정받은 계기가 Starcraft이니 Blizzard와 한국과 인연은 상당히 깊은 것 같다.

그러나 다른 나라에서 Starcraft의 성공은 한국과 비교하여 빈약하다고 할 수 있다. 2005년까지 Starcarft의 누적 판매량은 총 6백만 카피가 넘었지만 한국에서의 380만 카피가 판매되면서 오히려 전세계 다른 국가의 판매 숫자 230만 카피를 훨씬 능가하였다. 물론 Starcraft가 획기적인 시스템을 보여 준 게임은 아니지만 해외에서 230만장이라면 우수한 실적이라고 보기는 어렵다.

그럼에도 불구하고 한국과 달리 해외 Starcraft 매니아들이 느끼는 이 게임의 인기의 비결은 SF문학의 걸작으로 불리는 Frank Herbert의 Dune을 바탕으로 한 독특한 줄거리가 게임 속 캐릭터들과 절묘하게 조화되어 있기 때문일 것이다.

SF를 기반으로 하고 있기 때문에 Starcraft에는 수많은 과학적 요소들이 등장하고 이를 일일이 분석하고 게임을 할 수 있으며 해외 게이머들은 탄탄한 과학적 기반에 Starcarft의 진정한 묘미를 즐기고 있다.

7. Lesson for Korean Companies

본보고서에 다수의 글로벌 메이저 기업들의 조사 내용이 정리되어 있지만 그 중에서 한국 업체들이 가장 타산지석으로 삼을 기업이 있다면 단연 Blizzard Entertainment를꼽을 수 있을 것이다. 전통적인 PC 게임 개발사에서 역사에 남을 만한 MMOG 개발사로 대변신하였고 또한 출시된 시리즈 게임들이 거의 성공을 거둠으로써 명실상부한 세계 최고의 PC 관련 게임 개발사이기 때문이다.

- **프랜차이즈 전략**

  메이저 퍼블리셔이든 개발사이든 프랜차이즈 전략은 업체의 미래와 밀접한 관계가 있다고 하여도 과언은 아니다. Blizzard역시 Diablo, Warcraft, Starcraft로 이어지는 시리즈 게임의 프랜차이즈 사업을 진행해오면서 PC 분야에서 가장 성공적인 결과를 갖고 있는 개발사다.

  특히 World of Warcraft라는 글로벌 대표 온라인 게임이 기존 Warcraft 시리즈의 세계관을 접목하였으며 그동안 프랜차이즈 전략을 펼쳐오면서 모아온 콘텐츠를 통해 온라인 게임화 시켰다고 이야기한다.

  바로 이와 같은 프랜차이즈 사업을 통해 개발의 일관성을 유지하여 대작 온라인 게임을 개발하였듯이 또 다른 프랜차이즈 게임인 Diablo와 Starcraft의 온라인 게임화도 예상되고 있다. 즉, World of Warcaft와 같이 World of Diablo, World of Starcraft와 같은 프랜차이즈 게임을 만들어 낼 가능성도 있다.

  이와 같이 오랫동안 꾸준히 일관된 개발 전략을 통해 PC 관련 게임 개발의 글로벌 리더로서의 위치를 굳건히 지키고 있는 Blizzard는 한국 온라인 게임 개발사들에겐 가장 표본이 될만한 기업이다.

- **게이머 입장에서 생각하는 개발전략**

  많은 개발사들은 게이머 입장을 고려해서 게임을 개발한다고 밝히고 있다. 그러나 개발사가 게이머들이 정확히 어떤 게임성을 고대하는 지에 대한 분석이 많이 부족한 편이고 그것을 게임 속에 나타낸다는 것은 결코 쉬운 일이 아니다.

  Blizzard의 게임의 성공 요인은 유저 편의 중심의 인터페이스, 화려한 그래픽과 웅장힌 사운드보단 저사양의 범용성과 게임의 완성도에 바탕하고 있으며 실제 게이머들이 기대하는 것을 게임에 녹아들 수 있도록 노력하고 있기 때문이다.

이것은 평범한 논리인 것 같지만 지켜지기 쉽지 않은 확고한 개발사 철학이다. 세계 대부분의 국가는 일부 선진국을 제외하곤 한국의 네트웍과 컴퓨터 환경보다 낮다는 것을 개발자는 인식해야 한다. 해외진출이 당면과제인 한국 온라인 게임 개발사 입장에선 이와 같은 Blizzard Entertainment의 평범한 논리를 명심해야 한다.