유럽 플랫폼별 메이저 기업 분석 보고서(PC 게임)

- EA Mythic -

한국게임산업진흥원
Korea Game Industry Agency

EA Mythic

1. Corporate History

Mythic의 기원은 1984년 RPG게임 Aradath를 개발한 Adventures Unlimited Software(AUSI)에서부터 시작되었다. AUSI는 1985년 Dragon's Gate을 개발하였으며 1990년 온라인 서비스 GEnie를 위한 보드 게임 Diplomacy의 온라인 버전을 개발하였다.

1995년 AUSI의 대표였던 Mark Jacobs와 Rob Denton에 의해 Interworld Productions이 워싱톤 DC근교에 설립되었다. 그러나 이미 같은 이름의 다른 회사가 설립되어 있어 Mythic Entertainment로 이름을 변경하였다. 1996년 Mythic은 GEnie에서 서비스되고 있던 Dragon's Gate의 서비스를 AOL로 옮겼다.

1990년 후반 Mythic은 1인칭 FPS게임, 온라인 RPG게임 등 다수의 게임을 개발하였다. 타이틀은 Silent Death: Online, Magestorm Millennium, Darkness Falls: The Crusade, ID4 Online, Spellbinder: The Nexus Conflict, Splatterball Plus 등이다.

자료원: Splellbinder: The Nexus Conflict, ID4 Online, Mythic Entertainment, 2006

2001년 3월 Silent Death: Online이 AOL에서 EA.com의 플래티넘 서비스로 전환 되었으나 8개월 후 서비스가 중단되었다. 그럼에도 불구하고 충성도 높은 많은 팬들은 계속 포럼을 유지하며 이 게임이 다시 라이브 서비스가 진행되길 기대하였다.

Mythic은 그 동안 개발하였던 게임들의 예산의 배가 넘는 250만 달러의 개발 경비를 들여 Dark Age of Camelot (DAOC) 의 개발을 착수하였다. DAOC은 Mythic가 개발한 최초 MMORPG이며 2004년 World of Warcraft가 출시되기 전까지 서구 시장에서 가장 인기를 모았던 게임 중의 하나다.

개발에는 'Lum the Mad'라고 불리는 MMORPG 전문가 Scott Jennings이 게임 디자이너로 참여하였다. DAOC은 Vivendi Universal에 의해 퍼블리싱되었으며 2001년 성공적으로 런칭되었고 다수의 확장팩이 출시되었다.

2003년 12월 Mythic은 마이크로소프트가 개발 중이던 MMORPG Mythica과의 상표 등록 법적 문제가 발생하였으나 2004년 5월 마이크로소프트가 양보함에 따라 Mythica의 상표등록은 이뤄지지 않았으며 Mythica의 도메인 이름도 Mythic에 양도되었다.

Mythic Entertainment는 북미에서 가장 빠르게 성장하는 기술기업으로 여겨지고 있다. 2002년 매출 기준하여 Deloitte Technology 500 리스트에 올랐고 2004년에는 2.26%의 매출 성장에 힘입어 이 리스트에 106위로 랭크되었다. 2003년에는 TA Associates로부터 3천2백만 달러의 투자를 유치하였다. 한편, Mythic은 수익을 직원들과 고르게 나누는 정책을 택해 직원의 이직이 거의 없는 것으로 정평 나있다.

2004년 로마 제국을 배경으론 한 SF 스타일의 MMORPG Imperator Online을 개발하였으나 2005년 7월 개발을 중단하고 무기한 연기시켰다. 2005년 Mythic은 Warhammer Online의 라이센스를 획득하였으며 2007년 MMOPG로 출시될 예정이다.

2006년 6월 EA는 Mythic을 인수하였다. EA가 온라인 게임 개발사를 인수한 것이 처음은 아니다. 이전 Ultima Online 개발사 Origin Systems을 인수하여 성공을 거뒀지만 2004년 스튜디오는 폐쇄되었다. 또한 Earth and Beyond, Motor City Online, The Sims Online 등의 서비스를 하였지만 역시 성공적이지는 못하였다.

World of Warcraft의 대성공을 지켜 본 EA의 이번 Mythic의 인수는 그 동안의 EA가 MMOG분야에서 실패를 경험 삼아 성공을 이뤄낼 수 있을지 미지수다. 그러나 Mythic이 개발하고 있는 Warhammer Online에 대한 긍정적인 평가가 따르고 있어 이번의 경우는 다를 것 같다는 전망들이 나오고 있다.

Mythic역시 EA에 인수되었지만 경영진이나 개발진에 변화가 없어 향후 안정적으로 개발에 전념하여 Vivendi Games와 Blizzard간의 좋은 관계를 유지하듯 상호 협력하여 2007년 후반기 출시예정인 Warhammer Online으로 MMOG시장 판세를 변화시킬지 주목된다.

2. Business Process

설립 이후 90년대 후반부터 다수의 온라인 게임을 개발하여 온 Mythic은 개발 노하우를 바탕으로 2001년 Dark Age of Camelot를 성공적으로 출시하였고 2007년 기대작 Warhammer Online의 출시를 계획하고 있다.

EA의 Mythic 합병 이후 어떤 변화가 있으며 어떤 비즈니스 프로세스로 업무를 진행할 것인지 귀추가 주목된다.

- **Mythic Entertainment와 EA간의 관계**

  이미 합병된 양사는 사실 오래 전부터 업무협력을 해왔기 때문에 개발 프로젝트 진행에 전혀 어려움이 없을 것이라는 전망이다. 양사의 합병으로 EA의 온라인 게임 사업은 일대 전환기를 갖게 될 것으로 예측되고 있다.

  EA Mythic이 향후 EA의 온라인 사업에서 어떤 역할을 할 것인지 대해 여러 가지 추측 이 있지만 아직까지 뚜렷하게 밝혀진 것은 없다. 지금까지의 전반적인 상황을 살펴보면 다음과 같은 가능성이 예견된다.

  Warhammer Online 성공을 위한 총력

  우선 EA 그룹이나 EA Mythic에게 가장 큰 숙제는 Game Workshop의 브랜드 게임으로 많은 기대를 모으고 있는 Warhammer Online이 World of Warcraft에 필적할만한 성공을 거두는 것이다.

  Mythic Entertainment 입장에선 치열한 경쟁 속에서 MMOG 게임개발에 있어 일반 중소 개발사들에게 많은 자금과 자원이 절대 부족한 것을 잘 알고 있으며 합병 이후 이미 EA로부터 Warhammer 개발에 필요한 여러 추가적인 지원이 이뤄지고 있어 EA Mythic이 개발에 더욱 박차를 가할 수 있는 환경을 만들어 주는 든든한 후원군이라고 Mythic의 설립자이며 대표인 Mark Jacobs은 인터뷰에서 밝힌 바 있다.
  반면, EA의 입장에선 Ultima Online 이후 펼친 여러 온라인 게임 사업에서 제대로 성과를 이루지 못하고 있는 가운데 EA Mythic을 통해 그들이 갖고 있는 모든 자원을 동원해 Warhammer Online을 성공적으로 출시하여 그들이 단독으로 성취하지 못한 MMOG 분야의 메이저 회사로 발돋움하려는 목표가 있다.

  포스트 Warhammer Online 이후

  2007년 후반이면 EA Mythic은 Warhammer Online의 성공 여부가 판가름이 난다. 그 이후 EA의 온라인 게임 전략은 어떻게 진화할 것인가 하는 시장 전문가들의 예

상 시나리오가 있다.

하나는 지금과 같이 The Sim Online이나 Ultima Online팀이 지금과 같이 독자적으로 운영된다는 가상 시나리오와 EA Mythic이 EA의 대작 온라인 게임 사업 총괄 스튜디오가 될 것이라는 예상이다. 물론 양측이 이에 대해 명확한 답변을 하지 않고 있지만 후자일 것이라는 전망이 우세하다.

예전 이원화되어 있는 구조로 성과를 내지 못한 경험을 터득한 EA는 온라인게임 업계에서 성공을 거둔 Mythic이 EA MMOG 사업을 지휘하는 일원화 체제가 바람직하다는 결론을 낸 듯 하고 Blizzard와 Vivendi Games의 체제와 같이 EA는 Mythic이 개발에 집중할 수 있도록 지원하는 방식을 택할 것으로 전망되고 있다.

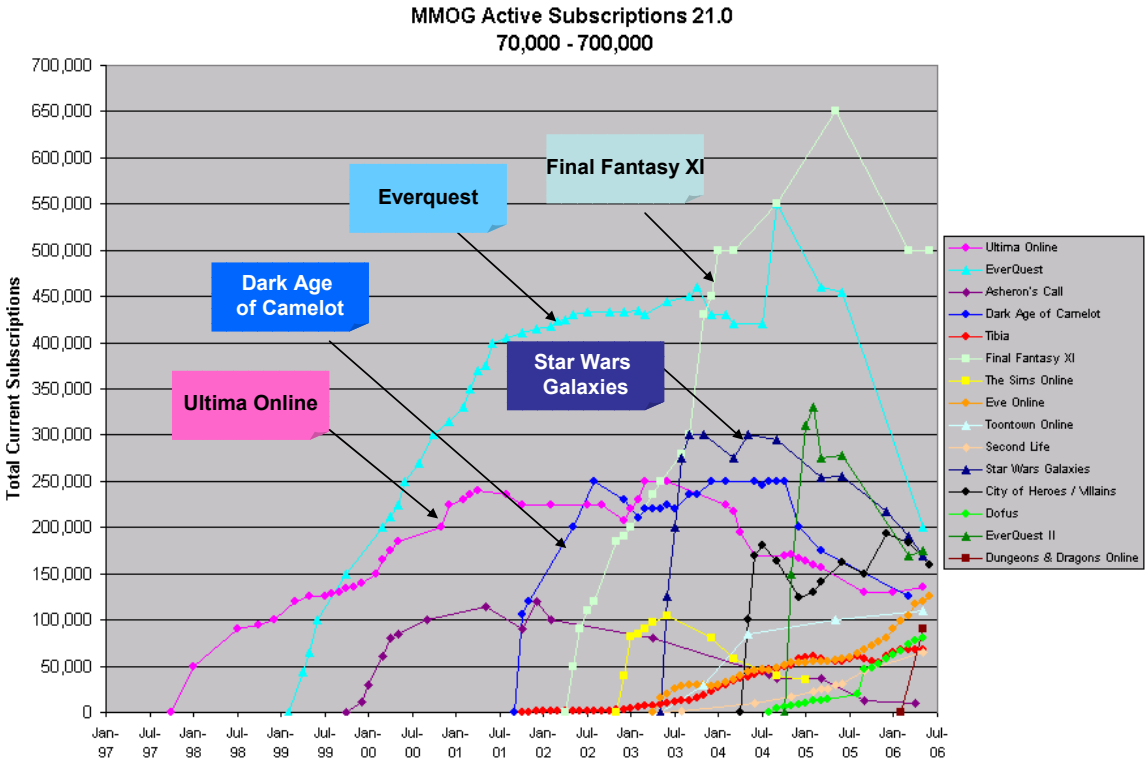
3. Core Competency and Resource

앞서 설명한 바와 같이 EA Mythic의 Dark Age of Camelot, Warhammer Online과 EA가 이미 확보하고 있는 다수의 MMOG게임들을 포함한 향후 EA의 온라인 게임 전략은 시장 판도에 커다란 변수로 작용할 것이다.

- **저력의 Dark Age of Camelot**

  2004년말 World of Warcraft가 출시되기 전까지 Dark Age of Camelot(DAOC)의 전세계 가입자는 25만명 정도로 집계되었다. 지난 2006년 8월 MMORPGchart.com에서 발표한 전세계 MMOG 가입자 자료를 보면 현재 DAOG의 가입자는 12만5천명선까지 내려간 것으로 나타났다.

  지난 11월 Gamespot은 북미와 유럽에서 서비스되고 있는 Top 50 MMORPG게임 자체 평가순위를 발표한 바 있다. 당연히 World of Warcraft가 수위를 차지하였으며 Dark Age of Camelot(DAOC)이 출시 된지 5년이 지났음에도 2위로평가 받고 있다. DAOG은 아직도 서구 게이머들에겐 충성도가 높은 게임이 분명하다



자료원: MMOG Active Subscriptions, mmorpgchart.com, 2006

서구에서 높은 인기를 지속했던 DAOC의 특징은 완성도 높은 파티 플레이 방식과 대규모 PvP인 렐름전이다. DAOC의 세계는 직업별로 철저하게 분류된 수많은 클라스가 존재하여 각자 맡은 역할이 서로 다르기 때문에 파티 플레이 방식이 필요하다.

중세 유럽의 전형적인 모습을 보여주며 마법과 검이 수호하는 Albion, 북부 유럽의 강인한 바이킹들과 트롤 등 힘을 강조하는 Midgard, 마법의 힘이 강력한 Hibernia 등 3 개의 렐름이 존재하며 각 렐름들마다 독특한 캐릭터들로 무장되어 있다.

- **2007년 기대작 Warhammer Online**

EA Mythic이 개발하고 있는 게임은 서구인들이 즐기는 테이블탑 방식의 미니아처 전략 게임인 Warhammer를 라이센싱한 게임이다.

다음 그림은 Warhammer를 즐기는 게이머들의 모습이다.

자료원:게임룸에서 Warhammer를 즐기는 게이머들, Game Workshop, 2006

Games Workshop은 전세계에서 두터운 매니아 층을 확보하고 있는 Warhammer와 Warhammer 40000 테이블탑 방식의 미니아처 전략 게임의 제작사이다. 테이블탑 게이머들이 직접 핸드 페인팅을 한 미니아처 군인들로 부대를 구성하고 지휘하면서 다른 부대와 전투를 벌일 수 있는 판타지 세계를 제공해왔다.

지난 몇 년 동안 영국 Games Workshop의 Space Hulk, Warhammer : Shadow of the Horned Rat, Warhammer : Dark Omen 등 다수의 PC 및 콘솔 게임의 소재로 활용 되어 왔다. 이미 Warhammer라는 단어 자체가 서구에선 미니아처 전략게임의 브랜드로 인식되고 있어 마케팅적인 측면에서 유리하다.

Warhammer Online의 일반인을 위한 베타 테스트는 2007년 초부터 시작해서 여름, 출시 직전까지 총 4 단계에 걸쳐 진행된다. 이미 지난 여름부터 EA Mythic 직원과 그들이 보증한 100명 미만의 친구와 가족이 참가하는 내부 테스트가 진행되고 있다.

Warhammer Online은 기존 Warhammer의 세계관을 바탕으로 한 MMORPG이며 대규모 RvR의 특성을 갖고 있는 것으로 알려져 있다. 특히 Dark Age of Camelot의 개발 및 운영을 통해 RvR 시스템을 발전시켜 온 Mythic의 기획력과 개발력, 운영 노하우의총집합체라고 인식되고 있다.

2006년 하반기 출시된 Games Workshop의 'Space Hulk', 'Warhammer : Shadow of the Horned Rat', 'Warhammer : Dark Omen' 등 PC 및 콘솔 게임이 타 퍼블리셔들을 통해 성공적으로 출시되어 EA Mythic의 'Warhammer Online'은 자연스럽게 게어머들에게 주목을 받고 있다.

자료원: Warhammer Online: Age of Reckoning, EA Mythic, 2006

4. Current Issue and Challenge

EA Mythic의 당면과제는 단기적으론 Warhammer Online의 성공적인 출시와 지속적인 Dark Age of Camelot의 확장팩 출시와 변함없는 서비스일 것이다. 그러나 장기적으로 EA가 MMOG 타이틀을 비롯하여 보유하고 있는 수 많은 IP를 활용한 대작의 개발 가능성 여부다. 개발사 입장에선 창고에 보물이 가득하게 찼다는 표현이 맞을 것 같다.

- **대작 MMOG들의 개발 가능성**

  EA가 Mythic을 인수하자 Warhammer Online보다 오히려 차기작으로 가능한 수많은 IP를 어떻게 활용할 것인가 하는 업계 반응들이 있었다. 지금으로 봐선 아무것도 결정된 것이 없는 것 같지만 2007년 Warhammer Online 이후 개발에 대한 논의가 업계의 주목을 받고 있다.

  우선 현재 보유하고 있는 온라인 게임 타이틀에 대한 개발 가능성을 타진해 본다.

  Ultima Online

  Ultima Online은 1997년 9월 출시 이후 높은 인기를 구가하며 출시 첫 6개월 동안 10만명의 유료 게이머를 기록하였고 역대 최고 25만명의 유료 가입자를 보유한 적이 있다. 1992년 EA가 인수한 Origin Systems에서 개발된 Ultima Online의 성공적인 출시 이후 아류 MMORPG 게임들이 쏟아져 나왔디.

  아직도 2D 환경의 예전 게임성에서 벗어나지 못하고 있음에도 불구하고 유저수에서 상위 게임으로 랭크되고 있다. Ultima Online의 경우 아직 후속작이 나오지 않고 있는데 첨단 기술을 활용한 3D 게임으로 개발되고 Ultima Online의 세계관을 그대로 유지하지만 전혀 다른 경험을 게이머들이 느낄 수 있도록 한다면 EA가 보유한 MMOG 타이틀 중 가장 개발 가능성이 높은 게임이다.

  Harry Potter Online

  Harry Porter 게임은 이미 EA가 라이센스를 보유하고 있고 싱글 게임으로 출시된 바 있어 타 플랫폼으로 개발되는데 별다른 무제가 없을 것 같다. 특히 Harry Porter 소설은 1997년 출시된 이래 6번의 출간으로 전세계 3억권이 팔린 바 있다. Harry Porter 소설을 읽고 자란 세대가 이제는 성인 세대가 되었을 것이고 소설 내용이 갖고 있는 내용이 충분히 MMOG로서 가능한 것으로 판단된다.

  Harry Porter가 영화에서도 성공을 거둔바 있어 이미 성인이 되어 있을 초기 독자들과 현재의 신규 독자들까지도 흡입할 수 있는 높은 잠재력을 갖고 있다. 단 염려가

되는 것은 이들 다른 세대들이 즐길 수 있는 완벽한 게임 디자인을 구현할 수 있는가 하는 점이다.

또한 모든 플레이어들이 Harry Porter가 되고 싶어 할 것이기 때문에 이에 대한 연구가 필요하다. 이것은 Eidos의 Tomb Raider의 온라인 가능성이 논의되면서 모두가 Lara Croft가 되고자 할 것이라는 의견이 있었고 아직 이에 대한 해결방안은 없다.

Earth and Beyond: The Return

우주를 중심으로 한 공상 온라인게임 EVE Online의 성공은 이들 분야의 관심이 있는 개발사라면 충분히 도전하고 싶어 할 것이다. 이미 EA는 유사한 장르인 Earth and Beyond를 갖고 있지만 시장에서 실패한 게임을 다시 개발하고자 할 나설 용기 있는 자가 있을지 의문이다.

Dark Age of Camelot II

물론 Dark Age of Camelot II의 개발은 충분히 가능성이 있다. 그러나 성공한 버전의 후속작이 반드시 성공한다는 보증은 없다. 소니 온라인의 EverQuest가 그런 예라고 할 수 있다. EverQuest의 확장팩이나 후속작들은 원작과 여러 면에서 커다란 차이를 발견할 수 없다.

물론 Ultima Online의 경우 개발 가능성을 높게 평가하는 이유 중의 하나는 원작이 2D 게임이고 아직도 유저들의 충성도가 높기 때문에 새로운 분위기의 3D 게임은 새롭게 어필할 수 있다는 분석이다. Dark Age of Camelot이 3D 게임이기 때문에 후속작이 어떤 차별화가 가능할지 고민이 되는 부분이다. 또한 Mythic 자체가 후속작을 개발하는 전략을 반기지 않는다는 이유로 아직 개발 가능성이 낮다.

Motor City Online: The Return

일반적으로 레이싱 게임의 장르가 온라인 분야에선 그다지 인기가 없는 것 같다. 비단 Motor City Online만이 아니라 NCsoft의 Auto Assault 역시 비슷한 이유인 것 같다. 또한 게임 자체가 기존 게이머들에게 큰 호응을 얻지 못한 게임이라 새롭게 개발할 가능성은 낮다.

- **보유 IP를 활용한 프랜차이즈 콘솔 온라인 게임 개발 가능성**

위에서 거론한 보유하고 있는 PC 온라인게임 타이틀 이외에 온라인 게임 기능이 강화되고 있는 콘솔 게임 분야에서 EA는 Mythic과의 깊은 논의가 있었다. EA와 Mythic 모두 PC와 콘솔 게임 분야에서 Warhammer Fantasy의 MMORPG 라이센스를 갖고 있기 때문에 온라인 콘솔 게임의 개발 가능성은 높다.

이미 Warhammer Online이 Xbox 360에서 구현된 바 있어 PC와 콘솔 MMORPG에 대한 EA Mythic은 상당한 수준에서 논의되고 있음을 감추지 않고 있다. 물론 PC와 콘솔 게이머가 크로스 플랫폼의 다른 유저와 게임을 즐기는 단계까지는 기술적으로 아직 한계가 있으나 각각의 플랫폼으로 MMORPG개발 가능성은 충분하다.

5. Goal and Strategy

EA Mythic의 전략은 분명하게 나타난다. 서구 시장에서 온라인 게임 개발사로 확고한 입지를 보이고 있는 Mythic의 개발력과 글로벌 최대 퍼블리셔로서 보유하고 있는 수 많은 IP를 활용한 개발 전략이 쉽게 짐작이 간다.

- **온라인 게임의 메이저 퍼블리셔 입지 구축**

  2004년 3월 경쟁사 Vivendi는 2억3백만 유로의 손실을 기록하였다 그러나 1년후 2억천4백만 유로의 수익을 기록하였다. 이런 Vivendi의 극적인 반전이 World of Warcraft의 성공으로 가능하였다는 것을 EA가 모를 리 없고 매월 정기적인 수익이 발생하고 있다는 것은 EA는 물론 모든 메이저들의 부러움의 대상일 것이다.

  그런 이유로 EA는 미국 버지니아 주 소재한 Mythic Entertainment를 인수하였다. EA의 인수 조건이 어떤 것인지 밝혀지지 않았지만 Mythic이 갖는 매력은 세가지다.

  첫째, 5년이 지난 이후에도 꾸준한 인기를 갖고 있는 Dark Age of Camelot의 개발사라는 점이며 둘째, 개발하고 있는 타이틀이 브랜드화된 Warhammer 게임을 온라인화시킨다는 것이며 셋째, 2006년 E3기간 동안 Xbox360에서 Warhammer Online에서 시현됐다. 이 세가지 포인트는 EA가 구상하고 있는 온라인 게임 전략을 일거에 해소할 수 있는 요소였다.

  성공적인 MMOROG 타이틀의 개발사인 Mythic을 통해 Ultima Online 이후 계속 실패를 거듭한 온라인 게임사업을 추진할 수 있다는 확신을 EA가 가질 수 있는 배경은 이미 사업 제휴를 통해 이들 회사의 철학을 인지하고 있었기 때문에 가능하였다.

  아무리 뛰어난 개발사의 게임이라도 오리지널의 게임의 경우 마케팅에 대한 노력은 배가될 수 밖에 없다. Warhammer Online은 브랜드에 바탕 한 게임으로 소비자들에게 쉽게 인식될 수 있다는 마케팅적인 이점이 있다.

  이점에서 EA Mythic의 온라인 게임 전략은 브랜드화 전략에 기초할 것이라는 전망이다. 결국 Blizzard의 Warcraft 시리즈의 프랜차이즈 전략이 World of Warcraft를 탄생시켰다는 것을 EA측에서도 좋은 참고로 삼을 것 같다.

  Warhammer Online이 Xbox360에서 구현되었다는 것은 경쟁사 Vivendi와 Blizzard도 성취하지 못한 획기적인 사안이다. 콘솔 온라인 게임이 아직 캐주얼 게임 정도 가능한 수준인데 대작 하드코어 MMORPG게임이 차세대 게임기에서 플레이가 이뤄진다

면 이것은 EA에겐 백만원군을 얻은 셈이다.

EA는 온라인 기능이 강화된 차세대 콘솔 게임에서 타 경쟁사들이 아직까지 이루지 못한 MMORPG를 성공적으로 출시시켜 PC 만이 아닌 콘솔 분야에서도 글로벌 리더 기업으로서의 입지를 굳힐 수 있는 기회이다. 그런 면에서 EA Mythic은 EA 그룹 입장에선 최상의 선택인 것 같다.

- **아시아 시장으로 진출**

  지난 9월 EA는 Vivendi Games의 아시아 대표이었던 Hubert Larenaudie를 EA Asia의 Online 게임사업의 대표로 영입하였다. 온라인 게임 분야에서 가장 경쟁이 심한 시장인 아시아에 World of Warcraft를 성공적으로 정착시킨 Vivendi Games의 지역 대표를 영입한다는 것은 향후 아시아 온라인 게임 시장 공략에 EA의 의지를 짐작할 수 있다.

  이미 FIFA Online을 한국에서 성공적으로 출시하였고 Warhammer Online의 아시아 진출을 계획에 두고 있기 때문에 향후 Vivendi Games와 치열한 경쟁은 불가피하다. EA Mythic은 EA 온라인 게임 시장 진출 다변화의 중심 역할을 하게 될 것이다.

6. Key Success Factors in Hit Products

EA Mythic은 Silent Death: Online, Darkness Falls: The Crusade, ID4 Online 등 다수의 온라인 게임을 출시하였지만 글로벌 수준의 대표작은 Dark Age of Camelot(DAOC)이다. 출시한지 5년이 지났음에도 불구하고 서구에서 서비스되고 있는 MMORPG게임중에서 아직도게이머들의 높은 호응도를받고 있는 게임이다.

- **스토리 라인**

  유럽 중세기 아더왕의 사망 이후의 혼란스러운 시대를 배경으로 이 난국을 평정시키기 위하여 세 렐름의 균형과 대립을 그린 온라인 게임이다. 각 렐름마다 독특한 스토리를 갖고 있지만 유럽 유통사들이 렐름이나 퀘스트에 대한 스토리를 유럽 역사에 기초하여 실감나게 작성하기도 하여 스토리 부분에서 개발사와 유럽 유통사가 같이 이끌어 가는 특성을 갖고 있다.

- **게임 특성**

  사냥을 통해 레벨업이 주목적인 일반적인 온라인 게임 특성과 달리 DAOC은 PvP (Player vs Player)가 주목적이다. 이 PvP가 모든 플레이어간에 이루어지지 않고 각 Realm간에 전투가 벌어짐으로써 Realm 구성원간의 연대감을 높인다.

  일정랩에 도달한 뒤 전장지역인 프론티어 지역에서 PvP가 이뤄지고 있다. 이 PvP는 DAOC이 서구 게이머들에게 게임에 몰두 할 수 있도록 한 주요 요소 중의 하나다. 이런 PvP요소가 DAOC의 생명력을 꾸준히 유지하고 있는 것이다.

  Dark Age of Camelot에서 직업별로 철저하게 분류된 수많은 클래스가 존재하며 각자 맡은 역할이 서로 다르기 때문에 게이머 혼자 살아간다는 것은 불가능하다. 각 클래스 는 모두 필요하며 각자 맡은 역할을 충실히 수행한다. 게이머간의 파티 구성(8명)이 필요한 것이 이 게임의 특성이다.

자료원: Dark Age of Camelot, Mythic Entertainment, 2006

● **확장팩**

DAOC 은 아래와 같이 7 개 확장팩을 출시하여 지속적으로 게이머들에게 업그레이드 된 콘텐츠를 제공하였다. 타 게임에 비해 비교적 확장팩을 다수 출시 하였다. 3 개의 무료 확장팩과 4 개의 유료 타이틀이다.

- Shrouded Isles (SI, 2002 년 11 월 12 일)
- Foundations (2003 년 6 월 18 일)
- Trials of Atlantis (ToA, 2003 년 10 월 28 일)
- New Frontiers (NF, 2004 년 6 월 22 일)
- Catacombs (Cata, 2004 년 12 월 7 일)
- Darkness Rising (DR, 2005 년 10 월 11 일, 유럽 2006 년 2 월 1 일)
- Labyrinth of the Minotaur (LotM, 2006 년 11 월 5 일)

7. Lesson for Korean Companies

EA가 Mythic을 인수하며 글로벌 MMOG시장은 메이저 업체들이 속속 진입함으로써 새로운 변화가 예고되고 있다. 이와 같은 대형 게임 업체들의 MMOG 시장 진입은 단기적으로 한국 기업들에겐 부정적일 수 있지만 전반적으로 이들의 진입으로 MMOG 시장의 규모가 커지게 되는 긍정적인 변화도 있다.

- 개발의 전략적 제휴

  EA와 Mythic의 합병도 실제로 따지고 보면 5년 전부터 업무 제휴하면서 이를 통해 상호간의 신뢰가 이미 형성되어 있기에 가능하였다. EA는 대형 회사이기 때문에 내부의 의사 결정도 간단치 않고 시간이 지체된다.

  그럼에도 불구하고 개발사 입장에서 EA같은 글로벌 리더 기업과 업무 제휴를 한다면 몇가지 차원에서 회사의 득이 될 것이다. 우선 EA와의 업무 제휴를 통해 레퍼런스가 쌓이게 된다. 또한 공동 개발의 경우 시스템적으로 EA가 갖고 있는 특장점을 이해할 수 있어 개발사에겐 한단계 업그레이드 되는 계기를 맞이하게 될 것이다.

  공동 개발에 있어 개발사가 쉽게 갖추지 못한 기술적 노하우나 예술적 감각을 접할 기회가 발생하게 된다. 이런 기회를 통해 서구 개발사들의 기획력, 그래픽, 앞선 기술을 터득할 수 있게 될 것이다.

- 브랜드 프랜차이즈 전략

  Mythic이 EA에 인수되면서 가장 기대하는 부분중의 하나는 EA가 확보하고 있는 수많은 IP들이다. 개발사 입장에선 브랜드 게임의 경우 IP 보유자로부터 개발하는 게임에 대한 간섭을 받을 가능성이 있지만 오리지널 게임일 경우 개발이 자유스럽다.

  그러나 비즈니스적인 측면에서 보면 오리지널 게임보다 유명 브랜드 게임의 마케팅 효과는 차이가 있다. 치열한 경쟁 속에서 여력만 있다면 대부분의 개발사나 퍼블리셔들이 인지도 높은 브랜드를 라이센싱하여 개발하려고 할 것이다.

  그러 면에서 EA Mythic은 EA의 모든 IP를 무료로 라이센싱하여 글로벌 대작 온라인 게임으로 개발할 수 있는 환경이 주어졌다. 모든 플랫폼에서 퍼블리셔들의 브랜드 및 프랜차이즈 전략은 지금과 같은 치열한 경쟁 상황에선 마케팅 비용 절감은 물론 회사의 경쟁력으로 이어진다.

  EA와 EA Mythic은 아직 갈 길이 멀지만 보유 IP를 활용한 대작 개발 전략이 진행된다면 글로벌 MMOG 게임 시장에서 EA그룹은 확고한 리더의 위치를 가질 수 있다.