

유럽 플랫폼별 메이저 기업
분석 보고서(PC Online게임)
- Sony Online Entertainment -



한국게임산업진흥원
Korea Game Industry Agency

Sony Online Entertainment

1. Corporate History



Sony Online Entertainment (SOE)는 PC 온라인 분야에서 EverQuest®, EverQuest® II, Star Wars Galaxies®, PlanetSide®, The Matrix Online™을 개발하였다. 또한 PS2버전의 MMORPG EverQuest® Online Adventures, 온라인 기능이 가능한 PS2 RPG게임 Champions of Norrath™을 개발한 바 있다.

SOE는 1995년 소니의 게임 개발 스튜디오인 Sony Interactive Studios America (SISA)와 같이 시작되었다고 할 수 있다. 1996년 SISA는 후에 EverQuest로 발전하게 되는 온라인 RPG게임을 개발을 시작하였다. 후에 EverQuest의 유명 게임 디자이너가 되는 Brad McQuaid, Steve Clover이 개발에 합류한다.

1998년 4월 SOE가 Sony Online Ventures와 Sony Pictures Entertainment간의 합병으로 설립된다. 몇 달 후 SISA는 회사 명칭이 989 Studios로 변경되었다. EverQuest는 989 Studios에 의해 개발되고 SOE에 의해 퍼블리싱 되었다.

그러나 1998년 말 989 Studios는 PS 콘솔 게임을 개발하는 스튜디오로 변경된다. SOE에서 독립적으로 분사한 컴퓨터 온라인 게임 개발팀은 RedEye라는 이름을 거쳐 Verant Interactive 스튜디오로 출발하고 계속 EverQuest를 개발한다.

EverQuest는 1999년 3월 출시되고 1년만에 20만명의 유료 가입자를 기록하는 상업적 성공을 거둔다. 이후 여러 확장팩을 통해 유저수가 꾸준히 증가하여 2004년 9월에는 최고 가입자 55만명을 기록하기도 하였으나 이것을 정점으로 현재 약 20만 명 정도의 가입자가 있는 것으로 나타나고 있다.

2000년 4월 Verant Interactive는 Ultima Online의 핵심 개발자인 Ralph Koster와 Rich Vogel를 영입하고 Texas주 Austin에 Star Wars Galaxies를 위한 스튜디오를 설립한다. 2000년 6월 SOE는 Verant Interactive를 인수한다.

2000년 3월 SOE는 출시된 EverQuest의 다수의 확장팩중에서 첫 타이틀인 EverQuest: The Ruins of Kunark을 출시한다. 2001년 10월 EverQuest의 다수의 주요 개발자들이 다른 MMORPG게임인 Vanguard: Saga of Heroes을 개발하고 있는 Sigil 스튜디오로 합류하



자료원: Sony Online Entertainment 출시 타이틀, SOE, 2006

기 위해 SOE를 떠난다.

2003년 6월 Star Wars Galaxies가 출시되었고 출시 6개월만에 30만 가입자를 확보한 것으로 나타났으며 이는 당초 예상보다 빠른 성장 추세였다. 2004년 1월 "Jump to Lightspeed", 2005년 5월 "Rage of the Wookies", 11월 "Trials Of Obi-Wan" 등 3개의 확장팩을 출시하였다.

한편 2003년 MMOFPS인 PlanetSide를 출시하였으며 PS2 MMORPG인 EverQuest Online Adventures를 출시하였다. PlanetSide의 경우 어느 정도 성공이었다고 할 수 있으나 대중적인 인기를 얻었다고 할 수 없다.

SOE는 PlanetSide의 유료 확장팩인 Core Combat과 무료 확장팩인 Aftershock을 출시하였다. PlanetSide는 Reserves라는 프로그램에서 제한된 캐릭터로 무료로 게임을 즐길 수 있다.

2005년 2월 SOE는 워싱턴주 시애틀에 스튜디오를 오픈하였다. 2006년 3월 EverQuest 확장팩 "The Legacy of Ykesha", 9월 "Lost Dungeons of Norrath"을 출시하였다.

2005년 1월 17일 SOE는 외부 개발사 타이틀의 유통과 마케팅을 위해 Station.com을 오픈하였다. 사이트에 오른 첫 타이틀은 Turbine의 Asheron's Call: Throne of Destiny과 Asheron's Call 2: Legions 확장팩이었다.

2006년 5월 Sigil 스튜디오의 Vanguard: Saga of Heroes의 공동 개발을 발표하였으며 SOE는 마케팅, 유통, 호스팅, 기술 지원 등을 할 것으로 알려졌다. 또한 Perpetual Entertainment의 MMORPG Gods & Heroes: Rome Rising을 공동 퍼블리싱 한다.

2006년 SOE의 경영권은 Sony Pictures Digital과 Sony Computer Entertainment America로 인수되었다. 또한 Ralph Koster 같은 다수의 주요 개발자와 마케팅 임원들이 회사를 떠나며 내부적으로 변화가 생긴다.

현재 미국 캘리포니아 샌디에고에 본사가 위치한 SOE는 텍사스주 오스틴, 워싱턴 주 시애틀, 콜로라도 주 덴버, 대만에 스튜디오를 운영하고 있으며 LA, 샌프란시스코, 뉴욕, 오스틴, 세인트루이스에 오피스를 두고 있다.

2. Business Process

Sony Online Entertainments는 자체 개발인 EverQuest, EverQuest 2, Planetside를 퍼블리싱과 운영을 직접 하였다. Star Wars Galaxies의 개발 및 운영은 SOE가 퍼블리싱은 Lucas Arts가 하였고 일본 버전은 EA가 퍼블리싱 하였다.

● 외부 개발 게임 퍼블리싱

2005년 SOE가 Station.com을 오픈하기 전까지 SOE는 외부 게임의 퍼블리싱에 상당히 보수적이었다. 대부분 자체 스튜디오를 통한 개발에 퍼블리싱, 유통, 온라인 서비스, 해외진출까지 독자적으로 진행하는 비즈니스 모델을 진행해 왔다.

그러나 Station.com은 자체 개발하지 않은 게임의 퍼블리싱 및 온라인 마케팅을 위해 운영되고 있고 이전 자체 개발되었던 PS2는 물론 PS3, PSP, MMO, 캐주얼, 모바일 게임 등 거의 전 분야를 사이트에서 프로모션하고 있다.

그럼에도 불구하고 아직 북미 이외의 개발사들의 게임에 문을 연 것으로 보이지 않는다. 이후 시장 다변화가 이뤄지겠지만 현재 상황은 미국 시장에 초점이 맞춰져 있어 아직 아시아권 콘텐츠에 대한 퍼블리싱 가능성은 높아 보이지 않는다.

● 조인트 벤처

2004년 7월 대만과 미국으로부터 한국 온라인 게임 업체들에겐 관심이 갈 뉴스가 전해졌다. 다름아닌 SOE와 대만 최대 온라인 게임 퍼블리셔 감마니아와의 전략적 제휴 체결소식이였다. 당시 한국 업체들이 해외 업체들과 공동 개발 등의 논의가 지금과 같이 빈번하지 않았을 때이기 때문에 이 소식은 충분히 뉴스거리가 되었다.

SOE는 아시아 시장 진출의 파트너를 개발 경험이 미미한 감마니아로 선택했고 1차 사업으로 EverQuest II의 아시아 지역 런칭과 현지화 콘텐츠인 EverQuest II East 버전의 개발을 합의하였다. 물론 결과적으로 한국과 일본에서 성공을 거두지 못하였지만 SOE가 현지 파트너와 조인트 벤처를 통해 아시아 진출을 하였다는 점은 한국 업체들 입장에서 눈 여겨 볼만한 부분인 것 같다.

SOE와 감마니아가 설립한 조인트 벤처(JV)의 간략한 내용은 다음과 같다.

1. JV 설립

- 양측이 설립한 JV는 EQeast(EverQuest II East)의 공동 개발에 주안점을 둠.
- 프로젝트 EQeast는 EverQuest II 버전의 아시아적인 감각과 문화에 바탕하며 개발 분야의 제한을 두지 않음

- EQeast의 확장팩 버전까지 개발에 포함.
 - 차기 새 개발 프로젝트에 공동 참여.
2. 아시아/태평양 지역 오퍼레이션
- JV에서 개발한 EQeast의 아시아 퍼블리싱과 운영 권한은 감마니아가 보유
 - nVidia Asia, Intel, SOE, 감마니아의 EQeast 적극 지원
3. 핵심 기술 이전
- SOE의 게임 엔진, R&D 결과물, 기술을 감마니아에게 라이선스 제공 가능
 - 이전 받은 기술로 개발된 게임은 SOE가 우선 퍼블리싱 권한을 보유하며 미국과 유럽 시장 진출 소개 기회
4. 중국 시장 투자
- 중국 시장 진출을 위해 상호간의 투자 및 공동 업무 협력 추진

위와 같이 SOE와 감마니아간의 JV로 탄생한 EQeast가 성공 했는가 아닌가에 대한 논의보단 아시아 기업과 미국 기업간의 온라인 게임 분야에서 공동 개발 관련 첫 사례이었기 때문에 향후 이를 바탕으로 서구 기업들과 비즈니스 추진에 참조가 될 수 있을 것 같다.

3. Core Competency and Resource

1999년 출시된 이래 7년이 넘는 EverQuest 시리즈는 물론 예전에 비해 게이머들이 줄었지만 서구에서 서비스되고 있는 MMORPG 중에서도 아직 상위권에 있는 게임이다. 또한 오늘날 Lucas Film의 영화 Star Wars를 바탕으로 한 Star Wars Galaxies 역시 브랜드 인지도로 힘입어 큰 인기를 모았던 게임이다.

- 꾸준한 인기의 EverQuest 시리즈

1999년 3월 출시 이래 불과 6개월만에 15만명의 가입자를 기록한 EverQuest는 2001년 6월 40만명의 가입자를 기록하였다. 이후 40만명대의 유저수를 유지하다 EverQuest 2가 출시된 2004년 말 최대 55만명의 가입자를 기록하였으며 World of Warcraft에 밀려 지금은 전세계 20만명 이하의 플레이어가 있는 것으로 분석된다.

출시 7년이 지나도 이와 같은 게이머들을 확보할 수 있다는 것은 게임성에서도 이유가 있겠지만 좀 더 비즈니스적인 측면에서 본다면 타 게임에 비해 상당히 많은 나은 확장팩으로 유저들을 꾸준히 유지할 수 있었기 때문이다.

오히려 너무 잦은 확장팩 출시로 불과 6개월만에 새로운 확장팩이 나오자 이전 버전을 구매한 게이머들이 환불을 요구하는 상황이 벌어질 정도로 EverQuest의 확장팩 출시 전략은 남다르다고 할 수 있다.

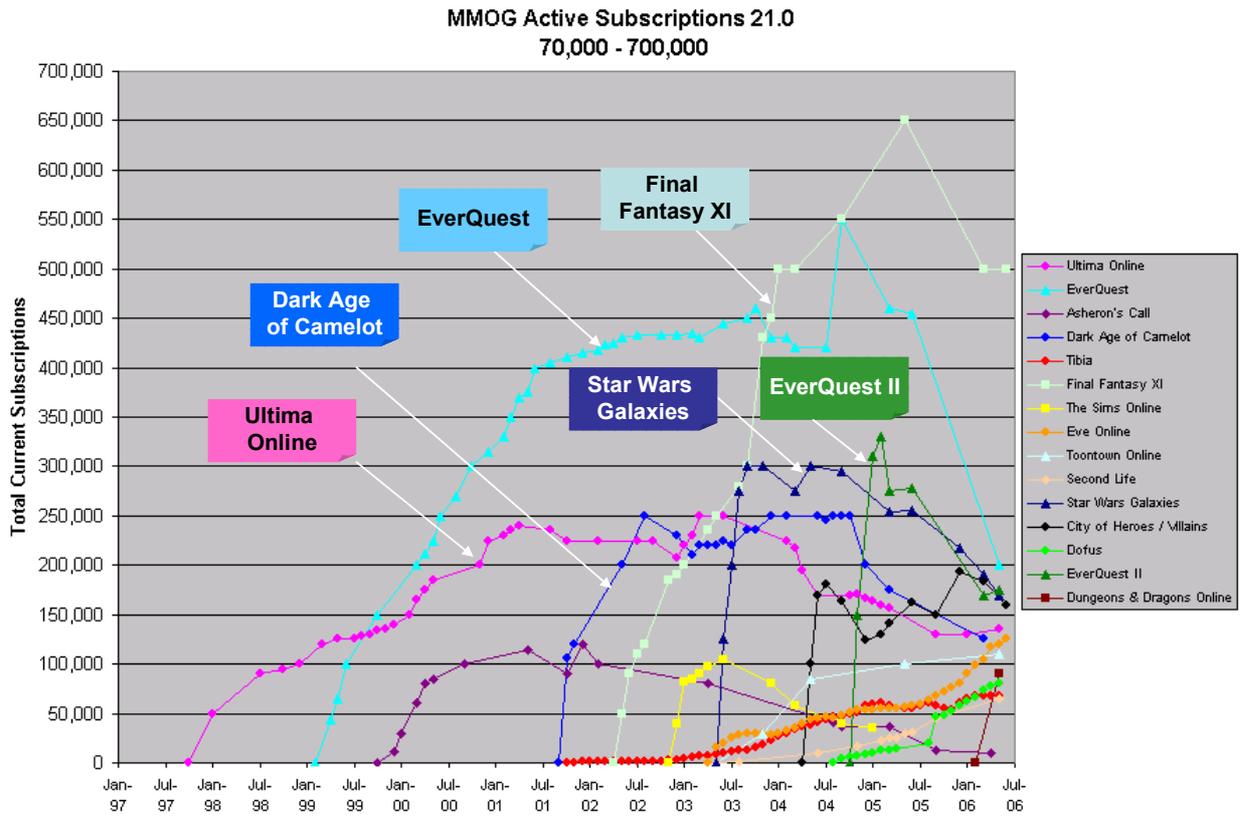
<i>EverQuest</i>		<i>EverQuest II</i>	
확장팩	출시 일자	확장팩 / 어드벤처 팩	출시 일자
The Ruins of Kunark	2000년 4월 24일	The Bloodline Chronicles	2005년 3월 21일
The Scars of Velious	2000년 12월 5일	The Splitpaw Saga	2005년 6월 28일
The Shadows of Luclin	2001년 12월 3일	Desert of Flames	2005년 9월 13일
The Planes of Power	2002년 10월 28일	Kingdom of Sky	2006년 2월 21일
The Legacy of Ykesha	2003년 2월 24일	The Fallen Dynasty	2006년 6월 15일
Lost Dungeons of Norrath	2003년 9월 9일	Echoes of Faydwer	2006년 11월 14일
Gates of Discord	2004년 2월 10일		
Omens of War	2004년 9월 14일		
Dragons of Norrath	2005년 2월 15일		
Depths of Darkhollow	2005년 9월 13일		
Prophecy of Ro	2006년 2월 21일		
The Serpent's Spine	2006년 9월 17일		

자료원: EverQuest 확장팩 및 어드벤처 팩, SOE, 2006

2004년말 World of Warcraft가 출시 전까지 EverQuest의 전세계 플레이어 수는 55만명을 넘은 것으로 나타났다. 당시 한국게임을 제외한 해외게임 중에서 EverQuest

의 플레이어 숫자 보다 많았던 게임은 Square Enix의 Final Fantasy XI이 유일하였다. 그러나 이 상황도 EverQuest I, II의 유저수를 합하면 Final Fantasy XI를 능가하였다.

지난 11월 Gamespot은 북미와 유럽에서 서비스되고 있는 Top 50 MMORPG게임 자체 평가순위를 발표한 바 있다. 이중 Top 20 게임에 EverQuest, EverQuest II, 그리고 기타 확장팩 등 총 8개의 타이틀이 포함되어 있다.



자료원: MMOG Active Subscriptions, mmorgpchart.com, 2006

Latest Reviews			
Title	Video Review	Score ↑	Posted
World of Warcraft		9.5	Nov 29, 2004
Dark Age of Camelot		9.1	Oct 26, 2001
EverQuest: The Ruins of Kunark		8.8	May 1, 2000
Asheron's Call		8.6	Dec 15, 1999
Anarchy Online: Shadowlands		8.5	Oct 3, 2003
City of Heroes		8.4	May 5, 2004
EverQuest: The Shadows of Luclin		8.4	Dec 20, 2001
EverQuest		8.4	Apr 2, 1999
Asheron's Call 2: Fallen Kings		8.3	Dec 4, 2002
City of Villains		8.2	Nov 16, 2005
Final Fantasy XI		8.2	Nov 14, 2003
Dark Age of Camelot: Shrouded Isles		8.2	Dec 19, 2002
Asheron's Call Dark Majesty		8.1	Nov 15, 2001
EverQuest: The Scars of Velious		8.1	Dec 12, 2000
A Tale in the Desert		8.0	May 5, 2003
PlanetSide		7.9	Jun 2, 2003
Shadowbane		7.9	Apr 11, 2003
EverQuest: The Planes of Power		7.9	Nov 8, 2002
EverQuest II		7.8	Nov 17, 2004
EverQuest II: Kingdom of Sky		7.6	Mar 21, 2006
EverQuest II: Desert of Flames		7.6	Oct 21, 2005
Star Wars Galaxies: Jump to Lightspeed		7.6	Nov 1, 2004
Anarchy Online: Alien Invasion		7.6	Sep 23, 2004

자료원: Top 50 List of MMOGs in USA and Europe, Gamespot.com, 2006

- **브랜드 효과의 Star Wars Galaxies**

2003년 출시된 Star Wars Galaxies는 1997년부터 ‘A New Hope’ 에피소드부터 2005년 ‘Revenge of the Sith’까지 조지 루카스 감독에 의해 만들어진 총 6편의 영화를 바탕으로 한 게임이다. Star Wars 시리즈는 소설, 영화, TV, 코믹, 게임 카드, 비디오 게임 등으로 원소스 멀티유즈의 대표적 사례다.

이 게임의 눈에 띄는 특성의 하나는 캐릭터의 다양성이다. 일반적인 얼굴 모양에 키, 나이(나이를 올리면 주름살 생김), 눈매, 코의 높이, 입술 모양 등 다양하고 세부적인 모습을 유저가 조정할 수 있도록 캐릭터 생성에 특성을 주고 있다.



자료원: Star Wars Galaxies, station.sony.com, 2006

Star Wars Galaxies는 출시 이전부터 게이머들의 기대가 대단했지만 출시 이후 게임에 대한 평가는 기대에 미치지 못하였다. 그럼에도 불구하고 출시 6개월만에 30만 유저를 확보한 것은 원작 영화의 브랜드 효과가 절대적이었기 때문이다. 아마 스타워즈 영화를 좋아하는 팬이라면 말할 나위 없이 이 게임을 즐겼을 것이다.

이런 Star Wars Galaxies는 SOE에게 향후 대작 온라인 게임 개발에 하나의 방향을 제시하였다. 즉, EA Mythic등 메이저들이 보유하고 있는 IP를 활용하여 대작 MMOG 게임을 출시하는 전략이 예상되고 있어 그런 면에서 Star Wars Galaxies같은 브랜드 온라인 게임은 영화등과 동시에 개발되고 출시되는 현실이 벌어질 수 있는 가능성을 보여 준 게임이라 할 수 있다.

4. Current Issue and Challenge

2005년 Station.com의 오픈 이후 SOE의 전략은 PC 온라인 게임 분야만이 아닌 콘솔, 웹 캐주얼 게임, 모바일 게임 등으로 퍼블리싱 전략의 변화가 있다. 자체 개발 /퍼블리싱 전략에서 다양한 플랫폼의 외부 게임 퍼블리싱 전략으로 바뀌었다.

한편 SOE는 EverQuest II 프로젝트를 아시아 문화에 맞는 콘텐츠라 하여 아시아 버전을 개발하여 진출하였지만 결과는 기대 이하였다. 전작 EverQuest의 실패 이후 승부를 걸었던 SOE로선 World of Warcraft의 아시아에서의 결과에 기분 좋을 리 없다.

● 플랫폼의 다양화와 개발 전략의 변화

PC 온라인에 전념하여온 SOE가 콘솔게임에 대해 관심을 보인 것은 몇 년전의 일이다. 2003년 PS2버전의 MMORPG EverQuest® Online Adventures, 2004년 온라인 기능이 가능한 PS2 RPG게임 Champions of Norrath™를 개발한 바 있다. 그러나 이들 콘솔 게임은 성공하지는 못했다.

그럼에도 불구하고 차세대 콘솔 게임인 PS3 버전으로 Cash Guns Chaos, Untold Legends Dark Kingdom 등을 자체 개발하고 있으며 Field Commander, Untold Legends: Brotherhood of the Blade 등 다수의 PSP게임을 자체 개발하였다.

MMO의 경우 PC 버전 Gods & Heroes Rome Rising, Vanguard: Saga of Heroes은 모두 외부 개발사 게임이다. 자체 개발의 경우 현재 EverQuest 확장팩 정도이며 기존 보유하고 있는 Star Wars Galaxies, PlanetSide, The Matrix Online 등의 서비스를 그대로 유지하고 있는 수준이다.

타 메이저 퍼블리셔들이 빠른 속도로 MMOG시장에 진입하는데 반해 업계에선 한 때 선두주자였던 SOE의 움직임은 오히려 정체 상태를 벗어나지 못하고 있다.

● 아시아 시장에서의 교훈

앞서 설명하였지만 EverQuest, EverQuest II가 아시아에서 성공을 하지 못한 것은 게임 문화 차이에서 오는 부분과 현지화 작업에서 미숙한 언어 번역과 현지화 서비스에 대한 개념이 아직 정립되어 있지 않기 때문일 것이다.

비록 현지 파트너인 대만 감마니아를 통해 진출한 사례이지만 급격히 성장한 아시아 시장 공략을 위해 'EverQuest II East'라는 아시아 버전을 별도로 개발하는 등 대중적 시장 진입을 위한 SOE의 의지는 매우 강했다. 또한 아시아 소비자 성향에

맞도록 캐릭터 디자인을 변경하고, 방대한 분량의 게임 내 텍스트를 번역하는 작업을 진행하는 등 많은 노력을 아끼지 않았다.

그럼에도 불구하고 아시아 지역에 국한 되는 이야기이기는 하지만 한국과 일본 등에서 실패한 원인은 다음과 같다.

- 완벽하지 못한 번역
- 복잡한 게임성
- 최악의 현지 대 고객 서비스
- 높은 시스템 사양과 너무 세밀하고 복잡한 옵션
- 개성을 상실한 캐릭터 디자인

결국 EverQuest II는 게임의 충실한 완성도, 다양한 콘텐츠, 차별적인 요소가 많음에도 불구하고 현지 서비스가 원만하게 지원되지 못해 실패한 경우다. 결국 서구 온라인 게임들이 아시아에서 성공하기 위해선 World of Warcraft 같이 현지에 맞는 서비스가 뒷받침 되어야 한다.

5. Goal and Strategy

향후 SOE의 전략은 온라인 게임의 경우 자체 개발 스튜디오 확대와 외부 개발 스튜디오와의 제휴, 다양한 크로스 플랫폼 게임 퍼블리싱 전략으로 전개될 것으로 보인다

● 온라인 게임 퍼블리싱 전략

EverQuest, EverQuest II, Star Wars Galaxies, PlanetSide 등 자체 게임 개발 이후 이렇다 할大作 개발 대신 2005년부터 외부 개발 스튜디오와의 전략적 제휴를 통해 타이틀 확보에 나섰다. The Matrix Online의 경우 Warner Bros로부터 2005년 8월 서비스 운영권을 획득하였다.

2007년 상반기 출시 예정인 MMORPG Gods & Heroes: Rome Rising는 개발사 Perpetual Entertainment과 공동 퍼블리싱 계약을 체결하였다. 전 EverQuest 팀의 핵심 멤버들이 설립한 Sigil Games Online이 개발한 Vanguard: Saga of Heroes 역시 개발사와 공동 퍼블리싱하였다.

SOE가 콜로라도주 덴버의 Worlds Apart 스튜디오를 인수하고 그 첫번째 개발작으로 Pirates(TM) Constructible Strategy Game의 온라인 버전을 개발하기 시작하였지만 SOE의 전략은 외부 개발 타이틀에 대해 이전보다 문호가 개방된 것이 분명하다.

또한 기존에 서비스되고 있는 온라인 게임들을 하나의 패키지로 하여 할인된 가격으로 게임을 플레이 할 수 있도록 하는 공동 마케팅 전략을 시작하였다. 그 전략의 일환으로 Theglobe.com과 Computer Games Magazine이 공동 출간하고 있는 Massive 매거진과 패키지 DVD 유통 사업을 공동 진행하고 있다.

● 크로스 플랫폼 게임 퍼블리싱 전략

2005년 Station.com의 마케팅 전략으로 SOE는 다양한 플랫폼의 외부 개발 게임들 퍼블리싱 및 유통하는 조직인 Platform Publishing을 설립하였다. PC, 콘솔은 물론 휴대용, 모바일 게임까지 포함하여 유통 사업을 진행하고 있다.

Platform Publishing은 개발사 및 중소 퍼블리셔들의 마케팅, PR, 영업, 유통업무를 대행하고 고객센터, 빌링, 호스팅 서비스 등을 제공하는 플랫폼 사업을 하고 있으며 향후 더욱 확대시킬 계획이다.

SOE의 전략은 기존의 다양한 플랫폼의 게임들의 일반적인 유통 및 퍼블리싱 사업과 함께 새로운 디지털 환경에서 인프라 서비스를 제공하는 사업 모델을 접목한 북

합적인 퍼블리셔 전략이다.

SOE가 갖고 있는 온라인환경에서 빌링, 호스팅, 고객 서비스 노하우는 MMOG게임
이나 온라인 기능이 강화되는 차세대 콘솔 게임 환경에선 경쟁력을 발휘할 수 있는
전략이다. SOE는 그들이 쌓아온 온라인 게임 서비스 노하우를 활용한 퍼블리싱 사
업을 전개하고 있다.

6. Key Success Factors in Hit Products

SOE의 대표적인 히트작은 EverQuest 시리즈와 Star Wars Galaxies이다. 물론 FPS 장르인 PlanetSide가 있지만 성공적이었다고 하기엔 부족하다.

● 브랜드 효과

수년간 MMOG가 등장했지만 Star Wars Galaxies(SWG)는 출시 이전부터 게이머들에 게 큰 기대를 모았다. SWG에 대한 서구인들의 열광은 대단해서 스타워즈 배경이 온라인 RPG로 완벽했다는 분석이다. 게임 내 광대한 영역, 다양한 경험(지상전, 공중전, 생산, 탐험 등)을 즐길 수 있다.

또한 우주를 배경으로 기존의 MMORPG들처럼 몬스터를 죽이고 레벨을 올리는 것 같은 게임플레이를 지양하고 다양한 비전투 지향적인 게이머 직업을 제공한다는 것은 서구인들에게 상당히 관심을 끌만한 요소였다.

SWG의 게이머에 대한 배려는 우수한 편으로 튜토리얼을 통해 복잡한 인터페이스를 알려주고 명쾌한 음성과 팝업 도움말로 캐릭터의 주요 능력을 설명해주었다. SWG는 참고할 정보가 많은 200페이지에 달하는 매뉴얼을 제공하였다. 인터페이스 자체도 비록 적응하는데 몇 시간씩 걸리지만 잘 만들어진 편이다.

SWG 행성 자체의 모습은 매우 잘 만들어졌다. 또한 게임의 음향은 원작 영화에 맞게 전체적으로 훌륭하고 역동적인 배경 음악은 게임과 잘 어울리며 다양한 지역들에 적합한 음향 효과가 실감난다.

SWG의 큰 매력중의 하나는 게이머가 캐릭터 생성시 심지어 주름살까지 만들 수 있을 정도로 얼굴의 상당 부분에 세밀한 변화를 줄 수 있으며 체형도 조절할 수 있기 때문에 자기만의 특유의 캐릭터를 만들 수 있다.

SWG의 또 다른 특징 중의 하나는 일반 온라인 RPG 게임과 달리 Hit Point, Magic Point, Stamina Point의 각 항목을 세가지 항목으로 세분하여 게이머가 총 9개 항목을 인지하도록 제작하였다.

세분된 각 항목은 건강, 정신력, 체력에 해당되며 다시 각 항목은 에너지가 얼마만큼 빨리 재생할 수 있는가, 특수 능력을 사용했을 경우 얼마나 빨리 포인트가 떨어지는가로 구분된다. 결국 SWG는 부위에 따라 손상 정도가 달라지는 시스템을 도입 함으로써 이런 항목을 신체상황과 결부시켰다.

SWG 는 World of Warcraft 나 Guild Wars 처럼 게이머에게 편리한 게임은 아니지만 게임의 깊이나 복잡성 때문에 일단 시작하면 지속해서 플레이하는 중독성을 갖고 있다. 또한 확장팩을 통해 부족한 부분이 지속적으로 업데이트 되었다.

그러나 위와 같은 SWG 의 장점에도 불구하고 게이머들의 기대만큼의 높은 수준이나 게임성을 보여주지는 못하였으나 출시 6 개월에 30 만의 게이머를 기록한 것은 원작 영화 Star Wars 에 대한 높은 인지도가 커다란 작용을 한 것을 부인할 수가 없다.

● 프랜차이즈 전략

EverQuest 는 Ultima Online 과 함께 90 년대 서구 MMORPG 시장에 지대한 영향을 미친 게임이다. 특히 EverQuest 시리즈는 다른 MMOG 게임들에 비해 다수의 확장팩을 출시하며 MMOG 의 프랜차이즈 사업에 대표적인 사례를 만들었으며 현재까지 꾸준한 인기를 모으고 있다.

또한 PS2 용 EverQuest® Online Adventures 을 만들었으며 모바일게임 버전으로 출시 되기도 하였다. 물론 두 플랫폼의 경우 성공적이지 않았지만 타 플랫폼의 프랜차이즈 사업의 가능성을 시도하였다.



자료원: EverQuest II, Station.sony.com, Sony Online Entertainment, 2006

EverQuest가 나오기 전까지 PvP 위주의 독창적인 세계를 표방하던 Ultima Online이

거의 독점하던 온라인 게임 시장에서 TRPG(Table Talk Role Playing Game)의 정통성을 앞세운 EverQuest는 전통적 TRPG 구성과 많은 종족과 특성, 스킬, 게이머들이 거쳐가야 할 수많은 모험과 방대한 양의 퀘스트는 서구 게이머들에게 환상적인 게임으로 인식되었다.

또한 수십 명이 힘을 합해 잡아야 하는 월드보스 '레이드'라는 개념을 새로 정착시켰고 이 개념은 온라인 게임의 큰 흐름이 되었다. 이런 특성을 바탕으로 확장팩이 나오고 있으며 이런 점이 EverQuest가 지속적으로 서구 게이머들에게 어필하는 부분이다.

7. Lesson for Korean Companies

SOE가 한국 기업들에게 던져 주는 시사점은 다양한 PC 온라인 게임 전문 개발/퍼블리셔에서 다양한 플랫폼 게임의 퍼블리셔로 변신하고 있다는 점이다. Blizzard와 같이 우수한 개발력을 유지하기 어렵다면 SOE의 이와 같은 변신 시도는 수궁이 간다.

특히 차세대 콘솔 게임, PSP, 모바일 게임에서 단순한 콘텐츠 퍼블리싱만이 아닌 인프라까지 제공하는 서비스 업체로 전환한다는 것은 타 퍼블리셔들이 쉽게 갖지 못하고 있는 노하우를 바탕으로 새로운 형태의 퍼블리싱 전략을 펼치는 것이다.

일반 비디오 게임 메이저 퍼블리셔들 가운데 이런 노하우를 갖고 있는 업체는 거의 없다고 하여도 과언은 아닌데 SOE는 변해가는 디지털 환경에서 인프라 서비스가 가미된 퍼블리싱 전략을 택하고 있다.

또한 외부 개발 온라인 게임에 대해서도 전향적인 입장으로 바뀌었기 때문에 한국 업체들 가운데 서구 시장이 적합한 온라인이나 모바일게임 콘텐츠가 있다면 SOE와의 제휴를 시도하여 보는 것도 좋을 듯 하다.

한편, SOE의 EverQuest II East 버전의 실패는 상대적으로 한국 게임들의 서구 시장 진출시 현지화된 콘텐츠만이 아닌 고객 서비스 등의 철저한 현지화가 이뤄지지 않고선 성공하기가 쉽지 않음을 간접적으로 알려주고 있다.