

※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

Gamasutra.com

우리는 미래를 본다 - Electronic Arts의 역사

Words by Jeffrey Fleming

Layout and Design by Frank Cifaldi

2007년 2월 16일

http://gamasutra.com/features/20070216/fleming_02.shtml



겸손한 시작

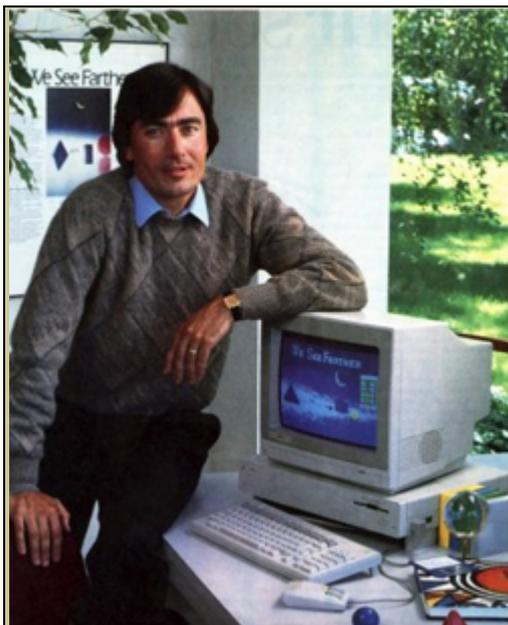
Electronic Arts 의 설립자 Trip Hawkins 는 평생 게임에 대한 열정이 남달랐다. 그는 이런 말을 했다. “저는 Strat-O-Matic 이나 Dungeons & Dragons 같은 복잡한 보드 게임을 정말 좋아합니다.” “게임을 플레이하면서 가치를 매길 수 없는 소중한 사회적 만남을 가져왔다는 것을 깨달았죠. 그리고 저의 두뇌활동이 더 활발해 진다는 사실도 함께요.”

“1975 년 여름, 저는 마이크로프로세서의 발명과 소비자가 시분할 터미널을 대여할 수 있는 최초의 소매점에 대해 알게

되었습니다.”라고 그는 회고했다. “그리고 저는 1982 년 EA 를 설립했죠. 각 가정마다 컴퓨터가 보급되고 제가 만들고 싶은 게임을 판매할 수 있기까지 한 7년 정도 걸릴 것이라고 예상했었습니다.”

하버드대를 졸업한 후, Hawkins 는 스탠포드의 MBA 과정을 수료하러 갔다. 이 결정은 그를 개인 컴퓨터 혁명의 중심지로 향하게 만들게 된다.

“1978 년 교육 과정을 마친 후 Apple 에서 직장을 얻었습니다. 제가 그곳에서 일을 시작할 당시에는 직원이 50 명에 불과했고 그때까지 1,000 의 컴퓨터 밖에 팔지 못 했었죠. 그나마도 대부분은 전년도에 판 것이었습니다. 4 년이 지난 후 저희는 4,000 명의 직원과 연 \$10 억에 가까운 세금을 내는 Fortune 선정 500 대 기업이 되었습니다.”



Electronic Arts 의 설립자 Trip Hawkins

대학의 컴퓨터실 전체를 가득 메웠던 거대한 기계들이 이제는 \$500 도 안 되는 가격으로 공부방 책상 위에 거뜰히 올려놓을 수 있게 되었다. Apple II 나 Commodore 64, Atari 400/800 과 같은 적당한 가격의 소형 컴퓨터는 일반인들이 쉽고 빠르게 세금 계산이나 학교 리포트 작성을 할 수 있도록 해주었고, 물론 게임을 즐길 수도 있었다.

Apple 의 IPO 를 통해 많은 돈을 거머쥐게 된 Hawkins 는 이때야 말로 자신이 원하는 일을 할 때라는 것을 깨달았다. “계획에 따라, 저는 1982 년 1 월 Apple 에 사표를 냈습니다. 하지만, 회사에서 좀 더 남아있어 달라고 부탁했고 결국 4 월에서야 회사를 떠나 1982 년 5 월 28 일 EA 를 설립했습니다. 그 후 6 개월간 저는 직접 자금을 조달했죠. 처음에는 집에서 저 혼자 일을 했었지만, 8 월부터는 Sequoia Capital 의 사무실을 오픈하고 직원도 고용했습니다.” 캘리포니아의 산 마테오는 1998 년 근처의 레드우드 시티로 옮겨가기 전까지 EA 의 중심 역할을 하게 된다.

이제 남은 일은 회사명을 정하는 것이었다. “처음에 Amazin' Software 라 정했다가 저는 소프트웨어를 하나의 예술로 받아들이고 싶어 SoftArt 로 바꾸었습니다. 그런데 Software Arts 의 Dan Bricklin 이 그 명칭을 사용하지 말 것을 요청해왔고, 1982 년 10 월, 저는 창립멤버 12 명과 함께 마케팅 에이전시를 불러 회의를 열었습니다. 그리고 브레인스토밍을 통해 Electronic Arts 로 이름을 바꾸기로 결정하게 되었죠.”



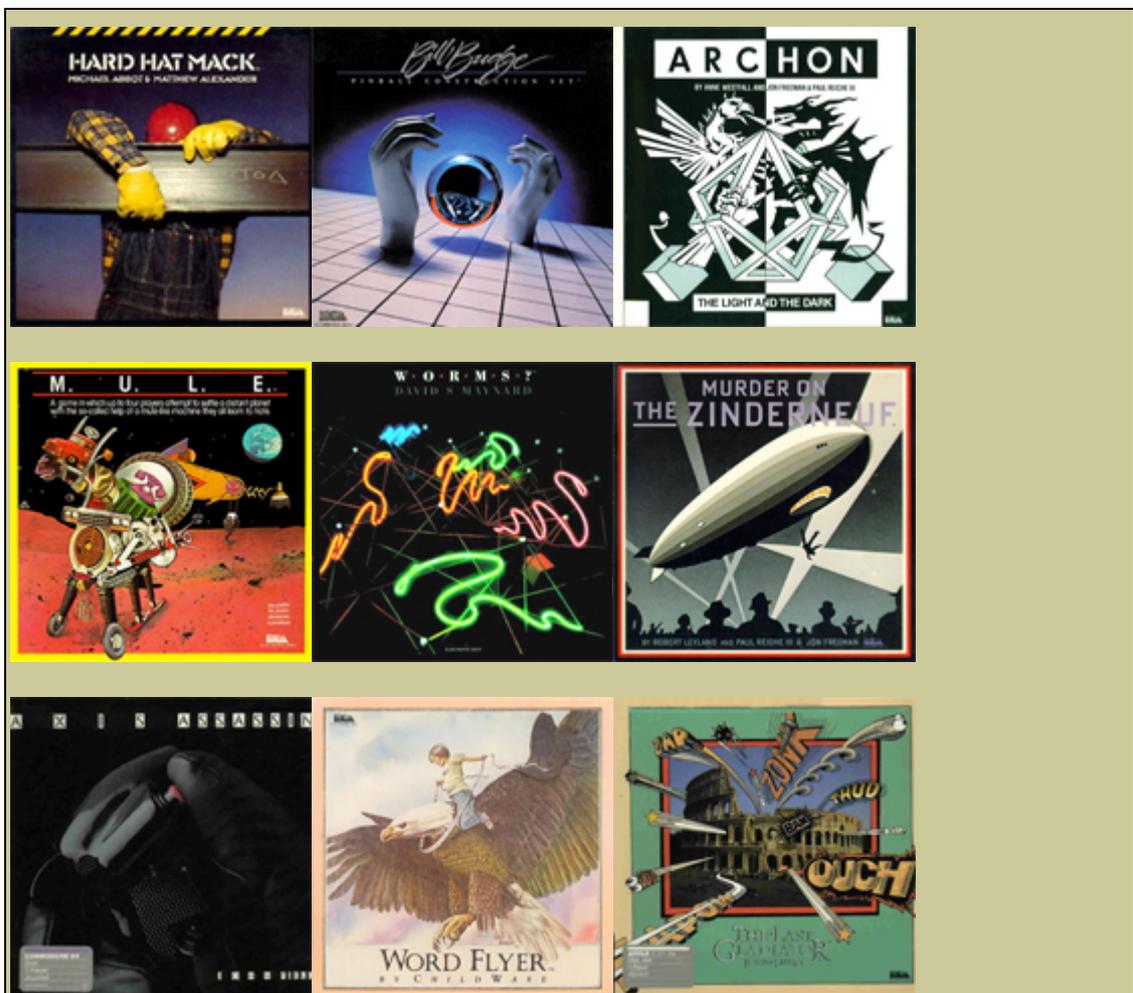
ELECTRONIC ARTS™

시작

처음부터 Hawkins 는 게임이 가진 가능성에 대해 거대한 시각을 지니고 있었다. “사람은 행동을 통해 배우는 겁니다.”라고 그가 말했다. “그리고 행동을 통해 배우는 것은 컴퓨터 시뮬레이션이 가장 효율적인 방법이죠. 저는 뇌를 죽게 만드는 단순한 TV 대신 사람들이 접속해서 직접 스토리를 발전시키는 상호작용적 미디어로 바꾸는 세계적 변화에 일조하고 싶습니다.”

Hawkins 는 다른 미디어 예술분야처럼 게임에도 제작자가 명시되고 게임 제작에 대한 재능을 충분히 보상받을 수 있게 되기를 원했다. 그는 Electronic Arts 를 소설, 영화, 음악과 동등한 자격으로 컴퓨터 게임 제작에 재능있는 예능인들이 함께하는 품질과 장인정신으로 유명한 배급 회사로 키울 것을 꿈꿨다.

Electronic Arts는 1983 년 봄, *Hard Hat Mack*, *Pinball Construction Set*, *Archon*, *M.U.L.E.*, *Worms?*, 그리고 *Murder on the Zinderneuf*라는 타이틀들을 처음으로 내놓았다. 게임은 접어 넣는 방식의 독특한 형태로 포장되었으며, 락 음악 앨범을 연상시키는 멋진 그래픽 디자인과 디자이너의 이름이 전면에 새겨져 있었다.



Electronic Arts의 1983 년 주요 라인업. 왼쪽부터 오른쪽으로 *Hard Hat Mack*, *Pinball Construction Set*, *Archon*, *M.U.L.E.*, *Worms?*,

*Murder on the Zinderneuf, Axis Assassin, Word Flyer, The Last Gladiator*이다.

“미디어가 것처럼 빠르게 제 비전을 받아들이고 회사의 가치를 끌어올린 것은 유쾌하고도 놀라운 일이었습니다.” Hawkins 가 회상하며 말했다. “나중에야 깨달은 것이지만 제가 선택한 첫 번째 제품 구성은 정말 훌륭했습니다. 최초의 게임 6 개 중 3 개는 컴퓨터 게임업계의 명예의 전당에 올랐으며, 또 다른 게임 하나는 오늘날까지 베스트셀러 목록에 올라있습니다.”

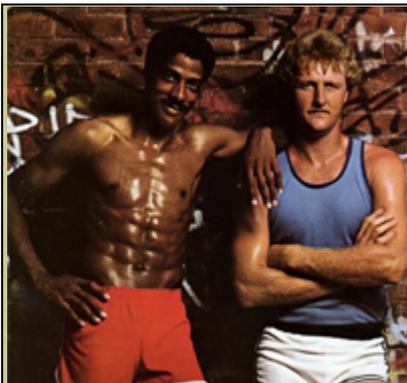


“우리는 미래를 본다”라는 1983 년의 광고로 유명한 EA의 개발자들.

왼쪽에서 오른쪽으로, 상단: Mike Abbott (*Hard Hat Mack*), Dan Buntin (*M.U.L.E.*), Jon Freeman (*Archon* designer), Anne Westfall (*Archon* programmer), Bill Budge (*Pinball Construction Set*) 하단: Matt Alexander (*Hard Hat Mack*), John Fields (*Axis Assassin*), David Maynard (*Worms?*)



사업의 진행



Julius Erving 과 Larry Bird, 이들은 EA 최초의 스포츠 유명인사였다.

EA의 또 다른 초기 히트작은 *Doctor J and Larry Bird Go One on One*이었다. 1983 년 출시된 이 농구 게임은 순조롭게 팔려나갔는데, 스포츠 스타인 Julius Erving과 Larry Bird의 홍보도 진행되었다

“EA Sports는 *One on One*에서 시작되었습니다.”라고 Hawkins가 설명했다. “제가 디자인한 게임이었죠. 그리고 비디오 게임의 디자인과 홍보에 유명인사를 사용하는 사업 방식을 처음으로 시작한 게임이기도 했습니다.”

사업을 진행하기 위해서 Electronic Arts 는 소프트웨어 배급의 전통적 규칙을 어기지 않으면 안 되었다. Hawkins 는 독자적인 조건을 세우고서 EA 가 소프트웨어 도매상에 지급해야 할 돈을 줄이고 자체적 이익을 더 낼 수 있도록 만들었다.

1984 년 가을, Larry Probst 가 영업부문 부사장으로 입사했다. Probst 는 도매상을 거치지 않고 직접 소매상과 거래하는 전대미문의 전략을 내세워 성공적인 시장을 더욱 성장하게 만들었다. 판매 가능성이 성장함에 따라 EA 는 Lucasfilm Games 나 SSI, Interplay 등의 다른 회사의 게임들을 배급하기 시작했다.

사고

이때 업계 전체를 뒤흔들 만한 이슈가 비디오 게임세계에서 뒤흔들고 있었다. 1977 년 첫 선을 보인 Atari VCS/2600 가정용 콘솔은 미국의 가정집을 완전히 정복했다.

수년간 콘솔은 안정적으로 성장했으며 Atari 는 수백만 개의 카트리지를 소매상들에게 쏟아 부어 새로운 게임에 대한 고객들의 요구를 만족시켰다. 서드파티 배급사는 Atari 의 성공을 통해 돈을 벌고자 했고, 꽃이 활짝 핀 시장은 그 끝이 보이지 않는 듯하였다.



그러나 1983 년부터 기계는 노후 되기 시작했다. 소비자들은 콘솔에 흥미를 잃기 시작했고 이에 대한 대비책은 존재하지 않았다. 시장은 약화되었고, 소규모의 무자본 배급사가 먼저 무너지기 시작했다. 이들은 예전이라면 환불을 받을 수 있었을 카트리지 재고들을 전부 헐값에 처분해야만 했다.

이것은 가격인하의 연쇄 반응을 가속시켰고 거대한 창고에는 팔리지 않은 제품들로 가득했다. 1984 년 말, 드디어 상황이 종결되었다. 소매상들은 자포자기였고, 배급사는 품비박산 났으며, 소비자들은 멀리

떠나가버리면서 비디오 게임이란 단지 한 때 반짝 유행하는 것이라 생각하게끔 만들었다.

비디오 게임 시장은 최악의 상황이었고 이는 개인 컴퓨터 시장에도 영향을 끼쳤다.

“Atari 의 몰락은 대중들의 게임에 대한 관심과 소매상의 지원, 미디어의 관심을 모두 휩쓸어 가버리는 쓰나미를 유발했고, 게임 업계에 10 년은 족히 갈만한 엄청난 오명을 남겼습니다.”

80 년대

이 사고로 인해 발생한 문제를 개선하기 위해 Electronic Arts 는 사업 계획을 손봐야 하는 상황에 이르렀다.

“저는 Atari 를 무시하고 차세대 기술에 집중하겠다는 확고한 결정을 내렸습니다.”라고 Hawkins 가 말했다. “저희는 소설 *Dune* 에 등장하는 *Fremen* 처럼 행동해야 했습니다. 생존을 위해, 사막에서 살아남기 위해 자신의 침까지도 재활용하는 것이죠. 저희는 수년에 걸쳐 벽돌을 하나하나 쌓듯이 업계를 재건해야 했습니다.”



EA의 초기 RPG인 *Wasteland*. 1988 년 작.

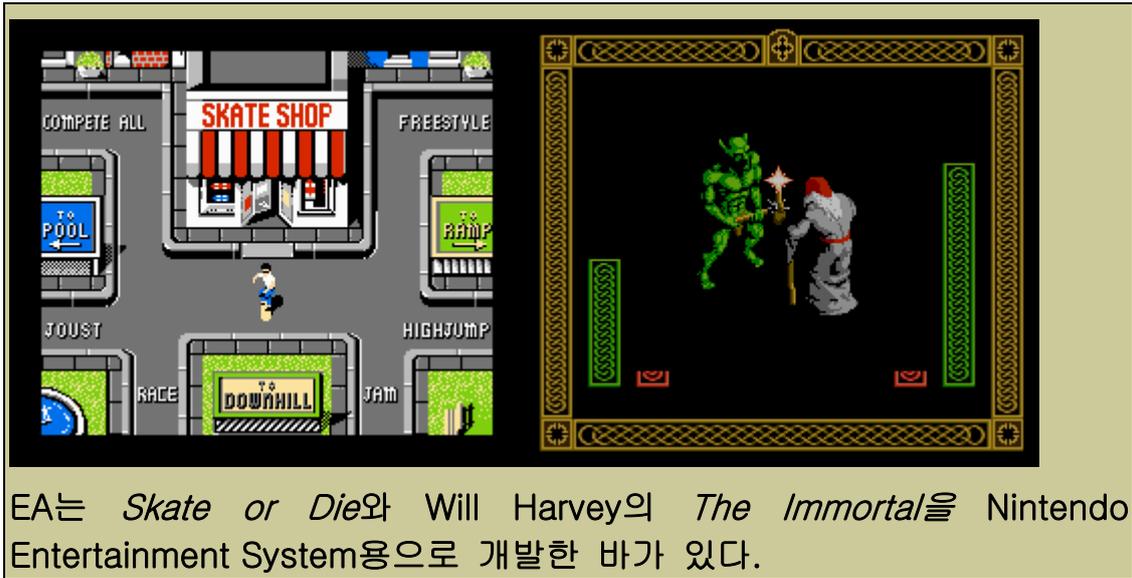
EA의 기존 마케팅 계획은 개별 게임 디자이너를 홍보하는 것이었지만, 회사는 곧 소비자들이 게임 그 자체에 더욱 관심을 쏟는다는 사실을 깨닫게 되었다. 디자이너들의 이름은 여전히 기록되었지만 이제 EA의 마케팅 포인트는 게임 장르에 대한 선호도와 브랜드 인지도를 높이는 것으로 변경되었다.

*One on One*의 성공은 EA에게 유명 스포츠를 게임과 연결하는 것의 위력을 가르쳐 주었고 곧 *Jordan vs. Bird: One on One*, *Ferrari Formula One*, *Richard Petty's Talladega*, 그리고 *Earl Weaver Baseball* 등의 작품으로 이어졌다.

1980년대, Electronic Arts의 성장에 따라 다양한 게임 카탈로그가 등장했다. 타이틀들은 Apple II부터 시작해서 Macintosh, Amiga, Commodore 64, IBM PC, Atari 800, Atari ST 등 수많은 컴퓨터 플랫폼을 대상으로 제작되었다. 특히 *The Bard's Tale*, *Wasteland*, *Starflight*, *Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer* 등의 게임이 인기 품목이었다. EA는 심지어 소프트웨어 개발로 손을 뻗치기도 하였다. Deluxe Paint를 배급한 적이 있는데, 이것은 Amiga 컴퓨터의 주요 어플리케이션 중 하나였다.

처음에 Hawkins는 만신창이가 된 콘솔 시장에 거의 관심을 갖지 않았으며, 개인 컴퓨터가 미래의 지배적인 엔터테인먼트 플랫폼이 될 것이라고 믿었다. 하지만 **Nintendo Entertainment System으로 인해 콘솔 사업에 다시 안정이 찾아옴에 따라** EA는 *Skate or Die*를 통해 최초로 사내 개발을 시작하게 되었고, 이 작품은 1988년 Konami에 의해 **배급되었다**. Electronic Arts는 Sega Genesis 세대 이전에는 콘솔 게임을 제대로 **배급하지** 않았다.

“Genesis용으로 배급을 시작한 후에는 NES용으로도 *Skate or Die 2* 같은 **과거 작품들을** 다시 내놓았습니다.”라고 Hawkins가 말했다. “하지만 그냥 상징적인 의미였을 뿐이었고, 나중에 SNES가 나오고서 더 많은 타이틀을 내놓았지요. 그렇지만 당시에는 Genesis가 주요 대상이었습니다. 왜냐하면 매우 유리한 계약을 맺었기 때문입니다.”



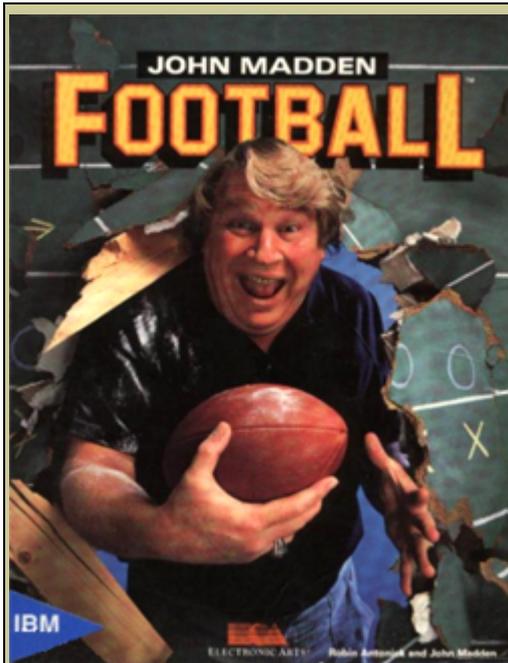
Hawkins 는 Nintendo 의 엄격한 라이선스 기준이 EA 의 수익구조에 악영향을 끼치지 않을지를 신중하게 고려하며 협상을 진행했다. 그는 Nintendo 의 8 비트 하드웨어가 성능이 떨어진다고 생각했다.

“당시 콘솔보다 램도 많고 키보드가 지원되는 플로피디스크 기반의 컴퓨터에서 100% 작업을 해오고 있었기에 저희의 기술적 기반은 당시의 콘솔보다 훨씬 뛰어났습니다.”라고 그가 설명했다.



John Madden Football 과 EA Sports 의 탄생

“저는 오래 전부터 미식축구 시뮬레이션에 애착을 가지고 있었습니다. 제 오랜 친구들은 제가 EA를 설립한 이유는 또 다른 미식축구 게임을 만들기 위한 변명일 뿐이라고 할 정도입니다.”라고 Hawkins는 말했다. “저는 *Madden Football*의 선조격인 게임을 1970년 디자인한 바가 있습니다. 게임의 이름은 Accu-Stat Pro Football이었죠.” 이 게임은 그의 최초의 사업적인 시도였고, 아버지의 투자를 받았었다.



John Madden Football,
매우 긴 역사를 지닌 프랜차이즈의 시작을 알리는
최초의 타이틀이었다. 1988년 작.

“1973년 학교 프로젝트로 *Madden*의 또 다른 선조격 게임을 프로그래밍했습니다. 이 게임은 BASIC으로 작성되었고 DEC PDP-11 소형 컴퓨터에서 구동되었지요. 1974년 1월의 슈퍼볼 경기를 시뮬레이션 했고 돌핀즈가 미네소타를 23-6으로 승리할 것이라고 예측했습니다. 실제 경기가 24-7로 끝난 것을 고려해보면 상당히 관참은 결과였죠.”

EA는 *Touchdown Football*이라는 초기 미식축구 타이틀을 내놓았다. *One on One*과 그 후속작의 성공은 Hawkins로 하여금 더 깊이 있는 미식축구 시뮬레이션을 만드는 시도를 할 수 있도록 해줬다. 게임의 사실성을 강화하기 위해 Hawkins는 오클랜드 라이더스의 코치 John

Madden을 데리고 와서 프로 미식축구의 복잡함을 컴퓨터 화면에 재현하는 데 도움을 받았다.

“제가 John 을 선택한 이유는 게임을 사실적으로 만드는데 도움을 줄 수 있을 뿐만 아니라 커버에 이름을 올릴 만한 인지도를 지닌 사람을 원했기 때문입니다.”라고 Hawkins 가 말했다. “그를 고용한 후 저는 제 프로그래머와 프로듀서와 함께 덴버로 가서 게임 디자인을 검토했죠. 이를 내내 기차 안에서 그와 함께 놀랄 만큼 긴 미식축구에 관한 사항들을 살펴보고, 이것은 제가 디자인을 정확히 마치는데 도움을 주었습니다.”

“그 후 우리는 정기적으로 미팅을 했습니다. John 은 우리가 내놓은 세부 사항이 틀리면 소리를 지르곤 했는데, 정말 재미있었습니다!” 이들의 힘든 노력은 1988 년 게임이 출시된 후 EA 의 최장수 프랜차이즈이자 베스트셀러로 자리잡으며 보답 받게 된다.

영향력

EA 가 개인 컴퓨터와 관련한 배급에 집중하고 있을 무렵 무기력해졌던 콘솔 업계가 Nintendo 의 체계적인 노력을 통해 부활하였다. 1989 년 Nintendo 의 판매는 거의 \$20 억에 달했고 EA 는 더 이상 콘솔을 무시할 수 없게 되었다. 다른 회사들 역시 콘솔 시장을 눈여겨보고 있었으며 그 다음해에는 Sega 가 16 비트 Genesis 를 미국에 들여오게 된다.



대부분의 서드파티 배급사처럼 EA 역시 콘솔 사업에 조심스러웠다. “누구도 제약이 심한 라이선스 하에서 높은 로열티를 지급하는 것을 좋아하지 않았습니다. 게다가 ROM 카트리지를 만드는 것은 비용도 많이 들고 재고 처리 문제도 있었죠.”라고 Hawkins 는 설명했다. 하지만 Genesis 시대의 도래와 함께 그는 배급의 규칙을 다시 한 번 새로 쓸 기회를 얻게 되었다.

“여러 가지 이유로 Genesis 는 제게 매력적으로 다가왔습니다. 그 중 가장 큰 이유는 MC 68000 프로세서가 장착되어 있다는 것이었죠.” 이 칩이 중요한 이유는 EA 가 수년간 이 프로세서를 다뤄온 경험이 있기 때문이었다. Macintosh, Amiga, Atari ST 컴퓨터에도 이 칩이 포함되어

있었다. Electronic Arts 는 재빨리 Genesis 를 리버스 엔지니어링 할 수 있었고 Sega 의 도움 없이 구동 가능한 소프트웨어를 개발할 수 있게 되었다.

이 점을 Sega 와의 협상에 이용하여 Hawkins 는 만약 Sega 가 EA 에게 유리한 계약을 맺지 않으면 독자적으로 Genesis 용 게임을 출시할 것이라고 협박했다. 이것은 큰 법적 문제를 유발할 가능성이 있었기에 매우 위험한 행동이었다.

다행스럽게도 Sega 는 Hawkins 와 계약을 체결하는 것이 이득임을 깨달았다. EA 는 높은 품질의 게임을 다수 지니고 있었으며 이 게임들은 금방 Genesis 로 이식될 수 있었다. 또한 강력한 스포츠 라인업은 미국에서 콘솔의 성공에 있어 필수적인 사항이었다. Nintendo 와의 힘든 법정투쟁보다 Sega 는 가능한 모든 도움을 받을 필요가 있었던 것이다.

The Genesis

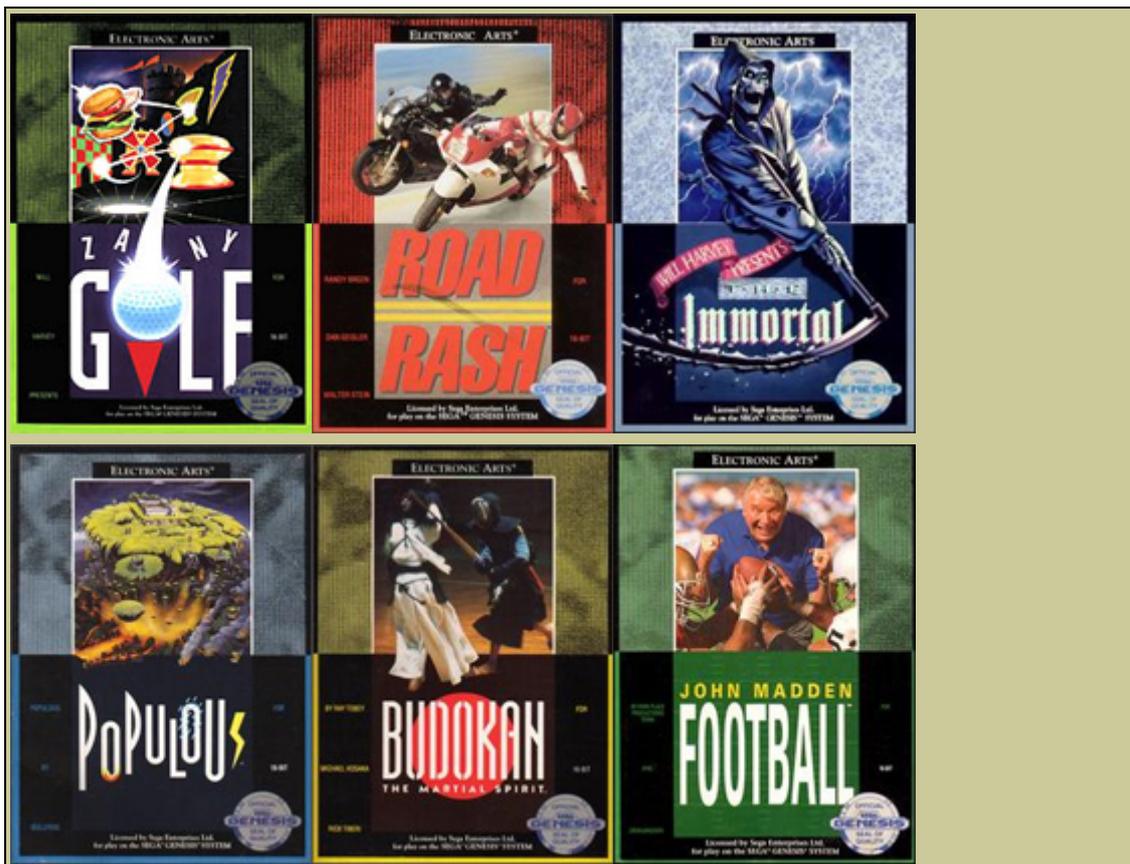
Hawkins 가 콘솔에 관여함에 따라 그는 회사의 제품들을 콘솔로도 팔기로 결정했다.

“개발자들을 포함한 많은 직원들이 콘솔이나 액션 게임 같은 것을 좋아하지 않았기에 논쟁의 여지가 큰 결정이었죠.”라고 그가 말했다. “특정 소비자만을 대상으로 하는 복잡한 제품이 아닌 주류를 이루는 게이머들을 대상으로 대규모의 사업을 하고자 하는 것이었습니다. 몇몇 직원들을 화를 내며 퇴사했지만 저는 만약 대중들이 Genesis 와 같은 콘솔을 산다면, 우리 기술자들이 원하는 것이 아닌 그들이 만족할 만한 최고의 게임을 해당 플랫폼에서 선보여야 한다고 설득했습니다.”

Electronic Arts 는 89 년 가을 IPO 를 실시했고 자본의 유입을 통해 콘솔 게임의 배급을 강하게 밀어붙였다. “1 년간 매달 새로운 게임을 3 개씩 만들어내라고 개발팀을 채찍질했고, 합병을 통해 23 개의 게임을 추가적으로 내놓았습니다. 저희가 이처럼 빠르게 뛰어난 생산 라인을 형성하는 것을 보고 Sega 는 완전히 압도당했죠.”라고 Hawkins 가 말했다.

EA가 Genesis와 함께하게 되며 1990년에는 Amiga에서 이식된 Peter Molyneux의 *Populous*, *Budokan: The Martial Spirit*, and *John Madden Football* 등 게임의 물결이 몰아쳤다. Genesis로 게임 출시를 시작하고 6년 동안 EA는 *Strike* 시리즈 및 *NHL Hockey*, *NBA Live*, *FIFA Soccer*, *Road Rash* 등 앞으로 장수하게 되는 프랜차이즈 몇 개를 만들어내게 된다.

또한 Electronic Arts는 개인 컴퓨터용이던 몇 가지 복잡한 전략 및 RPG 타이틀을 가져와 내놓기도 하였다. *Power Monger*, *Syndicate*, *Starflight*, *The Immortal*, *Might and Magic II: Gates to Another World*, *Centurion: Defender of Rome*, *King's Bounty* 등은 나이 많은 플레이어들에게 어필했고 콘솔 게임의 플레이어를 어린아이에서 더 넓은 층으로 확대하는데 도움을 주었다.





과도기

배급 업계에는 모든 일들이 빠르게 흘러간다. 그리고 Hawkins 는 이미 앞을 내다보고 있었다. “Sega 와 매우 유리한 라이선스를 취득한 후 저는 제 가슴 한복판에 커다란 표적이 그려져 있음을 깨달았죠. 콘솔 계통의 사람들은 제가 Genesis 와 함께 해낸 일을 다시 반복하도록 놔둘 리가 없었고, PC 쪽에서는 게이머와 게임 산업을 발전시킬 일이 전혀 일어나고 있지 않습니다.”

Hawkins 는 언제나 기술 순환에 대해 날카로운 인식을 지니고 있었다. “저는 Genesis 가 EA 에게 1994 년 전까지는 훌륭한 버팀목이 되어줄 것임을 알고 있었습니다. 하지만 문제는 그 후에 무슨 일이 일어날까 하는 것이었죠.” Hawkins 가 말했다. 자신의 회사가 카트리지 기반의 게임 제작에 뛰어 들었음에도 그는 더 빠른 프로세서와 저가의 메모리, 그리고 카트리지보다 더 간편하게 제조할 수 있는 CD 가 등장할 것임을 예측하였던 것이다.



“저는 광학 디스크 매체와 네트워크 기능을 장비하고 있고 3D 그래픽으로 무장해 업계를 진일보시킬 [콘솔]이 필요하다고 생각했습니다. 모두 이런 일에는 손을 놓고 있었고 저는 그 상황에서 기회를 보았죠.”라고 그는 말했다. 차세대 콘솔 하드웨어의 개발을 추구하며 1991 년 가을, Hawkins 는 Larry Probst 를 EA 의 새 CEO 로 임명했다. 그리고 San Mateo Software Group 이라는 새로운 회사를 설립하게 되는데, 이것은 나중에 The 3DO Company 로 발전하게 된다. Hawkins 는 1994 년 7 월 사임 전까지 Electronic Arts 의 회장으로 남아있는다.

“모든 것이 정말 빠르게 흘러가는 것처럼 느껴졌다.”

Electronic Arts 의 부사장이자 북미 배급 본부장인 Frank Gibeau 가 1991 년 인터뷰했을 당시 그는 막 대학원을 졸업해서 일을 시작한 사람이었다.

“로비에 들어선 순간 저는 제 이력서를 떨어뜨리고 말았습니다. 그곳에 완전히 반해버렸죠. 스폰지 공이 가득 튀어 다니고 있었고 게임이 돌아가고 있는 모니터가 사방에 가득했습니다. 그리고 모두가 정말로 느긋해 보였습니다.” 그가 회상했다. “사람들은 게임을 하고 있었고, 소리지르고, 목소리를 높였으며, 주위를 뛰어다녔습니다. 정말 멋진 회사라는 첫인상을 가지게 되었죠. 저는 즉시 면접을 보러 갔고, 합격한 후에는 결코 후회하지 않았습니다.”



Frank Gibeau

EA 의 마케팅 부서에서 일에 착수하며 Gibeau 는 회사가 새로운 단계에 접어들었음을 알았다. “모든 것이 정말 빠르게 흘러가는 것처럼 느껴지는 분위기가 회사를 지배하고 있었지요.”라고 그가 말했다. “곧 있으면 무슨 일이 일어날 것만 같은 분위기로 가득했고 모두가 자신들이 뭔가 거대한 것의 일부가 될 것이라는 날카로운 직감을 지니고 있었습니다.”

“저희는 일이 어떤 형태로 진행되게 될지는 몰랐습니다만, 그 누구도 ‘이것이 Sega Genesis 의 미래이고 비디오 게임은 이러이러해서 거대해지게 될 것이다.’라는 식의 사업 계획이나 비전을 지니고 있지 못했습니다. 게임 계획(game plan)을 지닌 사람은 Larry Probst 였습니다. 위험 부담이 크지만 그 만큼 수익도 큰 구조로 회사의 구조를 변화시키려고 했습니다. 그리고 그 변화는 매우 빠르게 찾아왔죠.”

Nintendo 가 1991 년 가을, Super Nintendo Entertainment System 을 북미에 출시했을 때 Sega 는 이미 시장에서 많은 비율을 선점하고 있었다. 그 후 4 년간 Sega 와 Nintendo 는 1 등 자리를 놓고서 활발한 경쟁을 벌이게 되고, 이는 비디오 게임 시장을 확대시키고 주류 엔터테인먼트로 끌어들이게 된다.

Electronic Arts는 *Madden*, *NBA*, *NHL*, *Strike* 프랜차이즈를 Genesis로 출시해 지속적인 판매고를 올리는 한편, SNES로도 해당 프랜차이즈들을 출시해 Genesis와 SNES 양측에서 모두 수익을 거둬들였다.

“많은 것들이 함께 출시됐습니다.” Gibeau 가 말했다. “그리고 폭발적 활동과 성장이 이루어졌었죠.”

인수

Electronic Arts 가 설립된 후 대다수의 개발은 자신이 만들고자 하는 게임에 대한 개인적인 비전을 지닌 개인 프로그래머에 의해 이루어졌다. 그러나, 1990 년대부터 게임 디자이너가 창고에서 작업을 하던 시절은 사라졌다.

이제 소비자가 요구하는 복잡하고 비주얼적으로 뛰어난 게임을 만들기 위해 전문화 된 능력을 지닌 거대한 팀이 필요해졌다. 개발 팀은 오로지 거대 스튜디오만이 제공할 수 있는 자본, 조직, 마케팅을 필요로 했다. EA 는 업계와 함께 성장하였고 이러한 산업이 급속히 발전함에 따라 회사가 페이스를 유지하는 것은 매우 중요한 일이었다.

Electronic Arts 는 1991 년 최초로 외부 개발 스튜디오인 Distinctive Software 를 사들이게 되었다. 브리티쉬 콜럼비아의 밴쿠버 근처에 위치한 Distinctive 는 EA 의 경쟁자였던 Accolade 에서 *Hardball* 과 *Test Drive* 시리즈 등을 내놓았었다. 이들은 EA 에 합류한 후 다수의 EA 의 스포츠 프랜차이즈를 작업하게 되었고 유명한 *Need for Speed* 시리즈를 만들게 된다. 후에 Distinctive 는 EA Canada 로 개명되게 되며 현재는 Electronic Arts 에서 가장 큰 스튜디오 중 하나가 되었다.





1992년에는 Richard Garriott의 Origin Systems가 합류했다. 오스틴에 기반을 둔 이 스튜디오는 Garriott의 *Ultima*나 Chris Roberts의 *Wing Commander* 시리즈를 개발하였으며 혁신적인 *Ultima Online*을 선보이기도 하였다. Origin에서 내놓은 다른 주요 게임은 Warren Spector의 *System Shock*라던가 *Crusader*, *Privateer*등이 있었고, Jane의 *Combat Simulations*시리즈의 최초 작품인 *AH-64D Longbow* 역시 Origin에 의해 개발되었다.

작품들의 성공에도 불구하고 Origin은 1999년 EA와의 통합에 문제를 겪었으며 *Ultima IX*의 발매 이후 Garriott은 회사를 떠나고 만다. 이 후 Origin의 중요한 프로젝트 몇 개가 취소되었으며 2004년에는 결국 회사가 분해되고 만다.

EA가 행한 차기 인수는 1995년 Peter Molyneux의 영국 스튜디오인 Bullfrog를 사들인 것이었다. Electronic Arts는 이미 Bullfrog의 *Populous*, *Power Monger*, *Syndicate*, *Theme Park*, *Magic Carpet*등의 게임을 배급한 바가 있었다. EA의 산하에서 Bullfrog는 *Dungeon Keeper*와 그 후속작의 개발에 들어갔다.

Molyneux는 EA에서 부사장으로 지내다가 1997년 EA를 떠나 독립적인 Lionhead Studios를 설립하게 된다. Lionhead에서 Molyneux는 *Black & White*를 제작하게 되고 이는 2001년 EA에 의해 배급되었다. 그의 옛 스튜디오인 Bullfrog는 2004년 결국 EA UK에 흡수되고 만다.

Maxis는 Will Wright에 의해 설립된 회사로 그의 지적 강박 관념을 엔터테인먼트적인 컴퓨터 게임으로 돌리는 역할을 하였다. 시스템 동태학과 건축이론으로부터 영향을 받아 그는 1989년 *SimCity*를 내놓게 된다.

*SimCity*의 성공은 *SimEarth* 및 *SimAnt*, *SimCity 2000*, *SimCopter* 등을 비롯한 걸작 프랜차이즈들을 등장시키게 된다. 1997년 EA가 Maxis를 사들일 때 Wright는 후에 *The Sims*가 되는 프로젝트를 작업 중이었고, 이는 EA의 가장 잘 팔리는 컴퓨터 게임 중 하나가 된다.

*The Sims*는 2000년 시장에 출시되었으며 Electronic Arts는 후속작 및 대규모 멀티플레이 온라인 버전, 그리고 수많은 확장팩을 통해 프랜차이즈를 확장해 나갔다. 현재 Wright는 에머빌에 위치한 Maxis 스튜디오에서 큰 기대를 모으고 있는 작품인 *Spore*를 개발하고 있다.

Westwood Studios는 *Dune II*로 대표되는 실시간 전략 장르의 개척자였다. 이 게임의 성공은 1995년 *Command & Conquer* 시리즈의 엄청난 성공으로 이어지게 되며 여러 후속작과 확장팩들이 발매되게 된다.

1998년 Electronic Arts는 Westwood를 인수한다. 그리고서 곧 개선된 게임 엔진을 이용해 새로운 후속작인 *Command & Conquer: Tiberian Sun*을 개발하게 된다. 그 후 몇 년간 Westwood는 *Command & Conquer: Renegade*를 포함해서 *Command & Conquer* 프랜차이즈를 계속해서 개발하게 된다.



Westwood의 *Earth & Beyond*. 라스베가스에 기반을 둔 Westwood 최후의 작품이었다.

2002 년 Westwood는 복잡한 대규모 멀티플레이 온라인 롤플레이밍 게임인 *Earth & Beyond*를 출시한다. 불운하게도 *Earth & Beyond*는 고객을 그다지 확보하지 못 하고 결국 2 년 후 EA는 게임의 운영을 중단한다. Westwood는 2003 년 문을 닫았으며 개발진은 라스베가스에서 EA의 로스 엔젤레스 스튜디오로 옮겨지게 된다. 이곳에서는 현재 *Command & Conquer 3: Tiberium Wars*의 개발이 진행 중이다.

이러한 스튜디오들의 지적 재산(Intellectual Property)을 취득한 것은 EA 의 게임 포트폴리오를 크게 향상시켰다. 그러나 Gibeau 가 설명하듯 인수는 회사가 필요로 하는 유능한 인재를 많이 유입시키기도 하였다.

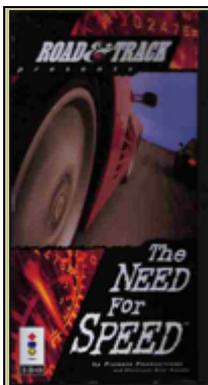
“오늘날에도 인재들은 크게 부족한 실정입니다.”라고 그가 말했다. “정말 훌륭한 게임을 만들 수 있으며 이에 대한 비전을 지닌 사람들이

부족하지요. 회사와 함께 일하게 되면 IP(지적 자산)을 확보할 수 있을 뿐만 아니라 새로운 인재를 유입시켜 지속적으로 성장할 수 있으며 최신 기술을 유지할 수 있습니다.”



하드웨어 과도기

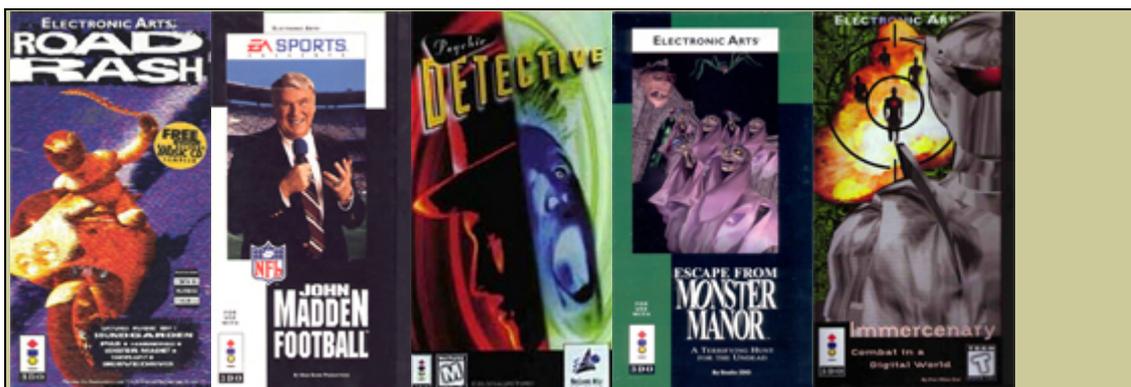
하드웨어 과도기는 게임 업계에 힘든 시기이다. 소비자들이 차세대 기술로 옮겨가면서 시장은 불안정하고 파도가 어디로 들이닥칠지 확실할 방법이 없는 것이다.



3DO 에서 시작된
EA의 *Need for Speed*
프랜차이즈.

Electronic Arts 의 역사는 자원을 어디에 배분할 것인가에 대한 결정과 관련되어 있었다. Gibeau 는 다음과 같이 설명한다. “어느 정도 성공이 예견되는 플랫폼의 게임들을 유통해야 합니다. 해당 플랫폼에서 사용하는 기술 중에 주목을 끌만한 점이 있다면 그것만으로도 시장에서 우위를 점할 수 있고 하드웨어를 제조하는 회사가 재정적으로 풍부하고 시장에 대해 장기적인 식견을 가지고 있다면 금방 사업을 접고 망해버리지는 않을 것입니다. 우리는 소프트웨어 개발의 관점에서 그런 시스템에 투자를 하기 때문에 긴 시간 동안 이익을 낼 수 있어야 합니다.”

1993 년 3DO가 시장에 출시되며 EA의 *Need for Speed* 게임이 기계의 차세대 그래픽 기술을 선보이기 위해 등장했다. Electronic Arts는 Trip Hawkins의 새로운 콘솔 개척의 파트너였으며 *John Madden Football*, *Road Rash*, *Wing Commander III: Heart of the Tiger*를 비롯한 다양한 타이틀을 3DO로 내놓았다.



EA는 *Road Rash*나 *John Madden Football* 같은 인기가 증명된 프랜차이즈뿐만 아니라 *Psychic Detective*, *Escape from Monster Manor*, *Immercenary* 같은 새로운 IP를 3DO로 출시했다.

그러나 1995 년 Sega Saturn 과 Sony PlayStation 이 출시되며 미국 대중들은 32 비트 콘솔로 넘어가게 되었고 3DO 는 소매상을 잡는데 실패했다. EA 는 서둘러 이동을 단행했다. 간판 스포츠 타이틀에 업데이트를 실시해 3DO 게임 몇 개를 새 콘솔로 이식했다. Sony 가 라이벌인 Sega 를 시장에서 몰아내는데 오랜 시간이 걸리지 않았으며 Electronic Arts 는 콘솔 배급 사업을 확장할 기회를 놓치지 않았다.



007 – *The World is Not Enough*

90 년대를 거치며 Electronic Arts는 PlayStation에 수많은 성공적인 게임을 내놓았으며 회사의 수익은 콘솔 시장과 함께 성장해갔다. 회사는 EA Sports 라인의 개발에 더욱 집중하는 것뿐만 아니라 영화의 라이선스를 얻어 제임스 본드 게임 *Tomorrow Never Dies*와 *The World is Not Enough*을 내놓기도 하였다. *Medal of Honor* 시리즈가 PlayStation에서 첫 선을 보였으며 EA의 장수 프랜차이즈인 *Soviet Strike*, *Populous: The Beginning*, *Syndicate Wars*가 개선된 모습으로 새로 선보이기도 했다. Electronic Arts는 일본 개발/배급 업체인 Squaresoft와 파트너십을 체결하고 Squaresoft의 PlayStation 타이틀을 북미에 배급하기 시작하며 일본식 롤플레잉 게임을 대중들에게 전달하는데 일조하기도 하였다.

Nintendo 64 로는 Electronic Arts의 타이틀이 얼마 등장하지 않았다. Sony의 PlayStation에 비하면 인지도가 크게 떨어졌을 뿐만 아니라 비싼 ROM 카트리지에 대한 Nintendo의 집착은 EA가 성공이 확실한 작품 외에는 위험을 감수하지 않게끔 만들었다. EA는 *Madden Football*과 *WCW Wrestling* 외에 *Beetle Adventure Racing*이라는 N64 용 신작을 선보였으며 이는 괜찮은 평가를 받았다.



EA.com

Electronic Arts 는 1997 년 Origin Systems 가 **전세계의** 수백 명에서 수천 **명에 달하는** 플레이어가 참여할 수 있는 온라인 판타지 세계를 구현한 *Ultima Online* 을 제작하며 온라인 시장에 진입하였다. 이 것은 매우 야심적인 게임이었으며 이제껏 결코 시도되지 않은 규모를 자랑했다. Gibeau 는 이렇게 말했다. “진정한 최초의 대규모 멀티플레이 그래픽 게임이죠. **저희가 처음 선보였을 때는 기술적으로 그리 뛰어난 편은 아니었지만,** 이 게임은 놀라울 정도로 혁신적인 것이었습니다.”

초기의 문제들에도 불구하고 이는 EA 에게 새로운 영역을 열었다. *Ultima Online* 은 크게 성공했으며 오늘날까지도 운영이 계속되고 있다. 그 후 EA 는 대규모 멀티플레이 온라인 사업에서 상승세를 겪기도,

하락세를 겪기도 하였다. *Ultima Online* 은 성공적이었지만 *Motor City Online* 이나 *Earth & Beyond*, 그리고 온라인과 ARG 의 복합 장르 게임인 *Majestic* 등은 그 수명이 그다지 길지 않았다.



EA 최초의 MMO 였던 *Ultima Online* 의 원본 패키지 아트워크

2006 년 EA 는 *Dark Age of Camelot* 의 제작사인 Mythic Entertainment 를 사들인다. 이들은 *Dark Age of Camelot* 의 지원을 담당할 뿐만 아니라 현재 *Warhammer Online* 의 개발도 진행하고 있다.

EA 는 캐주얼 플레이어를 위한 온라인 게임을 Pogo.com 을 통해 내놓기도 하였다. 이 웹사이트는 다양한 무료 게임과 결제를 필요로 하는 프리미엄 게임을 제공하며 다운로드 가능한 게임도 다수 제공되었다. Pogo.com 은 AOL 과 파트너를 맺고 플레이어들이 지속적으로 사회적 만남을 가질 수 있도록 많은 채팅방을 제공하기도 했다. “서로 연결된 게임플레이와 서로 연결된 게이머는 곧 하나의 세계입니다. 저희는 수많은 기회를 발견하였으며 특히 아시아에서

회사를 위한 새로운 길을 개척할 수 있을 것이라 생각합니다.”라고 Gibeau 가 덧붙였다.



EA 는 2005 년 모바일 배급사인 JAMDAT 을 인수하였으며, *Tetris* 와 같은 유명작품을 배급하였다.

2005 년 EA 는 전 Activision 임원에 의해 설립된 성공적 모바일 게임 개발사이자 배급사인 JAMDAT Mobile 을 인수한다. EA Mobile 로 개명을 거친 후 이 스튜디오는 EA 의 풍부한 지적 재산에 힘입어 *SimCity* 나 *Tetris* 등의 히트작을 모바일 버전으로 내놓았으며, *JAMDAT Bowling* 과 *Orcs & Elves* 와 같은 신작을 내놓기도 했다.

뛰어난 그래픽의 PC 와 콘솔 게임을 디지털로 배급하는 것은 규모가 작은 사업이었으나, EA 는 EA Link 서비스를 통한 미래의 가능성을 엿보았다. “사람들은 소매상의 몰락을 10 여 년 전부터 예언해왔습니다. 안 그런가요? 저는 소매상은 살아남을 것이라 생각합니다. 현재 제품 전체를 다운로드 받는 것은 PC 에 한정된 방식이죠.” Gibeau 는 설명을 이어갔다.

“저희는 디지털 배급이 크게 성장하고 있음을 깨달았으며 많은 게임을 구입할 수 있는 파워 유저들에게 적합하다는 것을 깨달았습니다. 게다가 디지털 배급 방식은 반드시 오프라인 제품으로 판매될 필요가 없는 제품 또는 유료 다운로드 콘텐츠를 제공하는 통로가 될 수 있죠. 시간이 지남에 따라 이러한 경향은 커져갈 것이지만, 거치형 콘솔에서는 파일의 용량과 하드드라이브의 용량 문제 때문에 문제가 될 것입니다.”

“최종적으로는 소매상이 사라질지 모르겠지만 그러기까지는 상당히 오랜 시간이 필요할 것입니다. 세계적인 시야를 가지고 본다면 유럽이 좋은 예가 되지요.”



제 6 세대

Sega 는 Sony 의 PlayStation 2 보다 1 년 앞선 1999 년에 콘솔 시장에 Dreamcast 를 내놓으며 6 세대 콘솔로의 과도기를 이끌었다. 향상된 프로세서의 능력과 함께 게임 개발비가 늘어남에 따라 EA 는 결단을 내려야만 했다.



“저희는 Dreamcast 가 Sony 같은 다른 회사에서 내놓을 제품과 비교 시 더 인기를 끌 것이라고는 생각하지 않았습니다.” Gibeau 가 말했다.

“저희는 Dreamcast 의 경제적인 측면이 마음에 들지 않습니다. 전세계적으로 그다지 성공할 것 같지가 않았죠. 저희는 세계적인 기업이며 전세계에 판매망을 갖추고 있고 전체 시장을 3 이라고 봤을 때 한 곳의 시장에서만 성공한다면 그것은 하드웨어 제조사나 저희나 수지타산이 맞지 않는 일입니다. 그런 이유로 인해서 다른 플랫폼으로 옮기기로 결정한 것입니다.”

Sony 의 PlayStation 2 는 유력한 우승 후보자라 할 수 있었다. 그러나 콘솔 시장은 곧 더욱 복잡해졌다. Nintendo 는 Gamecube 로 신선한 출발을 끊었으며 Microsoft 가 Xbox 와 함께 새롭게 등장했다. 최대 규모의 독립 퍼블리셔인 EA 의 전술은 인력을 3 개의 플랫폼으로 나누어 하나의 회사가 다른 곳보다 우세해지는 것을 방지하는 것이었다.

“기본적으로 저희가 비교적 유리했던 것은 저희는 여러 플랫폼에 동시에 게임을 배급할 수 있다는 것이었습니다. 이것은 필요 자금을 아끼는데 효율적이었고, 다양한 언어권에 출시해서 세계적으로 그 누구보다 크게 성장해갔죠.” Gibeau 는 말을 이었다. “그러니까 안정적으로 비교 우위를 차지하려면 최대한 많은 플랫폼으로 배급을 해야 한다는 것입니다.”



EA 의 전략은 게임을 다수의 플랫폼으로 세계에 배급하는 것이다. 위에 나열된 게임은 다음과 같다.

PlayStation, Game Boy Color, Game Boy Advance, Nintendo 64, PC, PlayStation 2, Xbox, Gamecube용 *Madden NFL 2002*.

"Nintendo 8 비트 같은 단일 플랫폼 환경을 배경으로 하게 되면 모든 것을 Nintendo 가 하라는 것에 따라야 합니다. 그러나 다수의 플랫폼을 배경으로 하면 제품을 한 플랫폼에서 다른 플랫폼으로 옮기는 등의 일이 가능하기에 서드파티 배급사로서 영향력을 증대시킬 수 있습니다."

EA Sports가 EA의 주요 프랜차이즈를 업데이트하며 PlayStation 2, Gamecube, Xbox로 길을 이끌어 나갔다. Xbox로는 *Cel Damage*라는 독점 런칭작이 존재했다. 이 작품은 나중에 *Oddworld: Stranger's Wrath*로 개명되게 된다. PlayStation 2는 유명 영화의 라이선스를 기반으로 한 작품들을 선보였다. *반지의 제왕(Lord of the Rings)*이나 *대부(The Godfather)*에 기반을 둔 게임뿐만 아니라 *007: Agent Under Fire*, *Nightfire*, *Rogue Agent* 같은 독자적인 제임스 본드 게임들을 내놓기도 하였다.



*Oddworld: Stranger's Wrath*는 Microsoft의 Xbox 전용으로 발매되었다.

EA는 J.K. Rowling의 해리포터(Harry Potter) 시리즈에 대한 권리를 획득하고 여기에 기반한 성공적인 게임 몇 개를 만들어내기도 하였다. 향상된 그래픽 처리능력으로 개발자들에게 더욱 격렬하고 영화적인 경험을 만들 수 있게 해준 3개의 콘솔 모두로 *Medal of Honor* 시리즈가 발매되기도 했다.

심즈(*The Sims*)

비디오 게임은 젊은 남성들에게는 쉽게 다가갔으나 어린 여성들의 시장은 공략하기가 어렵기로 이름 높았다. 빈틈없는 마케팅의 원칙 위에 세워진 Electronic Arts 와 같은 회사조차도 이러한 난제를 극복하지는 못 하였다.

“*브리트니 스피어스* 시뮬레이션을 만들기로 결정했으면 그건 실패입니다.” Gibeau 가 지적했다. “여성을 위한 게임을 어떻게 만드는지 알아내기 위해 너무 많은 압박이 가해져서 결국 전부 망쳐버리고 말죠.”

그렇지만 Will Wright 의 게임, *The Sims* 의 개발이 EA 에게 어떻게 여성 고객에게 접근할 수 있는지에 대한 귀중한 교훈을 남기게 된다.

“인테리어 디자인 요소가 들어간 건설 시뮬레이션으로 시작된 게임이지요. 그러다가 [Wright]가 사람들이 어떻게 움직일지 보고 싶다고 시 를 집어넣었는데 그때 갑작스레 그와 회사의 사람들 모두가 집 디자인이 아닌 화면 상의 사람들이야말로 가장 재미있는 요소라는 것을 깨닫게 되었습니다. 이 게임을 독특하게 만든 것은 사람을 만들고 조종한다는 것이었죠.”라고 Gibeau 는 회상했다.



The Sims, EA의 '성배'이다.

그는 계속 말을 이어갔다. “저희는 *SimCity*의 플레이어와 좀 더 캐주얼한 PC 플레이어들을 끌어들이 수 있을 것이라 생각하고 게임을 출시했습니다. 당시에는 결코 저희가 10대 여자아이들에게 큰 영향을 끼칠 것이라고는 상상치 못했었죠. 게임의 발매 후 조사와 등록 데이터를 통해 엄청난 수의 10대 여자아이들이 이 게임을 플레이하고 있음을 알게 되었습니다.”

그들은 자신들이 우연히 성배를 발견해낸 것이나 마찬가지라는 사실을 깨달았다. EA의 마케팅은 이러한 사실에 금방 대응했다.

“그때부터 저희는 여성 중심의 TV 쇼와 MTV 및 패션 잡지에 광고를 싣기 시작했고, *Hot Date*를 확장팩의 컨셉으로 고려하기 시작하였으며, 확장팩을 만드는 방식을 바꾸기 시작하였습니다. 저는 현재 *The Sims*의 구매층 중 66%가 25살 이하의 여성이라고 보고 있습니다. 여성들의 세계에 발을 들여놓은 것이죠. 하지만 저를 기분 좋게 한 일은 이보다도 우리들이 누가 우리의 게임을 플레이하고 있는지를

바라보고 들으면서 그들로부터 많은 것을 배우고자 하는 태도를 보였다”는 것이었습니다.”



메이드 인 유럽

EA의 역사에서 유럽은 EA의 성공에 큰 역할을 한다. 1987년 EA는 개인 컴퓨터용 게임을 위한 유럽 지부를 건설한다. 유럽에서는 콘솔이 늦게 받아들여졌고, Amiga가 주를 이루는 PC가 90년대까지 주력 게임 플랫폼으로 남아있었다. “거기서부터 저희의 세계적 사업이 시작될 수 있었죠.” Gibeau가 말했다.

유럽은 이제 EA의 수익 중 40% 이상을 담당하며, EA는 유럽 개발에 많은 투자를 진행하고 있다. 2004년 EA는 Criterion Software를 인수해서 U.K. 스튜디오 체제에 추가했는데, Criterion은 레이싱 게임인 *Burnout* 시리즈를 내놓았으며 최근에는 FPS 게임인 *Black*을 선보였다. 또한 Criterion은 RenderWare 게임 엔진을 제작하기도 하였다.



The Criterion Software에서 제작된 *Black*

유럽 개발사를 모으는 것은 그걸로 끝이 아니었다. 2006 년 EA 는 *Battlefield 1942* 시리즈로 유명한 스웨덴 개발사 Digital Illusions CE 를 인수하였다. 최근 EA 는 *The Settlers* 시리즈와 *Spell Force* 의 개발사인 독일 회사 Phenomic 을 인수하기도 하였다.

꿈의 언어를 향해

Electronic Arts가 최신 하드웨어 순환에 맞춰 나아감에 따라 EA는 기술 스펙트럼 전체를 아우르는 게임 배급을 하는 것이 가능하다. PlayStation 3 와 Xbox 360 의 그래픽적 능력은 위험천만한 속도를 선보이는 *Need for Speed: Carbon*과 같은 게임을 만들 수 있게 해주며, *Tiger Woods PGA Tour 07* 은 방금 깎은 잔디의 냄새를 맡을 수 있을 정도로 사실적인 시뮬레이션에 플레이어들을 몰입시킨다. Nintendo의 새 콘솔에서는 Wii 컨트롤러를 이용해 *Madden NFL 07* 을 혁신적인 방법으로 플레이 할 수 있다.

Criterion 의 *Burnout* 이나 EA L.A.의 *Medal of Honor* 같은 프랜차이즈의 차기작은 근본부터 차세대를 위해 제작되게 될 것이며, EA Montreal 은 *Army of Two* 라는 새로운 IP 를 준비 중이다. 또한 EA 가 예술의 수준에 이른 게임을 최신 콘솔로 내놓는데 헌신하고 있다지만 EA 는 휴대폰이나 휴대용 게임, 그리고 매우 인기 높은 온라인 시장과 같은 캐주얼 게임의 중요성 역시 잊지 않았다.

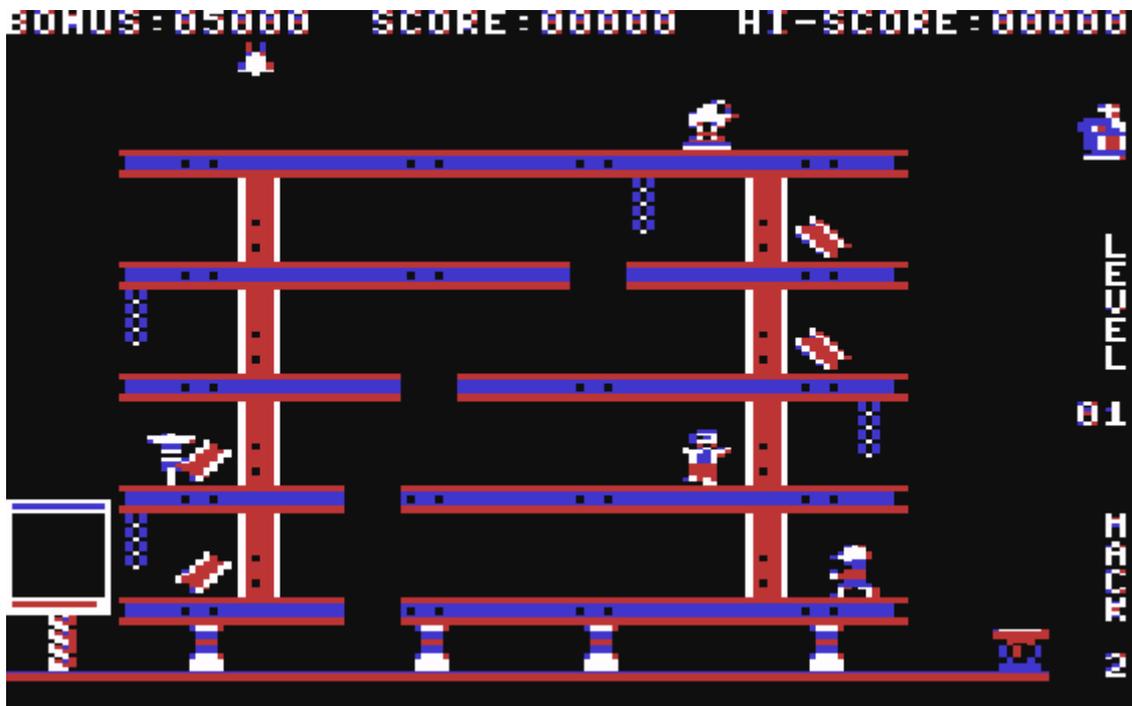
예술과 상업성은 언제나 잘 맞지 않는 파트너 관계였다. 특히 비디오 게임의 세계에서는 더욱 그러하다. 어쩌면 Electronic Arts 의 역사를 살펴본 후 우리는 사업과 영감이 합쳐져 최신의 게임을 만들어내는 계기를 찾아낼 수 있는 식견을 가지게 되었을지도 모른다.

Trip Hawkins 가 말했듯 “기업가 정신은 일종의 예술이다. 다른 창조적인 사람들과는 달리 우리는 그것을 해야만 하기에 한다. 우리는 이러한 방법으로 우리를 표현하는 것 외에 다른 방법이 없다. 하지만 다른 모든 예술가처럼 우리 역시 낙관주의자이며, 언젠가는 좋은 날이 올 것이라 믿는다.”

“돈을 벌기 위해서가 아니라, 새로운 것을 만들기 위해서 나아가는 것이다.”

Electronic Arts - 4년 주기로

시각자료로 보는 연대표



Hard Hat Mack (Commodore 64, 1983)



Skyfox II: The Cygnus Conflict (Commodore Amiga, 1987)



Powermonger (Commodore Amiga, 1991)



Wing Commander IV (MS-DOS, 1995)



Ultima IX: Ascension (Windows, 1999)



Need for Speed: Underground (PlayStation 2, 2003)



Fight Night: Round 3 (PlayStation 3, 2007)