



※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

## 실험과 혁신: EA 접근법 (Experiments and Innovations: The EA Approach)

Christian Nutt

가마수트라 등록일(2009. 3. 4)

([http://www.gamasutra.com/view/feature/3953/experiments\\_and\\_innovations\\_the\\_.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/3953/experiments_and_innovations_the_.php))

Patrick Söderlund 는 EA Games Europe 의 상무로서, 최근 미국에서 UK 의 단독 개발자 Slightly Mad 가 개발한 *Need for Speed: Shift* 의 과중해 보이는 프랜차이즈 확장을 게임 관련 언론에 소개하였으며, 그 과정에서 Gamasutra 는 외면적으로 발달된 본 게임이 어떻게 대기업의 발전 철학에 적절한지의 여부를 토론한 기회를 가졌다.

그러나 그 이상으로 EA Games Europe(및 그보다 더 광범위한 조직)이 최근에 겪은 성패는 무엇이고, Söderlund 은 이러한 점들을 어떻게 관망하는가? 토론에서 부각된 점은 회사 전체에 걸쳐 지식 기반을 확충 시킬 수 있는 "실험"에 대한 견해였다.

*Burnout Paradise* 가 제공한 DLC 의 안식년 동안의 데이터 발굴에서부터, *Battlefield Heroes* 를 지원하기 위한 부분 유료화(free-to-play) 인프라에 이르기까지, 회사에 새로운 장을 여는 이러한 서비스는 향후 최상의 발전을 도모하는데 잠재적인 통찰력을 제공한다.

또한 회사가 최근 점차 품질에 주력하고 있는 사실은 어떠한가? Söderlund 는 다음과 같이 답한다. “엔터테인먼트를 만든다고 했을 때 이것은 유일한 지침 원리이다. 이 기본 원리도 없는 회사와 일한다는 것은 상상조차 할 수 없다.” 다음은 인터뷰 내용을 발췌한 것이다.

유럽 **Electronic Arts** 에서의 역할을 간략히 소개해 주시겠습니까?

Patrick Söderlund: 네, 현재 제 역할은 유럽 내에 [EA Games 이 소유한] 개발 스튜디오를 감독하는 것입니다. 이중에 스톡홀름에 있는 DICE 스튜디오에는 대략 300 명의 직원이 있으며, 영국 내의 Criterion 스튜디오는 *Burnout* 사람들로 대략 100 명의 직원과 독일에는 *BattleForge* 라고 불리는 게임을 개발한 Phenomic 스튜디오가 있습니다.

또한 Slightly Mad 스튜디오 사람들과 갖는 것과 같은 대외적인 관계도 포함됩니다. 바로 이것들이 제가 맡고 있는 일입니다. 각 스튜디오는 각 지방의 책임자기 있지만 반드시 제게 보고를 하고, 후에 저는 그것을 샌프란시스코의 [EA Games] 사장인 Frank Gibeau 에게 보고합니다.

유럽 내의 외주 개발팀과 함께 작업하는 면에 있어서, **Slightly Mad** 같이 함께 작업할 스튜디오 선택과 같은 결정을 직접 합니까?

PS: 보통 Black Box 에 있는 직원들과 함께 회의를 하고, 후에 함께 작업할 팀을 결정합니다. 즉 상부의 지시 하에 결정 내릴 부면이 아니기 때문에 우리 스스로 결정을 내립니다.

데모에 대해서 언급된 것 중에, **Black Box** 를 한 특정한 방향으로 가야 한다고 강조하기 보다는 각 시리즈가 진행되는 방향과 잘 맞아 떨어지게 하기 위해 그 스튜디오가 세부적인 선택을 한다고 했는데, 아마도 이점이 특히 **Black Box** 가 개발을 능숙하게 해내는데 필요한 방법은 아니겠지요.

PS: 그렇습니다.

하지만 이것이 꼭 레이싱 게임이 아닐 수도 있겠지요.

PS: 아닙니다. 말씀하신 것이 맞습니다. 실제로 우리는 기본적으로 모든 독립 레이싱 개발자들을 만났습니다. 그들이 유럽에 있든 미국에 있든 저희에게는 상관이 없었지만, 런던에 있는 개발자들이 단연 최고의 기술을 가지고 있었습니다.

그리고 또한 우리는 드라이빙과 자동차에 대한 같은 열정을 함께 나누고 있다는 것을 알게 되었고, 그 점이 가장 잘 맞아 떨어졌습니다. 하지만, 네, 말씀하신 점이 분명히 맞습니다. 사실 **Black Box** 에서 이전에 레이싱 게임 개발을 논의해 본 바가 없다는 것은 사실입니다.

이점에 대해서는 우리는 다른 스튜디오들과 내부적으로 개발할 것으로 내다보았지만, 적절한 스튜디오를 찾지 못했고, 또한 우리 역시 적절한 내부 수용 능력을 확보하고 있지 않았기 때문에 외부 스튜디오를 영입하자는 결론을 내렸습니다.



### EA Black Box/Slightly Mad Studio 의 *Need for Speed: Shift*

이번엔 **Slightly Mad** 에 대해서 얘길 해보겠습니다. 이 스튜디오 이름이 작업 초기부터 사용하던 것입니까? 본 게임의 핵심 개발자에 대해서는 분명한 논란이 있었던 것으로 아는데요.

PS: 네. **Slightly Mad** 스튜디오는 몇 달 전까지 **Blimey!** 게임즈라고 불렸습니다. 그리고 나서 본 스튜디오는 구조 조정이 있었으며 후에 지금의 **Slightly Mad** 스튜디오가 된 것입니다. 그러니까 전 **Blimey** 팀이 **Slightly Mad** 스튜디오가 된 셈입니다.

이 게임이 2년 동안 개발되어 온 것으로 압니다만....

PS: 엔진이 약 2년 동안 개발되어 왔습니다. 우리는 단지 약 1년간 함께 작업을 했고, *Need for Speed: Shift* 에 약 1년이 조금 넘는 기간이 걸렸습니다. 또한 어려움도 있었는데, **Slightly Mad** 스튜디오 직원들이 스웨덴에 있는 **SimBin** 이라는 회사의 **GTR1, 2** 와 **GT Legends** 를 작업했기 때문입니다.

현재 엇갈린 사실을 주장하고, 소송에 위협을 야기하고 있는 **SimBin** 사와의 게임에 대한 소유권 소송 제기에 대해 하실 말씀이 있으십니까? 적어도, 제 식견으로는 “소송을 고려할 지도 모른다거나” 혹은 찬성 혹은 반대하신다 등 말입니다.

PS: 네, 사실 솔직히 저는 무슨 일이 있었는지는 모르겠습니다만 제가 아는 바는 우리와 함께 작업한 직원들이 SimBin 사의 게임을 개발한 개발팀의 일부였다는 것입니다. 그 점이 제가 알고 있는 것이고, 또 그것이 문제의 전모입니다. 상대 회사가 소송을 진행할 지의 여부에 대해서는 언급할 수가 없습니다.

**항상 내부 개발 스튜디오에 의존하느냐와 외주 스튜디오에 의뢰하느냐 간에 일종에 밀고 당기는 점들이 늘 있기 마련입니다. EA 사는 세계에서 가장 큰 개발 조직을 가지고 있는 회사인데, 어떻게 그러한 결정을 하셨습니까?**

PS: 가장 큰 동기는 바로 재능이라고 생각합니다. 이 개발자들은 우리가 내부에서 찾아 볼 수 없는 재능을 가졌습니다. 또한 우리가 선호하는 가능한 기술들을 경비하였으며, 팀으로서 자체 개발이 가능합니다. 그래서 이런 견지에서 이 팀을 선택한 것을 잘 맞아 떨어진 것입니다.

우리가 내부적으로 이 게임을 만들어 낼 수 있을 것이라고 생각했느냐고 물으신다면 그렇습니다. 우리가 이 게임을 잘 개발할 기술적인 능력이 있느냐고 한다면 아마도 아닐 것입니다. 그래서 항상 거래에는 저울질이 필요한 것입니다.

분명히 특정한 부문에서는 EA 의 내부 팀이 Slightly Mad 의 팀보다 더 탁월한 부분이 있다고 할 수 있지만, 우리가 할 작업은 Slightly Mad 팀이 상대적으로 경험이 적은 영역에서 도움을 주는 것입니다. 그리고 나서 본 팀은 혁신적인 결과물을 이끌어 내면, 두 업체의 협업이 하나의 좋은 결과를 낼 수 있는 것입니다.

하지만 내게는 외주와 내부 팀에 가장 큰 동기는 재능이 될 겁니다. 그리고 더하자면 게임 아이디어겠지요? 우리가 아이디어를 가지고 있었습시다만, 이것이 하나의 생각에 지나지 않았습시다. 그러나 그들이 이 아이디어를 가지고, 게임을 만들어 냈습시다.

**맞습시다. 분명 큰 차이가 있군요.**

PS: 그렇습시다. 그들의 공적이지요.

**기술적인 면에서는, 그들의 기술이라고 해야 합니까, 본사의 기술이라고 해야 합니까?**

PS: 그들의 기술입니다.

**그래서 본사는 기술, 엔진 혹은 그밖에 어떤 것도 인수한 것이 아니군요?**

PS: 그렇습시다.

**조직적인 면에서는 어떻게 느끼십니까?**

PS: 세부 사항에 대해서는 말씀 드릴 수가 없지만 기술적인 면에 있어서는 보안이 잘 유지되었습니다.

‘적절한 일이 그 진가를 발휘하게 하려고 할 때, 적재적소에 사람들을 배치하는 것이 매우 중요하다’ 이런 내용이 하나의 지침 철학이십니까?

PS: 네, 예전부터 성공에는 그 점이 필요하다는 것을 알게 되었습니다. 만약 누군가에게 그들에게 맞지 않는 일들을 하도록 강요한다고 가정하였을 때, 대부분 그 종국에는 나쁜 결과로 끝나게 됩니다. **Slightly Mad** 스튜디오 직원들에게서 특히 개인적으로 좋아하는 면은 그들은 그들이 하는 작업에 대해 극도의 열정을 가지고 있다는 점과 성공에 굶주려 있다는 것입니다.

이것은 우리 회사 내의 팀들이 그렇지 않다는 것이 아닙니다. 그러나 자신이 소규모 외주 개발자라고 한다면 때때로 생존을 위한 투쟁이 있게 마련입니다. -**Slightly Mad** 팀이 그런 것이 아니라 소규모 개발자들 중 얼마를 말하는 것입니다.

대부분의 스튜디오들이 “한 번의 큰 기회”를 노리는 것으로 압니다.

PS: 네, 사실입니다. 하지만 내부 팀에게는 반드시 적용되는 것은 아닙니다. 이점은 외주 팀들에게 기회가 주어졌을 때를 말하는데, 이점이 바로 제가 **Slightly Mad** 팀에게 느꼈던 것입니다. 우리가 그들에게 궁극적으로 전 세계에서 가장 큰 자동차 프랜차이즈인 **Need for Speed** 에 대한 작업의 기회를 의뢰하였고, 그것을 진지하게 받아들였으며, 매우 저돌적이면서, 열정적이고, 열심히 일했습니다. 바로 그 점이 결정적인 것 같습니다.

제게는 계약서에 사인할 때, 제가 기대하던 사람들이 게임을 즐기게 하고, 흥미로운 게임 시간을 가질 수 있게 무언가를 만들기 위한, 열정과 질적인 향상에 대한 동기, 그 점이 제가 중요하게 여기는 부분입니다.

**EA** 가 전 세계적으로 스튜디오에 영향을 미치는 감축을 계획했다고 알고 있습니다. 그러나 **Black Box** 의 개발팀의 일부를 줄이는 것과 **Need for Speed** 를 외부에서 개발하는 것 사이에 어떤 관련이 있습니까?

PS: 꼭 그렇지는 않습니다. 언급했었던 것처럼, 우리가 **Slightly Mad** 스튜디오 직원들을 선택한 이유는 **Black Box** 내의 과잉생산 능력이 요구된다는 점이 사실 아니었습니다. 우리가 그 팀을 선택한 것은 우리가 요구하는 것을 그들이 해낼 수 있기 때문이었습니다.

한 기업으로서 **EA** 는 “좋아, 어느 영역에서 비용을 좀 절감할 수 있을까? 어떤 영역에서 보다 더 효율적이 될 수 있을까? 솔직히 어떤 영역에서 적절한 수준으로 성공하지 못하고 있는가?”라는 말을 하면서, 우리의 전체 개발 조직을 간과하고 있다고 생각합니다. 또한

그것이 바로 그런 기준에 기초하여 사람들이 사물을 바라보는 방법입니다. 그 점이 우리가 만들어가야 할 변화를 우리가 만들어 가고 있는 이유인 것입니다.

EA 가 기업으로서 최근에 좋은 성적을 거두지 못한다는 것은 알려진 바입니다. 따라서 저는 우리가 변화를 만들어 낸다는 것, 때때로는 어렵지만, 우리가 해야 할 바른 일을 하고 있다고 확신합니다.

**EA 의 기본 경영 원리의 변화에 대해 어떻게 생각하십니까? 품질에 몰두하는 것 말입니다. 이 점을 회사의 지침 원리로서 어떻게 생각하십니까?**

PS: 제게는, 엔터테인먼트를 만들고 있다면 그것이 유일한 지침 원리이라고 생각합니다. 이것이 없이는 이 업계에서 생존할 수가 없습니다. -그러니까, 적어도 제 생각에는 그 지침의 주요 목표이어야 합니다.

제 생각에는 지침 철학이 없는 회사에서 일한다는 것은 개인적으로는 상상조차 할 수 없습니다. 때때로 이전의 EA 는 그럴지 못했습니다. 그러나 지금은 질적인 향상에 반드시 이르고 그 품질이 성공을 만든다는 것이 바로 우리의 지침 철학입니다.

현재 판매되지 않은 많은 좋은 게임들이 있습니다. 그러나 결국 품질을 추구하고, 지속적으로 높은 품질의 상품을 생산한다면, 반드시 성공할 것입니다. 의심의 여지없이 분명히 성공할 것입니다. 그래서 제게는 이것이 가장 중요한 요소이고, 개인적으로 이것 없이는 일할 수 없습니다.

거의 10 년 동안 부장으로 스톡홀름에서 DICE 스튜디오를 운영했었던 방법이었습니다. 즉, *Battlefield* 상품과 과거의 개발한 게임들의 대부분을 그러한 방법으로 만들어냈습니다.

**DICE 에서 제작한 게임 중 실패작은 *Shrek* 이었죠. 꽤 오래 전 일입니다.**

PS: 그렇습니다. *Shrek* 은 우리가 인수한 스튜디오에서 제작한 게임이었습니다. 그 게임은 우리가 그 스튜디오를 인수했을 때 이미 기초가 만들어 졌었기 때문에 실제로 DICE 가 제작한 게임은 아닙니다. 즉 DICE 가 개발한 것이 아닙니다.

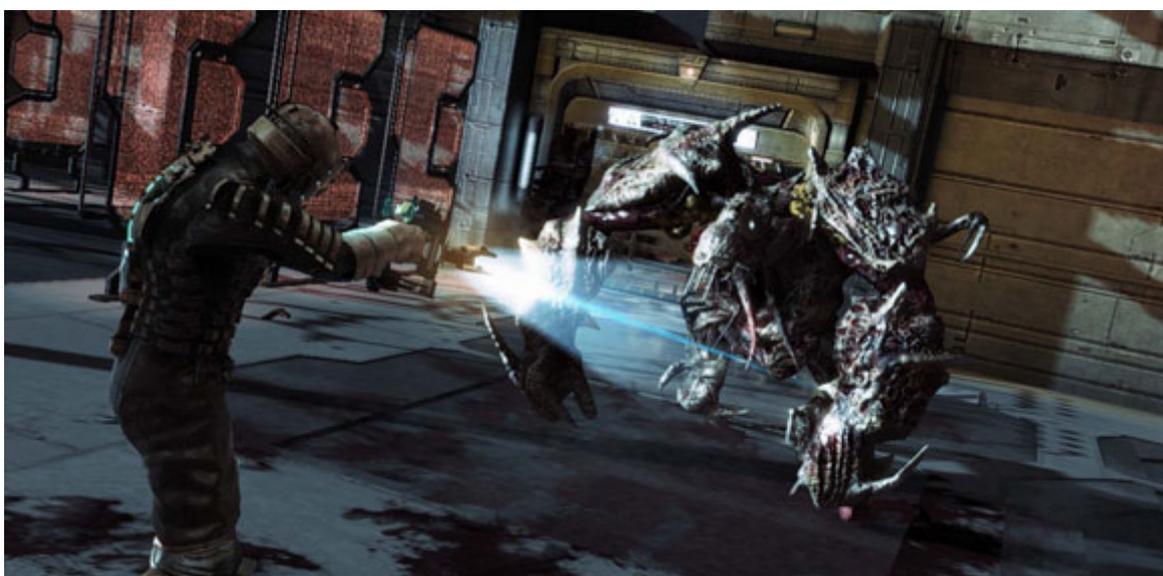
그것을 다르게 표현하면 “DICE 가 품질로 정평이 나 있다”라고 말하는 것이 덜 불쾌하겠네요.  
(웃음)

PS: 아시다시피, 양질의 제품을 만들어 내기란 어렵습니다. 그래서 제 자신은 EA 가 자회사 내에 BioWare 와 같은 것을 가지고 있다는 사실이 자랑스럽습니다.

여러분들은 개발자들을 높이 평가해야 합니다. 왜냐하면 그들이 손대는 것이 무엇이든간에 90+의 점수를 매년 받기 때문입니다. 아마도 시간이 더 오래 걸릴 수도 있지만..

개발 주기와 품질 사이에 명확한 상관관계가 있지요.

PS: 네. 시간입니다. 그렇지만 최상의 품질로 물건을 만드는 그들만의 방법을 찾아왔다는 것을 그들이 분명히 알고 있습니다. 그 점을 존경하고, 또 그 점이 부럽습니다. 나는 모두가 매 순간 그렇게 할 수 있기를 바랍니다. 하지만 우리가 회사에 자사의 BioWare 형태로 된 Ferrari Enzo 를 보유하고 있다는 점이 매우 중요하다고 생각합니다.



### EA 의 *Dead Space*

아시는 것처럼, 올해 가을 *Mirror's Edge* 는 특히 잘 실행되지 않았고, *Dead Space* 는 실행에는 문제가 없었지만 그렇게 크게 히트하지 못했습니다. 또한 그것에 대해서 얼마의 분석가들은 “품질이라는 것이 그렇게 잘 작용하지 못했다! 변화해야 할 시간이 도래했다!” 라고 말하기도 합니다. 물론 극단적인 표현이기는 하지만..

PS: 극단적이라고 생각합니다. 만약 여러분이 장기간 실행을 통해서 *Dead Space* 와 *Mirror's Edge* 와 같은 게임을 분석한다고 한다면, 분명히 그런 게임들이 성공작이라는 것을 알게 될 것이라고 장담합니다.

두 게임은 모두 새로운 IP 이며, 특히 *Gears of War 2*, *Call of Duty 5* 와 또 그 안에 2, 3, 4, 5 탄이 있는 다른 많은 강력한 상품이 있을 때, Q3 윈도우상에서 새로운 IP 로 새로운 장을 열기란 사실상 어렵습니다. 그래서 우리는 이 두 게임 모두에서 훨씬 훌륭한 작업을 해낼 수 있었다고 생각합니다.

*Dead Space* 의 경우, 4 분기 목표에 맞게 잘 진행했었고, 아마도 우리가 기대했었던 것 이상의 성과였습니다. 개인적으로 그 게임을 좋아하고, 아주 훌륭한 게임이며, 그것을 해낸 것이 팀에게는 명예입니다.

*Mirror's Edge* 경우, 우리가 해야 했던 많은 것을 했습니다. 이것은 예술적으로, 게임 음악, 움직임 및 그밖에 모든 것이 극도로 혁신적인 제품입니다. 완벽하였는가 하고 물으신다면 그럴지는 못했습니다. 그 게임 속의 있는 것들을 차후의 버전에서 사용할 것인가의 질문에는 분명히 그럴 것입니다. 첫 시도치고는 좋은 결과를 가져왔는가 하는 질문에는 그렇다고 하겠습니다. 이 질문들이 제가 그 게임에 대한 요약이라고 할 수 있겠습니다.

*Mirror's Edge* 와 우리가 작업한 *Battlefield* 를 비교할 수는 없습니다. 하지만 예전에 1998 년과 1999 에 Take 2 의 *Codename Eagle* 이라고 불리던 게임을 작업했습니다. 우리는 독립적으로 작업했고, 그것은 *Battlefield 1942* 을 위한 일종의 기반이었으며, 궁극적으로는 *Codename: Eagle* 보다는 약간 더 나은 게임이었습니다.

*Mirror's Edge* 와 그 후속작의 관계가 *Codename Eagle* 와 *1942* 같다는 말은 아닙니다. 제가 말하고자 하는 것은 이전 제품을 통해서 배우고 직접 작업한 것과 그렇지 않은 것으로부터 배우려고 하는 한 우리는 견재할 것이라는 점입니다.

현재 **DICE** 는 매우 흥미로운 스튜디오입니다.-과거에는 그렇지 않았다는 말은 아니지만, 꼭 지금이 *Mirror's Edge*, *Battlefield Heroes* 와 함께 **DICE** 가 더 성숙해 진 시기인 것 같습니다. 향간에는 *Battlefield Heroes* 에 대한 말들이 많습디다만, 최근에 그 점들이 잠잠해 지고 있습니다. 그 게임의 제목을 만드는 과정에 대해 어떻게 느끼십니까?

PS: 글썄요, 우리는 단지 베타를 재 출시했습니다. 4, 5 개월 전에 하나의 베타를 출시 했고 그러고 나서 우리는 돌아가, 작업을 재개하여 수정을 마쳤습니다. 우리는 최근 그 베타를 재 출시하였습니다. 사실 우리에게는 그것이 매우 잘된 작업입니다. 이제 여러분은 게임 자체로 그 게임을 보아야 합니다.

구입했다면 처음에는 아무것도 없이 시작하고, 일정 레벨과 등급에 이르기까지 진보해야 합니다. 또한 포인트를 벌게 될 것입니다. 물론 포인트를 사고 개별적으로 그것을 가지고 게임을 할 수 있지요. 저도 개인적으로 게임을 하고 있습니다. EA 게임의 사장 **Frank Gibeau** 도 그럴 것인데, 우리 둘 다 아주 좋은 시간을 보내고 있습니다.

저는 그 게임에 큰 희망을 걸고 있습니다. 그것을 EA 에게 있어서 “경험”이라고 부르는 것은 매우 흥미롭습니다. 이것은 부분유료화 방식으로, 우리지 지금껏 구사했던 것과는 매우 다른 접근 방식입니다. 개인적으로 그 게임을 잘 만들어 가고 있다고 믿고, 적어도

그것을 설계하면서 많은 것을 배우고 있습니다. 거대한 시장이 되고 있는 아시아 시장의 무대에서 말입니다.

저작권을 침해하는 PC 상품들과 관련해서 많은 문제가 있다는 점에서 보았을 때, 게임 제작자로서 우리에게 지금처럼 PC 게임을 제작해야만 하는지 혹은 온라인 상에서만 가능한 PC 게임을 개발할 것인지 고심 중에 있습니다. 왜냐하면 그것 만이 사람들에게 계속 맞추어 갈 수 있는 방법이기 때문이고, 그렇게 한다면 사람들이 해적판 상품을 이용하지 않게 되겠지요.

만약 여러분이 1 인용 게임을 PC 설치한다면, 요즘 같은 경우 아마도 어려움을 좀 겪으실 겁니다. 어떤 보안 시스템을 가지고 있던지 상관없이 수일 내로 그 보안을 뚫고 십만 명의 사람들이 그 게임을 하게 될 것이지요. 하지만 만 명의 사람들이 그것을 구매할 것입니다.

**DRM 을 인수할 지 모른다는 일단의 비난이 점차 더 심해 지고 있습니다. 특히 Spore 은 큰 논점이 아닌가 싶습니다.**

PS: 글쎄요, 저는 사람들이 지나치게 과민 반응을 보인다고 생각합니다. 우리가 인수를 하는 이유에 대해서, 그리고 우리가 이와 같은 일을 하지 않는다면 PC 에 게임을 설계할 수 없다는 것을 사람들이 이해할 수 있도록 확신 시키는 일이 필요하리라 봅니다.

지금 말씀하신 것은 우리가 부분유료화 모델과 같은 다른 모델을 선택하지 않았을 경우의 이야기 입니다. 이 경우는 돈을 기꺼이 쓰고자 하는 사람들을 위한 부분유료화 거래를 바탕으로 하고, 충실도도 더 낮습니다. 그리고 서양 세계에서 그 모델이 통할 지의 여부 역시 여전히.. 우리도 아직 모르는 바이지요.

**그 또한 새롭게 개발될 게임의 장르에 영향을 주겠군요. 어떤 면에서는 무제한적 모델이라고 할 수 있겠지만, 또 다른 면으로는 제한적 모델이겠네요.**

PS: 네, 분명히 그렇습니다. 그것이 산업의 동향이기 때문에 매우 흥미롭습니다. 세계에서는 지금도 우리가 직면해야 할 흥미롭지만 도전적인 많은 일들이 일어나고 있습니다.

*Battlefield Heroes* 가 바로 그런 이유에서였습니다. 이제는 완전 상품화에 점차 가까워 지고 있으며, *Heroes* 의 경우에도 기업으로서 좋은 배울 기회가 될 것으로 봅니다.



### EA DICE 의 *Battlefield Heroes*

Austin GDC 에서 *Battlefield Heroes* 를 구동하는 기술에서 아주 매력적인 것을 보았습니다. *Battlefield Heroes* 의 일부 요소들이 다른 프로젝트들에서도 사용할 수 있는 백엔드(back end) 재사용 요소들이더군요. 아주 유용할 것으로 보입니다.

PS: 맞습니다. 바로 그 점입니다. 이것이 우리의 첫 번째 실험대상이었고, 이로부터 배운 바를 다른 게임에도 적용할 것입니다. 우리가 제작할 백엔드 기술은 다른 게임에서도 사용될 것이다.

기본적으로 다른 제품들은 시장 출시가 훨씬 더 빠를 것입니다. 만드는 데도 비용이 더 적게 들 것인데, 이로써 궁극적으로는 더 많이 만들 수 있게 될 것입니다.

이제 화제를 좀 바꾸어 보면, Criterion 과 관련된 것인데요, *Burnout Paradise* 업데이트 버전에서 아주 놀라운 점을 발견했습니다. 전례가 없었던 것인데 가장 주의를 많이 끌었던 작품이 아닌가 생각합니다.

PS: 주의를 끌만했습니다. Fiona Sperry 와 Alex Ward, 그리고 Guildford 에 있던 팀 모두 올해 큰 일을 해 주었고 업계 선두를 지키며 새로운 표준을 만들어 가고 있습니다. EA 의 관점에서 볼 때, 올해의 작업으로부터 참으로 많은 것을 배웠다고 할 수 있습니다.

또한 사람들이 회사로서의 우리에게, 스튜디오에게 데이터를 수집하는 것이 얼마나 가치 있는 것인지는 모를 것입니다. 우리는 모든 개개의 플레이어가 보고 있는 것을 볼 수 있습니다.

이 데이터를 수집하고 살펴보고서, 이렇게 말합니다. “알겠어. 이것보다는 핑크색 차를 선호하는군. 그러면 이로부터 어떤 결론을 내릴 수 있을까? 그래, 이 게임 모드로 정할까? 그건 아무도 신경 쓰지 않아. 바로 이것이 원인이었어. 많은 데이터가 증명해 주고 있잖아.”

따라서 게임의 새로운 버전을 만들 때, 플레이어의 행동과 같은 것들로부터 많은 것을, 이전에는 알지 못하고 그저 추측만 했던 많은 것을 알게 됩니다. 모두 익명이지만, 어쨌든 분석할 충분한 데이터를 갖게 되는 것입니다. 아주 멋진 일이지요.

사실 강조하신 것 중에 좀 놀라운 점이 있었는데요, 그러니까 가치 있다고 강조하신 것 자체에 놀란 것이 아니라 그 이면의 기본 개념 때문입니다. 중고 게임 판매는 피하려고 하신 줄 알았는데요.

PS: 네, 사실 그것도 아주 중요한 문제입니다. 사람들이 이 게임에 계속 관심을 갖게 해야 하지요. 실제로 중고 게임의 판매가 우리 상품 전반에 영향을 미쳤습니다. 법적인 방안을 강구하기 보다는 게임 개발자로서 이렇게 말하고 싶습니다. “사람들이 구매한 게임에 계속 관심을 유지하게 하려면 어떻게 해야 할까? 계속 그 게임을 하게 하려면 어떻게 해야 할까?”하고 말이죠.

그렇게 할 수 있는 방법은 그들이 처음 구매했을 때부터 커뮤니티에 계속 접촉할 수 있게 해 주는 것입니다.

그래서 *Heroes 나 Burnout Paradise* 와 같은 것들이 상당히 감탄할 만한 성과라고 생각하며, 이제는 다른 많은 게임에도 이를 적용해 보고 싶습니다. *Battlefield* 시리즈를 보시면, 그 커뮤니티가 프랜차이즈의 상당 부분을 차지하고 있으며, 앞으로도 계속 그러할 것입니다.

연간 DLC 에 대한 개념은 어디서 나온 것입니까? Criterion 으로부터 인가요?

PS: 그렇습니다. 거기서부터 나온 것입니다.

*Battlefield Heroes* 와 다소 흡사한 것 같은데요, 스튜디오 내에서 나온 아이디어라는 면에서요, 그리고 그것이 실행된 것이...

PS: 네. *The Battlefield Heroes* 의 아이디어의 출처는... 글썄요, 우리가 부분 유료화 게임을 만들고 싶어하는 줄 알았는데, Ben Cousins 는 *Heroes* 를 만들었고, *Heroes* 를 하나의 개념으로 만들었습니다. 그것은 그의 아이디어였습니다.

Criterion 에 대해 말하자면, 아주 흥미로운 아이디어입니다. 그러니까 어떤 면에서는 연간 무료 DLC 에 수치상의 난관이 있을 수 있겠지요. 환산표를 들고 앉아서 “좋아, 이 팀이 업데이트를 하게 하려면 X 만큼의 돈이 들 것이고, 그러면 절약할 수 있는 액수는 얼마이고” 등등의 계산을 하는 사람이 있습니까?

PS: 네. 물론 어떤 사업이든지 재정 담당이 없을 수 없겠지요. *Burnout* 의 경우, Fiona 와 Alex 그리고 저쪽 팀이 그 동안 해 온 것은 1 년 전에 판매된 게임에서 그럭저럭 수익을 올리게끔 하는 것이었습니다. 회사가 계속 수익을 내도록 애쓰고 있는 것이고, 그러기 위해서 또 자금을 사용하기도 합니다.

EA 와 같은 큰 기업이 되기 위해서, "실험"이라고 부르지 말고, 글썬요 적절한 단어가 없으니 실험이라고 하겠습니다. 어쨌든 그로부터 많은 배울 수 있고, 그 배운 것을 공유하고, 그로부터 또 배우고, 회사 내부에서 전도사가 되어서 다른 10,000 명이 어떤 일이 진행되었고, 되지 않았고, 피해야 할 것은 무엇이고, 앞으로는 무엇을 해야 할지를 알게 해주는 것입니다.

자금을 들일 만한 가치가 있다고 생각합니다. 특정 게임을 두고 "네, 이번 일로 X 만큼의 돈을 벌었습니다,"라고 말하긴 힘들겠지만, 차후에 충분히 그럴만한 가치가 있음이 입증될 것이라고 믿습니다.

아직 보고된 바가 거의 없는 *Paradise* 에 대한 또 다른 흥미로운 점은, 할인 가격에 게임 일체를 다운로드 하는 방식으로 PSN 에 소개되었다는 것입니다. 그로부터 눈에 띄는 혜택을 보셨습니까?

PS: 네, 물론입니다. 우리에게도 아주 좋은 성과가 있었고, Sony 의 경우도 그랬습니다. 모두에게 좋았다고 생각합니다. 아주 좋은 조치였습니다.

그것도 일종의 테스트였나요?

PS: 물론입니다. 테스트 해보고 결과를 지켜보는 것이지요. 사람들이 무엇을 더 좋아하는지에 대해서. 출시 이후에 여러 다른 고객층에서 어떤 반응이 있을지, 우연히 들러서 게임을 보고는 사는 구매자가 있는지 등등을 확인해 볼 수 있는 좋은 방법입니다. 아주 흥미로운 테스트였을 뿐 아니라, 결과도 성공적이었습니다.