

**몇몇 히트 게임에도 불구하고 우려를 낳고 있는 Acclaim사(社).**  
(Despite hits, Acclaim may be remembered for its clunkers)

'Mortal Kombat'과 'Turok: Dinosaur Hunter' 등의 블록버스터 게임들과 그 시리즈 게임으로 유명한 Accalim Entertainment사(社)는 1990년대에 베스트셀러로 기록된 게임들을 발매해 왔었다.

하지만 결국 이 회사는 과거의 명성에도 불구하고 저급 게임 회사로 전락해 버릴 것 같다. 반나체의 여성들이 자전거를 타는 형편없는 판매기록의 게임과 소매상들이 진열대에 전시하기조차 꺼릴 정도로 질이 나빴던 게임으로 평가되는 축구 게임 등이 그 요인이다.

Acclaim사(社)의 침체 소식은 자금 부족으로 인해 발생할 수 있는 문제점들을 보여주는 것일 수도 있다. 하지만 지금까지 Acclaim사(社)의 우왕좌왕하는 투자자들과 주주들, 빈곤한 매니저들을 지탱해 온 것은 과거의 히트 게임들 덕분이었다.

“이 게임들은 형편없습니다. 솔직히 말해서 정말 끔찍합니다.”라고 이 회사의 테스터인 데이비드 캐플란(David Kaplan)이 말했다.

한 때 Acclaim사(社)는 지역 기반의 차세대 하이테크 산업의 선봉에 있었다. 수 백개의 일 자리를 창출했으며 글렌 코브(Glen Cove)에 새로운 본사를 세우기도 했다. 하지만 비평가들은 꾸준히 히트작을 내어놓아야 하는 게임 산업에서 Acclaim사(社)는 게임 품질의 일관성을 유지하지 못했으며 하나의 제대로 된 게임을 출시하기까지 2류 게임을 너무 많이 내어놓았다고 말하고 있다. 일례로 6개월 전에 출시된 'Freestyle Street Soccer' 게임은 형편없는 평가를 받았다고 캐플란은 전했다. 흥미를 끌만한 요소들이 부족했기 때문에 Acclaim사(社)는 소매상들이 이 게임을 유통시킬 수 있도록 설득하는데 실패했다. 결국 비정상적인 경로로 이 게임은 'Blockbuster' 비디오 대여점에서만 이용이 가능하게 되어버렸다.

지난 몇 년 동안 'Mortal Kombat' 게임 캐릭터의 데미지 누적과 같이 이러한 문제들을 자꾸만 쌓여왔다. 소비자들은 소매점에서 내어놓기를 원하지 않는 게임들은 구매하려 하지 않는다. 이러한 문제를 해결하기 위해 Acclaim사(社)가 자금상황을 조작했다고 몇몇 주주들이 소송에서의 변론을 통해 밝히기도 했었다. 하지만 Acclaim사(社)는 이러한 지적을 전면 부인했으며 소송을 위해 수백만 달러를 지불해야만 했었다.

새로운 자금 해결책을 모색한지 몇 개월 후인 지난 8월 27일에 이 회사는 글렌 코브의 본사에서 일하던 150여 명을 포함해 600여 명의 직원들을 감원 처리했다. 이들 직원들은 마지막 2주치 임금을 받지 못했으며 사용하지 않은 휴가에 대한 어떠한 보상도 받지 못했다. 텍사스 오스틴(Austin, Texas)에서는 이 회사가 파산했다는 사실을 120여 명의 직원들에게 통보하기 전 사흘 동안 건물 관리인이 회사 사무실로의 진입을 통제했었다. 최근에서야 그들은 여권이나 사진과 같은 개인 소지품만을 챙겨올 수 있었다. 건강 보험은 8월 31일로 효력이 소멸되었으며 정부에 의한 어떤 연장 조치도 취해지지 않았다. 급여를 월급으

로 지불하는 Acclaim사(社)의 영국 지부는 상황이 더욱 심각해서 8월치 임금을 전혀 받지 못했다.

하지만 최근 파산 소식과 함께 공적 위탁에서 전(前) CFO인 제라드 아고글리아(Gerard Agoglia)는 익명의 다섯 증역이 자신들의 마지막 2주치 임금을 지불받았다고 말했다. Acclaim사(社)의 이러한 지불방식과 기록체계를 잘 알고 있는 한 직원은 각각의 연봉이 37만1천 달러, 77만5천 달러, 50만 달러에 이르는 아고글리아와 공동설립자 그레고리 피셔바흐(Gregory Fischbach), 제임스 스코로보스키(James Scoroposki)를 포함해 최소 7명의 증역들이 마지막 임금을 받았다고 밝혔다.

피셔바흐와 스코로보스키 등의 Acclaim사(社) 증역진과의 연결을 시도해보았지만 이들 모두 회답을 피하거나 자신들이 이 회사에 종사했던 당시의 기록들에 대한 언급을 거절했다. 최근의 파산 소식 이후, 피셔바흐는 Newsday의 기자에게 ‘잘 주무십시오,’라고만 하고는 유유히 사라졌었다.

Acclaim사(社)가 명성을 쌓아가던 시절이 있었다. 이 회사는 게임 산업의 비즈니스 측면에서 선구자 가운데 하나였으며 'Mortal Kombat', 'World Wrestling Federation', 인기있는 만화 캐릭터 등의 저작권을 사들여 게임으로 개발했었다고 비디오 게임 온라인 잡지인 GameSpot.com의 편집장, 그렉 카사빈(Greg Kasavin)이 전했다.

1996년에 이 회사를 떠났던 로버트 홈즈(Robert Holmes)와 더불어 피셔바흐, 스코로보스키는 1987년에 Acclaim사(社)를 설립했었다. 이들은 캘리포니아의 게임 회사 Activision사(社)에서 1980년 대에 함께 일했었다. 그들은 설립 다음 해에 첫 게임을 출시했고 4백7십만 달러의 연수익을 올렸었다.

아케이드 게임 'Mortal Kombat'이 히트를 치던 1990년 대 초반에 Acclaim사(社)는 Super Nintendo 게임기를 위한 게임들을 개발하기 위한 권리를 따냈다. 덕분에 이들은 6백만 장 이상의 판매고를 올렸었다. 1994년, Acclaim사(社)는 만화책 출판사인 Voyager Communications Inc. 또한 사들이며 캐릭터 'Turok'의 저작권을 요구했다. 이 캐릭터는 훗날 Nintendo의 64비트 게임으로 개발되어 150만 장 가량이 판매되었다.

### Acclaim사(社)의 성공과 몰락

Acclaim사(社)가 기존의 브랜드들을 통한 게임 개발과 판매에서 성공을 거두는 동안 이 회사는 한 가지 나쁜 관습에 빠져들었었다. 게임 개발에 이용되었던 각종 저작권들을 잃어왔던 것이다. 90년 대, 이 회사는 'Mortal Kombat'와 'World Wrestling Entertainment'의 저작권을 갱신할 수 없었다. Acclaim사(社)는 한 때, 몇 년 뒤 블록버스터 영화로 제작된 'Spider-Man'과 'X-Men'등의 캐릭터 저작권을 가지고 있기도 했었다. 2002년 이후, WWE(World Wrestling Entertainment), 프로 바이크 레이서인 데이브 미라(Dave Mirra) 그리고 메리 케이트(Mary-Kate)와 애슐리 올센(Ashley Olsen)이 소유주로 있는 회사들은 저작권 분쟁으로 Acclaim사(社)를 고소해 왔다. 올 여름에 이 회사는 또한 Major League

Baseball Players Association의 저작권 또한 상실해버려 결국 자사의 게임 'All-Star Baseball' 시리즈를 끝장내 버렸다.

라이벌 회사들은 Acclaim사(社)의 저작권 성공과 개발 실패의 교훈을 타산지석 삼아 경쟁이 격렬한 시장환경을 만들어냈다고 GameSpot.com의 편집장, 카사빈이 말했다. 영화 산업과 달리 게임 산업에서는 개발 스튜디오 밖에서 어떤 영화와 게임 발매업체, 다른 스튜디오들이 자사의 게임과 깊은 관련을 맺고 있는지 알고 있는 사람이 드물다.

Acclaim사(社)의 실수 덕분에 소비자들은 이 회사의 게임들을 기피하기 시작했다. 카사빈은 게임 자체의 품질보다 저작권과 마케팅이 더욱 중요해져 가고 있는 것으로 생각한다고 말했다. 사실 Acclaim사(社)의 최신작은 2002년의 'Turok: Evolution'으로 이 게임은 8백만 달러 규모의 마케팅 캠페인으로 지원되었었다. 하지만 게임에 대한 평가들은 냉담하기 짝이 없었으며 결국 실망스러운 판매를 보였다.

“Acclaim사(社)의 몰락은 고정적인 고객들에 대한 관심의 중요성에 대한 교훈이 될 수 있습니다. Acclaim사(社)는 단기적인 순위에만 매달려서 장기적인 결과물을 간과했었던 것입니다.”라고 카사빈은 이메일 인터뷰를 통해 밝혔다.

반면에 Acclaim사(社) 내부적으로도 재정과 법률적인 문제들로 곤경에 처해 있었다. 가장 최근의 연간 보고서에 따르면 이 회사의 자산은 4730만 달러에 채무가 1억4530만 달러였다. 결국 주주들에 의한 소송에까지 처해졌으며 한 직원에 따르면 피셔바흐와 스코로보스키는 주위의 충고들과 경고에 귀를 기울이지 않아 Acclaim사(社)가 더 이상 히트 게임을 만들어내지 못하는 무능함에 이르기까지 한 몫 했다고 한다.

또 다른 게임 테스터인 제임스 시탈(James Seetal)은 Acclaim사(社)의 본사 지하에 자리잡았던 품질 보증 부서를 피셔바흐가 방문했어야 했다고 당시를 회상했다. 시탈은 피셔바흐가 가끔씩 테스터들을 찾아와 자신이 테스트해본 게임들이 어떤지 물어봤어야 했다고 말했다. 정말로 피셔바흐가 그렇게 했더라면 그는 솔직하게 ‘별로 대단할 것이 없습니다.’ 혹은 ‘그냥 평범합니다.’라고 대답했을 것이다. 시탈은 그러한 대답이 피셔바흐를 불쾌하게 만들어서 자신이 대답을 마치고도 전에 자리를 뜨게 만들었을 것이라고 말했다.

“대부분의 높은 자리에 있는 사람들이 비디오 게임에 대해 잘 알고 있었을 것이라고는 생각하지 않습니다.”라고 올해 24살로 지난 5년 동안 Acclaim사(社)에서 일했던 시탈이 전했다.

사실 피셔바흐와 스코로보스키는 비디오 게임 사업에서 수 십 년을 보냈었다. 하지만 이러한 경험에도 불구하고 Acclaim사(社)는 점차로 조롱거리가 되어가는 자사의 평판을 원상으로 회복하지 못했다. 62세의 피셔바흐와 56세의 스코로보스키는 지난 17년 동안 이 회사를 이끌어 왔었다. 비록 대부분의 Acclaim사(社)의 직원들은 회사에서 일했던 시절이 즐거웠다고 전했지만 결과적으로 피셔바흐와 스코로보스키가 난국을 헤쳐 나가기에는 벅찼으며 종국을 맞게 된 것이다.

Acclaim사(社) 직원들과의 인터뷰에서 그들은 피셔바흐와 스코로보스키의 기대치가 현실성이 결여된 수준으로 자신들이 도달하기 어려웠다고 전했다. 예를 들어 2000년 1월 이후, Acclaim사(社)는 다섯 개의 판매 목표를 지향해 왔다고 한다. 하지만 이는 피셔바흐와 스코로보스키의 지나치게 높이 상정된 기준에 의한 것으로 불가능한 것이었다고 직원들은 입을 모았다.

무역 전시회를 디자인하는 회사인 Exhibit Control사(社)의 회장 리처드 스테그너(Richard Stegner)는 Acclaim사(社)가 설립되던 17년 전에 스코로보스키를 처음 만났었다고 말했다. 스테그너는 자신의 회사에서 Acclaim사(社)의 거의 모든 전시용 부스를 제작했었다고 전했다. 이들 부스들은 150만 달러에서 180만 달러 사이의 수익을 게임 메이커들로부터 거둬들였다고 한다. 하지만 Acclaim사(社)는 적기에 비용을 지불하지 않았으며 파산 즈음에는 법원 문서들에서 밝혀졌듯이 거의 16만 달러를 체불하고 있었다.

“저는 그들을 지난 몇 년 동안 그들을 친구로 생각해본 적이 없습니다.”라고 스테그너는 말했다. 그는 피셔바흐와 스코로보스키를 자신들만 생각하는 이들이라는 Acclaim사(社) 직원들의 의견에 동의했다. 수백명의 직원들을 해고하고 회사의 문을 닫은지 일주일도 조금 지난 노동절 주말 동안 피셔바흐는 자신의 저택에서 성대한 파티를 열었다고 한 정보원이 밝혔다.

출처 : <http://www.nynewsday.com/business> 2004년 10월 24일

번역 및 정리 : 이 성 우 / 게임산업저널 미국 통신원