시프트업, 美 '더 게임 어워드' 수상 도전

TGA, 최종 수상 후보 공개 3년만의 국산 게임 선정 기대

액션 게임·음향음악 2개 부문 '스텔라 블레이드', 이름 올려

'올해의 e스포츠 선수상'에 '페이커' 이상혁 2연패 주목

세계적인게임시상식 '더게임어워드 (TGA) 2024' 최종 수상 후보가 공개됐 다. 국산 게임의 수상이 지난 3년 동안 좌절된 가운데 시프트업의 '스텔라 블 레이드'가 다시금 수상에 도전한다.

TGA 사무국은 현지시각 18일(한국 시각 기준 19일 오전 2시) 유튜브 라이 브 방송을 통해 29개 본상 부문과 최종 후보들을 확정지었다. 국산 게임 중에 선 스텔라 블레이드가 유일하게 최고의 액션게임,최고의음향·음악등2개부 문에 이름을 올렸다.

게이머들 사이에선 당초 '올해의 게임 (GOTY)' 후보에 오를 가능성도 거론 됐으나 최종 GOTY 후보에는 △스퀘 어 에닉스 '파이널 판타지 7 리버스' △ 프롬소프트웨어 '엘든 링: 황금 나무의 그림자'△게임사이언스'검은신화:오 공' △소니 인터랙티브 엔터테인먼트 (소니IE) '아스트로 봇' △세가 아틀러 스 '메타포: 리판타지오' △로컬성크 '발 라트로'까지 여섯 게임이 등록됐다.

스텔라 블레이드는 출시 전부터 국산 게임 중 최초로 소니IE와 플레이스테 이션(PS) 독점 배급 계약을 체결한 게임



국산 게임 '스텔라 블레이드'가 미국 게임 시상식 '더 게임 어워드(TGA) 2024'에서 액션 게임, 음악·음향 부문 수상 후보로 선정됐다. 사진=시프트업

으로 주목을 받았다. 실제로 이 게임은 PS5 독점작으로 출시 돼 일본, 영국 등 각지에서 주간 판매량 1위에 올랐으며 누적판매량 100만장의기록을세웠다.

최근 대한민국 게임대상에서도 최우 수상과 더불어 기술·창작상 기획·시나 리오, 그래픽, 사운드, 캐릭터 4개 부문 을 모두 석권했다. 국산 게임 중에선 최 고수준의 완성도를 인정받은셈이다.

국산 게임은 그간 TGA와는 연을 맺 지 못했다. 2020년에는 수상 후보 목록 에 오르지 못했으며 2021년에는 넷마블 '마블 퓨처 레볼루션'이 모바일 게임 부 문, 2022년 넥슨 'DNF 듀얼'이 격투게 임 부문 후보에 올랐으나 실제 수상으 로이어지진 못했다.

2023년에는 네오위즈의 'P의 거짓'과 넥슨 '데이브더다이버'가 각각 수상 후 보로 올랐다. P의 거짓은 웨비 어워드 에서 액션 · 어드벤처, 아트 디렉션, 음 악·음향 디자인 '피플스 보이스' 부문 수상, 데이브 더 다이버는 영국 영화· 텔레비전 예술 아카데미(BAFTA) 게 임 디자인 상을 수상하는 등 국제 수상 성과도 있었으나 TGA에선 모두 고배

e스포츠부문에선 '낭보'가 있었다.지 난해 데뷔 10년 만에 리그 오브 레전드 (LOL) 월드챔피언십 우승, 4회 우승의 금자탑을 쌓아 올린 '페이커' 이상혁이 올해의 e스포츠 선수로 수상했다. 올해 LOL월드챔피언십 2년 연속 우승, 5회 우승이란 대기록을 다시 수립한 만큼, TGA에서도 2년 연속 수상할 가능성이 거론되고있다.

TGA는 세계적인 수상식임과 동시에 미국에서 열리는 연말 게임 행사로서 신작 게임 정보들의 정보가 공개되는

'마케팅의 장' 역할을 함께 한다. 지난 해에는 넥슨이 '퍼스트 디센던트', '퍼 스트 버서커: 카잔', '더 파이널스' 예고 영상과 '데이브더다이버'의 이벤트정 보등을 공개했다.

올해에도 국산 게임들의 새로운 정보 가 공개될 전망이다. 특히 펄어비스의 허진영 대표는 지난 12일 3분기 실적 발 표컨퍼런스콜중TGA시상식참가여 부에 관한 질문에 "신작 '붉은사막'의 마무리 작업을 순조롭게 하고 있다"며 "연말 글로벌 게임 행사를 통해 소통할 수있을것"이라고답변했다.

더게임어워드2024시상식은미국캘 리포니아주 로스앤젤레스(LA) 피콕시 어터에서 오는 12월 12일 오후 7시 30분 (한국 시각 13일 오전 9시 30분)에 막을 이원용 기자 wony92kr@

'쿠키런: 모험의탑', 올해의 베스트 게임

구글플레이, 수상작 2024 PC 게임까지 '2관왕' 달성

데브시스터즈의 '쿠키런: 모험의 탑(이하 쿠모탑)'이 구글플레이 올 해를 빛낸 수상작 2024에서 '올해의 베스트게임'에 선정됐다.

지난 6월 론칭한 쿠모탑은 쿠키런 IP를 활용, 유저들에게 친숙한 캐 릭터들을 선보이되, 기존과는 다 른 3D 액션을 선보이며 인기를 끌 었다.

쿠모탑은 하늘 높이 솟은 팬케이 크 타워를 다양한 쿠키 조합으로 오 른다는설정이다.

스테이지 별로 달성 조건을 충족 다. 해야 클리어할 수 있으며 하드 난이 도를 비롯해 레이드 모드, 성장 던 전, 유리 미궁 등 여러 요소를 넣어 유저들이 다채롭게 게임을 즐길 수 있도록했다.

이러한 흥행에 힘입어 쿠모탑은 데브시스터즈의 3분기 실적을 견인 하는 주축이 됐다.

매출은 720억 원, 영업이익은 134 억 원으로 흑자전환에 성공하며 쿠 모탑의 덕을 톡톡히 봤다.

쿠모탑은 현재 게임 누적 매출 500억 원, 다운로드 600만건을 돌 파했다.

이 외에도 '올해를 빛낸 PC 게임' 에도선정되며2관왕에올랐다. 올해를 빛낸 스토리 게임에는 넷

마블의 '나 혼자만 레벨업: 어라이 즈'가 선정됐다.

'대한민국 게임대상 2024'에서 대

통령상을 수상하기도 한 해당 게임

은 웹소설 원작의 웹툰을 기반으로 만들어졌다.

웹툰의 컷씬을 그대로 살린 연출 로 호평받았으며 원작의 팬과 게임 유저를 모두 사로잡으며 넷마블 효 자게임으로 등극했다.

지스타 2024 마지막 날인 17일에 는 '나 혼자만 레벨업: 어라이즈' 챔 피언십 특별전이 열리기도했다.

현장에서는 대회 관람객 중 가장 열띤 응원을 보여준 응원왕을 선정 해 경품을 지급했으며 온라인 중계 시청자 모두에게 마정석 1000개를 지급하는 등의 이벤트를 진행했다.

올해를 빛낸 멀티 디바이스 게임 에는 넷마블의 '레이븐2'가 선정됐

지난 5월 29일 출시된 레이븐2는 MMORPG 장르로 PC와 모바일 멀 티 디바이스 지원으로 다양한 환경 에서의 게임 플레이가 가능하다.

올해를 빛낸 경쟁 게임은 슈퍼 셀(Supercell)의 '스쿼드 버스터 즈'가, 올해를 빛낸 캐주얼 게임은 111%의 '운빨존많겜'이 차지했다.

특히 운빨존많겜의 경우 기억에 남는 독특한 게임명과 중독성 높은 플레이로 다양한 연령대에서 인기 를끌었다.

인디 게임 부문에는 후야호 코퍼 레이션의 '탕후루의 달인-탕후루 만들기, ASMR 먹방'이, 장수게임 부문에는 라이엇 게임즈의 '리그 오 브레전드전략게임'이 올랐으며올 해를 빛낸 Play Pass 게임은 아이언 하이드게임즈의 '킹덤 러시 5: 어라 이언스TD'가 차지했다.

편슬기 기자 pyeonhaeyo@

中 '오공', 올해의 게임 선정 '뜨거운 감자'

'골든 조이스틱 어워드' 후보 "GOTY 1순위" vs "과대평가" 전 세계 게이머들 '설왕설래'

한 해가 마무리되는 만큼 게임인들이 기다리는 '올해의 게임(Game of the Year, GOTY)'시상식 또한 다가오고 있다. 게이머들 사이에서 인기를 끈 여 러 게임들이 후보로 물망에 오른 가운 데 역대 최고의 중국산 AAA 게임으로 불리는 '검은신화: 오공'이 뜨거운 감자 로떠올랐다.

영국 매체 게임스레이더는 기준 오는 21일(현지시각) '골든 조이스틱 어워드 (GJA)'시상식 개최를 앞두고 있다.

GJA는 1983년부터 매년 개최돼온 게 임시상식으로 영국 영화 · 텔레비전 예 술 아카데미(BAFTA) 게임상과 미국 더 게임 어워드(TGA), 게임 개발자 컨 퍼런스(TGA) 게임상, 디자인·혁신·소 통·오락(DICE) 어워드 등과 더불어 세 계5대게임상으로꼽힌다.

GJA 최종 대상 후보는 총 12개 게임 으로 압축된 가운데 유력 수상 후보로 스퀘어에닉스 '파이널 판타지(파판) 7 리버스'와 소니 '아스트로 봇', 세가 '메 타포: 리판타지오', 코나미 '사일런트 힐 2' 리메이크판 등과 더불어 '오공'이 거론되고있다.

TGA 사무국 또한 19일 수상 후보 목 록을 공개했다. GOTY 후보로는 앞서 언급한 '오공'과 '파판 7 리버스', '아스 트로봇', '메타포'와 더불어 프롬 소프 트웨어 '엘든 링: 황금 나무의 그림자', 로컬성크'발라트로'가 올랐다.

오공은 이름대로 서유기의 주인공 손 오공을 전면에 내세운 액션 RPG다. 중 국의 신생 개발사 게임 사이언스가 총 6 년에 걸쳐 개발, 올 8월 20일 출시했다. 판매 개시 한 달 만에 판매량이 2000만 장을 돌파했으며 글로벌 게임 플랫폼



중국의 게임 사이언스가 개발한 '검은 신화: 오공' 공식 예고 영상 갈무리. 사진=서머 게임 페스트 공식 유튜브 채널

스팀에서 220만명의 동시 접속을 기록 하는 등 흥행에 성공했다.

GOTY 후보로서 오공의 강점은 이와 같은 상업적 성과와 더불어 AAA급게 임계에 있어 '변방'으로 꼽히던 중국의 도전이라는 상징성 등이 거론된다. 반 면 미국 리뷰 통계 사이트 메타 크리틱 에서 평론가 평점 81점(100점 만점 기 준, 84명 평가)을 기록하는 등 부진한 평단평가는약점이될수있다.

세계적 게임 축제인 지스타 2024에서 만난방문객들도GOTY에대한궁금증 과 기대감을 드러냈다. 오공이 GOTY 후보라는 것에는 대부분 동의했으나 수 상가능성에 대해선 의견이 엇갈렸다.

콘솔게임 마니아를 자처한 한 방문객 은 "올해가 아니라 2020년도 들어 가장 흥미롭게 즐긴 액션 게임이었다"며 "게 임 자체는 물론 서유기에 대한 관심도까 지생겼을정도며게임성만놓고보면무 조건 GOTY 1순위라고본다"고말했다. 반면 "오공이 GOTY를 받을 정도인 지 모르겠다"는 평을 내린 이들도 적지 않았다. 이들의 평을 종합해보면 액션 에 있어 타격감이 다소 부족했다는 점, 필드 모험이나 스토리 양면으로 난해한 점이 적지 않았다는점, 평점도 높고인 기 IP를 원작 혹은 전작으로 둔 경쟁작 들이 유리하다는점 등을 지적했다.

실제로 오공의 라이벌로 꼽히는 게임 들의 메타 크리틱 평점을 살펴보면 '아 스트로 봇'과 '메타포'는 94점, '파판 7 리버스'는 92점, '사일런트 힐'은 86점 으로 모두 오공보다 점수가 높다. 이 중 파판 7과 사일런트 힐 시리즈는 세계적 히트작으로 꼽히며 메타포는 '페르소 나'시리즈개발진의 차기작으로화풍, 분위기 등 여러 면에서 페르소나와 비 슷하다는 평을 받는다.

"2000만장이란 판매량도 중국의 '애국 마케팅'의 결과 아닌가"라는 지적도 있 었다. 18일 기준 스팀에는 총 %만개의 리뷰가게재됐는데,이중약90%인87만 개가 중국어 간체로 작성됐다. 실제 오 공의 판매량 중에서도 약 80% 이상이 중 국에서 발생했을 것으로 짐작된다.

한 업계 관계자는 "정치적 올바름(PC) 에 민감한 서구권 게임계의 특성이 수상 에 불리하게 작용할 듯 하다"고 평했다. 게임사이언스는 오공출시 당시 게임을 사전 무료배포한 인플루언서들에게 "중 국의 산업 정책이나 여성주의적 발언 등 정치적 발언을 금지해달라"는 주의사항 을전한것으로알려졌다. 또일부외신에 선이게임이다양한인종이나성적지향 을가진이들이 등장하지 않은 '다양상부 재'게임이라는비판을내놓았다.

이원용 기자 wony92kr@

