



한국게임산업개발원

kotra

동남아 게임시장 동향 정기보고서

[말레이시아]

[주요 내용]

- 말레이시아 게임시장 현황 및 전망
- 최근 게임 소식
- 말레이시아 게임 The PC TOP 20(PC Gamer Magazine)

2호 - 2006.12월

말레이시아 게임시장 현황 및 전망

- 컴퓨터 및 비디오 게임 시장은 신생 산업 분야로 기술 발전에 힘입어 급속도로 성장하고 있는 분야. 하지만 온라인 및 무선 게임 시장은 아직까지는 상대적으로 규모가 작음. 전체 시장 규모 대비 온라인 시장은 6.4 % 무선 게임 시장은 3.6%.
- 지난 5년간 말레이시아 게임 시장은 크게 PC 게임과 콘솔게임으로 나뉘었으며 이중 특히 일부만이 휴대용 게임 및 온라인 게임이 차지. 특히 브로드 밴드 보급의 확대 , 하드웨어 가격의 하락, 혁신적인 플랫폼을 보급 그리고 인터넷 카페의 증가로 게임 산업의 성장이 가속화됨.

Year	2003	2004	2005	2006
No. Of LAN /IGC	1,000	1,200	1,500	2,000
온라인 게이머 수	1.640 mil	1.950 mil	2.160 mil	2.450 mil

- 시장동향

Year	2004	2005	2006
PC Penetration	30%	35%	40%
No. Internet Users	6.4 mil	6.9 mil	7.4 mil
No. of Broad Band Users	250	400	750

- 말레이시아내의 노력
 - The Asia Europe Video Games and Interactive Media Symposium 2006 의 개최
- The Asia Europe Video Games and Interactive Media Symposium 2006이 Cyber Jaya MSC Innovation Center에서 개최되어 아시아 지역의 게임 산업 발전 가능성을 증명해 보임.
- 프랑스, 호주 , 홍콩 등 다양한 지역에서 Interactive media, 비디오 게임 그리고 멀티미디어 업체, 소프트웨어 제공업체, 애니메이션 스튜디오 관련 교육 기관 등이 참가한 이번 심포지엄에서 말레이시아의 MDEC Creative Multimedia 부분의 컨설턴트인 Hasnul Nadzrin 씨는 말레이시

아가 비디오 게임 산업에서 2007년까지 18~34세 그룹에서 시장의 42%를 차지하는 RM 36 mil 시장으로 성장하길 기대하고 전망하고 있다고 전함.

- 게임은 train , 교육, 그리고 정보획득의 지름길이지만 현재 말레이시아에서 가장 큰 발전 저해 요인은 인재와 콘텐츠 부족이라고 언급. 향후 5년 동안 MSC 는 creative contents 개발과 지적재산권 보호 관련에 키포인트를 맞출 것이라고 말함. 아시아 시장이 새롭고 젊다는 점을 강조하며 이것이 곧 약점이자 강점이라고 말하며 아시아적인 컨셉을 이용하여 세계의 이목을 끌어야 한다고 주장.
- 말레이시아 시장의 강점
 - Competitive Broadband Rates
 - High Availability of Foreign Online Games
 - Internet Cafe factor
- 말레이시아 시장의 약점
 - Lack of Online Games Contents
 - Need to Localize Foreign Games
 - Software License Mentality
 - Multi-Racial Society and Religion

최근 게임 소식

- 2006년 9월 개최된 제 9회 "Gunbound Road to Korea 2006" 예선이 FTZ Asia Net에서 MOL AccessPortal Berhad 의 주최로 개최됨. 말레이시아 모든 주 (States) 우승자들이 참가한 이 대회에서 말레이시아 팀은 인도네시아 팀에게 첫 번째 매치를 내 준 후 분발하여 준결승에 진출하였지만 3v3 매치에서 베트남 팀에 패배해 인도네시아 팀과 3.4위전에서 재대결 , 4위에 머무름. 우승은 베트남팀이 차지.
- 어린이들을 위해 제작된 온라인 MMOG "ToonTown Online"이 2007년도에 말레이시아에 선보이게 됨. 필리핀을 기반으로 한 Digital Media Exchange

가 필리핀, 싱가포르, 베트남 그리고 말레이시아 배급 및 마케팅을 담당하고 있음.

"ToonTown Online" 은 2003년 6월 미국에서 시작되었으며 그 후로 15백만명이 플레이어들이 등록되어 있음. 이 게임은 어린이를 위해 특별 제작되었으며 안전한 환경뿐만 아니라 재미와 채팅, 탐구 그리고 미니 게임 등의 흥미로운 활동들을 제공함.

- 영국에 기반을 둔 유럽에서 가장 큰 비디오 게임 개발 및 퍼블리셔 Codemasters International 이 아시아에 처음으로 말레이시아에 오피스를 오픈(Codemasters Studios Sdn Bhd). 영국 Codemasters International이 지분의 70%를 소유하고 현지 파트너인 Vision New Media 가 나머지 30%를 소유.

Codemasters Studios Sdn Bhd 의 첫 번째 프로젝트는 Playstation 3를 위한 TOCA Race Driver 4 (레이싱 게임)로 이제 막 3D 그래픽 작업을 끝마침. 우선 말레이시아 오피스는 그래픽 작업에 중점을 두지만 2년 후에는 자신들의 이름을 내건 완전한 성공 가능한 작품을 제작할 수 있을 것이라고 Codemasters International 대표인 Dave Wilson은 언급.

현재 50여명의 직원을 2006년 말까지 120명정도로 증원 할 예정이며 Playstation 3나 Microsoft X-Box 360 과 같은 차세대 플랫폼을 위한 작업에 중점을 둘 예정.

- 대만의 인기가수 Milk가 Audition SEA 홍보를 위한 대사로 임명되었음. 올 11월에 새로 업 데이트된 Audition SEA 는 개인 대결(Individual Competition), Beat-Up 그리고 Syn Direct 또한 포함하며 "Haunted Classroom"이라고 불리는 할로윈 스페셜 스테이지도 있음.

Audition SEA는 free-to-play 온라인 댄싱 게임으로 플레이어들이 최신 곡에 맞추어 같이 춤을 추거나 대결을 펼치는 게임. 현재 이 게임에는 춤 대결에서부터 안무 까지 7가지 다른 게임 모드로 구성되어 있음.

말레이시아 게임 The PC Top 20(PC Gamer Magazine)

No. (지난순위)	게임 이름	Remarks
1 (4)	The SIMS 2	PCG 92%
2 (7)	The SIMS 2 : Open for Business	PCG 64%
3 (New)	Civilization IV: Warlords	PCG 85%
4 (14)	Civilization IV	PCG 92%
5 (1)	Rise & Fall : Civilizations at War	PCG 91%
6 (8)	World of Warcraft	PCG 94%
7 (6)	Football Manager 2006	PCG 85%
8 (New)	Civcity : Rome	PCG 65%
9 (18)	The SIMS 2 : Night Life	PCG 67%
10 (New)	Prey	PCG 82%
11 (5)	Championship Manager 2006	PCG 73%
12 (15)	LOTR : The Battle For Middle-Earth II	PCG 80%
13 (3)	Half-Life 2: Episode One	PCG 90%
14 (11)	Age of Empires III	PCG 87%
15 RE	The SIMS 2 :University	PCG 76%
16 (20)	Rollercoaster TyCOON 3 : Gold	PCG N/A
17 (16)	Hitman : Blood Money	PCG 85%
18 (9)	Guild Wars : Factions	PCG 80%
19 RE	Flight SIM 2004 : A Century of Flight	PCG 90%
20 (12)	The Elder Scrolls IV : Oblivion	PCG 93%
Reject	Titan Quest	PCG 64%

KOTRA 쿼라룸푸르무역관 박은정

Tel : (60-3)2117-7100

Fax : (60-3) 2142-2107

E-mail : H06037@kotra.or.kr