



한국게임산업개발원

kotra

# 동남아 게임시장 동향 정기보고서

[말레이시아]

[주요 내용]

- 분야별 게임산업 현황
  - 1) 온라인 게임
  - 2) 모바일 게임
  - 3) 콘솔 게임

4호 - 2007. 1월

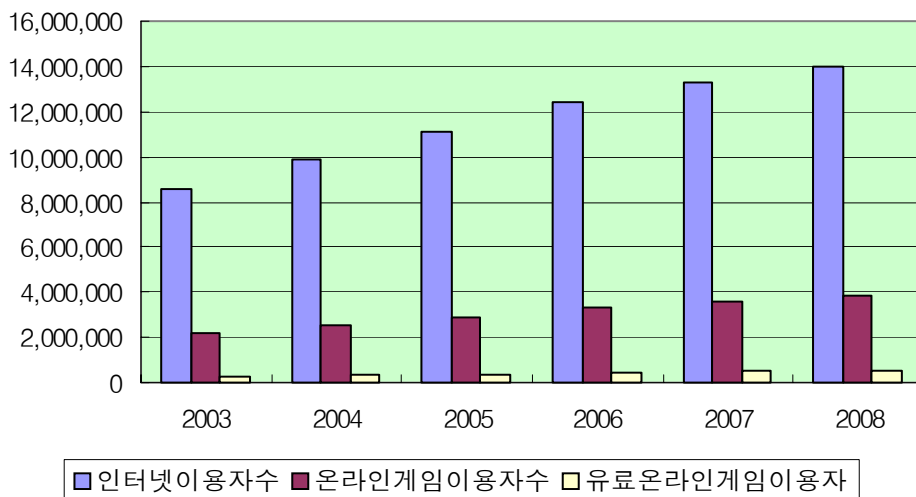
## 말레이시아 분야별 게임산업 현황

### 1) 온라인 게임

IDC 조사에 따르면 말레이시아 현지의 온라인 게임 시장 규모는 2004년 USD314만의 규모였으며 무료로 서비스 되던 온라인 게임이 유료로 전환되면서 시장이 확대된 것이다. 2005년에는 전년대비 72.9% 성장하여 USD543만 달러, 2006에는 43.5% 증가한 USD779만으로 성장하기에 이르렀다.

[말레이시아 온라인 게임 시장규모 (2003~2008)]

(단위: 명)



가입비 매출액을 기준으로 한 온라인 게임 시장 규모는 2004년에 전년 대비 65.5% 늘어난 USD341만이었고, 그 이후로 계속 꾸준한 증가세를 기록하면 2008년에는 USD1,330만 달러를 넘어설 것으로 기대된다.

또 현지 온라인 게임 보급률은 2003년 25% 수준에서 큰 변동을 보이지 않은 채 2004년 25.5%, 2008년까지 27.4%를 기록할 것으로 전망된다.

유료게임 이용자의 비율은 2003년 11.7%에서 2004년 12.5%로 성장하였으며, 2008년까지는 14.6% 수준으로 완만하게 늘어날 것으로 예상하고 있다.

연도	2003	2004	2005	2006	2007	2008
인터넷이용자수	8,604,317	9,913,934	11,085,836	12,372,289	13,306,706	13,950,888
OG*이용자수	2,151,079	2,528,053	2,904,489	3,328,146	3,626,077	3,815,568
유료OG이용자수	251,676	316,007	389,202	449,300	496,773	557,073
OG시장규모(백만불)	2.06	3.41	5.43	7.79	10.36	13.32
OG이용자증가율	-	17.50%	14.90%	14.60%	9.00%	5.20%
OG이용자비율	25.00%	25.50%	26.20%	26.90%	27.30%	27.40%
유료OG이용자비율	11.70%	12.50%	13.40%	13.50%	13.70%	14.60%
OG시장증가율		65.50%	59.10%	43.40%	33.00%	28.60%

\*OG : 온라인게임

(출처: IDC, 2004.1Q)

현지 온라인 게임 사용자들을 인종별로 보면, 중국계가 66%, 말레이계가 33%, 인도계가 1%를 차지하고 있다. 이처럼 중국인 사용자들이 가장 높은 비율을 차지하고 있기 때문에 온라인 게임 시장은 일차적으로 중국계를 주 타겟으로 삼는 것이 바람직하다고 여겨진다.

온라인 게임들이 점점 다중 플랫폼(cross-platform)에서 제공되는 현상이 증가함에 따라 이동통신 서비스 제공자들이 향후 게임 제작사들과 직접적으로 거래 할 확률이 높으며 더 나아가서는 자신들이 직접 온라인 게임 서비스 제공자 역할을 할 것으로 전망되고 있다.

IDC 보고서는 향후 1~2년 사이 이동통신 서비스 제공자들이 콘텐츠 구성에 있어 온라인 게임 비중을 증가시키는 사업 전략을 펼 것으로 예측하고, 말레이시아 게임 산업 육성을 위해서는 우선적으로 브로드밴드 속도를 향상시키고 게임 개발 인력들을 육성하여야 할 것으로 분석했다.

#### [말레이시아 온라인 게임 현황]

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

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

(IDC 말레이시아)

[The PC Game Top 20] (출처: [PC GAMER] vol. 5, no.01 JAN. 2007, pg. 18)

순위	변동사항	게임	제작사
1	NEW	FOOTBALL MANAGER 2007	SEGA
2	NEW	DAWN OF WAR: DARK CRUSADE	THQ
3	NEW	THE SIMS 2: PETS	VIVENDI
4	NEW	NEVERWINTER NIGHTS 2	ATARI
5	NEW	BATTLEFIELD 2142	ELECTRONIC ARTS
6	NEW	NEED FOR SPEED: CARBON	ELECTRONIC ARTS
7	NEW	GUILD WARS: NIGHTFALL	NCSoft EUROPE
8	6	THE SIMS 2	ELECTRONIC ARTS
9	NEW	DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC	UB SOFT
10	NEW	PRO EVOLUTION SOCCER 6	KONAMI
11	NEW	CHAMPIONSHIP MANAGER 2007	EIDOS
12	NEW	EMPIRE AT WAR: FORCES OF CORRUPTION	LUCASARTS
13	1	COMPANY OF HEROES	THQ
14	NEW	FEAR: EXTRACTION POINT	VIVENDI
15	NEW	FIFA MANAGER 07	ELECTRONIC ARTS
16	NEW	DAWN OF WAR: ANTHOLOGY	THQ
17	NEW	MICROSOFT FLIGHT SIM X DELUXE	MICROSOFT
18	18	AGE OF EMPIRES 3: WAR CHIEFS	MICROSOFT
19	8	THE SIMS 2: OPEN FOR BUSINESS	ELECTRONIC ARTS
20	NEW	SID MEIER'S RAILROADS!	2K

## [2006 PC Bestsellers @ The Software Boutique]

1. Battlefield 2142 (Online shooter)
2. Neverwinter Nights 2 (RPG)
3. The Sims 2 series (Life simulation)
4. World of Warcraft (MMORPG)
5. Need for Speed Carbon (Racing)
6. The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth 2 (Real-time strategy)
7. Guild Wars series (MMORPG)
8. Company of Heroes (Real-time strategy)
9. Medieval 2 Total War (Real-time strategy)
10. The Elder Scrolls 4: Oblivion (RPG)

## [그 외 인기 PC 게임들 (2006년 기준)]

Warhammer 40,000 Dawn of War series (Real-time strategy)  
Microsoft Flight Simulator X (Simulation)  
Final Fantasy XI series (MMORPG)  
Football Manager series (Simulation)  
Splinter Cell series (Shooter/Stealth)

### 2) 모바일 게임

IDC 말레이시아는 현지의 모바일 게임 시장은 주로 싱글 플레이어 게임들에 한정되어 있으며 Java 게임이 현지에서 인기가 많다고 보고하고 있다.

2005년도 모바일 게임 콘텐츠는 전년 대비 36.2% 가량 성장한 RM 18백만을 기록하고 있으며 현지 모바일 게임 시장의 향후 5년간의 CAGR은 26.7 % 정도가 될 것으로 예상된다.

말레이시아의 모바일 게임 이용자수는 아주 적지만 이윤 창출에 있어서는 SMS 서비스를 앞지르고 있는 것으로 조사되었다.

Celcom 과 DiGi.com의 경우 모바일 게임이 가장 높은 수익을 창출하는 콘텐츠이며, 전체 수익의 10~13%를 차지하고 있다. 말레이시아 모바일 게임 시장은 앞으로도 연평균 30~40% 성장률을 보일 것으로 예상되며 말레이시아에 3G 네트워크가 보급되면 그 시장은 더욱 확대될 것으로 예상된다.

또 Maxis는 게임 포털을 개발하여 모바일 게임에 보다 쉽게 접속, 서치, 다운로드 할 수 있게 했고, Digi 는 Nokia와 함께 ‘HinterWars’ 라는 첫 번째 cross-platform 모바일 멀티 플레이어 게임을 런칭하여 동시에 수 천명이 자신들의 모바일 폰이나 PC를 이용해 같은 시간에 다른 장소에서 게임을 즐길 수 있게 하였다. 이 게임을 위한 한달 라이선스는 RM 10이고, 모바일 게이머들은 데이터 전송에 따른 비용도 부담 (10 sen / 10Kb) 해야 한다.

하지만 새로운 모바일 폰이 개발되면서 이미 개발된 게임들이 지원되지 않는 문제가 있고 이를 위해서는 현지 게임 개발자들이 현재의 데스크 탑 게임의 선입관을 깨고 완전한 모바일 게임으로서의 개발이 필요한 실정이다. 또 너무 많은 게임 개발자들에 의한 비슷한 장르의 게임 개발도 현지 게임 산업의 저해 요소이다.

### [말레이시아 단말기 판매 전망]

(단위: 천 대)

2003	2004	2005	2006	2007	2008	CAGR (03 ~08)
3,243	3,767	3,925	4,055	4,126	4,172	2.6%

하지만 향후에는 게임의 브랜드 가치가 더욱 강조되어 다른 제품 홍보의 매개로 사용되어질 것이며 가격은 낮아지고, 기능은 향상되는 등 발전된 형태의 이동전화 및 모바일 장비들의 출시가 시장 확대와 모바일 게이머 확대에 영향을 미칠 것으로 예상된다.

또 Wireless Application Protocol (WAP), EDGE (Enhanced Data Rates For Global Evolution) 그리고 3G 기술 보급이 확산되면서 모바일 게임 플랫폼은 게임의 그래픽 품질 향상, 다운로드 속도 향상 그리고 보다 풍부한 게임 콘텐츠 범위의 확대에 이어질 것이다.

### 3) 콘솔 게임

말레이시아 콘솔 게임 시장 역시 90년대 초 극소수의 게임 매니아들만을 대상으로 한 틈새시장으로 출발하여 초기에는 높은 가격이 시장 침투에 걸림돌이 되었다.

신세대 콘솔 플랫폼들은 치열한 시장 경쟁 구도로 인해 하드웨어 가격의 하락을 가져왔고, 제조사들의 마케팅에 대한 막대한 투자 등으로 게임 수요 증가 뿐 아니라 인지도도 상승하고 있다. 플레이 스테이션 2와 Xbox 360이 말레이시아 시장에 소개되면서 온라인 콘솔 시장 시대가 열렸다.

현재 대표적인 게임들은 MicroGenius, 닌텐도 그리고 세가 등이며 플레이 스테이션 3가 소개되면서 다양한 게임 선택의 폭과 훨씬 역동적인 게임 내용과 수준 높은 그래픽의 품질이 말레이시아 게임 시장의 수요를 크게 증가시켰다.

#### [말레이시아 2006 인기 console games] (특정 순위 없음)

Gears of War (Xbox 360, shooter)  
Final Fantasy XII (PS2, RPG)  
Dead Rising (Xbox 360, action/shooter)  
The Elder Scrolls 4: Oblivion (Xbox 360, RPG)  
Dead or Alive 4 (Xbox 360, fighting)  
Ghost Recon Advanced Warfighter (Xbox 360, shooter)  
New Super Mario Bros (Nintendo DS, platform)

KOTRA 쿼라룸푸르무역관 황의태 차장

Tel : (60-3)2142-0756

Fax : (60-3) 2142-2107

E-mail : [hwanget@kotra.or.kr](mailto:hwanget@kotra.or.kr)