



한국게임산업개발원

kotra

동남아 게임시장 동향 정기보고서

[말레이시아]

[주요 내용]

- 말레이시아 게이머 실태
- 게임업계 동향
- 인기게임 순위 - 3월 상반기

5호 - 2007.2월

말레이시아 게이머 실태 -프로 게이머 직업군으로 인식되기 시작

나날이 증가하고 있는 PC 보급률과 함께 국경 없는 문화 교류의 중요한 역할을 해온 폭발적인 인터넷 사용증가는 게임 산업을 당당히 새로운 산업군으로 자리매김 시키는데 중요한 역할을 수행하여 왔다. 이런 배경에서 이-스포츠(E-Sports)의 등장은 말레이시아에 프로게이머라는 새로운 직업군의 등장을 초래하였으며 재능 있는 많은 게이머들이 프로게이머로의 활동을 원하고 있다. 이전에는 "단순히 게임을 즐기다"는 차원에서 인식이 되어왔지만 지금은 취미에서의 게임을 "수익을 창출하는 직업"으로 보는 관점으로 변화하고 있다.

이전에는 말레이시아 게임 업계의 성격상 자체 게임 개발 제작력의 부족과 인터넷 보급률의 부족 그리고 프로게이머들에 대한 이해 부족 등의 부정적인 이유로 대중에 크게 각광받지 못했던 상황이 차츰 인터넷의 꾸준한 보급 등을 통해 게이머와 현지 게임개발 업체가 해외 게임을 받아들이는 과정에서 전개된 인식 구조의 변화와 실질적으로는 사이버 카페(Cybercafe)의 빠른 보급으로 프로 게이밍이 새로운 소득원으로서 인식되고 있다.

말레이시아 국내뿐만 아니라 세계적으로 각광받고 있는 Half-Life:Counter Strike(CS), WarCraft III(WC3),FIFA Soccer 그리고 Dawn of War 등의 멀티 플레이어 토너먼트 또한 말레이시아내의 재능 있는 게이머들을 발굴해내는 중요한 역할을 담당하여 왔으며 특히 매년 성공적인 World Cyber Game Malaysia 행사 또한 미래 게이머들의 등장 무대로 그 역할을 수행해 왔다고 할 수 있다.

말레이시아 대표 주자인 20세의 안멩춘(Yan Meng Choon-게이머 커뮤니티에는 Moniker Paulyan으로 잘 알려짐)은 WC3의 베스트 플레이어로 알려져 있으며 2003년 이후 현재까지 World Cyber Game Malaysia(이하 WCG)WC3:Frozen Throne 부분 최고 게이머로 기록이 남아있다. 안멩춘의 스폰서는 Enet Cybercafe로 안에 대한 스폰서십과 과 매달 링깃 1,000불(한화 269,000원)정도의 급여를 지급하고 있다.

안의 주요 활동으로는 국내외의 각종 토너먼트에 참가하여 좋은 성과를 올

리는 것이고 이에 발생하는 상품 및 상금 등은 안에게 돌아간다. 현지 일간지인 The Star-In Tech와의 인터뷰에서 하루 8시간의 연습량이 그를 챔피언의 자리를 지키는 요소라 밝히고 본인의 스폰서 업체뿐만 아니라 게임개발 업체들에게 도움이 되는 플레이어가 되는 것이 목표라는 뜻을 밝힌바 있다. 안 맹춘의 경우에는 아직 프로게이머의 타이틀을 부여하기에는 시기상조이지만 말레이시아 대부분의 게이머들이 사이버카페에서 게임을 접하고 이 과정 중 사이버 카페가 스폰서가 되어 게이머의 후원을 책임지는 양상의 두드러진다는 면에서 대표적인 예라 할 수 있다.

말레이시아내에서 Meridien 59그리고 Everquest 같은 MMORPG(Massively Multiplayer Online Role-Playing Games)의 게임을 시작한 선두주자중의 한 명인 레온 잘레(Leon Jalleh)역시 10여년 전 사이버카페에서 PC게임을 시작한 것이 계기가 되어 전문 게이머로의 길을 가고 있는 경우이다. 한 달에 약 링깃 2,000정도(한화 540,000원)의 부수입을 온라인 게임을 하는 것으로 벌어들이고 있다.

아직 프로 게이머의 활동환경이 유아기 단계인 말레이시아에서 게임 개발 업체들이 실력이 뛰어난 게이머들에게 그들이 개발한 게임 캐릭터의 향상을 돕기 위해 고용하는 기회가 늘어나고 있다.

온라인 게임의 본질적인 특성 중의 하나는 게이머들에게 게임에 대한 중독을 유발시켜 상당 기간 동안 그 게임에 집착하게 하도록 디자인 되어있다는 것이다. 이에 이런 본질을 완성하기 위하여 게임 개발업체들이 독특하고 동시에 대중성 있는 게임을 개발하는 것에는 시간과 비용 면에서 대단한 소요를 감수해야 한다.

게임 개발 업체들은 이런 모든 과정을 단시간 내에 해결하고자 현지 게이머들에게 의존하는 경향이 발생하였다. 이 과정에는 업체는 더 나은 콘텐츠로 진입하기 전에 게이머들에게 반복적으로 게임을 하는 것을 요구하는 요소인 "Grinding"의 과정 중 사외 게이머를 고용하여 진행하는 경우가 많다.

현 시점은 이런 고용 형태가 말레이시아에서 가장 보편화되어 있으며 리서치 전문기관인 IDC 말레이시아의 시니어 애널리스트인 친준푸(Chin Jun Fwu)씨는 이런 과정을 통하여 게이머들은 좀 더 높은 성과 달성을 위하여

더 많은 시간을 게임에 투자할 것이고 간접적으로 게임의 질을 향상시키기 위하여 기업들이 게이머들에게 소득을 창출하는 시장을 형성할 수 있는 좋은 기회가 된다고 의견을 밝힌바 있다. 또한 기업으로부터 의뢰를 받은 전문 고소득의 게이머들이 레온같은 중간층의 게이머를 재고용 하는 현상이 발생하고 있기도 하다

Team Hybrid팀 매니저인 루돌프 라파베르(Rudolph LaFaber)는 전문 게이밍이 근래에는 실제 스포츠 경기와 같은 개념으로 전문 게이머 역시 끊임없는 연습과 훈련이 필요하다고 말하고 있다.

Kevin Davis(akagrnmmons),Surendran Selvarajah(aka syntax),Sanjay Anantharajah(aka sniggy) 그리고 Graham Matthew Chin(aka staiN!)의 멤버로 구성된 말레이시아 전문 CS 게이머 그룹으로 2004년 WCG 말레이시아 토너먼트에서 우승한 이래 지금까지 획득한 상금만 링깃 265,000에 달하는 그룹이다.

루돌프 라파베르씨는 다른 일반 스포츠와 마찬가지로 E-Sports 또한 스폰서쉽(Sponsorship)이 성공에 필요한 요소이지만 말레이시아에서 스폰서를 구하는 것이 가장 어려운 과제라고 토로하고 있다.

현재 Team Hybrid의 스폰서는 게임 개발 업체인 MYGO Solutions Sdn Bhd로 원근국가로의 원정게임을 지원하거나 특별 연습 시설을 제공하는 등의 지원을 하고 있다.

말레이시아에서는 오직 안맹춘 만의 완전한 스폰서쉽을 배경으로 게이머의 길을 가고 있는 경우이며 대부분의 게이머들이 학생 신분인 점을 감안하며 학업과 전문 게이머의 직업을 병행하기란 쉬운 일이 아니다. 먼저 게임을 하면 불량 청소년으로 오해를 사는 일이 다반사이며 주로 게임을 접하게 되는 사이버 카페가 청소년 비행의 온상지라는 부정적인 선입관 때문에 게임 문화를 음지에서 양지의 문화로 변화시키기가 쉽지 않다는 점과 안맹춘 역시 학업을 포기하고 게임을 하기 위해 사이버 카페를 전전하였다는 예로 게임을 스포츠로 받아들이지 않는 말레이시아 게임 문화의 실상을 파악할 수 있다.

이러한 배경에서 학업에 관심이 없는 많은 청소년들이 학업을 마치지 않고도 언제나 수입을 창출할 수 있는 길이 프로 게이머가 되는 것이라는 잘못된 오해 역시 능력 있는 프로 게이머를 발굴하는데 커다란 장애요소라 할 수 있다.

World Cyber Game Malaysia(In2 Marketing&Consulting Sdn Bhd)의 브랜드 매니저인 Lisa Chong은 이런 게임 문화의 변화를 피하고자 2001년을 시작으로 근본적인 행사 취지를 잘못된 게임 문화와 게이머에 대한 대중의 인식을 변화시키고 실제로 이-스포츠(E-Sports)를 또 다른 형태로서의 스포츠로 자리매김 시킴으로써 건강한 가족문화로의 정착을 위해 포커스를 맞추어 왔다고 설명하고 있다.

이런 일련의 노력의 결과로 2005년과 2006년에 걸쳐 부모가 자녀를 대신해 등록 신청을 하는 예가 늘어가고 있다며 취미로서의 게임은 학업과 반드시 병행되어야 한다는 것을 보여주는 예를 WCG Malaysia의 행사를 통해 많이 찾아 볼 수 있다고 말한다.

말레이시아에서의 프로 게이머의 성장 가능성에 대해서는 단기간 내에 숫적으로나 실력면에서 한국이나 일본 그리고 미국같이 세계최고 수준의 게이머를 발굴/양성한다는 것은 불가능하지만 여러 가지 요인으로 싱가포르를 제외한 동남아시아 중에서는 상당히 높은 것으로 예상된다.

사이버카페의 지속적인 증가는 분명히 전문 게이머들의 양성 무대가 될 것이며 또한 사용비 또한 시간당 링깃 1.5불에서 3불 정도의 저렴한 비용으로 누구나 손쉽게 시작할 수 있다는 것이 가장 큰 장점이고 World Cyber Game(WCG)등과 같은 세계 게이머들과의 교류가 더 많은 인재들이 직업인으로서의 게이머로 전향할 높은 가능성을 제공한다. 참고로 2005년 WCG Malaysia 총 참가 인원은 7200명 그리고 2006년에는 7490명으로 지속적으로 증가하고 있으며 In2 Marketing&Consulting 에 따르면 올해 약 10%의 증가세를 예상하였다.

또한 PCGM Online Community같이 게임개발 업체(GameFlier)가 운영하는 로컬 게임 동호회 등의 활동이 증가하고 바른 게임 문화 정착의 의식 개혁으로 소득 창출의 직업군으로 인식되어지기 시작하였고 실제로 말레이시아

의 자체 게임 개발 업체의 수가 늘어나고 양질의 게임들이 국내 시장에 소개 되면서 게이머들이 기업으로부터 요구되어지는 상황이 발생하고 있다는 점이다.

반면 WCG Malaysia의 취지와는 상이하게 여전히 저 학력 인구의 노동력 창출에 기여 할 수 있는 기회라고 보는 관점도 말레이시아 게이머 인식에 대한 특이한 점이라고 할 수 있다.

자료원 : The Star-In Tech ,www.thestar.com.my

인터뷰 : Ms.Lisa Chong(Brand Communications Manager)

(World Cyber Game Malaysia-In2 Marketing&Consulting Sdn Bhd)

Contact No: T)603 4813 1988

F)603 4813 2889

www.in2.com.my

게임업계 동향

1.다크 크루세이드 미니 토너먼트 (Dark Crusade Mini Tournament 2007)개최

2007년 중 주요 사이버 카페의 네트워크를 이용하여 다크 크루세이드 미니 토너먼트가 New Era Interactive Software Sdn Bhd주관으로 개최된다. 총 100,000 링깃의 상금이 걸려있는 이번 토너먼트는 말레이시아내의 좀 더 많은 재능 있는 게이머를 발굴하는데 그 목적이 있다고 주최사는 밝혔다.총 32명이 결선에서 본선 진출을 놓고 치열한 경합을 벌일 것으로 예상되며 본선에는 총 2명이 1대1 대결 방식으로 치루어질 예정이다.

게임 퍼블리셔인 THQ의 동의하에 펼쳐지며 참고로 다크 크루세이드는 워해머 시리즈의 실시간 전략 시뮬레이션 게임으로 Dawn of War의 2번째 확장팩이다.

* 참고

- New Era Interactive Software Sdn Bhd는 싱가포르에 본사를 둔 New Era Group의 자회사로 싱가포르,태국,홍콩,인도네시아,필리핀에 사무소가 있고 전세계 50개 퍼블리셔의 지역 판매 대행을 담당하고 있으며 말레이시아에서는 13년간 소프트웨어 제품을 개발, 판매하고 있다.

자료처:New Era Interactive Software Sdn Bhd,

Mr Sze Jun King(Sales and Marketing Manager)

2.Cubetech Asia Sdn Bhd 로드쇼 성황리에 종료

무티아라 다만사라(Mutiara Damansara)에서 열린 아시안 사이버 게임(Asian Cyber Games)에서 말레이시아 게임 퍼블리셔 업체인 Cubetech Asia가 자사 게임인 Last Chaos에 관심 있는 게이머들에게 포스터와 경품을 제공 그리고 게임을 처음 접하는 게이머들에게 Last Chaos의 전문가들이 직접 현장에서 게임을 소개하는 등의 행사를 펼쳤다.

이뿐만 아니라 Cubetech Asia는 3월15일부터 4월10일 까지 Pendrive SMS Contest를 통해 Last Chaos를 전격 홍보할 예정이다.

Cubetech Asia는 말레이시아에서는 처음으로 온라인 게임을 런칭한 경험이 있는 회사로 MMORPG나 Casual Game을 제공하는 게임 서비스 프로바이더이다.

자료처:PC GAMER Malaysia Vol 5.No.3

www.lastchaos.com.my

3.클랭(Klang)지역 불법 복제판 단속

2K Games,Activision 그리고 Ubisoft의 독점 디스트리뷰터인 New Era Interactive와 말레이시아 국내 교역및 소비자부 (Ministry of Domestic Trade and Consumer)가 공동으로 클랭 지역의 불법 복제판 단속에 나섰다.

말레이시아 정부의 전폭적인 지원 하에 행해진 이번 단속은 말레이시아 현지 업체와 정부의 불법 복제판 단속의 의지를 보여주는 3번째 단속 활동으로 클랭지역의 주요 쇼핑몰에서 이루어 졌으며 단속된 불법 복제판은 소매가로 약 링깃 250,000의 규모에 이른다.

자료원: PC GAMER Malaysia Vol 5.No.3

www.neweraonline.com

인기게임 순위 - 3월 상반기

모바일게임 인기 순위

No	Title	Publisher
1	Garfield 2:Royal Adventure	Nostromo
2	Rayman Raving Rabbids	Gameloft
3	Monkey Ball	Sega
4	Black Citadel II	I-Play
5	Adventure Boy In ZooLoo Land	Handygames
6	24:Agent Down	I-Play

자료원:www.pcgamer.com.my/digi

PC게임 인기 순위

No	Title	Publisher	Genre
1	Rayman III:Hoodlym Havoc	Ubisoft	Action
2	Dinner Dash-Flo On The Go	Play First	Action
3	Marc Ecko's Getting Up	Atari	Action
4	Tomb Raider Legend	Eidos	Action
5	The Settlers V:Heritage of Kings	Ubisoft	Strategy
6	Hitman-Blood Money	Eidos	Action
7	Act of War-Direct Action	Atari	Strategy
8	Crashday	Atari	Simulation
9	Tactical Ops:Assault On Terror	Atari	Action
10	Hyperspace Invader	Alawar	Casual

자료원:www.jumboplay.com.my-Games on Demand