



한국게임산업개발원

kotra

동남아 게임시장 동향 정기보고서

[말레이시아]

주제

- 말레이시아 최초 게임쇼 ASIA GAME ZONE 2007
- 말레이시아 PC 업체 Sendi Mutiara Multimedia Sdn bhd의 Asia Entrepreneur Worldwide수상 소식
- 7월 상반기 게임 인기 순위

15호 - 2007.7월

말레이시아 최초 게임쇼 취재
-ASIA GAME ZONE 2007-

***아시아 게임 존 (ASIA GAME ZONE) 전시회**

○등장 배경

말레이시아 최초의 전문 게임쇼를 선보이겠다는 포부 하에 진행된 아시아 게임 존이 콰라룸푸르 컨벤션 센터 (KLCC Convention Center)에서 개막되었다.

말레이시아 게임시장의 규모가 점차 윤곽을 드러내면서 게임시장의 잠재 성장성을 긍정적으로 바라보는 시각이 늘어남에 따라 이번 게임쇼도 이런 맥락에서 업계에 큰 기대를 집중 시켰다.

이런 게임시장의 시장성 평가는 멀티미디어 개발 공사(MDeC)나 말레이시아 정보 통신부(MCMC)같은 정부 기관뿐만 아니라 일반 이벤트 업체에서도 관심을 기울이고 있으며 이번 행사도 게임 관련 업체가 아닌 일반 이벤트대행 업체에서 기획했다는 점에서 말레이시아 게임 시장의 발전 가능성을 점칠 수 있다.

○행사 소개

6월 29일부터 7월1일까지 3일간 콰라룸푸르 중심부인 KLCC 컨벤션 센터에서 개최되었으며 이벤트 전문회사인 CC ASIA INC의 주관으로 당초 주관사에서 밝힌 참가 업체수보다 훨씬 미미한 5개 업체가 참가 하여 'Biggest Game Expo in Asia'라는 선전 문구를 무색하게 하였으나 MDeC와 소비자 통상부가 참가한 점에서 게임 산업에 대한 말레이시아 정부의 관심을 확인할 수 있었다.

또한 행사 기간 내내 업계 인사를 초청하여 의견을 듣는 프로그램도 마련되었다.

-프로그램안내 참조-

	연사(단체)	주제
6월 29일(행사 1일)	멀티미디어 개발공사	Game Industry in Malaysia
	멀티미디어 개발공사	Saladin Program
	Mesiniaga	Career Guidance & Required Skills for Information

		Technology Graduates - A Human Resources
6월30일(행사2일)	NET Association Asia Pacific Academics	Building a Career in the IT industry
	Codemaster Sdn Bhd	Building a Career in the Games Industry
	Ministry of Domestic Trade & Consumer Affairs	Intellectual Property Rights
7월1일(행사3일)	Codemaster Sdn Bhd	Building a Career in the Games Industry
	Ministry of Domestic Trade & Consumer Affairs	Intellectual Property Rights

이런 Career Talk이외에도 28개팀이 링깃 RM 1,000을 놓고 경합을 벌인 Counter Strike Amateur Cup V 1.6 Challenge 경연 대회등도 개최되었다. Microsoft X-Box 360을 이용한 콘솔게임 시범도 펼쳐졌으며 성인 입장료는 링깃 RM 5 (한화 천5백원 정도)어린이 입장료는 링깃 RM 3으로 책정되었다.



Last Chaos



XBOX LIVE-Gamers Hideout

○성과 및 현지 반응

미흡한 홍보 전략으로 일반대중은 물론이고 게이머들에게도 홍보가 제대로 전달 되지 않은 상황에서 게임 업계로부터도 별로 관심을 끌지 못하였다.

또한 MDeC역시 전시회 참가를 막바지에 결정하여 업계에 참가를 홍보할 시간 적 여유가 부족하였다는 점이 특히 업계리더들과 관계가 돈독한 MDeC가 많은 현지 업체들을 설득 할 수 없는 상황을 연출한 주요 요인으로 분석된다.

현지 주요 미디어역시 아시아 게임 존 전시회에서 볼 수 없었고 이후 취재기사 도 주요 미디어에서 보다는 일반 게이머들의 블로그나 행사에 참가한 업체들의 자체 홈페이지에서만 찾아볼 수 있었다.

단 현지 참가 업체가 주선한 게임 경연대회로 인한 전문 게이머 그룹의 참가는 게임 경연대회 참가에 그 순수한 목적을 두고 있어 아시아 게임 존 참가 인원으로 보기 힘들다는 평가 이다.

○문제점 해결 방안 및 전망

1.말레이시아 게임 산업에 대한 이해 부족

주최 측이 말레이시아 현지의 시장 규모와 성숙도 그리고 업계 네트워크를 전혀 파악하지 못한 상태에서 성급히 말레이시아 최대 규모의 전시회를 무리 하게 개최한 점이 업계의 호응을 받지 못한 가장 큰 이유로 분석 된다.

이런 약점은 마케팅 전략에서 그대로 반영되어 행사당일 행사장을 방문한 대부분의 관람객은 지방 학교에서 견학 온 학생들이 대부분의 관람객의 비율을 차지하였다는 점과 Career Talk에서 연사들이 즉석 해서 연설의 주제를 Industry Talk에서 학생들을 위주로 한 쉬운 주제로 변경하는 이유가 되기도 하였다.

그리고 게임에 관심 있는 일반 게이머들 역시 "ASIA DEAD ZONE"이라 부를 만큼 이번 행사에 대한 실망감을 표출하였다.

또한 말레이시아에서 현재 개최되고 있는 PC관련 전시회들이 대부분 무료인데 비해 입장료를 부과한 점이 일반 관람객의 발길을 주저하게 했다는 의견도 지배적이다.

전시 업체 또한 코드 마스터 (Codemaster Sdn bhd), 게임 브레인 (Game Brains), 게임 플라이어 (Game Flier)등의 현지 게이머들의 관심을 충분히 끌 수 있는 말레이시아 대표 업체들을 전혀 찾아 볼 수 없었다는 점도 주최사의 네트워크의 허점을 보여 준다.

2.전반적인 국제시장에 대한 이해 부족

국내 게임 업계뿐만 아니라 해외 트렌드역시 파악하지 않은 상황에서 무리하게 국외의 전시업체를 모집하겠다는 진행 역시 주최 측이 다시 한번 반성해야 할 부분으로 평가되어진다.

행사 개막 막바지에 국외로 홍보하겠다는 계획을 표명할 당시 인근 게임 선진

국-한국, 싱가포르 등에서 개최될 게임 전시회에 대한 정보가 없는 상태에서 행사의 질보다는 규모를 확장시키기 위한 욕심이었다는 분석이다. 또한 말레이시아 국내의 구매력도 타진하지 못한 상황이었기 때문에 이런 부분에서 전반적인 행사 초기 계획단계부터 게임 개발업체, 퍼블리셔 그리고 국외의 정보 소스 기관 등을 확인하여야 할 필요가 있을 것이다. 그리고 트레이딩의 개념에서도 B2B인지 아니면 B2C인지에 대한 명확한 가이드라인이 필요할 것이다.

3. 해당 유관기관과의 긴밀하지 못한 관계

말레이시아 멀티미디어 개발 공사(MDeC)는 방대한 Creative Multimedia industry와 관련한 업계 정보를 소유한 전액 정부 지원 공사이다.

이런 맥락에서 MDeC는 게임 산업과 관련한 전시회 등에 전폭 지원하는 것을 기본 방침으로 한다는 점을 주최사가 전혀 인지하지 못하여 MDeC에 전혀 지원을 요청 하지 않은 점과 MDeC의 네트워크를 충분히 활용하지 못했다는 점이 실패요인의 한 부분이라 할 수 있다.

○ 해결 방안 및 전망

말레이시아 게임 시장은 분명 성장기에 있다. 이제 막 유아기 단계를 거치고 있다는 점에서 게임시장의 성장은 단연한 이치일 것이다.

그러나 눈에 보이는 가시적인 정보만 가지고 현지의 게임시장을 파악하기에는 무리가 있기 때문에 게임 관련 전시회를 계획하고 있는 주최사가 반드시 국내외의 정확한 시장정보를 확보해야만 한다.

올해 ASIA GAME ZONE은 내년 행사에서는 반드시 국제적인 B2B를 포함한 게임쇼로 발전시킬 것이라는 포부를 밝힌바 있으며 이미 다른 이벤트 업체에서도 2008년 게임쇼를 개최하고자 시장조사를 시작한 것으로 알려졌다.

또한 MDeC 역시 2007년 말 국내시장을 대상으로 하는 B2C형태의 전시회를 계획하고 있어 향후 말레이시아에서 게임 전시회를 접할 수 있는 기회는 많아질 것으로 사료 된다는 점에서 주목할 바이나 ASIA GAME ZONE을 교훈으로 타 주최사가 입장료 이슈나 타 인국 국가의 전시회 개최와 관련한 개최 일정 이슈 그리고 관련 유관기관과의 협력 방안 모색 등이 성공의 관건이 될 것이다.

말레이시아 대표 PC게임 업체 센디 무티아라 멀티미디어(Sendi Mutiara Multimedia Sdn bhd)의 Asia Entrepreneur Worldwide수상 소식

최근 2006/2007 Asia Pacific Super Excellent Brand 수상하여 말레이시아 PC게임 관련 산업계의 신선한 바람을 불어넣은 센디 무티아라 멀티미디어(이하 SMM)의 성공은 단 PC게임 관련 업계에만 영향을 끼친 것이 아니라 말레이시아 비즈니스의 추진력을 보여준 성과라 할 수 있다는 업계의 평이다.

SMM의 대표인 립키 림목구안(Ricky Lim Mok Guan)씨는 2006년과 2007년의 연이은 아시아 태평양 지역의 슈퍼 브랜드의 비즈니스 성과, 상품의 수준, 소비자 만족 등의 기준을 심사하여 수여하는 Asia Entrepreneur Worldwide(이하 AEAW)수상의 결과는 SMM이 말레이시아 현지 게임 인더스트리에 적극적으로 선구자적 입장에서 그 역량을 넓혀왔으며 일련이 과정 중에서도 특히 각종 토너먼트와 게임 관련 대회 등의 다양한 이벤트를 통하여 관련 업계의 비즈니스를 활성화하고 게이머들에게 더 많은 게임의 기회를 제공하여 왔었던 것이 수상의 주요 열쇠라고 밝혔다.



관련사진- SMM 대표 수상 순간



관련사진 - SMM팀과 사이버카페 대표자들

이는 결과적으로 일반 고객들에게 정확한 게임 인더스트리의 이미지를 심어주고 현지에 새로운 문화를 창조하는 매개체로서의 입지를 확고히 해준 결과를 낳았다.

특히 매년 성대히 개최되어지는 Grand National DotA Tournament를 통하여 전문 게이머나 취미로 게임을 즐기는 게이머들 모두에게 단순히 가정에서 즐기는 게임에서 그치는 것이 아니라 우승을 하여 금전적 가치를 획득하는 기회로 인식시켜 게임 토너먼트의 이미지를 바꾼 것을 현지 게임 업계에서 주요 변화 중 하나라고 손꼽았다.

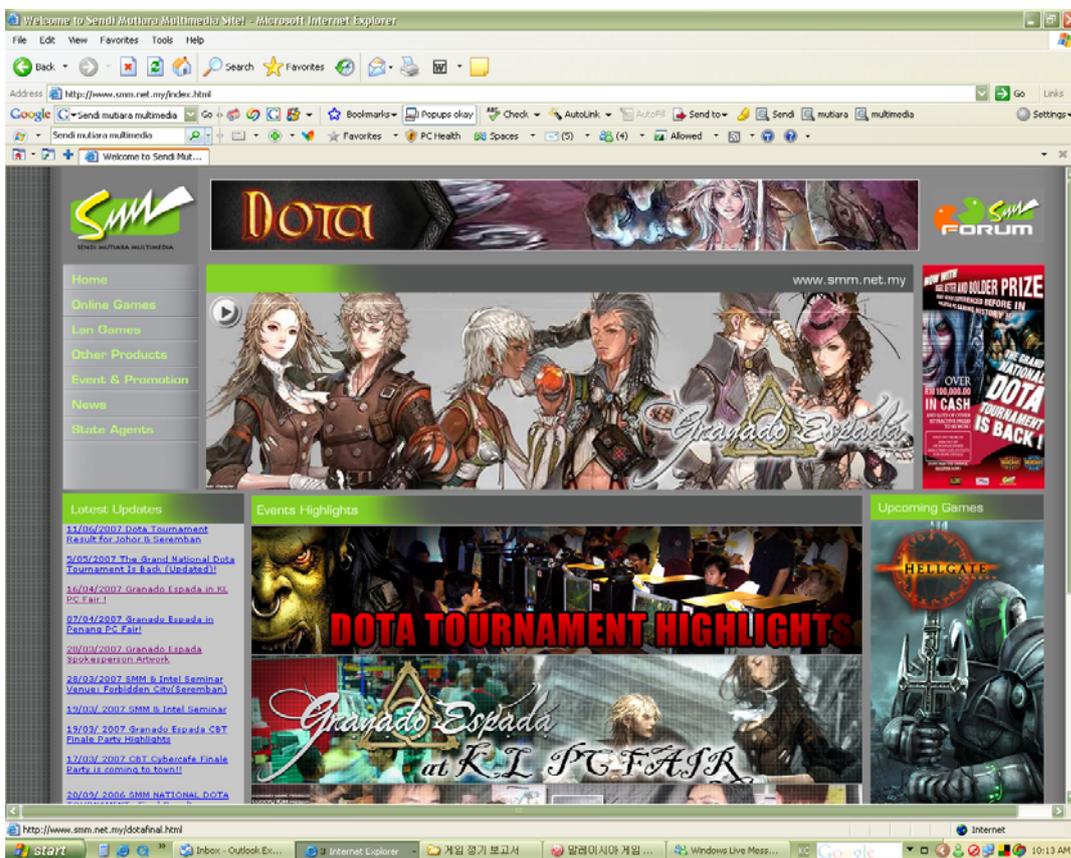
SMM은 단지 고객 상대의 1차적 비즈니스에서 그 영역을 사이버 카페와 소매상과의 파트너쉽을 통한 업계의 경기 부양과 더불어 IP권리와 정품게임 사용의 중요성을 직,간접적으로 게이머들에게 심어주어 말레이시아 정부의 불법 해적 복제판의 근절에도 기여한 것으로 보인다.

특히 유력한 사이버 카페와의 파트너쉽은 SMM의 게임들을 전국적인 네트워킹을 통해 지속적으로 고객들에게 소개하는 기회를 그리고 Intel, Seagate, Yeos, AMD, HP, MOL, PC Gamer잡지등의 전략적 파트너들 또한 SMM 사업의 빼놓을 수 없는 성공 요인이라 할 수 있으며 최근 현지 유력 이동통신사와 파트너

쉽을 적극 논의 중이라고 전했다.

연이은 2회 AEAW의 수상은 현지 업계로 하여금 2008년의 수상도 기대하게 하는데 이에 대해 SMM은 긍정적인 반응으로 좀 더 전략적이며 장기적인 사업 계획과 회사 전체의 노력이 필요할 것이라 밝혔다.

현재 SMM이 진행 중인 최고 프로젝트는 한국의 세계적으로 이미 명성있는 김학규씨 (IMC 게임즈 대표)가 개발한 그라나다 에스파다(Granada Espada)의 말레이시아 런칭으로 이미 콰라룸푸르와 페낭에서 열린 PC Fair에 소개하여 큰 반응을 얻은바 있다.



SMM은 자사의 성공이 단지 SMM 의 노력뿐 만 아니라 여러 형태의 비즈니스 파트너들의 지속적인 협력 방안 모색 그리고 게이머들의 전폭적인 지지에 그 성공의 열쇠가 있다고 피력하면서 특히 게임 프로바이더로서 스폰서 쉽 등을 유력 사이버카페에 제공함으로 그것을 플랫폼 삼아 해당 사이버 카페 역시 SMM 브

랜드 가치를 함께 공유할 수 있도록 도와줌으로써 업계의 활성화와 함께 창출된 이익은 말레이시아에 AAA급의 게임을 공급하는 것으로 고객에게 보답하겠다고 밝혔다.

자료원: 1.아시아 게임존 -직접 취재

현장인터뷰 : MDeC

자료 출처 : CC ASIA INC공식 프로그램

<http://fatcatlim.livejournal.com>

<http://www.mobile88.com>

<http://chronicles.seraphstudios.net>

2.센디 무티아라 멀티미디어 - <http://www.smm.net.my>

PC Gamer Vol.5,

* 7월 상반기 게임 인기 순위

- PC 게임 -

	Title	Publisher	Genre
1	Dinner Dash	Playfirst	Casual
2	Monopoly 3	Atari	Casual
3	Rollercoaster Tycoon2	Atari	Simulation
4	Hitman:Contracts	Eidos	Action
5	Tactical Ops:Assault On Terror	Atari	Action
6	Plantasia	Playfirst	Casual
7	Never winter nights:Plantinum Edition	Atari	Adventure/RPG
8	Diner Dash-Flo On The Go	Playfirst	Casual
9	Age of Empires II -The Conquerors Expansion	Microsoft	Strategy
10	DragonHard	Atari	Strategy

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

- 모바일 게임 -

	Name	Publisher	Genre
1	Driver L.A Undercover	Gameloft	Action
2	Shrek The Third-The Official Mobile Game	Gameloft	Adventure
3	Sonic The Hedgehog	SEGA	Action
4	Die Hard 4.0-The Mobile Game		
5	3D Need for Drift	Falcon Mobile Inc	3D Racing Simulation
6	The Mystery of the Bermuda Triangle		Action/Adventure
7	1943 SkyWar	Ozura	Action
8	Asphalt 3-Street Rules	Gameloft	Racing
9	Need for Speed Carbon	EA Mobile	Hardcore/Racing
10	Garfield2 Royal Adventure	Nostromo	Adventure/Action

자료원:Maxis - Games Unlimited

<http://www.gamesunlimited.com.my>

-콘솔 게임/관련 게임기 판매 순위 -

	Name	Publisher	Price(RM)
1	The Elder Scrolls IV:Oblivion	2K Games/X360	169
2	Xbox360	X360	1,600
3	Call of Duty 3	Activision/X360	169
4	Gears of Wars	Microsoft/X360	169
5	Sony-Playstation 3(60GB)	PS3	2,399
6	Call of Duty 2	Activision/X360	169
7	Tom Clancy's Rainbow Six5:Las Vegas	Ubisoft	169
8	Arthur and the Invisibles	NDS	29.90
9	Bratz Rock Anmgels	THQ/NGC	169
10	Call of Duty 3	Activision/Xbox	가격미정-선예약

자료원: <http://www.consolegame.com.my>

Mices Technology.Sdn.Bhd

-PC 게임 판매 순위-

	Name	Publisher	Genre	Price(RM)
1	World of Craft :The Burning Crusade	Blizzard Entertainment	MMORPG	149
2	60-Day Game Card -World of Warcraft	Blizzard Entertainment		115
3	World of Warcraft (US Version)	Blizzard Entertainment	MMORPG	99
4	Guild Wars:Fractions	NC Soft	MMORPG	149
5	Warcraft III Battle Chest	Blizzard Entertainment	Strategy	189
6	Guild Wars	NC Soft	MMORPG	119
7	Battle Realms	Ubisoft		9.90
8	Command&Conquer3 :Tiberium Wars	EA	Strategy	129
9	Neverwinter Nights2	Atari	RPG	119
10	Sid Meier's Civilization4	2K Games	Strategy	149

자료원:<http://www.pcggame.com.my>

-Mac Game 판매 순위-

	Name	Publisher	Genre	Price(RM)
1	Civilization IV	Aspyr Media	Strategy	179
2	Starwars-Knights of Old Republic	Lucas Aarts	Action/ Adventure	159
3	The Sims2	EA	Simulation	169
4	wWake Boarding	Aspyr Media	Sports	129.90
5	Worms 3D	Feral Interactive	Strategy	159.90

자료원: <http://www.macgames.com.my>