한국게임산업개발원 kotra

동남아 게임시장 동향 정기보고서

[말레이시아]

[주요 내용]

- 말레이시아 MDeC의 게임 산업 관련 행사
- 업계 동향
- 인기게임 순위 - 7월 하반기

16호 - 2007. 7월

말레이시아 MDeC의 게임 산업 관련 행사 동향

말레이시아 정부가 2020년 선진국 진입 특히 IT강국 대열로의 진입과 지식기반 경제 구현의 실현의 포부를 가지고 시작한 MSC (Multimedia Super Corridor)사업을 추진하고 있는 멀티미디어 개발 공사 MDeC(Multimedia Development Corporation ,말레이시아 수상 실 직속 정부 기관인 말레이시아 행정 현대화 관리 계획 부서와 민간기관으로 운영 중)가 최근 게임 산업과 관련하여 다양한 이벤트와 경연 대회 등을 열어 업계에 성숙된 플랫폼을 제공하고 업계 분위기를 고취하려는 등의 노력을 하고 있다.
이에 해당 관련 행사를 알아보기로 한다.

※IP Creators Challenges Series 2007

MDeC가 2006년부터 개최한 IP Creators Challenges Series 2007은 매년 적극적으로 능력 있는 인재를 발굴하고 업계의 발전을 도모하고자 Creative Multimedia부분의 대표적인 애니메이션, 컴퓨터 게임, 디지털 코믹, 모바일 인터액티브 콘텐츠의 4부분으로 진행하는 말레이시아 대표 창작 개발 대회이다. 창작 콘텐츠의 개발과 관련하여 디지털 테크놀로지를 이용한 무한한 가능성의 도출을 목적으로 하는 이번 대회는 창작업계 종사자들의 관련 분야를 통해 전문 그룹에게는 비즈니스의 활성화를 비전문 그룹에게는 다양한 워크샵 등을 통해 "Step-By-Step"과 "How-To"등의 방법론을 지원한다는 점에서 주목받고 있다.
이는 전체적으로 말레이시아 정부가 적극적으로 MDeC를 지원함으로써 전체적인 업계의 질을 세계적인 수준으로 끌어올리려는 노력이라고 해도 과언이 아니다.
이중에서도 특히 컴퓨터 게임 부분(Computer Games)을 통해서는 창작성과 다양성의 돋보인 PC게임을 선정하여 이번 대회를 국제 진출로의 플랫폼으로 이용한다는 것을 기본 목표로 삼고 있다.
참고-http://cmc.msc.com.my/IPCCGames.html
새로운 IP(Intellectual Property)의 개발 관점에서 일련의 MDeC주관 행사

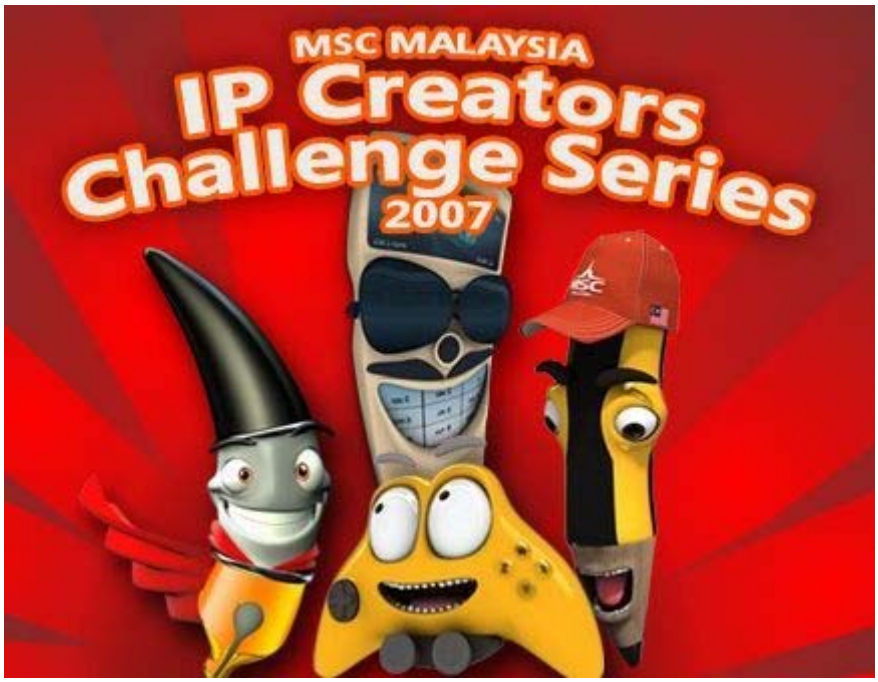
상당히 의미가 있는 것으로 업계의 평가를 받고 있다고 MDeC의 CEO인 Badlisham Ghazali씨는 강조하면서 말레이시아가 USD 644조의 가치를 창출하는 창작 멀티미디어 글로벌 마켓에서의 성장 가능성을 강조하며 이미 168개사의 창작 멀티미디어 관련업체가 MSC Status회사로 활동하며 그 가능성을 확고히 하였다고 밝혔다.

이미 한국의 2개의 게임 관련 업체 역시 MSC Status회사로 등록을 마치고 그 활동을 시작한 점도 주목할 만한 내용이다.

현재 컴퓨터 게임 부분에만 80명(사) 이상이 참가 등록을 마칠 정도로 그 기대가 높고 이미 2006년 컴퓨터 게임 우승자는 IP Creators Challenge의 우승을 플랫폼삼아 본인 명의의 회사를 설립할 만큼 게임 개발업체나 개인에게는 이미 성공의 발판으로 인지되고 있을 정도이다.

이에 컴퓨터 게임 디자인과 관련된 세부 내용을 살펴보기로 한다.

〔 공식 로고 〕



□ MSC 말레이시아 컴퓨터 게임 디자인 경연 대회 2007

Multimedia Development Corporation(MDeC)의 Creative Department가 2007년 컴퓨터 게임 디자인 경연대회를 개최한다. 개인이나 혹은 팀 자격으로 자유롭고 창의적인 컴퓨터 게임을 선보일 수 있는 기회로 이외에도 비즈니스 모듈, 스케줄과 예산 설정, 기술적 접근 방법, 게임 콘텐츠 개발과 그들의 게임을 상업화 할 수 있는 기회를 제공할 것이다.

이를 통하여 말레이시아 특유의 창작적이고 혁신적인 작품을 선보임으로 글로벌 시장에서 주목받고 인정받을 수 있는 게임 개발을 도모하는 것이 그 주목적이고 또한 이번 기회를 통하여 잠재하여 왔던 능력 있는 인재들의 꿈을 현실화시킴으로 더 많은 인재 개발을 목적으로 하며 마지막으로 게임 개발 업계와 퍼블리싱 양 업계 역시 이번 대회에 참여를 통해 좀 더 혁신적인 게임을 선보일 것을 기대한다고 밝혔다.

최종 3명의 우승자는 각각 링깃 RM 50,000(한화 1500만원 정도)를 일렉트로닉 게임 개발비로 받게 될 예정이다.

이에 MDeC는 지난 4월5월과 6월 3차례 참가자들의 대회 참가 목적과 요구 사항 등 을 포함한 전체의 제반 사항에 대하여 좀 더 정확하고 올바른 이해를 도모하고 돕고 지정된 게임 개발비의 운용 방법 등의 가이드라인을 제공하는 기회를 참가자들의 워크샵을 개최하였다.

♧대회 규칙과 제재

1.등록 방법

이번 대회는 말레이시아 자체의 모바일 콘텐츠 개발력을 향상하고 도모하고자 개최되는 만큼 말레이시아 업체, 말레이시아 중소 기업체 말레이시아 국적의 개인에게 한정되며 한 회사에 1회의 참가 자격만 부여된다.2006년 동일 대회에서 수상 경력이 있는 업체나 개인역시 2007년 대회에 참가할 수 없다.

등록 마감일은 2007년 7월 12일이다.

2.계획안 개요

-기본 사용언어 : 영어(콘텐츠가 영어가 아닐 경우 영어 번역본을 제출)

-Table of Contents

-회사 소개서/자기 소개서

-게임 계획안 세부 항목

*Synopsis

*Games Content Document

*Technical Document

*GUI&Layout Design

*Feasibility of Development of the game prototype on PCs with given budget

*Innovation

*Appeal of the Idea(Game Play)

*Business Module

*Production Timeline

*Budget(RM 50,000)

*Implementation Team

-하기의 내용을 증명하는 자기 확인서

*다른 기금으로 지원받은 적이 없다는 사실

*제출되어지는 게임이 다른 게임개발 업체나 퍼불리셔에 의해 구매된 적이 없다는 사실

*교육 기관의 실라부스와 관련이 전혀 없다는 사실

3.요구 사항

-계획안 제출 관련

*계획안 소프트 카피

반드시 .doc 포맷으로 제출 되어야 함(PDF포맷은 인정 안됨)

*지원서 소프트 카피

*Portlait 포맷으로 A4 용지에 프린트한 계획안

*바인드 된 계획안과 별도로 준비된 복사 지원양식

4.IP Rights관련 사항

저작권 위반은 철저히 금지되며 참가 업체나 개인이 제출한 작품이 반드시 콘텐츠가 모방이 아닌 자체 개발 콘텐츠이며 제3자의 어떠한 IP나 소

유권과 관련하여 위반하거나 위반행위로 규정되어진 부분이 전혀 없다는 것을 증명하여야 한다. 이를 증명하지 못할 경우 참가자격은 자동으로 박탈된다.

증명된 IP는 각 참가 기업과 개인에게 그 소유권이 귀속될 것이며 대회 이후 MDeC는 홍보상의 정보와 콘텐츠의 전시를 시행할 권리를 소유하고 있다.

5.심사 기준

-MDeC에서 선정한 모바일 콘텐츠 업계의 전문단과 MDeC를 대표하는 전문가 등 총4인이 심사단으로 선정될 것이다.

-접수 마감일 이후 심사단은 총 10개의 최고 점수 작품을 선정할 예정으로 이후 다시 3명의 우승자를 선정하게 된다.

-Pitching day당일, 각 참가 업체와 개인은 프레젠테이션 시작 1시간 전에 프fp젠테이션과 pitching material를 테스트 하여야 한다.

-Laptop 과 LCD Projector는 제공될 예정이다.

-각 참가 업체와 개인은 모바일 인터엑티브, 비지니스 모듈, 일정과 버젯 그리고 콘텐츠의 상업화등의 pitching에 5분 그리고 Q&A에 5분을 할애 받을 예정이다.

6.모니터링 과정

-최고 우승자로 선정된 개인이나 업체는 MDeC와 이번 프로젝트의 요구사항에 양방 모두 동의한다는 동의서에 협약하게 된다.

-상기 동의서를 작성하고 6개월 이내에 컴퓨터 게임을 완성하여야 한다.

-우승자들은 MDeC에서 운영하는 CADC Lab과 Content Accelerator Lab의

사용이 허가되어 진다.

-동의서의 조항대로 우승자들은 정기적으로 진행 보고서를 MDeC에 제출하여야 한다.

-매월 업계의 전문가들과의 정기 모임을 통하여 게임 개발자의 개발 과정과 출시를 도모 한다.

7.심사 기준 조건

-비지니스 계획과 경쟁 분석

*제출자의 마케팅 전략이 마케팅 활동을 포함하여 전략, 독특한 판매 포인트, 그리고 적합한 판매 층의 확보 계획 등을 모두 포함한 적정한 계획인지.

-게임 개발과 관련한 일정과 예산 조정

*개발 계획을 마친 단계에서 그 게임이 실질적으로 해당 예산과 제한 시간 내에 상용화될 수 있는 게임인지.

-기술 관련 문서

*기술적인 부분과 관련하여 접근방법이 올바른지.

-디자인 문서 완성도

*디자인에 대한 문서 작성 시 게임 등장 캐릭터 안내와 등장 배경 디자인 그리 고 레벨 디자인과 음악, SFX 디자인 등의 전반적인 정보를 모두 포함하고 있는지.

-상업화

*상용화된 게임이 국내와 국제 시장에서 판매될 가능성이 있는지.

-pitching day presentation aids and styles

*피칭 당일 프레젠테이션 도구와 스타일

8.수상 내용

-최종 3명의 우승자가 각각 링깃 RM 50,000을 게임 개발비로 수여받게 됨

※MDeC에서 주관한 게임 관련 이벤트

업계모임을 활성화 하여 다양한 솔루션과 의견을 교류하는 장을 마련하고 있어 특히 발전 방향을 함께 모색하는 것도 MDeC의 중점 과제로 2007년 말에는 MDeC 자체의 B2C위주의 게임쇼도 개최 예정이다.

□ Creative Multimedia Lecture Series Talk 1-Big Bad Robots

지난 4월 19일 사이버 자야 (Cyberjaya) 에 위치한 MSC Malaysia Innovation Center에서 MDeC주관으로 게임 업계 강연회 첫 번째 행사로 Big Bad Robots 의 게임 프로듀서인 테렌스 탄씨(Terence Tan)를 초청하여 "Honor and Money"의 주제로 강연회를 가졌다.

게임 플레이 데모, 게임 콘셉, 기술 관련 상식, 에셋 파이프라인등과 관련하여 심도 있는 정보를 전달하는 강연회로 큰 호응을 얻었다.

□ Flash Game Design Short Course

6월 25일부터 28일까지 총 4일간 유니버시티 테나가 내쇼널(Universiti Tenaga Nasional)이 주관하고 MDeC가 후원한 flash-based게임의 창작성과 기술성의 정확한 정보를 공유하고자 진행된 이번 행사에서는 모든 참가자들이 2개의 완성된 플래쉬 게임을 창조하는 지도를 받았으며 특히 ActionScript를 이용한 플래쉬 게임의 디자인과 창작에 관심 있는 게임 디자이너 그리고 교육기관의 지도자면 누구나 참가할 수 있었다.

Flash Fundamentals, ActionScript Fundamentals, Built-in Classes, Using ActionScript to Build a Game-Astro Sweeper와 관련한 프로그램으로 진행 되었으며 기본적으로 코스 참가 전에 Mac/PC 컴퓨터 기본 지식, 비디오 게임에 대한 관심, 기본 ActionScript 지식 등을 요구하였으며 1인당 링깃 RM 800(한화 24만원 정도)를 교육비로 징수하였다.

□ Creative Multimedia Lecture Series Talk-Computer Game Design

오는 7월 5일 콸라룸푸르 힐튼 호텔에서는 업계 강연회의 일환으로 컴퓨터 게임 업계의 전문가와 대표 업체를 초청하여 간담회를 개최하였다. 이미 130여명이 참가 등록을 마쳤으며 초청 연설 인사는 말레이시아 게임 업계를 리더들로 연설 주제는 다음과 같다.

-Starting an Independent Game Company
Mr.Terrence - Big Bad Robots
-Game Development
Mr.Maxime Villandre - Codemaster Sdn Bhd
-Game Design
Mr.Michael Ooi - John Galt Games Sdn Bhd
-Local Game Industry
Mr.Bun - MyGo SdnBhd
-Creative Multimedia : En Route to IPO

Mr.Jim Lau - CIB Net Station Sdn Bhd

-IPCC 2006 Game Winner by Johaess Reuben -Cucumber Mosaic

□ 업계 동향

○모바일 업계 최초로 맥시스(Maxis)의 핫링크(Hotlink)가 모바일 트레이딩 카드 게임을 런칭하고 전격적으로 홍보에 나서.

최근 모바일 인터액션과 관련하여 모바일 소비자들은 다양한 플랫폼을 기반으로 서비스를 누리게 되었으며 이번 맥시스와 노키아 시멘스 네트워크가 선보인 "Master of Maya:게임은 모바일 게임의 최고의 혁신이라는 관심하에 지난 5월말 이곳 현지 Rum Juncle Club에서 런칭 파티를 개최하였다.

게임의 이미지인 부족 분장 차림의 퍼포머들이 그 분위기를 고조시켰으며 맥시스의 소비자마케팅 부서의 담당자인 탄 레이 한(Tan Lay Han)씨는 Master of Maya는 무선 전화를 이용한 최초의 멀티 플레이어 트레이딩 카드게임으로 맥시스가 이번 기회의 최초 무선 오퍼레이트로 선정된 것도 자랑스럽게 생각한다고 밝혔다.

게이머들은 등록 후 링깃 RM 8(한화 2,400원 정도)스타터 팩을 구입하

여 게임을 즐길 수 있으며 좀 더 다양한 카드를 위해서는 링깃 RM 5(한화 1,500원 정도)의 부스터 팩을 구입할 수 있다.

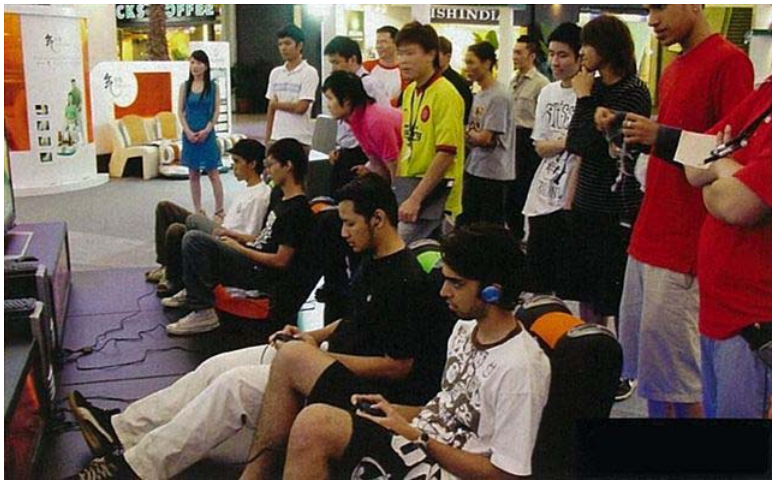
공식 웹사이트는 http://masterofmaya.com이다.

○300,000여명의 게임 가입자돌파를 기념한 모시앙(Mo Siang)의 기념행사

콸라룸푸르의 버자야 타임 스퀘어 (Berjaya Time Square)는 말레이시아 현지 온라인 게임 퍼블리셔들의 단골 행사를 치러온 것으로 유명하다. 이 중에서도 근래 말레이시아의 공식 모시앙 디스트리뷰터인 런업 (Runup Games Distribution & Development)이 30만명의 모시앙 온라인 플레이어 사인 업을 기념하기 위한 행사는 특히 관심을 끌었는데 현지 인기 아티스트들의 공연과 게임을 경험할 수 있는 활동과 모시앙의 복장으로 주제가를 부르는 노래 경연 대회 등 다채로운 행사가 열렸다.

공식 웹 사이트는 ms.runup.com.my이다

○고급 마사지 의자 생산 업체인 오가와(Ogawa)의 Winning Eleven Pro Evolution Soccer 2007를 이용한 로드쇼 소식



지난 5월말 무타아라 다만사라에 위치한 종합 쇼핑몰인 커브(Curve)에서는 세계적으로 유명한 고급 마사지 의자 전문 생산 업체인 오가와의 로드쇼가 3일동안 있었다.

단 타 로드쇼와 차별화 된 점이 있다면 게임 챌린지를 도구로 이용한 로드쇼였다는 점이라 할 수 있다.

오가와의 최신 제품은 X-Chair는 특히 게이머들에게 게임을 즐기는 동안 완벽한 편안함을 제공 한다는 선전 아래 이 로드쇼에서 "Ogawa Virtual Football Challenge'라는 타이틀로 Winning Eleven Pro Evolution Soccer 2007을 이용한 게임 경연대회를 개최 하였다.

우승자는 현금 링깃 RM 800.(한화 24만원 정도)와 오가와 X-Chair(링깃 RM 699-한화 20만원 상당)를 부상으로 그리고 2등과 3등은 동일 부상에 링깃 500,300을 각각 상금으로 획득하였다.

이번 로드쇼는 오가와 협찬과 2004년 ESWC말레이시아의 초대 Pro Evolution Soccer챔피온인 네오 문와이 (Neoh Mun Wai)씨의 기획으로 열린 게임밍 인구 증가를 염두에 둔 현지 기업의 마케팅 사례라 할 수 있다.

자료원:1.멀티미디어 개발 공사(Multimedia Development Corporation Sdn Bhd)

http://www.msc.com.my

http://cmc.msc.com.my

http://www.mdec.com.my

MSC Headquarters,2360 Persiaran APEC,63000 Cyberjaya,Selangor,
Malaysia

T)03-8315-3000

2.PC Gamer Vol.5,No 07

○ 7월 하반기 게임 인기 순위

- PC 게임 -

	Title	Publisher	Genre
1	Dinner Dash	Playfirst	Casual
2	Monopoly 3	Atari	Casual
3	Rollercoaster Tycoon2	Atari	Simulation
4	Diner Dash-Flo On The Go	Playfirst	Casual
5	Hitman:Contracts	Eidos	Action
6	Plantasia	Playfirst	Casual
7	Tactical Ops:Assault On Terror	Atari	Action
8	Never winter nights:Plantinum Edition	Atari	Adventure/RPG
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	The Mystery of the Bermuda Triangle		Action
3	Sonic The Hedgehog	SEGA	Action

4	Mr.Bean Racer 2	Wooworld	Racing
5	Shrek The Third-The Official Mobile Game	Gameloft	Adventure
6	3D Need for Drift	Falcon Mobile Inc	3D Racing Simulation
7	GoGo Dance	Kalador	Arcade
8	Die Hard 4.0-The Mobile Game	Gameloft	Film/TV Tie-in
9	Garfield2 Royal Adventure	Nostromo	Adventure/Action
10	Need for Speed Carbon	EA Games	Sports

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 Angelz	THQ/NGC	169
10	Call of Duty 3	Activision/Xbox	TBA

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 Entertaiment		115
3	Guild Wars:Fractions	NC Soft	MMORPG	149
4	Warcraft III Battle Chest	Blizzard Entertaiment	Strategy	189
5	Guild Wars	NC Soft	MMORPG	188
6	Battle Realms	Ubisoft		9.90
7	Command&Conquer3 :Tiberium Wars	EA	Strategy	129
8	Sid Meier's Civilization4	2K Games	Strategy	149
9	Neverwinter Nights2	Atari	RPG	119
10	Battlefield 2142	EA	Shooting	119

자료원:http://www.pcgame.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	Wake Boarding	Aspyr Media	Sports	129
5	Worms 3D	Feral Interactive	Strategy	159

자료원:http://www.macgames.com.my