



한국게임산업개발원

kotra

동남아 게임시장 동향 정기보고서

[말레이시아]

[주요 내용]

- Colin MaRae;DiRT 제작에 말레이시아 참여
- 업계 단편
- 인기게임 순위 - 8월 하반기

18호 - 2007. 8월

메이드 인 말레이시아 -Colin MaRae;DiRT말레이시아 제작기

말레이시아 게임 시장은 국제 시장에서의 악명 높은 해적판 이슈와 부진했던 정부의 단속 정책 때문에 그동안 게임 개발차원에서의 플랫폼으로서는 그다지 빛을 발하지 못하였다.

그러나 차츰 외국의 게임 개발 업체들이 인디아를 제치고 말레이시아를 제2의 개발 스튜디오로 선택함으로써 차츰 말레이시아가 게임 개발의 플랫폼으로 인식되면서 최근 영국의 코드마스터가 출시한 Colin MaRae;DiRT가 전세계적으로 각광을 받으며 이 게임의 일부가 말레이시아 인력에 의해 개발된 점이 업계의 관심을 끌고 있다.

출시 첫 주에 이미 5십만 카피가 판매되었으며 일부분이나마 이게임의 Xbox 360과 PC그리고 후에는 PS3역시 말레이시아인이 제작에 실질적으로 참여하였다는 것이 현재 주요 관심사로 떠오르면서 말레이시아가 서서히 게임 개발 업계에 진출 할 수 있는 기초가 모습을 드러내는 것이라는 매우 긍정적인 평가를 받고 있다.

이 배경에는 코드마스터의 말레이시아 법인인 Codemasters Studios Malaysia가 있다. 코드마스터는 게임 퍼블리셔이자 게임 개발 업체로 영국에 본사가 있으며 말레이시아에는 2006년 콰라룸푸르의 KL 센트럴에 Development Studio를 설립하고 95%이상의 말레이시아 현지 직원으로 구성된 업체로 이미 넥스 젠 콘솔의 TOCA Race Driver One의 프로젝트를 진행하였으며 이번 DiRT의 경우 아트 작업이 이곳에서 이루어 졌다.

말레이시아 코드마스터의 GM인 맥시메 빌란드레(Maxime Villandre)씨는 전체 아트 작업 중 약 10%정도가 말레이시아에서 완성되었으며 2006년 6월부터 11월의 약 5개월 동안 이루어졌고 최근 출시 직전까지 다듬기 작업을 진행하였다고 밝혔다.

트랙, 건물, 사인 포스트, 보드, 지면 등과 관련한 아트 작업이었으며 이전에 말레이시아에서 그다지 게임 개발 과 관련한 경험자들이 없고 특히 넥스 젠 게임과 관련한 경험이 없는 것이 가장 큰 우려가 되었었으나 초기 우려와는

달리 무난히 진행되었다고 한다.

말레이시아에서 마친 아트 작업은 영국 본사로 보내지어 엔진으로 인터그레이트의 과정을 거쳤다고 한다.

이를 위한 보다 나은 이해를 돕기 위해 총 6명의 말레이시아 아티스트를 영국에 보내 트레이닝을 시켰으며 현재 말레이시아에서 진행 중인 프로젝트로는 Operation Flashpoint 2와 Race Driver One 그리고 아직 프로젝트명을 밝힐 수 없는 극비 프로젝트가 말레이시아 스튜디오에서 진행 중이라고 밝혔다.

특히 Operation Flashpoint 2의 경우에는 코드마스터의 차기 "Golden Child"가 될 것이라며 이 모든 프로젝트는 100%의 아트작업이 말레이시아에서 이루어질 것이나 코딩작업을 말레이시아에서 논하기에는 아직 시기상조라는 의사를 비추고 이를 위해서는 더 많은 트레이닝 과정이 개입되어야 할 것이라고 밝혔다.

말레이시아 아티스트의 트레이닝을 위해 말레이시아를 찾은 코드마스터의 선임아티스트인 안드리아 워렌(Andria Warren)씨는 코드마스터가 현지 아티스트의 트레이닝에 지대한 관심을 가지고 있다며 말레이시아가 게임 개발에는 전무후무한 역사를 소유한 것에 강한 의구심을 가졌었음에도 불구하고 무엇보다도 결과적으로 현지 아티스트들이 기초에서부터 트레이닝을 습득하였기 때문에 리드가 용이하였다고 하였다. 또한 습득 속도가 빠르고 생각보다 실질적 작업으로의 투입이 빨라 현지 인원 고용의 성공적 사례라 일컬어지고 있다.

트레이닝 방식은 체인 커뮤니케이션 방법을 채택하였으며 영국본사에서 말레이시아의 그룹 리더를 트레이닝 시키면 그 리더가 각 팀의 직원들을 교육시키는 방법으로 문화에서 오는 이질감을 극소화시키면서 동시에 생산성을 극대화 시키는 기회를 삼았던 것이 성공의 주요 요인이라고 할 수 있겠다.

코드마스터 말레이시아 아티스트 그룹의 리더인 Mr.David Khaw씨에 따르면 DiRT작업을 위해 3개월 동안 영국에서 트레이닝을 수료하였으며 그 트레이닝을 통하여 Triple A Title 게임을 개발하는데 참여하는 값진 경험이었

으며 이번 프로젝트에 말레이시아 팀이 참여하게 된 것은 말레이시아 게임 개발 역사를 본격적으로 시작하는 기회일 것이라는 소감을 밝혔다.

이번 계기로 말레이시아 게임 인더스트리는 긍정적인 반응과 함께 부정적인 견해 역시 강하게 대두되고 있다.

1. 말레이시아 인력 정확히 표현하자면 영국에 본사를 둔 외국 현지 법인 격인 말레이시아 명의 회사가 한게임의 일부 아트 작업에만 참가한 것을 과장하여 해석한 점에서 결국에는 코드마스터가 일부의 아트작업에 필요한 지극히 제한된 기술과 노하우만을 전수하였기 때문에 말레이시아 게임 개발 인더스트리에 큰 영향을 끼칠만한 사건은 아니라는 점.

2. 이미 싱가포르 등의 인근 국가에서 게임 개발업계에 종사하고 있는 말레이시아 국적의 게임 개발 종사자들이 이미 많은 작업에 일부 참여한 점을 들어 코드마스터가 MSC지위 회사이기 때문에 말레이시아 국가 발전에 이바지하고 있다는 것을 표현하기 위한 일종의 로비활동 일뿐이라는 해석도 있으며

3. 여전히 외국 기업들은 말레이시아를 기술 전수나 조인트 벤처 등의 합작형식 보다는 저렴한 인력비, 이미 구축된 인프라 그리고 기술적 부분보다는 상대적으로 오픈이 더 된 예술 쪽의 작업만을 지시 수행하고 있다는 점에서 여전히 말레이시아의 상황이 그리 외국기업의 눈에는 파트너 쉽 보다는 하부 구조로만 받아들여지고 있다는 점도 간과할 수 없다.

4. 이미 코드마스터에서 언급하였듯이 이번에는 예술작업만 말레이시아에서 이루어졌지만 적절한 시기가 오면 말레이시아 에서도 코딩 작업을 수행할 수 있을 것이란 계획에 실은 정말 말레이시아 인력에게 코딩 기술을 전수할 것인가 하는 의문감이 대두 된다는 점과 설령 한다 하더라도 시간이 오래 지난 후에 시행하지 않을까하는 의문감을 표명하고 있다는 점 등을 부정적인 평가로 들었다.

그러나 관련 업계의 대체적인 평가로는

1. 말레이시아에서의 DiRT작업을 통해 말레이시아 인력 참가가 미역하나마 해적판으로 얼룩진 말레이시아 게임업계의 이미지를 대외적으로 쇄신할 수

있는 기회가 되었다는 점과

2.명성 있는 외국기업이 MSC지위 회사의 위치에서 이루어낸 결과는 다른 외국기업들에게 MSC를 소개하는 간접적인 기회가 되어 곧 세계굴지의 게임 퍼블리셔이자 개발 업체인 "E"사가 말레이시아 MSC지위 회사로 등록할 것이라는 소식은 국내적으로 외국기업을 유치하는 또 하나의 성공 사례로 등장할 것이다.

이런 다양한 평가 과정에서 말레이시아 게임 업계가 공통으로 목소리를 높이는 부분은 단지 굴지의 외국기업의 게임 개발에 있어 제한적인 참가에 큰 의미를 부여하는 것 보다는 말레이시아 자체의 게임 개발 업체들의 장기적인 관점으로 필요한 인력 양성을 교육 기관과 연계하여 기여하는 것과 조인트 벤처나 기술 이전의 또 다른 방식을 통한 기술 이전이나 전수 쪽에 초점을 맞추는 작업이 필요하다는 것이다.

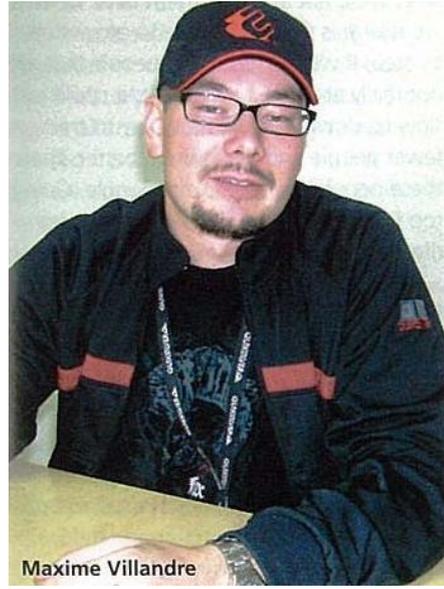
다행히도 지각 있는 게임 개발에 경험 있는 말레이시아인들이 자국으로 서서히 발을 돌리고 있는 것을 하나의 긍정적인 현상으로 간주하고 현지 게임 업체들이 더 많은 게임 개발 기회와 적절한 대우를 제공하기에 노력을 다하여야 한다고 강조하고 있다.

이는 차후 말레이시아에 게임 개발 스튜디오를 둔 업체들이 자연스럽게 말레이시아 아 인력을 주요 개발 요원으로 고용하면서 그 개발의 수위를 넓혀가는 과정에서 게임 개발의 수준이 자연스럽게 업그레이드되는 계기가 되지 않을까하는 관점도 지배적이다.



Andria Warren

참조:코드마스터 시니어 아티스트



Maxime Villandre

참조:코드마스터 말레이시아 현지법인 대표



참조:Exploded Car View



참조:Higher Detail Individual Car Interior Models

자료원:PC Gamer Vol 5,No.08AUG 07

Gameaxis Vol 4 Issue 4

직접 인터뷰:Mr.Maxime Villandre(Codemaster Malaysia Studio GM)

Mr.Michale Ooi(Game Developer)

□업계 단편

1.Dark Crusade Mini Tournament 칼라룸푸르 순회 행사

New Era Interactive Software가 Dark Crusade의 홍보를 위한 일련의 행사로 벌이고 있는 Dark Crusade Mini Tournament의 행사가 칼라룸푸르 왕사마주에 위치한 T Bun Network사이버 카페에서 열렸다. 지난 7일 16명의 베테랑 게이머들이 우승을 놓고 한판승을 벌였으며 미니 토너먼트는 당분간 지속적으로 개최될 예정이다.



참조:우승 기념 사진



참조:게임 경연 장면

2.현지 로컬 사이버 카페에서 오프닝 행사로 벌인 Dota Tournament소식

부킷팅기 클랭(Bukit Tinggi Klang)에 위치한 Sino-Net Computer Enterprize가 오프닝 행사의 일환으로 벌인 Dota Tournament가 최근 게이머들의 관심을 끌었다.Grand DotA 의 챔피언 타이틀을 놓고 보인 말레이시아의 프로 게이머들이 대거 참여한 가운데 상금 링깃RM 10,000(한화 300백만원 정도)상당의 인텔과 전문 게임 잡지인 PC 게이머에 의해 협찬 제공된 상품들이 관심을 끌었다.

총 64개의 팀이 지원에 16개 팀이 최종 예선에서 실력을 겨루었으며 300명 이상의 게이머들이 (참관자 포함)참석 하였다.



참조: 행사장

3. World Cyber Games 2007 Malaysia참가비 폐지

WCG말레이시아 행사는 당초 기획사인 In2 Marketing&Consulting Sdn Bhd에서 참가자들에게 참가비를 징수하겠다고 공고한 이래 게이머들 이에 서 적지 않게 반발을 받아왔다.

특히 지방에서 참석하는 비전문 게이머들에게 비용이외에도 참가비라는 명 목의 부담이 적지 않게 부정적인 반응을 유도한 것은 사실이었다.

이에 WCG기획사는 당초의 결정을 번복하여 이번 2007년에도 참가비 없이 온라인을 이용한 등록방법을 공지 하였으며 이에 게이머들 역시 반가운 표 정이다.

(온라인 등록 <http://my.worldcybergames>)

말레이시아 선수권 시합은 8월11일 FMJ사이버 카페에서 이미 시작 하였으 며 앞으로 4개의 사이버 카페에서 시합이 개최 될 예정이라고 주최 측은 밝 혔다.

4.리니지 II (Lineage II)말레이시아 공식 서비스 업체 CubeTech Asia Sdn Bhd인터뷰



참조:큐브테크 아시아의 모한씨

말레이시아 국내에서 한국 게임을 선보이고 있는 동남아시아 주력 게임 서비스 프로바이더인 큐브테크 아시아(이하 큐브테크)가 최근 온라인 게임 업계의 Triple A 블록 버스터인 리니지 II의 영어 버전에 대한 동남아시아 판권을 획득하여 관심을 끌고 있다.

큐브테크의 GM인 모한 로우 (Mr. Mohan Low)씨에 따르면 리니지 II는 큐브테크 서비스 게임 중 가장 주목 받을 게임이 될 것이고 동남아시아에서 서비스 되는 역사상 최초의 Triple A게임이 될 것이라며 현재 아시안 미디어 개발 그룹(Asian Media Development Group,이하 AMDG)과 손잡고 전반적인 리니지II의 판매 전략을 포함한 디스트리뷰팅에서 필리핀, 싱가포르, 말레이시아의 3개국을 타겟으로 한 퍼블리싱 그리고 오퍼레이션 등의 협의가 이루어지고 있다고 밝혔다.

수많은 MMORPG 중에서도 특별히 리니지 II을 선택한 이유에 대해서는 말레이시아 국내 게임 시장에는 이미 일반 수준의 게임이 대다수 소개되어 있

는 상태이고 수많은 온라인 게이머들이 최고 수준의 게임에 목말라하고 있는 상황임을 감안할 때 지금 이 시기가 Triple A의 게임을 소개하는 가장 최적의 시기라고 판단하였으며 이는 곧 다른 시중에 알려진 일반 수준의 게임에서 리니지 II야말로 이런 소비자의 욕구를 충족시킬 수 있는 최고 수준의 게임이기 때문이라는 선택의 이유를 들었다.

또한 이를 계기로 큐브테크의 대외적 브랜드 이미지 향상을 꾀할 수 있을 계기가 될 것이라 하였다.

리니지 II는 그래픽과 콘텐츠면에서 업그레이된 게임으로 이미 리니지 II가 말레이시아에서도 공급될 것이라는 소식이 퍼지면서 게이머들의 관심이 증폭되고 있어 서비스 프로바이더로서 흥분되는 일이 아닐 수 없다고 하였다.

현재 리니지 II와 관련된 프로젝트를 위해 AMDG에서는 60여명의 전문 인력과 200Mb에 해당하는 네트워크 밴드width를 제공하고 있으며 현재 서버의 업그레이딩과 테스트에 주력을 다하고 있다고 밝혔다.

현재 동남아시아 주력 서버는 필리핀에 있는 이유로 모든 연결은 필리핀 서버와 작업이 이루어져야하며 이의 원활한 작업을 위해 양국 간의 ISP 레벨 링크를 제공하여 말레이시아 게이머들에게 코넥션과 관련된 문제를 최소화 하겠다고 밝혔다.

Close Beta Testing에는 말레이시아와 싱가포르에 최소 3천5백명의 플레이어가 참가하였으며 리니지 II의 오픈 베타 버전에 대한 디스트리뷰션 계획은 게임 업계의 포럼과 디스트리뷰터 그리고 서플라이어를 주요 채널로 이는 추후 선별된 사이버 카페,서점과 IT관련 기기 판매처를 통하여 이루어질 것이다.

리니지 II에 투자한 금액은 정확히 공개할 순 없으나 "Millions of Ringgit"을 투자했다고 밝혀 성공의 사활을 걸고 있다는 것을 짐작케 했다.

지불 방식은 Pay-To-Play시스템이 될 것으로 1개월 무제한 게임 시간 제공은 링깃RM 36(한화 1만원 정도)선에서 판매하게 될 것이라고 밝혔다. 또한 일반 캐주얼 게이머들을 위한 18시간용 게임 카드를 링깃 RM 10(한화 3천원 정도)선에서 판매할 것이며 이후 더욱 다양한 패키지를 선보일 예정이다.

9월 초 성대한 런칭 행사를 개최할 예정이다.

마지막으로 모한씨는 다시 한번 이번 기회가 말레이시아와 싱가포르 게이머들에게 지금까지 경험하지 못한 최고의 온라인 게임을 즐길 수 있는 기회임과 동시에 업계에는 다른 타겟의 오디언스를 위한 또 다른 소비자 만족의 방향을 제시할 수 있는 기회를 마련한 것에 기쁨을 감출 수 없고 NCSoft의 다른 게임을 계속 선보일 수 있었으면 하는 바람을 비추었다.

자료원:Gameaxis Vol 4 Issue 4

Gameaxis Vol 4 Issue 5

PC Gamer Vol 5 No.08 Aug07

○ 8월 하반기 인기 순위

- PC 게임 -

	Title	Publisher	Genre
1	Dinner Dash	Playfirst	Casual
2	Tactical Ops:Assault On Terror	Atari	Action
3	Rollercoaster Tycoon2	Atari	Simulation
4	Monopoly 3	Atari	Casual
5	Hitman:Contracts	Eidos	Action
6	Brothers in Arms-Road to Hill30	Ubisoft	Action
7	Age of Empires II -The Conquerors Expansion	Microsoft	Strategy
8	Never winter nights:Platinum Edition	Atari	Adventure/RPG
9	DragonHard	Atari	Strategy
10	Splinter Cell:Chaos Theory	Ubisoft	Action

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

- 모바일 게임 -

	Name	Publisher	Genre
1	Mr.Bean Racer2	Nostromo	Racing/Driving
2	Sonic The Hedgehog	SEGA	Action
3	Driver L.A Undercover	Gameloft	Action
4	Zoo Tycoon 2 Marine Mania	In-Fusio	Sim
5	3D Need for Drift	Falcon Mobile Inc	3D Racing Simulation
6	1943 SkyWar	Ozura	Action
7	Caveman Evolution	Play Wireless	Casual
8	The Mystery of the Bermuda Triangle		Action
9	Shrek The Third-The Official Mobile Game	Gameloft	Adventure
10	Asphalt 3-Street Rules	Gameloft	3D/Racing

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	Tom Clancy's Rainbow Six5:Las Vegas	Ubisoft	169
7	Call of Duty 2	Activision/X360	169
8	Arthur and the Invisibles	NDS	29.90
9	Bratz Rock Angelz	THQ/NGC	169
10	Call of Duty 3	Activision/X360	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 Entertainment		115
3	Guild Wars:Fractions	NC Soft	MMORPG	149
4	Warcraft III Battle Chest	Blizzard Entertainment	Strategy	189
5	Guild Wars	NC Soft	MMORPG	119
6	Command&Conquer3 :Tiberium Wars	EA	Strategy	129
7	Battle Realms	Ubisoft		9.90
8	Neverwinter Nights2	Atari	RPG	119
9	Guild Wars NightFall	NC Soft	MMORPG	149
10	Sid Meier's Civilization4	2K Games	Strategy	149

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	129.90
5	Worms 3D	Feral Interactive	Strategy	159.90

자료원:<http://www.macgames.com.my>