



한국게임산업진흥원  
Korea Game Industry Agency

kotra

## 동남아 게임시장 동향 정기보고서

[말레이시아]

### [주요 내용]

- 고속 브로드밴드 사업, 온라인 게임 보급에 큰 영향을 미칠 듯
- WGT 2007 말레이시아 현장
- Wmode, EA 모바일 게임 말레이시아 보급

23호 - 2007. 11월

## 고속 broadband 사업을 추진 중인 말레이시아 온라인 게임 보급에도 큰 영향을 미칠 것으로 예상

한국의 온라인 게임 시장의 성공의 이면에는 많은 요소들이 있겠지만 그 중에서도 90년대 후반의 급속한 broadband의 보급이 이 같은 성공의 원동력이 되었다는 것은 의심의 여지가 없다. 현재 말레이시아에서도 고속 broadband 사업이 추진 중에 있어 온라인 게임 업계의 관심을 끌고 있다.

말레이시아 게임 산업에 대한 조사를 하다보면 게이머들은 가장 큰 불만 사항으로 인터넷 속도를 꼽는다. 이러한 불만 사항들이 해결될 수 있을지에 대해서도 관심이 모아지고 있다.

말레이시아 정부는 고속 broadband 서비스 구축을 위해 전 프로젝트 비용의 30 퍼센트에 달하는 예산을 대출해 주기로 했다. 이 프로젝트는 장거리 광통신 케이블 설치를 포함한다.

말레이시아 부총리인 Najib Tun Razak은 말레이시아 고속 인터넷 보급 계획에 대해 밝히면서 현재 유선 인터넷을 보급중인 Telekom Malaysia (TM)가 대규모 broadband 프로젝트의 메인 벤더가 될 것이라고 했다. 이 프로젝트는 10년간 US\$ 44억 6천 달러가 들어가는 대형 프로젝트가 될 전망이다.

재경부에 예산 규모를 의뢰한 결과 핵심 네트워크 및 국제 연결망을 포함하는 장거리 전송 시스템을 포함할 경우에 이와 같은 예산이 필요할 것으로 나타났다.

정부 소유의 TM은 이 프로젝트의 초기 단계에 착수하였으나 실제적인 기반 시설을 구성하기까지는 이 두 기관이 협력 동의서에 서명한 이후에도 약 6개월 정도가 걸릴 것으로 보인다. 정부는 협력 동의가 최대한 빨리 체결될 수 있도록 노력하고 있다.

말레이시아 부총리는 그가 이끌고 있는 broadband 사업 위원회에 TM이

이 사업의 유력한 파트너라고 밝히면서 그 이유로 TM이 가지고 있는 기반 시설을 들었다. 이러한 기반 시설을 바탕으로 더욱 신속하고 경제적인 투자가 가능할 것으로 내다봤다.

Najib은 "우리는 비용적인 측면에서 효율적인 방법을 통해 고속 브로드 밴드 서비스를 제공할 수 있기를 원하며 이로써 국제 경쟁에서 뒤쳐지지 않도록 노력하고 있다."고 했다. 또한 다른 통신 회사들의 역할이 차후에 결정될 것이라고 덧붙여 다른 기업들의 프로젝트 참여 가능성에 대해서도 열린 입장을 보였다.

말레이시아 국내 소식통에 의하면 정부는 맥킨지 컨설팅 회사에 이 프로젝트와 관련된 조사를 의뢰해왔는데 말레이시아 도심 전역에 걸쳐 초고속 광통신을 설치하는데 US\$ 44억 달러 정도가 들어갈 것이라는 결론을 내렸다. 또한 모든 가정에 이러한 광통신을 설치하려면 그 금액은 US\$ 155억 5천 달러로 늘어나게 된다.

말레이시아 정부는 최소한의 투자로 최대한의 효과를 내기 위해 고심 중이다. 최근 몇 년간 보급된 저속 인터넷은 2010년까지 각 가정의 브로드 밴드 보급률을 75 퍼센트로 끌어 올린다는 정부의 목표를 50 퍼센트까지 낮추도록 하는 등 정부 계획에 차질을 낳고 있다.

최근 들어 11.7 퍼센트, 즉 5백 5십만 가정 중에 643,500에 달하는 가정이 인터넷을 사용하고 있으나 구리선을 이용한 전화로는 사용자들의 정보 사용량 및 속도를 따라잡을 수 없기 때문에 인터넷 사용자들은 질 낮은 서비스 및 저속 인터넷으로 인해 많은 불편을 겪고 있다.

RHB 리서치의 최근 조사 결과에 따르면 TM은 브로드 밴드 시장의 96 퍼센트를 독점하였으나 수익은 전체의 5 퍼센트에 불과한 것으로 나타났다.

TA 증권사의 투자 분석가 Hafriz Hezry씨는 TM의 고속 인터넷 가정 보급 서비스가 광섬유 네트워크를 수반할 것으로 기대한다고 했다. 이것은 현재 많은 불만을 낳고 있는 구리선을 이용한 장거리 전송 시스템인 Streamyx 서비스를 개선할 수 있는 좋은 기회로 보인다.

이론적으로 FTTH (fiber-to-the-home) 기술은 100Mbps를 전송할 수 있으나 TM은 먼저 10Mbps까지 속도를 끌어올리는 것을 목표로 하고 있다. 현재 가정의 인터넷 속도는 1Mbps 정도이다.

광섬유는 현재 사용 중인 구리선이나 장거리 WiMax 솔루션에 비해서도 가격이 비싸다. 예를 들면 WiMax를 말레이시아 반도 전역에 설치하는 데는 약 US\$1억 4천 6백 7십만 달러밖에 들지 않는다.

하지만 Green Packet의 설비 투자는 단지 장거리 연결망, 데이터 센터 및 관련 장비를 구축하는 것만을 포함하는 반면에 TM의 광섬유 네트워크는 핵심 네트워크, 기반시설 지출과 국제 연결망을 포함하여 보다 규모가 큰 투자를 가능하게 한다.

Hafriz씨에 따르면 TM이 10년 이상 걸리는 장기 프로젝트를 수행하기 위한 자금을 어떻게 동원할 것인가가 가장 큰 문제라고 했다. 특히 첫 해에만 평균 설비투자 금액이 US\$ 2억 9천 4백 4십만 달러가 들어가는 등 초반기에 많은 자금이 투입되어야 하기 때문에 이 문제가 가장 중요한 사안으로 떠오르고 있다. 하지만 정부가 총 비용의 3분의 1을 부담하기로 한 만큼 이 사업의 추진이 더욱 용이해질 것으로 예상된다. 또한, TM은 9월에 발표된 2008년 예산안에서 장거리 브로드 밴드 기반 산업과 관련하여 세제 혜택을 받게 되었다.

Hafriz씨는 고속 브로드 밴드 프로젝트를 수행하는 과정에서 다른 기업들과 제휴할 수 있으며 현재 광섬유 네트워크를 소유하고 있는 Time dotcom이 유력한 후보자라고 했다.

그는 이후 TM은 장거리 기반 시설을 다른 통신사들과도 공유할 것으로 보인다고 덧붙였다. 정부가 총 설비 투자의 3분의 1을 담당하는 만큼 다른 통신사들도 네트워크에 접근할 수 있도록 허용될 가능성이 높기 때문이다.

이러한 고속 브로드 밴드 보급이 말레이시아 온라인 게임 산업 활성화에 미칠 영향에 대해서도 많은 관심이 모아지고 있다.

## WGT 2007 말레이시아 경기 현장 취재



2007 WGT(World GameMaster Tournament) 말레이시아 챔피언십이 10월26일-28일 3일간 원우타마 쇼핑몰에서 열렸다. 수백명의 게이머들이 이곳에 모여 열띤 경쟁을 벌였다.

이번 경기에는Counter Strike 1.6, FIFA'07 , Need for Speed Carbon, Warcraft 3가 공식 게임으로 지정되었다.

WGT 2007말레이시아 챔피언십 오프닝 행사는 오전 10시 30분 쯤 ASUStek Computer 말레이시아의 B.P. Chu씨가 간단한 연설을 하는 것으로 시작되었다.

짧은 오프닝 행사가 끝나고 자체 시스템을 통해 플레이어들의 이름이 불러졌고 바로 경기가 시작되었다.

경기장은 선수들로 가득차 있었지만 그들 중에 많은 수가 게임 참가를 포기해 게임 주최측과 진행자 및 다른 선수들을 당황스럽게 했다. NFS(Need for Speed Carbon)는 그 중에서도 가장 많은 게임 불참자가 생긴 경기였고 FIFA 경기 또한 인터넷 접속 불량으로 게임을 처음부터 다시 시작해야하는 일이 벌어지기도 했다.

경기는 우수한 성적을 거둔 상위 32팀이 겨루게 되어있고 예상대로 FoRza, M1-Heaven, [r0r1]mootsumi 그리고 mav3 와 같은 NFS 배터랑들이 무난히 진출권을 따내었다.

128명 가량의 가장 많은 선수들이 참가한 FIFA'07 경기장은 내내 분주한 모습이였다. 그 중에서 64강이 가려지고 역시 예상대로W|nDs 와 MyFES의 구성원들이 우수한 성적을 거두며 32강에 들었다.

FIFA'07 경기가 진행되는 동안 주목할 만한 일이 몇 가지 있었는데 그 동안 수많은 대회에서 우승을 거머쥐며 탑 11 안에 들었던 Vutsi\_CHEd가 이번 대회에서 더욱 놀랄만한 기량을 보이며 첫 2 라운드를 통과한 것이다. Vutsi\_CHEd는 말레이시아 최고 선수중의 한명인[W|nDs]Loon4tic 와 격돌하게되어 많은 게이머들의 관심을 불러일으켰다.

CSI 1.6 게임 역시 베테랑 게이머들이 게임을 떠나며 결승 진출에 한 발짝 다가섰다. 4팀은 이미 8강 진출권을 떠나었고 남은 팀들도 8강의 진출권을 놓고 경쟁을 벌이고 있다.

대회 첫 날 강팀들이 연달아 경기 진출권을 떠나면서 게임 둘째날은 첫째 날 보다 더욱 흥미진진한 경기가 펼쳐졌다. 여기에 워크래프트 경기까지 시작되면서 대회 열기를 한 층 더 달구었다.

워크래프트의 유력 우승 후보자인 Paul Yan과 Battleangel이 그들이 소속되어 있는 DotA 팀의 SMM DotA 내셔널 그랜드 결승 경기 참가로 인해 이번 WGT 2007말레이시아 경기에 불참하게 되었지만 워크래프트의 우승 후보자를 예상하는 것은 그리 어려운 일이 아니었다. 예상대로 CT^Xrev\_Serry 와 Pin' 이 결승에 진출하게 되었고 결승 진출 경기에서 아깝게 탈락한 ChoboNope와 MeHardlyLearn은 3,4위전에서 맞붙게 된다.

NFS베테랑으로 알려진 FoRza, M1-Heaven, mav3, mootsumi 선수가 무난히 8강에 진출하였고 새로운 얼굴인 incontrolz redbull\_y2k와 pinkfoxazry가 이에 합류하였다. Syefri Zulkefli 와 mav3은 준결승에서 redbull\_y2k 와 pinkfoxazry를 각각 물리쳤으나 결승의 문턱은 넘지 못하였다. 예상대로 FoRza, M1-Heaven이 결승에 오른 가운데 mav3과 Syefri Zulkefli는 3,4위전에서 맞붙게 된다.

128명에서 32명으로 그리고 8명으로 압축된 FIFA'07경기에서는 [W|nDs]LoOn4tic이 [MyFES]Warrior가 4강에서 맞붙었고

[MyFES]Warrior가 승리를 거두었다. 그러나 이어진 경기에서 [W|nDs]Si\_jali가 지난번 WCG Malaysia FIFA'07 파이널에서처럼 [MyFES]Warrior에게 승리를 거두면서 결승 진출권을 따냈다. 이 밖에 [W|nDs]vin이 Brot과 [W|nDs]Diospada를 물리치며 결승 티켓을 따냈고 Warrior와 Diospada 는 3,4 위전에서 맞붙게 된다.

대회 마지막 날에서는 각 게임의 우승자가 결정되며 경기의 피날레를 장식하였다. 먼저 NFS 경기에서는 Heaven이 FoRza에게 승리를 거두며 우승을 차지했고FIFA'07에서는 Vin이 몇 년간 2, 3위만 차지하다가 이번 경기에서 우승을 차지해 주목을 받았다. 그리고 워크래프트에서는 Pin이, 그리고 CSI 1.6에서는 10대 16의 점수로Hybrid가 우승을 거두었다.

3일간의 혈전이 벌어진 WGT 2007 말레이시아 챔피언십이 막을 내렸다. 초반에는 예상이 가능한 경기가 펼쳐졌지만 경기 후반으로 가면서 예측 불허의 경기가 펼쳐지며 보는 이들의 손에 땀을 쥐게 하였다.

이번 경기를 종합해 볼 때 비록 기술적인 문제로 인해 경기 지연이 발생하기도 했지만 다른 게임 경기와 비교해 볼 때 여러 가지 발전된 모습을 보였다. 먼저 대회 장소가 넓은 점, 대형 스크린을 설치해 대회를 중계하고 자체 시스템을 통해 경기 결과를 신속하게 제공하는 점이 가장 인상적이었다. 그리고 전문 MC가 경기를 더욱 흥미진진하게 했다.

올해 들어 CGS(Championship Game Series) 경기 및 WGT(World GameMaster Tournament) 등 굵직굵직한 대회가 열리면서 게이머들은 물론 일반인들의 관심도 불러일으키고 있다. 지금까지는 우승자를 쉽게 점칠 수 있는 경기들이 많이 펼쳐졌지만 요즘 들어 뛰어난 실력을 가진 새로운 얼굴들이 속속 등장하고 있다.

## Wmode, EA 모바일 게임을 말레이시아에 보급하기로

세계적인 엔터테인먼트 소프트웨어 회사인Electronic Arts와 디지털 미디어 유통 서비스 제공의 선두 주자인 Wmode는 말레이시아 지역 사업자인 DiGi 와 Maxis를 통해서 EA Mobile 게임을 말레이시아 소비자들에게 제공

하기로 했다. Wmode는 다양한 온라인 채널들을 통해 DiGi 및 Maxis와 함께 마케팅을 펼쳐나갈 예정이다.

이들 협의에 따르면 올 연말 이전에 수백만의 말레이시아 모바일 통신 가입자들이 EA사의 최신 모바일 게임을 이용할 수 있을 것으로 기대되며 Medal of Honor Airborne(TM), BURNOUT(TM), EA SPORTS(TM) FIFA 08 과 같은 최고 인기 게임도 이용 가능할 전망이다.

Wmode사의 글로벌 마케팅 판매 담당 부사장인 Tom Beaman 씨는 “ 말레이시아 지역 사업자들을 통해 EA사의 참신하고 새로운 최고 인기 게임들을 제공할 수 있게 된 것을 매우 기쁘게 생각한다.”며 앞으로도 세계적으로 인기있는 최고 게임들의 유통을 담당하여 디지털 미디어 유통의 1인자로 자리매김하는 기회로 삼겠다고 했다.

이번 EA사의 말레이시아 진출을 보면서 한국 기업들도 좀 더 발 빠르게 해외 시장에 눈을 돌려야 할 때라는 생각이 들었다. 말레이시아 지역 모바일 게임 회사를 대상으로 전화 조사를 실시한 결과 대부분이 한국 모바일 게임에 대해서 들어본 적이 없다고 했고 들어본 적이 있다고 해도 정확한 게임 이름을 기억하지 못하는 경우가 대부분이었다. 현재 말레이시아의 모바일 게임 대부분은 미국에서 수입되고 있는 실정이며 간혹 일본 게임이 유통되고 있다.

말레이시아 모바일 게임 관계자들은 한국 모바일 게임에 대해 관심을 가지고 있으나 대부분이 유통 경로를 모르고 있고 한국 기업들의 마케팅 부재로 인해 한국 모바일 게임을 접촉할 기회가 적다고 했다.

말레이시아 및 싱가포르는 동남아시아 게임 보급에 있어 가장 중요한 위치를 차지하고 있다. 싱가포르는 국민 소득이 높고 게임 개발 및 유통과 관련하여 큰 이점을 가지고 있고 떠오르는 신흥 시장인 말레이시아는 무선전화 보급률이 높아 모바일 게임 시장이 확장되고 있을 뿐만 아니라 다른 게임 수요도 점점 증가하고 있기 때문에 매력적인 시장으로 평가되고 있다. 현지에 맞게 게임을 재구성 하는 것은 물론 전략적인 마케팅을 통해 말레이시아 및 동남아시아 시장을 공략하는 것이 필요하다.



## ZHENG TU Online, 말레이시아에서 서비스 개시

말레이시아의 떠오르는 온라인 게임 공급자인 iG-Interactive 주식회사는 ZHENG TU Online (www.zton9.com) 새로운 게임 서비스를 시작할 것이라고 발표했다. ZHENG TU는 백만명의 동시 접속자를 기록할 만큼 세계적으로 많은 게이머들의 사랑을 받고 있는 게임이다.

버자야 타임 스퀘어 호텔 컨벤션 센터에서 열린 기자 회견에서 iG-Interactive의 최고 경영자인 Tan Teck Seng씨는 ZHENG TU는 흥미있는 줄거리와 게임 커뮤니티 구성에 집중할 것이라고 밝혔다. 현재 말레이시아 게임 시장에는 게임의 핵심 성공 요인들을 무시한 내용이 없는 지루한 게임들이 많이 나와있기 때문에 흥미와 내용을 모두 갖춘 ZHENG TU가 성공을 거둘 것이라는 전망을 내놓았다.

ZHENG TU는 자동 네비게이션 기능(BOT)을 갖추어 초보 이용자들도 쉽게 기본 게임 방식을 습득할 수 있으며 컴퓨터 이용이 미숙한 사람들도 여러가지 게임 기능들을 쉽게 익힐 수 있도록 되어있다는 것이 Tan 씨의 설명이다.

그 중에서도 가장 흥미를 끄는 요소는 새로운 비즈니스 모델을 적용시키려는 iG-Interactive의 시도이다.

기존 Paid-to-play 방식이나 이용 가입 방식은 온라인 게임 첫 세대인 Ragnarok 온라인 등의 회사들이 제공했던 서비스로 이용자들은 매 달 일정 금액을 지불한다. 몇 년 후에는 새로운 온라인 게임 사업 모델이 나왔는데 그것이 바로 Free-To-Play 방식이다. 이용자들은 게임을 무료로 이용하는 대신 게임에 필요한 특별한 아이템이나 소모품을 구입하도록 하는 방식이다.

이에 반해 ZHENG TU의 새로운 온라인 사업 모델인 PayU2Play 방식은 게이머들이 직접 콘텐츠를 만들 수 있는 고유의 기능도 가지고 있기 때문에 게임 이용자들이 돈을 벌 수도 있는 모델이다. 또한 게이머들이 세부적으로 새로운 미션이나 내용을 첨가할 수 있어 게임의 내용이 더욱 알차고 흥미있게

구성될 전망이다.

ZHENG TU Online은 11월 7일에 서비스가 시작되며 자세한 정보는 <http://www.ig-interactive.com>에서 확인할 수 있다.

**정보원:**

2007년 10월 26-27일

원우타마 쇼핑몰 2007 WGT 말레이시아 경기 현장 직접 취재

<http://www.asiancybergames.com/>

<http://thestar.com.my/>

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

<http://www.thecgs.com>

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

<http://multiplay.lowyat.net>

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

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

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

<http://www.pocketgamer.co.uk/>

<http://www.zdnetasia.com/>