



한국게임산업개발원

**kotra**

# 동남아 게임시장 동향 정기보고서

[인도네시아]

## [주요 내용]

- 인도네시아 시장을 두드리는 한국 게임회사들
- 인도네시아 게임 시장 동향
- 게임개발인력이 부족한 인도네시아

5호 - 2007.2월

## 인도네시아 시장을 두드리는 한국 게임회사들

2개의 한국 게임업체들이 인도네시아 시장으로 진출을 본격화하면서 인도네시아 온라인게임 시장에 활력을 불어넣고 있다.

먼저 '데코온라인(Deco Online Game)'의 개발사인 Rocksoft가 그 중 하나인데, 이 게임은 2004년에 한국에서 출시되어 현재 일본, 태국, 인도네시아 등지에서 서비스되고 있고, 대만이나 중국 시장에도 곧 진출할 것으로 알려지고 있다.

한국에서 운영되는 서비스에 전 세계에서 약 10만 명의 사용자가 접속하는 것으로 알려지고 있다. 인도네시아에서도 PT PlayOn Interactive Indonesia에서 라이선스를 가지고 2006년부터 서비스를 시작했던 것으로 알려져 있다.

현재 Rocksoft는 데코에 이어 두 번째 게임을 선보일 예정인데 4월경에 한국에서 먼저 선보이고, 인도네시아에서는 아직 출시 일정이 잡혀 있지 않은 상황이라고 한다.

Rocksoft의 조홍섭 사장은 처음에는 인도네시아 시장이 진출하기 용이한 시장으로 생각했었으나 5개월이 지난 지금에 와서는 많은 어려움이 있다는 것을 깨달으며 점진적으로 문제를 해결해 나가고 있다고 밝혔다.

그는 데코온라인의 기본 컨셉을 지속적으로 업데이트하면서 개발해 갈 예정이라고 밝히면서 금년에 PT Lyto사가 Cabal과 RF 온라인을 인도네시아 시장에 내놓을 예정이어서 치열한 경쟁이 예상되지만 시장 전망에 대해 긍정적이라는 입장을 표명한 것으로 알려졌다.

인도네시아 시장을 적극적으로 두드리고 있는 또 다른 한국의 온라인 게임업체는 한국의 유명 퍼블리셔인 한빛소프트이다. 한빛소프트는 이미 6개의 게임을 출시했고, 얼마 전에는 태국에서 "Granado Espada"라는 온라인 게임을 출시한 것으로 알려졌다.

한빛소프트에서는 "Granado Espada"를 인도네시아를 포함한 동남아시아 지역에 확산시킬 준비를 하고 있는 중이라고 하며, 이 게임 외에도 Flagship Studio에

서 개발한 Hellgate London이라는 게임도 소개할 준비를 하고 있는 것으로 알려졌다.

한빛소프트의 Mr. Scott Lee는 인도네시아 게임시장이 잠재력이 큰 유망한 시장이라면서 동남아시아 중심이라는 지정학적 위치 뿐 아니라 인프라스트럭처 부문에서의 빠른 발전 속도를 감안할 때, 일본, 대만, 중국과 견줄만한 유력한 후발주자로 기대하고 있다는 의견을 피력한 바 있다.

현재 인도네시아에 소개된 한빛소프트사 온라인 게임으로는 팡야, 탄트라, 서바이벌 프로젝트 등이 있는데, 탄트라온라인과 서바이벌프로젝트는 PT PlayOn Interactive Indonesia에서 라이선스를 가지고 서비스 중이며, 팡야는 한국계 퍼블리셔인 PT Boleh Net Indonesia를 통해 서비스 중이다.

인도네시아 시장에서 서비스될 Granado Espada는 싱가포르의 Infocomercial Holding에서 라이선스를 확보하고 있는 상황인데, 이 회사는 호주를 포함한 8개국에 대한 서비스권을 가지고 사업을 진행 중인데, 인도네시아에는 내년 1-2월에 서비스를 개시할 것으로 전망된다.

우선은 Granado Espada 서버는 싱가포르에 위치할 것으로 알려지고 있지만 인도네시아에 국내 서버를 운영하는 것이 더 효과적인지에 대해서는 오픈베타 시기를 거쳐 판단할 예정이라고 한다.

\* 자료원 : Game Station Magazine 2007년 2월호(136호)

## 인도네시아 게임 시장 동향

볼레넷(PT Boleh Net Indonesia)은 인도네시아 유력 게임 퍼블리셔 중의 하나로 '시안', '팡야', '건바운드', '라그하임', 등을 서비스 하고 있다.

특히 '카발온라인'의 경우 한국의 개발사인 ESTsof에서 라이선스를 받아 서비스에 예정인 새로운 온라인 게임으로 인도네시아 게임시장에 2007년 3-4월 경에 출시될 예정이라고 한다.

볼레넷의 Ms. Astrid에 따르면 카발온라인은 지난 해 중반부터 인도네시아 시장에 소개가 되었고, 각종 온라인게임 잡지 등을 통한 홍보를 지속해 왔다고 하는데, 준비상황이 80% 이상 준비된 상황에서 출시행사를 기획할 것이라고 한다.

Ms. Astrid는 카발온라인이 어두운 레이아웃에 세밀한 그래픽을 가진 온라인 게임으로 15에서 35세 사이의 남성 게이머들에게 인기가 있는 게임이며, 경쟁 온라인 게임이 될 'RF Online'이 첨단 컴퓨터 사양을 필요로 하는 데 비해 카발온라인은 일반적인 사양의 컴퓨터에서도 무리가 없이 가동되므로 볼레넷의 이전 히트작인 '팡야'와 같은 인기를 누리게 될 것으로 전망하고 있다고 한다.

현재 인도네시아 게임시장은 치열한 경쟁 환경 속에 놓여 있다고 하며, 모바일게임 분야가 보다 빠르게 성장하고 있는 중이다.

지난 2007년 하반기부터 인도네시아에 3G 통신 서비스가 도입되면서 모바일게임이 더욱 활기를 얻고 있다.

인도네시아의 최대 선불제 카드 휴대폰 사업자인 인도샷(Indosat)에서는 지난 해 'Indonesia Cellular Show 2006'를 통해 모바일게임 서비스 포털인Indosat I-Games를 시장에 소개했다.

모바일게임 서비스 사업에 가장 관심을 가지고 있는 인도샷은 Single player game 뿐 아니라 3G 서비스를 활용해 Multiplayer game까지도 서비스 할 예정이라고 한다.

하지만 아직 3G 서비스가 도입된 지 얼마 되지 않아서 모바일게임이 시장을 주도하기까지는 시간이 필요한 상황이라고 한다.

현재 인도네시아 게임시장에서 새로운 게임시장을 온라인 게임과 PS3, Xbox 360 등 콘솔시장 게임은 시장을 절반씩 양분하는 체제로까지 온라인 게임이 발전했다고 한다.

인도네시아에서 개발된 국내 온라인 게임은 아직까지 볼레넷이 라이선스를 가지고 있는 "Inspirit Arena" 하나 밖에 없는 상황이라고 한다.

\* 자료원: 볼레넷 홍보팀 Ms. Astrid 면담자료

## 게임개발인력이 부족한 인도네시아

인도네시아 게임업계가 게임제작자 부족 상태라는 진단이 나왔다. 보통 인도네시아 게임 개발업체들이 모이면 가장 일반적인 두 가지 주제가 '어떻게 게임제작 주문을 받을 것인가'와 '어떻게 능력 있는 게임개발인력을 발굴할 것인가' 라고 한다.

2007년 1월 자카르타 Menara Multimedia 에서 인도네시아 멀티미디어 협회 Indonesian Multimedia Association : PMI) 모임이 개최된 바 있다.

이 회합에는 Brata T Hardjosubroto (IPMI 사무총장), Andi Martin, Wong Lok Dien (Altermyth Studio), Guntur Gozali, Leander Hartono Widodo, Kukuh TW (Max Studio), Fifi Xu (Jotter Production), Bullit Sesariza (舊Matahari Studio), Marli Sugama (舊 Altermyth) 등 30여 개 인도네시아 게임업체를 대표하는 일부 인사들이 참여했던 것으로 알려졌다.

이 모임에서 IPMI 사무총장은 인도네시아 게임 제작자들을 위한 '콘텐츠 센터'를 만들어 국내 게임 판매를 촉진할 수 있다는 아이디어를 제시하기도 했다.

또한 모바일 콘텐츠 제작사인 Max Studio의 Guntur씨는 인도네시아 국내산 게임들이 외국산에 비해 푸대접을 받고 있다면서, 국내 휴대폰 서비스 업체들이 국내산에 대해 좀더 관심을 가질 것을 촉구했다.

해외의 유명 퍼블리셔들로부터 많은 주문을 받고 있는 Matahari studio의 Chatarina Dian은 만일 대형 주문을 받게 되면 게임개발인력 부족사태에 직면하게 될 것임을 지적하였다.

Matahari studio는 처음에 게임개발인력15명으로 사업을 시작해 현재는 60명의 개발인력을 운용하고 있으며, 개발인력의 속성 양성을 위해 Digital Studio와 협력하고 있다고 한다.

현재 인도네시아에는 많은 유능한 게임개발인력들이 해외로 유출되고 있어 국내에는 게임 개발인력이 부족한 상황이 발생하고 있다고 한다.

(한국 게임업계에서도 유능한 인도네시아 게임개발인력의 스카우트 및 인도네시아에서의 게임개발인력 육성 사업을 적극적으로 검토해 볼 필요가 있다고 하겠다)

\* 자료원 : Hot Game Magazine Edition 2007년 2월호(189호)

KOTRA 자카르타무역관 복덕규 차장, Ms. Yulie

Tel : (62-21)-574-1522

Fax : (62-21)-572-2187

E-mail : bokkotra@kotra.or.kr