한국게임산업개발원 kotra

동남아 게임시장 동향 정기보고서

[인도네시아]

[주요 내용]

- 인도네시아의 신규 국내 온라인게임
- 2007년, 3만5천명 동시 접속데 도전한다-- PT Lyto

6호 - 2007.2월

인도네시아의 신규 국내 온라인게임

3년 전부터 인도네시아에서도 국내산 온라인 게임이 출현하게 될 것이라는 소문이 무성하였다. 마침내 오랫동안 고대하던 국산 온라인 게임이 2007년 초에 출시될 예정이다. 이 온라인 게임은 아직 사운드트랙만 소개되었고 게임의 전체적인 내용은 베일에 가려있는 상태이다. 이 게임의 이름은 '릴로온라인(Lilo Online)'이라고 한다.

'릴로온라인(Lilo Online)'의 출시행사가 단지 기자들만이 초청해 자카르타의 Hard Rock Café에서 개최되었다. 인도네시아 영화 Eiffel I'm in Love 의 작가였던Ms. Rachmania Arunita에 따르면 '릴로온라인'에는 릴로 게임, 릴로 프랜드, 릴로 그룹 등이 포함되어 있다고 한다. 그리고 인도네시아의 유명 밴드인 Slank이 처음으로 사운드트랙 곡을 불렀다는 것도 화제였다.

이 게임의 스토리 라인은 Ms. Rachmania Arunita가 구상했는데, 그녀에 따르면 '릴로온라인' 이라는 이름은 "Little Online"이라는 말에서 따왔다고 하며 가난한 서민 거주공간을 상징하는 'Gang Potlot'의 이야기를 배경으로 하는데, Slank 역시 이런 삶에서 출발한 음악밴드이고 이 게임에도 캐릭터로 출연을 하는 것으로 알려졌다. 이 게임은 2월 중에 대중에 공개될 예정이라고 한다.

'릴로온라인(Lilo Online)'은 실생활을 배경으로 하는 생활 시뮬레이션게임으로 Sims and Second Life 에서 아이디어를 따 왔으며, 자신만의 캐릭터를 양육하는 '도모구치(Tomogotchi)'적인 요소를 가지고 있다고 한다.

회원들은 자신만의 캐릭터를 창출할 수 있는데, 성별, 체중, 헤어스타일 그리고 각종 신체적인 특징을 첨가할 수 있다고 한다. 아직은 선택할 수 있는 속성들이 제약되어 있기는 하지만 나름대로 상당히 흥미로운 속성들이 많다고 한다. 게임 플레이어들은 이런 자신만의 캐릭터를 통해서 서로 대화하고 건물에 들어가 쇼핑도 하고 거래도 하면서 실생활과 같은 롤 플레잉 게임을 즐길 수 있다고 한다.
쇼핑을 할 때는 'Doku'라고 불리는 가상화폐를 사용해 거래를 하며, 게임 속에서 캐릭터에게 일을 시킴으로서 'Doku'를 모을 수 있다고 한다.

'릴로온라인'은 캐릭터를 일정기간 동안 방치하면 캐릭터가 병들거나 더 심각하게 되는 설정을 통해 '도모구치'와 같은 중독성을 유도하고 있다고 한다. 만일 캐

릭터가 아프게 되면 게임 속의 병원에 입원시키고 일정액의 '도꾸(Doku)'를 지불해 병을 치료해야 한다고 한다.

이 게임은 아직도 몇몇 장소에서는 픽셀이 깨지는 등 완성도가 떨어지는 면이 있지만 전체적으로 꽤 괜찮은 게임으로 평가 받고 있다. 이 게임은 인도네시아 테마를 가진 'Interface the Sims'를 연상시키게 한다.

Catz Studio의 게임 디자이너인 Mr. Michael Elwin Setiadi는 아직까지 이 게임은 완성된 상태가 아니며, 모바일 콘텐츠 회사인 PT Antar Mitra Prakarsa가 퍼블리싱을 하게 될 것이라고 밝히고 있다. 엔진은 PT Mythic Perspective의 Altermyth에 의해 조율된 Torture엔진을 사용하게 될 것이라고 한다.

PT Mythic Perspective의 Mr. Wong Lok Dien사장은 또한 자사가 Inspirit Arena라는 국산게임을 개발해 2007년 중에 출시할 것이라고 밝히면서 앞으로도 계속해서 국산 온라인게임을 개발할 예정이라고 밝히고 있다.

PT Antar Mitra Perkasa의 콘텐츠 코디네이터인 Mr. Anton에 따르면, 지금까지는 모바일콘텐츠나 소프트웨어, 자바애플리케이션에 집중해 왔지만 이제부터는 릴로온라인 출시에 집중할 예정이라고 밝혔다. 그는 또한 인도네시아 통신시장에 3G 기술이 도입된 것과 관련해 이전 사업들은 죽고 새로운 사업을 향해 빠르게 진보시키는 역할을 하게 될 것으로 그 영향을 분석하기도 한다.

그는 인도네시아 통신서비스업체들이 3G기술을 독점하고 주로 화상대화 쪽에 치중을 하고 있어 오히려 모바일 콘텐츠 수요가 줄어드는 역효과가 발생하고 있다고 하면서 앞으로는 3G시대에 맞는 콘텐츠 개발이 필수적이 될 것이라고 전망했다.

* 자료원 : Hot Game Magazine 190호 (2007년 2월 3호)

2007년, 3만5천명 동시 접속에 도전한다-- PT Lyto

인도네시아의 최대 인터넷 콘텐츠 (특히 온라인게임)공급업체인 PT Lyto Datarindo Fortuna가 2007년에 다시 1만 명 동시접속에 도전하고 있다. PT Lyto는 2006년 말까지 2만5천명 동시접속을 기록하고 있었다.

PT Lyto의 수석 디렉터인 Mr. Andi Suryanto는 2007년에 새로운 게임 출시를 통해서 3만5천명의 동시접속 기록에 도전할 예정이라고 밝혔다. 그는 게임산업의 발전은 동시접속 기록으로 측정될 수 있다면서 양질의 인프라가 얼마나 저렴한 가격에 공급 되겠느냐 하는 것이 관건이기는 하지만 2007년의 전망은 현재까지 긍정적이라는 의견을 피력했다.

PT Lyto는 한국의 게임제작사인 CCR Co Ltd과 오랜 협력관계를 유지해 왔으며, 2007년에 출시할 새로운 온라인 게임인 RF Online도 CCR로부터 공급받았다. PT Lyto는 자사 게임들을 홍보하기 위해 금년에도 게임대회를 개최하고 대도시에 소재한 게임센터나 인터넷 부스 들과도 협력을 강화할 예정이라고 한다.

인도네시아 게이머들은 게임의 원산지가 한국인 지 일본인 지에 대해 내용이 대동소이 하기 때문에 크게 개의치 않는다고 Mr. Andi는 지적한다. 굳이 차이를 따지자면 한국 게임은 온라인게임에 강세이고, 일본은 장비를 갖추고 플레이 하는 콘솔게임 분야에 집중하고 있다는 정도로 느낀다고 한다.

현재 약 70%의 인도네시아 남성 게이머들이 Ragnarok Online을 즐기고 있는데, 초등학생에서 대학생까지 다양한 연령층을 고객으로 가지고 있다고 한다. 그 덕에 PT Lyto는 수 천명의 게이머들이 수시로 접속하는 온라인게임 커뮤니티를 운영하고 있으며, 게이머들은 2003년에 출시된 Ragnarok은 물론 2005년의 Getamped, 2006년 버전의 Seal Online과 Getamped-R 등 Lyto사 출시작들을 다양하게 즐기고 있다고 한다.

이러한 온라인 커뮤니티를 배경으로 PT Lyto는 2007년 새로운 기록 달성에 집중하고 있는 중이라고 하는데, 과연 이들이 기록달성을 통해 인도네시아 게임시장의 새로운 장을 열어갈 수 있을지는 아직까지는 미지수라고 할 수 있다.

* 자료원 : 게임업체 관련 인사 인터뷰 및 기사 종합

KOTRA 자카르타무역관 복덕규 차장, Ms. Yulie
Tel : (62-21)-574-1522
Fax : (62-21)-572-2187
E-mail : bokkotra@kotra.or.kr