



kotra

동남아 게임시장 동향 정기보고서

[인도네시아]

주제

- 인도네시아 내 Seal Online의 인기
- 인도네시아 게임 개발자 교육 열기

14호 - 2007.6월

1. 한국 온라인 게임Seal Online, 인도네시아 백만 가입자 돌파

인도네시아 온라인게임 커뮤니티가 성장하면서 게임센터나 인터넷카페들은 온라인 게이머들에게 보다 매력적인 패키지를 제시하면서 게임 고객 유치에 나서고 있다.

남부 자카르타 Ciledug 지역에 소재한 United라는 인터넷카페는 주말 밤에는 싼 가격으로 밤새 게임을 즐기고 잠까지 잘 수 있는 패키지를 제공하고 있기도 한데, 이러한 새로운 패키지가 대부분의 인터넷 카페와 게임센터에서 채택되고 있을 정도로 게임산업이 활기를 띠고 있다.

인도네시아에서 유행하는 온라인게임의 대부분은 한국계 액션이나 전쟁 온라인 게임들이다. 인도네시아 게이머의 주류가 남성들이다 보니 이런 장르가 유행하게 되는 것으로 분석된다.

그러나 이러한 흐름과는 별도로 귀엽고, 고상하며, 재미있는 이미지로 새로운 시장을 창출하는 장르들도 있는데, 대표적인 게임으로 Seal Online을 들 수 있다.

2006년에 Seal Online이 처음 출시되었을 때, 많은 사람들이 이 게임은 여성게이머들에게 어울리는 게임이라 남성 게이머들의 관심을 끌기 어려울 것으로 전망하기도 했다.

그러나 Seal Online의 퍼블리셔인 Lyto Datarindo Fortuna의 Brand Manager인 Ostra Ligwina Hakim에 따르면 현재 게이머의 60%가 남성이라고 한다.

출시 1년 반 만에 Seal Online은 가장 인기 있는 게임의 반열에 오르고 있으며, 가입자 수도 1백만에 이르고 있다고 한다.

Seal Online의 가장 큰 인기 비결은 이 게임이 사랑하는 사람을 찾아 기술을 배우는 기능이라고 한다. 이러한 사랑이 오프라인 상으로까지 연결되는 경우도 있다고 한다.

Lyto사에서 고객 반응이 좋자, 더 많은 플레이어들을 끌어 모으기 위해 젊은이들이 좋아하는 Yamaha Mio 오토바이를 경품으로 내세워 게임 경연대회를 개최하기도 했다.

인도네시아에서는 이러한 게임 경연대회가 큰 반향을 불러 일으키는 경향이 있는데, 인도네시아 게이머들이 자신의 능력을 과시하는 성향이 있어서 대부분의 온라인게임 히트작들은 많은 경연대회와 이벤트를 개최에 힘입은 바가 크다고 한다.

몇 달 전부터 시작한 Seal Online경연대회가 이러한 흥행에 중요한 기반이 되고 있는 상황인데, Seal Online의 이러한 성공은 한국 게임 주도 구조를 강화하는 역할도 하고 있다.

현재 인도네시아 온라인게임 시장을 주도하는 3대 게임은 Ragnarok Online, Gunbound Online, Seal Online이며, 이러한 주도 구조는 당분간 깨어지지 않을 것으로 전망되고 있다.

비록 몇 주 후에는 세계 최고의 인기 온라인 게임인 World of Warcraft (WoW)가 인도네시아에서도 출시될 예정이지만, 이 게임이 유료라는 점에서 무료 게임인 한국게임들의 아성을 넘기 힘들다는 의견이 많다.

한국 게임은 무료에다 독특한 내용과 캐릭터 그리고 경쟁심을 자극하는 요소를 고루 갖춰 중국이나 미국계 온라인 게임과의 경쟁에서 우위를 점하고 있는 것 같다고 Hotgame 리포터는 지적한다.

자료원 : 일간지 Kompas 기사, Hotgame 기자 Ms. Vicky 면담 및 6월 기사 종합

2. 뜨거운 인도네시아 게임 개발자 교육 열기

비록 인도네시아가 주요 게임개발국가로 알려져 있지는 않지만 향후 게임산업이 가장 유망한 분야가 될 것이라는 전망이 늘어나면서 많은 대학들이 게

임관련 학과들을 개설해 가는 추세이다.

인도네시아의 '카이스트'라고 할 수 있는 반둥공과대학(ITB :Institute Teknologi Bandung)를 비롯해 수라바야 공대 (ITS :Institute Teknologi Surabaya), Universitas Pelita Harapan, Universitas Multi Media. 등 유수 대학들이 대거 게임관련학과를 개설 중이다.

특히 IT분야에서 좋은 평가를 가지고 있는 Universitas Bina Nusantara는 현재 인도네시아의 게임개발자들을 가장 많이 배출해 낸 학교인데, 이 학교에서 게임개발과정은 선택 코스이다.

선택코스인 Interactive Multimedia 과정은 IT학과 내에서 가장 인기가 높은 과정인데, 이 코스 통해 학생들은 게임엔지니어링에 대해 눈을 뜨게 된다고 한다.

Bina Nusantara대학의 IT학과장인 H. Mohammad Subekti 박사는 Binus 학생들이 게임 플레이어로서 뿐 아니라 게임개발자로서도 명성을 높이기를 바라고 있다면서, 게임은 향후 학습과 의사소통의 도구로서 뿐 아니라 비즈니스와 사회화의 도구로도 성장해 갈 것이라는 의견을 밝히고 있다.

Bina Nusantara대학의 Interactive Multimedia 과정에서는 게임산업 동향, 게임 프로젝트 관리(Style, Plot, Character, Setting, Theme 등) 및 각종 게임관련 사항 (Feature, Gameplay, Interface, Rule, Level, AI, Balancing) 그리고, 게임 공학요소(Analysis, Design, Prototyping, Development, Delivery)와 도구 프로그램들(Java, Microsoft Visual Basic 와 authoring tools- Macromedia Director, Macromedia Flash, Design Tools-Macromedia Light Wave, 3D Studio Max)을 가르친다.

만일 학생들이 제대로 과정을 이수한다면 7학기나 8학기 쯤에는 자기 스스로의 게임을 만들어 낼 수 있게 되고, 이 학교의 게임 애호가 모임인 Binus Game Guild에 가입할 수 있게 된다고 한다. 이 모임은 게임을 즐기기 보다는 게임을 창작하는 것을 즐기는 사람들의 모임이라고 한다.

단기 과정을 원하는 학생들은 Digital Studio College에서 게임개발에 대해

배울 수 있는데, 총 16개월 워크샵 과정을 통해 게임제작에 대해 배울 수 있다. 이 학교의 수업료는 졸업 시까지 대략 3천만 루피아로 상대적으로 고가의 수업료라 할 수 있다.

이 학교에는 세 가지 과정이 개설되어 있는데, ; Digital Design (Graphic Design and Multimedia), Digital Animation (3D Animation and Visual Effects), Digital Film Making (Film and Video Production) 등이다.

이 중에서 게임 개발에 관련된 과정은 Digital Animation과정인데, 처음에는 졸업생들이 영화 쪽으로 지망을 많이 했지만, 지난 2003년부터는 게임개발사업 쪽으로 방향이 바뀌었다고 한다.

특히 이 대학 출신들이 많이 일을 하고 있는 게임개발업체가 Matahari Studio인데, 이 회사의 '외주사업 수주관리책임자인 Ms. Chatarina Dian도 Digital Studio College 출신이라고 한다.

Ms. Chatarina Dian은 이 회사에 입사 전에 이미 'NFS; Underground' 시리즈와 미국계 전쟁게임 등 많은 국제적인 게임 프로젝트에 참여했었으며, 이러한 경험을 바탕으로 인도네시아에서도 Cow Panic, Cute Runer, Super Strike 등 많은 작품들을 창작했다고 한다.

이처럼 인도네시아의 많은 대학들이 게임인력 교육에 관심을 가지고 참여하면서 인도네시아 게임개발 인적자원이 늘어나고 있어 향후 인도네시아 게임개발 산업의 성장 기반이 다져지고 있는 상황이다.

한국의 온라인게임 개발업체들도 인도네시아의 유력대학과 단기 게임개발 과정을 공동 개설 운영하면서 유능한 인재들을 발굴 육성해 한국형 온라인 게임의 발전을 양국 게임산업의 공동번영을 도모해 갈 필요가 있다.

자료원 : Hotgame Magazine Edition 198호 (2007년 6월호)

및 Ms. Catharina Dian 인터뷰 종합

= 끝 =