



한국게임산업개발원

**kotra**

## 동남아 게임시장 동향 정기보고서

[인도네시아]

[주요 내용]

- Hot Game Magazine구독자가 선정한 2007년 인기 게임
- 새로운 인도네시아 국산 온라인게임 Dream of Mirror Online
- 인도네시아 게임개발업자 워크샵

17호 - 2007. 8월

## Hot Game Magazine 구독자가 뽑은 2007년 최고게임들

인도네시아의 대표적인 게임잡지인 'Hotgame'이 200호 발간 기념으로 구독자들을 대상으로 '2007년 Hotgame 구독자 선정 인기게임'을 조사 발표하였다.

이번 조사에서 구독자들은 행사 주최 측에서 선정한 아래의 8가지카테고리별로 최고의 게임을 선택하였다.

이번 조사에 구독자들의 호응이 좋아서 한 달간 조사기간 동안 5000건이 넘는 문자메시지 응답과 수백 통의 팩스 회신을 받았다고 한다.

이번 행사는 인도네시아 게이머들의 게임지식과 선호 장르 및 성향을 측정하기 위한 것이었다고 한다.

### <2007년 'Hotgame ' 구독자 선정 인기게임>

카테고리	수상업체
The Best Console	1위: Sony Playstation (60%) 2위: Sony Playstation 3 (22%)
The Best Adventure/Action Game	1위: Bully (PS2) (39%) 2위: Onimusha: Dawn of Dreams (PS2) (36%)
The Best Shooting Game	1위: Counter Strike (PC) (42%) 2위: Gears of War (XBOX 360) (19%)
The Best Fighting Game	1위: Virtua Fighter 5 (PS3) (27%) 2위: WWF Smackdown vs Raw 2007 (XBOX 360) (22%)
The Best Ricing Game	1위: Need for Speed: Carbon (Multi Platform) (82%)
The Best RPG Game	1위: Final Fantasy XII (PS2) (43%) 2위: Kingdom Hearts 2 (PS2) (29%)
The Best Sport Game	1위: Winning Eleven 10 (PS2) (66%) 2위: Pro Evolution Soccer 2007 (PS2) (15%)

The Best Online Game	1위: Ragnarok Online (57%) 2위: Seal Online (18%)
----------------------	--

상기 조사 결과 상대적인 집중도면에서는 스포츠게임분야의 Need for Speed 가 82%로 동 장르에서 압도적인 게임으로 부상하였음을 볼 수 있음.

또한 한국 게임들은 온라인게임분야에서 주도적인 위치를 차지하고 있음을 볼 수 있음.

자료원: Hotgame 잡지200호(2007년 7월) 및  
동 잡지사 Mr. Sofyan기자 면담

## 새로운 인도네시아 국산 온라인게임 : Dream of Mirror Online

Softar Taiwan 에 소속되어 있는 인도네시아 게임개발업체인PT.Datakom Wijaya Pratama에서 새로운 온라인 게임인 DOMO (Dream Of Mirror Online) 를 출시했다.

이 게임은 2007년 6월 28일에 '클로즈베타'로 출시되었는데, 8월 중에는 RenderWare 소프트웨어로 3D 처리된 게임을 즐길 수 있게 될 것이라고 한다.

이 회사의 마케팅매니저인 Tommy Mualim에 따르면 DOMO게임은 '운명'과 '자유'간의 대결구조를 지향한다고 한다. 모든 Domosan(DOMO 게이머를 뜻하는 약칭)들은 게임 속에서 각자의 삶의 방식을 정할 수 있는데, '진짜 연인, 숙적, 친구 등을 과거의 관계로 지정할 수 있고 전사들은 치유자로서 능력을 가지게 된다고 한다.

이 게임에서는 게이머들이 자신의 캐릭터와 상반된 스킬도 가질 수 있고, 자

신의 검을 타고 세계 지도를 따라 어느 도시로든 날아다닐 수 있는 구조라는 것이 재미를 더하고 있다고 한다.

DOMO게임은 무료 게임인데, 일단 게이머들이 다음 단계로 넘어가려면 Voucher를 가지고 구입해야 할 아이템들이 생기는데, 이런 아이템 물을 통해서 수입을 창출하는 구조라고 한다. 인도네시아에서는 이런 방식의 지불구조가 일반적이다.

이 게임이 이미 6월 말에 출시가 되었기 때문에 게이머들의 반응은 이미 어느 정도 분석이 되었는데, 일단 긍정적인 반응을 얻고 있다고 한다.

다만 인도네시아 게이머들이 항상 새로운 게임에 대해 관심이 많다 보니 모든 신규 게임들은 초반에 긍정적인 반응을 얻는 경향이 있다고 자카르타의 명동이라고 할 수 있는 Blok M 지역의 게임센터 주인인 Arif씨는 지적한다.

스크린 장면에서는 DOMO와 Seal Online이 유사한 부분이 있지만, DOMO에서의 Quest가 더 매력적이라고 하며, 게임 사용자들은 마치 RPG나 콘솔게임을 하는 것처럼 느끼기도 하는 면이 다르다고 한다. 또한 레이스 부분도 Seal Online과 상당히 다르다고 한다.

이 게임에서도 다른 게임이 제공하는 일대일대결(PVP), 채팅, 애완동물과 파트너 등 대부분의 기능들을 갖추고 있어 게이머들로부터 시스템이 잘 구비되어 있다는 평을 받고 있다.

많은 게임업계 인사들은 DOMO가 한국의 SEAL Onlin과 경합을 벌일 수 있는 자질을 가지고 있다고 생각하고 있으며, 일반 게임으로 오픈하면서 더 많은 매력적인 요소를 첨가한다면 그 이상의 효과를 거둘 수도 있다고 전망하고 있다.

이러한 인도네시아 게임의 발전과 약진은 다른 인도네시아 게임업체들에게 창의성과 혁신을 부추기는 좋은 자극이 되고 있다.

자료원 : Hotgame 잡지 201호 (2007년 7월), Mr. Arif (게임센터운영자) 및

## 인도네시아 게임개발업자 워크샵 개최

인도네시아 젊은 세대들의 게임산업에 대한 관심이 급증하고 있는 가운데, 그들 중 상당수는 스스로 게임을 만들어 보겠다는 의욕을 가지고 있다.

이러한 높은 관심도는 멀티미디어 디자인 학위 과정이나 게임 개발 기술 단기 과정들을 개설한 인도네시아 대학의 수가 빠르게 늘어나는 것을 보면 간접적으로 알 수 있다.

인도네시아 사람들의 이러한 게임 개발에 대한 관심을 반영해 Hotgame Magazine에서도 '게임개발업자 워크샵(Game Developer Workshop)'을 개설했다.

Hotgame Magazine 의 Sofyan 기자는 이 워크샵 설립에 대해 '게임개발에 관심을 가진 인도네시아 젊은이들에게 게임개발에 사용되는 기술과 게임개발을 위해 필요한 첫 단추를 꿰는 법을 알려줌으로써 작은 것에서부터 시작하고 싶다'고 밝혔다.

이러한 소식이 전해지자 많은 사람들이 참가를 신청했으나, 이 행사가 무료 행사이다 보니 일정 수의 사람들만 수용가능 해 '선착순'으로 참가신청을 받았다고 한다. 또한 이 행사에 참가 가능한 사람은 최소한 프로그래밍에 대해 사전지식이 있는 사람으로 제한했다고 한다.

이 워크샵을 통해서 참가자들은 자바 프로그램에 기반한 모바일 게임 제작 방법에 대해 교육을 받게 될 것이며, 또한 Eclipse, Java Virtual Machine JSDK 1.5. 등의 사용법을 배우게 된다고 한다.

자료원 : Hotgame 잡지201호 (2007년 7월) 기사 및

Mr. Sofyan( Hotgame 기자 )면담