



한국게임산업진흥원  
Korea Game Industry Agency

kotra

## 동남아 게임시장 동향 정기보고서

[인도네시아]

[주요 내용]

- 아마추어 게이머들에 주목하는 인도네시아
- 라그나로크 온라인 새로운 서버 오픈
- 2007 인도네시아 게임개발자 경연대회

18호 - 2007. 8월

## 아마추어 게이머가 만든 아마추어 게임에 희망이 있다

게임은 폭력을 유발하고 어린이들을 게으르게 만들며 많은 부정적인 영향들을 미치고 있으면 이러한 양상들은 이미 많은 게이머들이 연루된 폭력사태 보도를 통해 주지의 사실이 되고 있다.

인도네시아의 게임 커뮤니티도 유사한 문제로 시달리고 있으며, 게임은 부정적인 활동으로 비쳐지고 있기도 하다.

그러나 모든 게임들이 언론에 비쳐지는 것처럼 비관적인 것은 아니며, 일부 게이머들은 아마추어 게임을 개발하면서 자신들의 창의력을 개발하는 데 도움이 되는 게임의 긍정적인 측면을 부각시키고 있기도 하다.

이런 게이머들은 개인 웹사이트에 자신이 개발한 게임들을 공개하고 있는데, Ryan Pratama도 이러한 게이머 중에 한 명이다.

갈리만판(구 보르네오)섬 반자르마신에 사는 '파이널판타지' 팬인 그는 이미 Satria, Dragon Flight v0.3, FFVII Break Out, Dark Castle 등 4개의 아마추어 게임을 개발한 아마추어 게임개발자이기도 하다. 'Pi-Man'으로 알려져 있는 그는 지금도 Sea of Stars라는 새로운 게임을 개발하고 있는 중이다.

Garde Astale이라는 개인 사이트도 이름을 밝히기를 꺼려하는 젊은 게이머가 아마추어 게임을 개발해 소개하는 사이트이다.

자카르타 Bina Nusantara University에서 공부한 22세의 젊은 게이머인 그도 2002년부터 RPGMaker 2000을 활용해 8개의 아마추어 게임을 개발했다고 한다. 비록 모든 게임들이 국내용으로 만들었다고는 하지만, 게임의 이름은 모두 영어로 되어 있고, RPG게임이다.

그는 이런 게임 개발에 대해 고등학교 시절부터 친구와 RPG게임에 빠져들면서 자기들의 이야기를 게임으로 만들어보자는 계획을 세워 실행에 옮겨왔다고 한다.

그러한 꿈이 2002년에 RPGMaker 2000를 이용하게 되면서 실현이 되었고, 처음에는 생각했던 것 보다 조잡한 작품이 나왔지만, 지속적인 시행착오를 통해 많은 발전을 이루었다고 한다.

자카르타의 Maulana Ridha Taasufi 와 수마트라 남부 빠당 출신인 Abiyoga Chandra 도 개인 웹사이트를 통해 게임을 공개하는 아마추어 게이머들이다.

이들 모든 게이머들의 한결 같은 바람은 자신들의 작품을 통해 인도네시아 게이머들의 창의력을 보여주고 게임에 대한 열정을 가지고 뭔가 좋은 것을 만들어 낼 수 있다는 것을 보여주고 싶다는 것이라고 한다.

Hotgame Magazine의 기자인 Vicky는 '그가 만난 대부분의 젊은 게임 개발자

들은 상당히 창의적이고 상상력이 풍부했다며, 그런 자질을 가지고 5년에서 10년 사이에 인도네시아 게임산업의 눈부신 발전을 선도해 가게 될 것'이라고 한다.

'인도네시아가 세계적인 경쟁력을 가진 게임산업국가가 된다는 꿈을 이루어 가는데 이들 아마추어 게임개발자들이야말로 가장 핵심적인 인적자원이 될 것'이라는 점을 강조했다.

자료원: Hotgame 잡지203호(2007년 8월) 및 동 잡지사 Mr. Vicky기자 면담

### 인도네시아에 새로운 서버를 오픈한 '라그나록 온라인'

PT. Lyto Datarindo Fortuna사에 의해 인도네시아에 출시되어 가장 많은 가입자를 확보했던 라그나록 온라인(Ragnarok Online)이 새로운 서버를 오픈하면서 최고의 위치를 더욱 확고하게 굳혀가고 있는 중이다.

이번에 새로 오픈한 서버는 일반 서버와 달리 아이템물 시스템을 도입함으로써 바우처 없이도 게임을 즐기도록 하는 'Fun and Chat' 형태의 서버로 알려졌다.

이 새로운 게임시스템은 이미 자카르타 지역의 게임센터 등을 통해 활용되고 있으며, 새로운 게임은 기존의 사용자들에게 더 많은 혜택을 주게 될 것이라고 Lyto사의 마케팅 담당인 Mr. Widi는 밝히고 있다.

특히 이번 서버에서는 'Anti bot' 기능을 도입해 지난 몇 년 동안 횡행해온 bot를 통한 게임을 차단함으로써 기존 사용자들의 공정한 게임에 대한 불만을 잠재웠다는 면이 부각되고 있다.

이러한 변화를 배경으로 Lyto사에서든 이제부터는 사람들이 제대로 게임을 즐길 수 있게 될 것이라는 자신감을 내 비치고 있다.

자료원: www.ketok.com 자료 정리

### 2007년 인도네시아 게임제작자 경연대회

PT. Lyto Datarindo Fortuna사와 Hotgame Magazine이 공동으로 주최하는'2007년 인도네시아 게임제작자 경연대회(Game Maker Indonesia Contest 2007)가 개최 되고 있다.

이번 대회에는 Flash프로그램을 사용해 게임을 제작할 수 있는 35세 이하의 인도네시아인은 누구나 참가가 가능하다.

경기 참가자의 독창성과 창의성이 가장 중요한 판정 기준이 되는 이번 경진 대회야 말로 젊은 인도네시아 아마추어 게이머들이 자신의 재능을 한껏 발휘해 경합을 벌이는 좋은 대회가 될 것이라고 자부한다고 한다.

Lyto 사의 마케팅 담당인 Widi에 따르면 '이번 대회의 최우수상에게 돌아갈 상품은 돈이지만, 금액은 공개할 수 없다'고 한다.

Game Maker Indonesia의 파트너인 Gramedia Magazine의 Wahyu에 따르면 이번 경연대회에 대한 관심과 열기는 이미 경연대회 광고가 Hotgame Magazine에 발표되었을 때부터 감지가 되긴 했지만, 실제 반응이 이렇게 까지 뜨거울 줄은 미처 몰랐다고 한다.

Flash Game 심사는 9월 중에 그리고 프로그래밍 게임 심사는 10월에 시작될 예정이며, 각 카테고리에서 대표작 10점씩이 선발되어 최종 심사위원들 앞에서 직접 시연하게 될 것이라고 한다.

'시연된 작품에서 독창성(Originality), 그래픽, 게임플레이와 세부묘사(Details), 게임의 완성도(Perfection of the game) 그리고 게임의 인공지능도(Artificial intelligence of the game)' 등을 종합적으로 판단해 우승작을 선정하게 될 것이라고 한다.

자료원: : Hotgame 잡지202호(2007년 8월) 기사 및 Mr. Widi (PT. Lyto 마케팅담당), Mr. Wahyu (Gramedia Magazine) 면담

= 끝 =