



한국게임산업진흥원
Korea Game Industry Agency

kotra

동남아 게임시장 동향 정기보고서

[인도네시아]

[주요 내용]

- 모바일 8, 통화품질 향상 위해 BREW 기술도입
- 인포콤아시아 & Machinimasia, 멀티미디어 워크샵 센터 설립
- AYOLA Game Center 개장

20호 - 2007. 9월

BREW 기술로 CDMA 통화품질 업그레이드

인도네시아 4대 통신 사업자인 Mobile-8은 GSM에 비해 통화품질이 떨어진다는 단점을 보완하기 위해 퀄컴이 제공하는 새로운 BREW (Binary Runtime Environment for Wireless) 솔루션을 선보인다.

2007년 말부터 일반사용자에게 적용될 동 기술은 벨소리 다운로드, 이메일 발송, 뉴스 검색, 모바일 게임 등 다양한 디지털콘텐츠 서비스를 활용할 수 있게 된다. 이를 위해 모바일 8은 BREW 기술을 이용하여 다양한 애플리케이션을 개발할 수 있는 Jatis Solution과 이미 광범위한 협력을 진행하고 있다.

인도네시아 시장은 중국과 인도 다음으로 CDMA 사용자가 많은 나라로서 CDMA 관련 산업의 경우 향후 그 전망이 매우 밝은 상황이다.

모바일-8의 마케팅 대표인 Loh Keh Jiat 은 "CDMA 서비스를 통해 더욱 많은 사용자에게 양질의 통화품을 제공하는 것이 우리의 목표" 라고 밝히며, 이번 BREW 기술 도입을 통해 한 단계 높은 서비스를 제공하게 될 것" 라고 도입 취지를 설명하였다.

모바일-8, 퀄컴, Jatis의 대표자들이 모인 기자 간담회 자리에서 BREW 기술을 이용하여 다양한 애플리케이션을 개발하고 있는 Jatis 그룹의 기술책임자인 Izak Jenie씨도 "BREW는 모바일 콘텐츠 사업 발전에 큰 기여를 하게 될 기술이다"라고 강조하며, "이를 위해 모바일-8, 퀄컴, Jatis 3자가 긴밀히 협력하고 있으며, 이를 통해 콘텐츠 개발 시장에서도 크게 점유율을 높여 나갈 것이다"라고 밝혔다.

BREW 기술이 다양하고 화려한 콘텐츠 사용을 가능하게 하지만, 이러한 것들이 고가의 하이엔드 휴대폰에서 구현이 가능한 것 아니냐는 질문에 BREW의 원천 기술을 소유한 퀄컴사의 Harry K. Nugraha 퀄컴 인도네시아 이사는 "저가 휴대폰에서도 일부 BREW 기술을 활용한 콘텐츠 활용이 가능하며, 퀄컴 자체로도 이러한 기술이 구현될 수 있는 저가 휴대폰을 공급하는데 노력하겠다"고 답변하였다.

자료원 : www.chip.co.id 기사 참조

인포콤아시아 & Machinimasia, 멀티미디어 워크샵센터 설립

인포콤아시아 (Infocomm Asia Holdings)가 인텔(Intel)과 머시니마시아 (Machinimasia)와 협력하여 멀티미디어 워크샵 센터를 설립하기로 하였다. 동 센터에서는 인도네시아 시장을 겨냥한 온라인 게임과 캐릭터를 활용한 영상물을 제작하게 된다.

Infocomm Asia Holding의 마케팅 담당 부사장은 "이번 3개 회사간 협력을 통해 인도네시아 게이머들을 위한 '프리미엄 온라인 게임'을 선보이겠다"는 의사를 밝혔다.

이번 협력에 참여하고 있는 마키니마 아시아는 뉴욕에 소재하고 있는 마키니마사의 아시아 브랜치로 싱가포르에 소재하고 있다.

비디오 게임 캐릭터를 디지털 애니메이션으로 전환하는 기술을 보유하고 있는 동사는 그라나도 에스빠다 (Granado Espada)를 주력 콘텐츠로 내세워 그래픽 기술 분야에서 많은 상을 수상하기도 하였다.

2007년 4월에 배포된 '그라나도 에스빠다' 베타 버전의 경우 아세안 지역에서 이미 30만 명이 사용하였으며, 전 세계적으로도 50만 명이상의 사용자를 확보한 상태이다.

이번 인도네시아 진출과 관련하여 마키니마 사는 "현재 동게임을 인도네시아 언어로 전환 시기는 작업을 준비 중이며, 앞으로 인도네시아는 아세안에서 2번째로 큰 인텔-마키니마의 시장이 될 것이라 믿는다"라고 밝히고 있다.

자료원 : Bisnis Indonesia Newspaper 기사

Soft launch of AYOLA Game Center

인도네시아에서 게임 플레이어들이 모여서 게임에 대해 이야기하고 새로운 트렌드를 형성해가는 곳이 게임센터라 할 수 있다.

비록 PC보급율이 높아지고 수준 높은 게임을 집에서도 즐길 수 있는 환경이 점차 형성되고 있기는 하지만, 여전히 게임센터 수요는 계속해서 늘고 있는 상황이다.

이러한 수요를 타고, 지난달에 인도네시아의 대표적인 전자상가라 할 수 있는 망가두아에서는 AYOLA게임센터가 개장되었다.

AYOLA게임센터에서는 고속인터넷 접속과 편안한 게임 환경 등을 갖추고 게임센터 문화의 새로운 장을 열어간다는 포부를 밝히고 있다.

Intel, AOC, Hitachi, Microsoft, ASUS, Sennheiser, Plantronics, Linksys, Indosat, DNET, Oh La La café 등 유수의 IT 관련기업들과의 연계를 기반으로 최고의 서비스를 약속하면서 24시간 영업, 무료 주차 및 24시간 ATM가동 등의 부가서비스를 제공한다고 한다.

이러한 게임환경 개선 외에도 AYOLA 게임센터에서는 온라인게임개발, 애니메이션 및 기타 콘텐츠 교육 및 워크샵 등을 개최할 수 있는 장을 제공하게 된다고 한다.

AYOLA 게임센터에서는 180대에 달하는 최신사양 컴퓨터를 갖추게 된다고 하는데, 175대는 Intel Core 2 Duo E4400프로세서 사양이고, 5대는 Intel Core 2 Quad Q6600 사양이라고 한다. 그리고 모니터도 160대는 19인치에 20대는 32인치 LCD TV를 사용한다고 한다.

게다가 인도네시아에서는 보기 드문 초당 10M용량의 광섬유 인터넷 연결을 가능하게 했다고 한다. (인도네시아 사무실에서 1M용량의 인터넷 접속을 하려면 월 2백만 원이 넘어감)

*편집자 주 : 그동안 인도네시아 게임센터는 온라인속도가 떨어져 게임센터 내에서 혹은 게임 센터간 LAN 연결로 온라인게임을 즐기는 수준이었는데, 금번 AYOLA 게임센터의 등장으로 한 차원 높은 게임센터시대가 개막되는 분위기가 조성되고 있음.

자료원 : www.chip.co.id 기사 = 끝 =