



CHINA GAME WEEKLY

한국게임산업개발원
www.gameinfinity.or.kr

서울특별시 광진구 구의동 546-4 테크노마트빌딩 32층
TEL:02) 3424-4131 FAX:02) 3424-5039 nymph@gameinfinity.or.kr

목 차

NEWS

G NEWS

■ 신 작

- 《조우통잉슁(交通英雄:교통영웅)》
2003년 1월 10일 출시
- 중국산 온라인 전략 게임 체험

■ 제 품

- 《천년》 서버 추가서비스 실시
- 한국 3D 온라인 게임 《운명》, 중국
시장에서의 전망

■ 업 계

- 아시아 게임, 《worms 온라인》 클로즈
테스트 내용 공개
- 《리니지》, 테스트 후 유저 정보 보류

■ 종 합

- 중국의 온라인 게임 유저 807.4만 명
- 상하이 게이머 신년 경축 이벤트

G GAME 순위 변화

- 2002년 하반기 게임별 순위 변화

G GAME 기업소개

- 『光譜信息股份有限公司』

G 법률과 정책

- 《중국 인터넷정보센터 도메인 네임 등록
실시 세칙》(2)

G IT NEWS

■ 인터넷

- WLAN의 발전 산업응용과 불가분

■ 모바일

- UT스다캉(starcom)과 다탕(大唐) 제휴로
TD-SCDMA시스템장비 개발

신 작

NEWS 《조우통잉슁(交通英雄:교통영웅)》

2003년 1월 10일 출시

"교통관리자문회사"의 경영 사이버 게임인 《조우통잉슁(交通英雄:교통영웅)》은 오는 1월 10일에 유저들에게 소개된다.

갈수록 심각해지고 있는 교통문제로 인한 시민들의 불평을 해소하고자 시정부는 그동안 교통정책에 가장 많은 건의를 해온 "교통자문회사"에게 그 해결책을 찾도록 위임한다. 게임 중 유저의 배역은 바로 이 회사의 경영자로서 '교통문제개선'이라는 임무를 수행하게 된다. 유저는 게임이 시작되면 모든 교통표지를 직접 기획하고 교통경찰 및 교통부 인원의 업무를 재배치할 수 있으며 공공버스 운송시스템 구축 및 다양한 교통건설 진행도 가능하다. 교통문제개선이라는 임무를 성공적으로 수행하게 되면 유저는 시민들의 성원뿐만 아니라 시정부로부터 지속적인 '보조금'을 받을 수 있다. 그러나 교통문제를 개선하지 못할 경우 시민들의 비판과 질책을 받게 되고 더욱 중요한 것은 시정부로부터 계약 해제 조치를 받게 된다. 게임에서는 도시 생활과 장소 사이의 관계를 사실적으로 반영하고 있어 게임에서 출퇴근시간의 러시아워, 백화점 세일, 대통령 강연 등으로 인한 도로상황이 그대로 경험할 수 있다.

《조우통잉슁(交通英雄:교통영웅)》은 2003년 1월 10일 일반 버전(48위안)과 고급버전(89위안)으로 출시된다.

(자료: http://game.163.com/game2002/editor/021227/021227_64487.html)

NEWS 중국산 온라인 전략 게임 체험

"디산버(第三波)소프트웨어(베이징)유한회사"와 "건위(巨宇)과기"는 중국 최초의 온라인 전략 게임 《삼국책 온라인》을 아시아 시장에 출시한다고 정식 발표하였다. 대만 지역은 "건위"사에서 직접 운영하고 대륙에서는 "디산버소프트"에서 전담하여 운영한다. 올 12월에 내부테스트를 진행하고 내년 초에 오픈테스트를 진행하기로 계획하고 있다.

"베이징 디산버소프트"는 설립 이래 《삼국지 계열》 게임과 지속적인 인연을 맺으며 중국에서 모든 《삼국지 계열》의 운영을 진행하였다. 따라서 "건위"는 이번 《삼국책 온라인》 게임 출시 시 여러 면을 고려하여 중국의 경영권을 최종 "베이징 디산버"에게 주기로 결정했다. 현재 온라인 게임시장을 주도하는 제품과는 달리 이번에 출시하는 《삼국책 온라인》은 주로 삼국지 및 전략 게임을 즐기는 유저들을 겨냥하여 설계된 온라인 전략 게임이다.

이 게임은 12월 25일에 이미 내부테스트를 본격 시작하였다.

(자료: <http://games.sina.com.cn/newgames/0212/122816268.shtml>)

제 품

NEWS 《천년》 서버 추가서비스 실시

《천년》 서버는 지속적으로 온라인 상 자료조회 시스템, 암호보호 시스템 등 서비스를 시작한 뒤를 이어 지난 12월 23일에 캐릭터들의 무술회복 서비스를 개시하였다. 이 서비스는 유저들이 ID 도용당한 후 고의적인 무술을 삭제 당함을 보호하기 위하여 설치한 것이다. 배역의 무술회복 서비스는 12월 23일 오후 2:30분에 본격 개통되며 유저들은 <http://1000yservice.asiagame.com/service/skillrestore.asp>에 등록하여 개인 정보를 기록하면 "아시아게임"의 《천년》 담당 팀에서 유저들의 정보를 받은 7일 내에 처리한다. 이 서비스의 개통은 게임 진행의 안전성을 높일 것으로 전망된다.

(자료://http://www.1000y.com.cn/index.asp?mews_id=11349)

NEWS 한국 3D 온라인 게임 《운명》, 중국시장에서의 전망

한국 "JoylImpact"에서 개발하고 "한광소프트"에서 발행한 3D 온라인 게임 《운명WYD》는 현재 중국에서의 전망이 아주 밝은 것으로 나타났다.

중국의 대리업체인 "환러수마(歡樂數碼)"는 지난 12월 14일부터 "WYD"의 중문 공식사이트를 통하여 클로즈 베타 테스트 신청을 제공하였으며 시작 첫날 이미 10만 명 이상의 유저들이 이번 테스트에 참석할 의사를 보였다.

"환러수마"의 한 관계자는 기타 동기 온라인 게임의 테스트와 비교해서 《운명》의 반응이 가장 좋으며 《운명WYD》의 제작수준만 보더라도 전망이 아주 밝은 것으로 중국 시장에서 크게 발전할 것으로 예측된다고 말했다.

애초에 "환러수마"는 소극적인 홍보로 테스트 진행 3일 내 등록회원수가 2,500명으로 기대하였으나 예상 밖으로 시작 첫날 예상 회원수의 40배에 달했다. 이는 유저들이 《운명WYD》에 대하여 많은 관심을 가지고 있었다는 것을 말하는 것이다. "환러수마"는 현재의 사용자들을 적절한 배치를 위해 12월 15일에 신규 가입자 신청을 중지하였으며 본래 계획의 2,500명을 4,000명으로 조정하고 테스트 인원수의 상황에 따라 서버를 증설할 계획이다.

(자료: <http://games.sina.com.cn/newgames/0212/122416024.shtml>)

업 계

NEWS 아시아 게임, 《worms 온라인》 클로즈테스트 내용 공개

《worms 온라인》 클로즈테스트로 인한 유저들의 불편함을 줄이기 위해서 "아시아 게임"은 클로즈테스트의 주요 내용 및 테스트 중 개방하게 되는 사항을 공개하였다.

2003년 1월 10일 12시에 개방하는 클로즈테스트 중 개인수련 부분 및 보통, 사격, 폭탄, 전승 등 몇 가지 모델은 모두 개방하며 밧줄모델도 전문 서버를 개통한다. 서버는 초급, 중급, 고급,

자유 등 4개 등급으로 구분되며 유저들은 각자의 수준에 맞추어 서버를 선택할 수 있다.

이번 클로즈테스트 중 사이버 머니 시스템은 잠시 개방하지 않으므로 유저들 사이의 경기는 점수만 획득될 뿐 사이버 머니는 얻을 수 없다. 1월 24일 12시에 시작하는 오픈테스트에서 클로즈테스트 중의 인물 자료는 모두 삭제하지만 개인 계좌는 남겨둔다. 클로즈테스트에 참가한 유저들을 장려하기 위하여 모든 클로즈테스트 참석자는 계좌를 통하여 오픈테스트 후 worms 사이버 머니를 획득할 수 있으며 그 외에 6위내의 유저들에게는 기타 상품도 추가로 제공된다.

(자료: <http://games.sina.com.cn/newgames/0301/010416558.shtml>)

NEWS 《리니지》, 테스트 후 유저 정보 보류

1월 1일, 유명한 온라인 MMORPG게임 《리니지》의 클로즈테스트가 시작되었다. 테스트를 시작한지 몇 일만에 유저들의 활성화로 이미 4개 서버는 용량을 초과하였다. 이런 상황을 예상했던 《리니지》 게임 운영업체는 이미 추가할 서버의 테스트를 진행하고 있다.

유저들이 가장 관심이 많은 것은 테스트 후 유저정보 보류 문제이다. 《리니지》 게임의 사람과 사람간의 협력 및 단체정신 구축을 목적으로 한 상황을 고려하여 《리니지》 운영업체는 테스트기간의 모든 계좌는 상업화 후에도 여전히 유효하다고 발표하였다. 이 결정으로 유저들은 마음 놓고 《리니지》에서 직접 그룹을 묶고 전쟁에 참여하며 왕국을 구축할 수 있다.

또한 《리니지》는 오픈테스트에 맞추어 특별 이벤트를 진행하게 된다. 이벤트의 내용과 상품은 《리니지》 공식사이트에 게시되어있다.

(자료: <http://games.sina.com.cn/newgames/0301/010316528.shtml>)

총 합

NEWS 중국 온라인 게임 유저 807.4만 명

2002년 중국 온라인 게임 산업 조사보고 발표회가 지난 12월 16일 청두(成都)에서 개최되었

다. 최신 조사에 의하면 2002년 연말 현재 중국 온라인 게임 사용자 수는 이미 807만 4,000명에 이르렀으며 온라인 게임 시장규모는 9억 1,000만 위안으로 급속 발전하는 단계에 진입하였다고 알려졌다.

이번 조사보고에 의하면 중국 온라인 게임 사용자 중 유료사용자가 전체 사용자수의 50%에 이르는 401만 3,000명으로 통계 되었다. 이외 온라인 게임 사용자 중 남성 사용자가 93.2%, 16세~25세 사이 사용자가 74.6%를 차지하였다.

온라인 게임산업의 급속 발전은 기타 정보산업의 발전에 대하여 거대한 추진 작용을 일으키고 있다. 온라인 게임 산업 규모가 9억 1,000만 위안일 경우 이로 인하여 직접 산생되는 텔레콤 업무 수익이 68억 3,000만 위안에 이르고 PC, 온라인 게임 서버, 네트워크 및 메모리제품, 소프트웨어 및 서비스 등 산업의 수익이 32억 8,000만 위안에 이르며 출판 및 미디어산업 여전히 18억 2,000만 위안의 직접 수익이 산생된다.

(자료: <http://games.sina.com.cn/newgames/0212/121715690.shtml>)

NEWS 상하이 게이머 신년 경축 이벤트

"상하이 잔뢰고우서우(戰略高手)PC방"과 "상하이 왕이(網易)회사"에서는 많은 유저들의 왕이정품게임 《다화시여우(大話西遊)온라인》에 대한 지속적인 관심과 지원에 감사를 보답하기위해 신년(신정) 대형 이벤트를 협력하여 개최한다.

-이벤트 내용:

2002년 12월 20일~2003년 2월 5일, "상하이 잔뢰고우서우(戰略高手)PC방"에서 1차적으로 현금 20위안 이상의 고객은 복권 한 장을 획득할 수 있으며 누계 이용금액이 많을 경우 당첨될 기회도 더 많다. 준비된 상품의 총액은 10만 위안에 이른다.

-추첨시간:

2003년 2월 5일 19:00에 현장 추첨식 개최

-상품

특상 1명:컴퓨터 1대-P4컴퓨터+15'LCD액정 모니터(10,000위안 상당)

1등상 1명:디지털 캠코더 1대(5000위안 상당)

2등상 1명:디지털 카메라 1대(3,000위안 상당)

3등상 2명:알카텔 휴대폰 1대(2000위안 상당)

(자료: <http://games.sina.com.cn/newgames/0212/122816267.shtml>)

GAME 순위 변화

2002년 하반기 게임별 순위 변화

게임명칭	7월	8월	9월	10월	11월	12월
Half-Life:Counter Strike	1	1	1	1	1	1
Diablo2:Lord Of Destruction	2	2	2	3	3	6
Heroes Of Might And Magic4	3	3	4	4	6	12
Starcraft: Brood War	4	6	8	9	10	8
FIFA 2002	5	4	6	7	7	9
검협의 전설(仙劍奇俠傳)	6	16	7	6	4	3
삼국 조운원(趙雲)의 전설	7	5	19	17	15	15
Resident Evil 3	8	13	16	14	26	19
스톤에이지	9	8	17	12	16	17
사구라 대전	10	11	18	28	21	11
검협의 인연	11	7	11	19	27	28
Civilization 3	12	18	13	20	18	10
크로스게이트	13	9	12	10	5	4
현원검(軒轅劍)3 외전	14	10	5	8	9	7
Commandos2:Men Of Courage	15	12	15	21	19	18
Empire Of Earth	16					
미르의 전설	17	14	9	11	8	5
Heroes Of Might And Magic3	18					
Medal Of Honor: Allied Assault	19	19	20	15	24	20
Rerurn To Castle Wolfenstein	20	26	24	22	30	
Max Payne	21	27	22	23	14	
드래곤라자	22	28	27	29		
Command&Conquer:Renegade	23					
Grandia 2	24	29	25			
Dungeon Siege	25	30	14	18	13	
Age Of Empires 2	26	21	26	25	22	
대 항해시대 5	27	22	28	30	28	29
진웅 무협전설 Online	28					
오스삼국:3분천하	29					
Rich Man 6	30	17	10	13	17	
신 검협의 전설		15				
삼국 군영전3		20				
환령여우사(幻靈游俠)		23				
Soldier of Fortune2		24				
무협 군협전		25				
Warcraft3:Reign of chaos			3	2	2	2
친상(Prince of Qin)			21		23	26
Earth Empire			23	24	29	
성녀즈가(聖女之歌)			29	26		
삼국 군협전			30	27		
현원검 4				5	12	13
신죄다이썬쥬우3				16	25	23
포르리스 2					11	14
Neverwinter Nights					20	16
Baldyr's Gate2:Shadows of Amn						21
Battlefield 1942						22
MAFIA: Cityof Lost Heaven						24
검협의 인연 외전						25
프리스톤데일						27
풍색환상 2						30

(자료: 북경 고화위업정보과기유한회사)

GAME 기업소개

光譜信息股份有限公司

光譜信息股份有限公司

회사개요

"광푸정보주식유한회사(光譜信息股份有限公司)"는 1992년 3월에 대만에서 본사를 설립하고 현재 임직원 45명, 자본금은 3,600만 대만달러를 보유하고 있다. 베이징 해전구에 자회사를 설립하였으며 자회사 임직원 15명, 주로 게임 소프트웨어개발 및 발행 업무에 종사한다.

회장 위시순(虞希舜)은 인공지능 전문가이며 여러 가지 인공지능 제품을 보유하고 있으며 많은 국제적인 권위의 상을 획득하였다. 그가 이끄는 광푸정보주식유한회사는 많은 신기술 및 신제품을 출시하였으며 그 중 《장주(將族)》, 《올림피아초우사이(奧林匹亞橋賽)》, 《빠스제국(巴士帝國)》, 《카내지의 인생지남(卡耐基的人生的指南)》, 《푸자텐샤(富甲天下)계열》, 《세기말 상업혁명(世紀末商業革命0)》, 《식민계획계열(殖民計劃系列)》, 《마작대사(麻將大師)》, 《청소년 방양위이(棒揚威)기》 등 수상작품들도 적지 않다. 《올림피아초우사이(奧林匹亞橋賽)》는 1993년 미국 QQP회사의 대리로서 세계적으로 발행되었으며 중국산 게임의 첫 세계무대 등장을 기록했다. 2002년 3월 《평광쿵젠왕(瘋狂空間王)》 독자 개발 게임으로 유럽시장에 진입했으며 7가지 언어로 발행 되었다. 2001년 광푸는 "랜상(聯想)컴퓨터"의 주요 게임소프트웨어 제휴 개발업체로 현재까지 1,000만 대만달러에 달하는 주문을 받았다.

광푸정보는 타이베이 및 베이징에 모두 발행센터를 설립하고 또한 800 여 개의 판매점을 보유하고 있었으며 자체 제작 제품뿐만 아니라 일부 다른 게임제품 대리판매 업무도 진행한다. 현재 이미 세계 4위의 중국인 게임발행사이트로 부상되었다.

회사 연혁

1992년 광푸정보유한회사 설립, 첫 제품인 《장주(將族)》를 출시하여 영국 런던 컴퓨터게

임소프트웨어의 1등상을 수상.

1992년 영업부를 본격 설립하고 대만 발행사이트를 독자로 구축.

1993년 게임 《올림피아초우사이(奧林匹亞橋賽)》 독자 개발, 중국 산 게임이 처음으로 세계무대 등장을 기록.

1994년 개발부서의 인원을 50명으로 확장.

1995년 《빠스제국(巴士帝國)》, 《카내지의 인생지남(卡耐基的人生的指南)》 등 게임 제품 독자 연구·개발하여 1995년 게임소프트웨어 1등상을 획득.

1996년 신스다이(新時代)잡지에서 1996년 발전 잠재력이 가장 많은 업체로 평가.

1996년 베이징에 자회사를 설립하고 중국 내외의 게임을 대륙 및 대만시장에서의 양방향 발행과 판매를 담당.

1997년 대만 본사를 광푸정보주식유한회사로 재편성.

1997년 독자 개발제품 《식민지 계획 계열》, 《청소년 방양위이(棒揚威)기》 한국에서 발행.

1998년 독자 개발제품 《푸자텐샤(富甲天下) 2》 한국에서 발행.

1999년 대만 본사에 국제 마케팅 부서를 구축하고 중국내외시장 개척에 박차를 가함. 독자 제작 게임 《명환스취차(夢幻四驅車)》 한국 발행권 계약을 체결하고 한국에서 유명한 베스트셀러 소프트웨어제품으로 부상.

2000년 회사 경영범위를 확장하고 자본금을 3,600만 대만달러로 추가했으며 전문 인력을 초빙하여 업체 규모화 경영 추구.

2001년 《음성 조절 대만 마작왕》을 독자 개발하여 7-11통로 패키지 게임 중 유통시간 최고를 기록하고 대만지역에서 12만 세트 이상을 판매.

2001년 국제 대리발행 사업부를 설립하고 구미·일본 및 한국의 게임을 전반 중국지역에서 대리·발행.

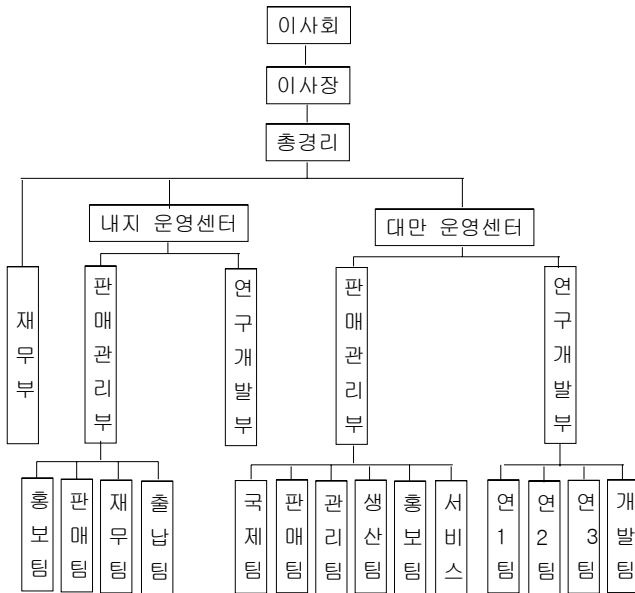
2001년 "랜상(聯想)컴퓨터"와 제휴하여 《텐러(天樂)계열》 컴퓨터게임을 공동 개발.

2002년 《푸자텐샤(富甲天下) 3》 게임을 독자 개발하여 중국인시장에서 매출량 9만 세트를 기록.

2002년 독자 개발제품 《평광쿵젠왕(瘋狂空間王)》의 유럽 발행계약을 체결하고 7가지 버전의 제품을 발행할 계획.

2002년 1/4분기 EPS 5.5위안 기록.

조직도



(자료: 북경고화위업정보과기유한회사)

직능부문:

중국 운영센터-중국 연구·개발 및 판매 업무 담당.

- 개발부: 게임 기획 제작·프로그램 편집·미술 제작·외국 대리제품 개편 등 업무 담당.
- 판매관리부: 중국 내외 게임소프트웨어업체들의 제품 대리 및 라이선스·제작 진행 과정 파악·포장 디자인·홍보·판매·A/S 담당.

대만 운영센터-대만지역 연구·개발 및 판매 업무 담당.

- 개발부: 게임 기획 제작·프로그램 편집·미술 제작·외국의 연구 개발팀과의 연계·외국 대리제품 개편 등 업무 담당.
- 판매관리부: 중국 내외 게임소프트웨어업체들의 제품 대리 및 라이선스·제작 진행 과정 파악·포장 디자인·홍보·판매·A/S 담당.
- 재무부: 재무기록·세물관리·자금조절·출납수금 결 제·자재장비 제어관리·재무제도 계획 및 집행 업무 담당.

전망

광푸회상의 경쟁우위를 충분히 살려 향후 제품

개발 면에서 인공지능기술을 활용한 전략 지능형 게임을 출시하고 성공 노하우를 바탕으로 연구·개발팀을 확장하여 세계 선진수준의 게임과 차별된 플랫폼을 연구·개발하며 소비자들에게 더욱 다양하고 우수한 제품의 선택기회를 제공할 예정이다. 3년 후 중국의 가장 우수한 개발팀으로 부상될 것으로 전망된다.

법률 및 정책

LAW 중국 인터넷정보센터 도메인 네임 등록 실시 세칙(2)

제3장 등록된 도메인 네임의 변경 및 취소

제13조 등록된 도메인 네임의 관련 등록정보가 변경될 경우 도메인 네임 소유자는 즉시 도메인 네임 등록서비스기구에 등록정보 변경을 신청해야 한다. 등록정보 변경 신청 시 신청자는 도메인 네임 등록신청 시 선택한 변경 확인방법에 따라 도메인 네임 변경 신청 자료를 제출하여야 한다. 도메인 네임 등록서비스기구의 비준을 받은 후 등록정보 변경을 진행할 수 있다.

제14조 등록된 도메인 네임 양도를 신청할 경우 양도인은 원 등록서비스기구에 신청기구의 도장을 찍은 혹은 이미 공정한 양도 신청서를 제출하여야 한다. 등록서비스기구의 확인을 거친 후 본래의 등록기구에서 해당 도메인 네임 운영변경을 진행한다.

제15조 등록된 도메인 네임 취소를 신청할 경우 신청자는 등록서비스기구에 신청기구의 도장을 찍은 혹은 이미 공정한 도메인 네임 취소신청서를 제출하여야 한다. 도메인 네임 등록서비스기구의 확인을 걸친 후 도메인 네임 등록 서비스기구에서 해당 도메인 네임을 취소한다.

제16조 도메인 네임 소지자는 도메인 네임 등록 서비스기구를 선택 및 변경할 수 있다. 도메인 네임 등록서비스기구 변경 시 도메인 네임 소지자와 관련 도메인 네임 등록 서비스기구는 마땅히 《중국인터넷정보센터 도메인 네임 등록서비스기구 변경방법》을 준수해야 한다.

제4장 도메인 네임 운영관리비용

제17조 《관리방법》의 규정에 근거하여 도메인 네임 등록 서비스기구는 등록된 도메인 네임에 대하여 연도 운영관리비용을 징수하며 수금 방법은 별도로 제정한다.

제18조 매년 도메인 네임 연기 비용 납부 마감일은 신청일로 정하고 연기 비용 납부 마감일 전에 연기 비용을 납부하지 않았을 경우 서비스를 정지한다. 서비스를 정지한 후 15일 내에 연기 비용을 납부하지 않을 경우 도메인 네임을 취소한다.

제5장 부칙

제19조 중국 인터넷 정보센터에서 구축한 www 서버(<http://www.cnnic.net.cn>)는 도메인 네임 등록 정보 및 기타 관련 사항 반포에 사용된다.

제20조 신청자가 도메인 네임 신청서에 기록한 각 항목 정보는 신청자의 공개할 수 없다는 특별한 성명이 없는 외 도메인 네임 등록관리기구 혹은 도메인 네임 등록 서비스기구에서는 공중 검색 데이터베이스 및 기타 출판물에 입력하며 도메인 네임 등록관리기구 혹은 도메인 네임 등록 서비스기구에서 인터넷 사용자들에게 제공하는 목차 서비스 중의 하나로 된다.

제21조 인터넷 및 도메인 네임 시스템의 발전 및 관련 법률, 법규, 정책의 변화 등에 근거하여 중국 인터넷정보센터는 본 실시 세칙을 수정할 수 있다.

제22조 인터넷정보센터에서 본 실시 세칙에 대한 해석을 담당한다.

제23조 본 실시 세칙은 2002년 12월 1일부터 본격 실시한다.

끝..

(자료: 북경고화위업정보과기유한회사)

IT NEWS

인 터 넷

IT WLAN의 발전 산업응용과 불가분

현재 중국 각 텔레콤 운영업체들이 적극적으로 WLAN 구축을 전개하고 있지만 사용자 수는 3만 명에 불과하다. 2003년 WLAN은 여전히 텔레콤업무의 중심임이 틀림없다. 그러면 운영업체들은 어떤 수단을 통해 이 시장을 신속히 활성화시킬 수 있겠는가?

무선 랜은 사용 허가증 구매가 불필요한 제품이므로 모든 운영업체 및 일반 업체들에서 무선 네트워크 구축이 가능하며 동시에 거대한 상업 운영시장을 보유하였기 때문에 텔레콤업체들사이 새로운 경쟁이 시작되었다. 차이나 왕통(網通)은 "무선동반자:無線伴侶"를 출시하였고 차이나 텔레콤은 "텐이통:天翼通"을 출시하였으며 차이나 모바일은 "WLAN+GPRS"를 출시하였다.

그러나 시장의 실제 상황은 어떠한가? "운영업체만 활성화 되고 있을 뿐 사용자들의 적극성은 높지 않다."

현재 사용자들이 WLAN을 선택하는 이유는 아래에 집중되어 있다.

- (1) 이동성 수요 창고관리인원, 슈퍼마켓 직원 등 인원들은 재고의 실시간 파악에 대한 요구가 매우 높으며 이는 재고 수량을 정확하게 파악해야만 바른 정보로 사용될 수 있다. 이런 문제는 무선 인터넷을 지원하는 휴대기기가 실현할 수 있으며 실시간으로 상품의 바코드를 스캔하여 출입고 등기 혹은 재고조사를 진행할 수 있다.
- (2) 배선이 복잡한 장소, 인터넷 구축이 필요한 장소에 특수 원인으로 인하여 유선인터넷을 구축하지 못할 경우 무선 인터넷을 선택하여야 한다.
- (3) 임베디드 응용환경 무선 장비를 하나의 기능모듈로 기타 제품에 임베디드하였을 경우에도 사용한다.
- (4) 임시 응용장소 스포츠대회, 대형회의, 임시 사무실 등 장소는 무선 인터넷을 사용하는 것이

적합하다.

(5) 소수 외국계 기업 무선 인터넷을 이용하여 사무효율을 높이고 사무 원가를 줄인다.

(6) 맹목적인 사용, 즉 일부 사용자들은 무선 인터넷에 대하여 충분히 이해하지 못하였지만 홍보의 공격에 못 이겨 맹목적으로 구매한다.

이상의 고객그룹에 대한 분석을 통하여 기업사용자가 증가되어야만 가정시장 및 운영시장을 이끌 수 있다. 외국에서는 교육, 금융, 의료, 소매 등의 분야는 무선 인터넷의 주요 시장으로 되고 있지만 중국은 응용소프트웨어 및 하드사양의 낙후로 인하여 무선 인터넷은 이상의 분야에서 빠른 발전을 실현하지 못하였다.

무선 인터넷은 하나의 신기술 제품으로써 현재 지속적으로 발전되고 완성되어가는 과정이며 무선 인터넷제품의 가격도 점차 하락하고 해당 소프트웨어제품의 수준도 높아지고 있다. 가격과 기술이 더 이상 무선응용의 걸림돌이 아니며, 경로의 추진역할이 가장 중요한 것이다.

산업응용은 향후 중국 무선인터넷 시장 발전의 주요 원동력으로써 산업 관계자들은 텔레콤 운영업체들에게 많은 이윤을 창조하는 동시에 대중그룹의 WLAN 사용욕구에 부흥할 것으로 전망된다.

(자료: 컴퓨터세계 2003년 1월 6일 제1기)

모 바 일

IT UT스다캉(starcom)과 다탕(大唐) 제휴로 TD-SCDMA시스템장비 개발

UT스다캉과 다탕은 TD-SCDMA시스템장비를 공동 개발하여 TD-SCDMA기술의 상용화 및 시장화를 추진할 것과 관련하여 계약을 체결한 것으로 최근 알려졌다. 그들의 제휴는 3G 이동 분야에서 각자 기술우위를 활용하여 TD-SCDMA 솔루션의 개발속도를 가속하려는데 취지를 두고 있다.

다탕은 중국정부를 대표해 제출한 TD-SCDMA 기술은 ITU 및 3GPP로부터 세계 3대 3G 이동 기술표준의 하나로 인정받은 업체로 UT스다캉은 TD-SCDMA 기술표준에 관심이 많아 3G 전략의 주 방향으로 추진하는 업체이다. 그들이 3G 이

통 분야에서 누적한 여러 가지 선진기술이 이번 제휴의 주춧돌이 됐다. 그들은 UT스다캉의 네트워크 플랫폼에서 3GPP에 부응하는 TD-SCDMA RNC를 공동 개발하는 한편 UT스다캉은 TD-SCDMA 기술을 지원하는 핵심 네트워크를 제공하게 된다.

(자료: 中國電子報 12월 9일)

CHINA GAME SITE

사이트명 : 光谱信息股份有限公司

URL : http://www.ttime.com.cn



<p>자료 제공</p>  <p>GAOHUA</p>	<p>北京高華偉業信息科技有限公司</p> <p>中國 北京市 海澱區 太陽園 6B 2412호</p> <p>TEL:86-10-8213-8792 FAX:86-10-8213-8793</p>
--	---