

한국마이크로소프트

2007 오피스 시스템 전략 발표



MS는 직원들의 역량을 최대화시킬 수 있는 피플 레디 비즈니스 전략을 발표했다.

한국마이크로소프트는 최근 올해 말 출시 예정인 2007 마이크로소프트 오피스 시스템의 전략과 새로운 비전인 피플 레디 비즈니스 전략을 발표했다.

2007 마이크로소프트 오피스 시스템은 이미 국내 4만명 이상이 베타 버전을 이용하고 있는 마이크로소프트 오피스의 새로운 버전이다. 이전 버전에 비해 유저 인터페이스가 강화됐고, 익스체인지 서버 2007이 오피스 시스템에 새로 포함됐다.

2007 마이크로소프트 오피스 시스템을 통해 마이크로소프트가 제시하는 피플 레디 비즈니스는 사업의 성공은 궁극적으로 조직 구성원들에게 필요한 도구와 정보, 기회를 제공해 주어야 한다는 생각에서 비롯된 것이다. 이를 위해 마이크로소프트는 직원들의 역량을 최대화하는 데 중점을 두고 있다.

특히 피플 레디 비즈니스는 직원의 역량을 최대화하기 위해서 새로운 업무 환경이 필요하다는 전제에서 출발하는데 직원들에게 ▲통일된 업무 환경, ▲언제 어디서나 접근, 연결 가능한 환경, ▲투명한 조직을 제공하는 것이 목표다. 이러한 환경을 제공하기 위해 소프트웨어는 ▲간편한 협업, ▲정보 검색 및 비즈니스 통찰력 향상, ▲콘텐츠 보안 및 관리의 역할을 수행해야 한다는 것이 피플 레디 비즈니스의 핵심이다.

어도비시스템즈

모바일게임대전 본선 진출작 발표

어도비시스템즈가 후원하는 세계 최대 모바일게임 시상식인 국제모바일게임공모전(International Mobile Gaming Awards, 이하 IMGGA)의 25개 본선 진출작이 발표됐다.

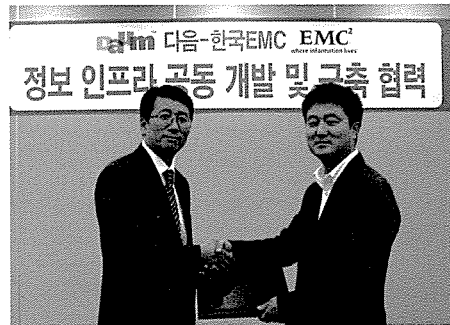
올 IMGGA에는 지난해보다 출품작이 두배 증가한 42개국 400여명의 개발자들이 참가했으며, 모바일

게임 업계의 전문가와 미디어로 구성된 심사위원단의 심사를 거쳐 다섯 개 부문으로 나눠 작품을 선정했다. 총 25개 본선 진출작에는 국내 모바일게임 전문업체인 지오인터랙티브의 <질주재감 스케쳐>, 컴투스의 <IMO>가 포함돼 있다.

최종 심사를 통과하여 선정되는 본선 수상작은 2007년 2월 바르셀로나에서 열리는 '3GSM 세계 회의 2007(3GSM World Congress 2007)'에서 발표될 예정이다. 수상자는 총 1만5,000달러의 상금과 함께 모바일게임 제작 및 유통 계약 체결의 기회가 주어진다.

한국EMC

다음과 정보 인프라 공동 개발 제휴



한국EMC와 다음커뮤니케이션이 스토리지 관련 MOU를 체결했다.

한국EMC는 최근 다음커뮤니케이션과 공동으로 효율적인 정보 인프라스트럭처를 구축하고 급속히 증가하는 대용량 서비스에 적합한 스토리지를 공동 개발하는 것을 내용으로 하는 양해각서(MOU)를 체결했다.

이번 제휴를 통해 한국EMC와 다음커뮤니케이션은 급변하는 서비스 환경에 최적화된 효율적 맞춤형 스토리지 인프라를 공동 개발하고, 대용량 스토리지 및 관련 솔루션 공급, 신규 서비스 제공을 위한 개발용 장비 지원, 정보 인프라 컨설팅 등의 기술 노하우와 서비스를 교류하게 된다.

다음커뮤니케이션은 한국EMC 및 한국EMC의 협력 파트너인 인성정보와 함께 지난 6월 국내 포털 업계 최초로 고객 데이터베이스 운영 환경의 재해복구(DR: Disaster Recovery) 시스템을 구축한 바 있다.

양 사는 정보 인프라스트럭처의 안정적이고 성공적인 구축을 위해 다양한 사업을 공동 개발하고, 보다 장기적인 관점에서 ILM(정보수명주기관리) 전략을 공유한다는 방침이다.

소프트랜드

온라인게임 해외 프로모션 강화

소프트랜드는 최근 탤런트 박은혜를 기용, 온라인게임사업의 중화권 마케팅을 강화하기로 했다.

소프트랜드는 계열사인 하이윈(HI-WIN)의 온라인게임 <천상비>의 중화권 프로모션을 강화하기 위해 인기배우 박은혜를 월드홍보모델로 위촉하고, <천상비>의 캐릭터를 살린 홍보동영상을 제작, 이를 중국·대만 등에서 홍보마케팅 수단으로 적극 활용할 계획이다.

박은혜는 드라마 <대장금>을 통해 중국·대만·홍콩 등지에서 한류스타로 자리매김했으며, 특히 영화 <천녀유혼>의 왕조현을 많이 닮아 중화권에서는 이미 두터운 팬 층을 확보하고 있다.

소프트랜드는 이러한 박은혜의 인기가 <천상비>의 중화권 프로모션에 효과적일 것이라고 판단하고 홍보동영상을 기획·제작하게 됐다고 밝혔다.

이진희 소프트랜드 사장은 "온라인게임과 연예매니지먼트사업간의 유기적인 결합을 통해 <하이윈>은 중화권을 겨냥한 마케팅 측면에서 경쟁사보다 우위를 점하게 될 것"이라며 "동시에 소프트랜드 소속연예인들을 자연스럽게 중화권에 소개할 수 있어 역량 있는 연기자들이 한류열풍을 이어가는데 유리하게 작용할 것"이라고 말했다.

BEA시스템즈코리아

BEA 아쿠아로직 BPM 세미나 개최

BEA시스템즈코리아(이하 BEA코리아)는 최근 SOA를 기반으로 비즈니스 프로세스의 생성, 실행 및 최적화를 가능하게 하는 전자적 BPM(업무프로세스관리) 전략과 성공사례를 소개하는 'BEA 아쿠아로직 BPM 세미나'를 개최했다.

이번 세미나에서 BEA코리아는 BPM 소프트웨어 업체인 푸에고 인수의 결과물인 <BEA 아쿠아로직 BPM 스위트>를 소개해 향후 BPM 영역을 위한 장기적인 제품 전략과 로드맵을 소개했다.

김형래 BEA코리아 사장은 "이번 행사를 통해 SOA 환경에서 BPM의 발전과 이를 가능하게 하는 BEA만의 전략과 푸에고의 기술이 적용된 신제품 및 구축사례를 고객들에게 소개, BEA가 제시하는 BPM 전략에 대한 이해를 높일 수 있는 기회가 됐다"고 말했다.

픽스카우

UCC 동영상 전용 스튜디오 오픈



픽스카우의 UCC 동영상 스튜디오

UCC 동영상 마켓플레이스인 픽스카우가 최근 UCC 동영상 제작을 위한 전용 스튜디오를 마련하고 자신만의 동영상을 만들고 싶어 하는 사람들에게 무료 공개키로 했다.

최근 캠코더 등 촬영기가 확산되고 UCC 동영상에 대한 관심이 증가해 자신만의 동영상 콘텐츠를 제작하고자 하는 사람들이 늘고 있지만, 이를 촬영, 편집할 수 있는 공간을 찾기가 쉽지 않은 것이 현실. 이에 픽스카우는 장기적 관점에서 이들을 지원하기 위한 방법으로 UCC 동영상 전문 스튜디오를 오픈했다고 설명했다.

이번에 오픈된 스튜디오에는 동영상 제작을 위한 FX-1, PD-150 등의 촬영장비와 DV 및 HD급의 편집 장비가 갖추어져 있으며 이를 필요로 하는 사람들에게 전액 무상으로 제공된다. 사용자가 원할 경우 촬영과 편집 기능에 대한 소정의 교육도 무료로 지원된다.

픽스카우의 무료 스튜디오를 통해 '자신만의 수능 공부 방법', '나만의 요가 비법', '동대문 패션 신상품 코디법' 등 자신만의 노하우를 바탕으로 한 UCC동영상을 제작할 수도 있으며, 픽스카우 홈페이지를 통해 무료 혹은 유료로 공개할 수도 있다.

SK텔레콤 · GM대우

텔레매틱스 업무 제휴

SK텔레콤은 지난달 18일 을지로2가 본사에서 GM대우와 공동으로 텔레매틱스 시스템 개발 및 상용화를 위한 업무 제휴 협약을 체결했다.

이번에 양사가 공동으로 개발하는 텔레매틱스 시스템은 차량에 내장된 7인치 와이드 스크린을 통해 실시간 교통 정보 및 최적의 경로를 안내해 주는 네이트 드라이브서비스를 비롯하여, 씨줄, 멜론 등 무선인터넷 서비스를 화면과 음성으로 제공하게 된다.

특히 이 시스템은 고객이 별도의 전용단말기를

구입하고 가입비와 기본료를 매달 지불해야 하는 불편함을 극복한 것이 가장 큰 특징으로, 고객이 사용하던 휴대전화를 그대로 활용할 수 있어 저렴한 비용으로 텔레매틱스 서비스를 이용할 수 있다.

양사는 2008년 상용화를 목표로 내비게이션 모듈 등 하드웨어는 GM대우가 개발하고, 각종 소프트웨어 개발과 텔레매틱스 센터 운영은 SK텔레콤이 담당하기로 했다.

하나포스트닷컴

인터넷 무료 놀이공원 개장



하나로텔레콤이 새롭게 선보인 인터넷 놀이공원

하나로드림이 운영하고 있는 하나포스트닷컴은 최근 기존의 무료 혹은 할인 콘텐츠들을 놀이기구 콘셉트로 재구성하고, 향후 하나포스트닷컴을 무료 서비스가 넘치는 인터넷 최대의 놀이공원으로 만들어 나가기로 했다.

이를 위해 하나포스트닷컴은 기존의 '스물 네 가지 특별한 서비스' 페이지를 '즐거움'을 주제로 한 놀이공원으로 전면 개편, 하나포스 고객들이 콘텐츠 특성별로 구분된 놀이공간을 통해 자신에게 맞는 맞춤형 서비스를 손쉽게 찾아 들어갈 수 있도록 했다.

특히 이번에 새롭게 서비스되는 놀이공원은 제공 콘텐츠 및 서비스의 특징에 따라 '무한 엔돌핀관', '안쓰면 손해관', '돈버는 알뜰관', '머리가 쑥쑥관', 'PC 보안관', '오늘도 대박관' 등 총 여섯 개의 카테고리로 나뉘어 테마파크 형태로 구성했다.

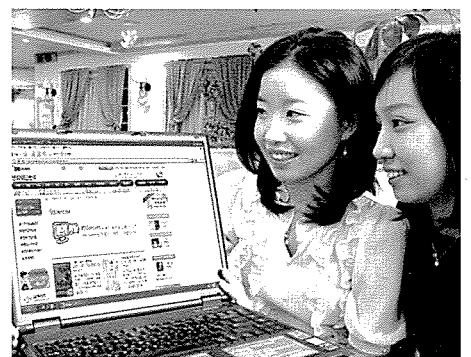
무료영화와 무료만화, 운세, 멀티노래방 등이 무상으로 제공되는 '무한엔돌핀관'에서는 1,500편에 달하는 영화와 만화를 무료로 감상할 수 있으며, '안쓰면 손해관'에서는 무료문자메시지 최대 100건, 무료웹하드 1GB, 무료소프트웨어 킥다운로드 등 타 포털사이트에서 유료로 제공되는 다양한 서비스들을 즐길 수 있다. 또 '돈버는 알뜰관'은 돈버는 쇼핑, 무료영화예매, 초저가 게임방 등 현금

절약할 수 있는 알뜰 서비스들을 모아 놔다.

이밖에 영어·어린이교육·e북 등을 무료로 이용할 수 있는 '머리가 쑥쑥관', 바이러스트치로, 유해사이트 차단, PC원격점검 등 PC 보안에 관련된 서비스를 묶어 놓은 'PC 보안관'과 하나포스에서 진행되는 다양한 이벤트를 한데 묶어 놓은 '오늘도 대박관' 등도 하나포스 고객들에게 인터넷을 이용하는 다양한 즐거움을 선사할 전망이다.

북토피아 · SK

100포인트 도서관 오픈



100포인트 도서관

전자책 전문기업 북토피아와 SK주식회사는 지난달 10일 공동으로 OK캐시백사이트에 전자책을 읽을 수 있는 프리미엄 서비스인 '100포인트 도서관'을 오픈했다.

100포인트 도서관이란 OK캐시백 회원들이 100포인트(100원 상당)를 결제하면 하루 동안 OK캐시백 사이트에서 제공하는 전자책을 무제한 즐길 수 있는 서비스. 100포인트 도서관의 오픈으로 OK캐시백 회원들은 현금 100원에 해당하는 OK캐시백 100포인트만 지불하면 자신이 원하는 최신 베스트셀러 전자책을 하루 동안 마음껏 읽을 수 있다.

현재 OK캐시백 사이트에는 공지영 씨의 베스트셀러 <우리들의 행복한 시간>을 비롯해 우리나라 근대문학을 대표하는 대표작 100편, 어린이용 플래시동화 등 북토피아가 제공하는 약 200여권의 전자책이 서비스되고 있다.

북토피아와 SK 양사는 이용자 만족도를 높이기 위해 신간이나 베스트셀러 서적을 매월 새롭게 다섯 권씩 업데이트할 예정이다.

북토피아와 SK는 콘텐츠 이용 활성화를 위해 향후 서비스하는 전자책을 무협, 판타지로 확대할 예정이다.

존앤존

개인정보 유출 방지 보안 제품 개발

존앤존은 최근 유료 인터넷 사이트 이용 시 개인정보를 전혀 등록하지 않고 사이트 이용 및 과금이 가능하도록 하는 보안인증 솔루션을 개발했다. 이번에 존앤존이 개발한 솔루션은 인터넷 사이트 회원가입 시 주민등록번호 등 개인정보를 입력하는 기존의 방식을 탈피하여 개인정보 등록 없이도 사용자에 대한 확인이 가능하고 유료 콘텐츠 사용 시 과금도 가능하도록 설계됐다.

인터넷 사이트를 운영하는 기업이 회원가입 시 개인정보를 요구하는 이유는 회원정보를 통한 마케팅의 활용과 성인인증, 콘텐츠 이용료 결제 및 과금 때문이다. 따라서 이번에 존앤존이 개발한 솔루션은 인터넷기업이 원하는 인증과 결제 문제를 해결할 수 있다는 점에서 시장 진입도 비교적 쉬운 것으로 예상된다.

한편, 존앤존은 이번에 개발된 보안인증솔루션을 유료 인터넷 사이트와 쇼핑몰 등에 적용, 활용하기 위한 센터설립을 추진하고 있으며, 미국·유럽·일본 등 해외 시장 진출도 모색하고 있다.

씨디네트웍스

WCG 2006에 솔루션 공급

씨디네트웍스는 최근 세계 최대 게임 축제인 월드사이버게임즈(World Cyber Games, 이하 WCG) 2006의 주요 경기에 인터넷 생중계 솔루션을 제공했다.

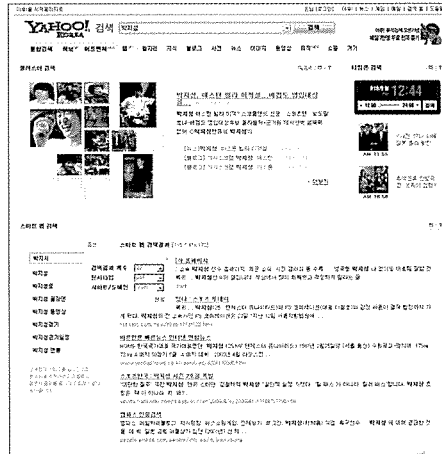
WCG는 2000년 이후 매년 개최되고 있으며, 전 세계 젊은이들이 열광하고 있는 세계 게임축제이다. 특히, 올해는 역대 가장 큰 규모인 70여 개국에서 약 700여명의 선수가 참여하여 <스타크래프트> 등 여덟 개 정식종목에서 사상 최대의 규모로 치뤄졌다.

씨디네트웍스의 솔루션이 기반이 된 이번 WCG 인터넷 생중계는 한국·중국·일본·미국·영국·독일 등의 서버를 통해 전세계에 경기 장면이 실시간으로 생중계됐다.

고사무엘 씨디네트웍스 대표는 "세계 최대의 게임 축제인 WCG의 인터넷 생중계를 통해, 대한민국의 IT기술을 세계 속에 알리게 되어 기쁘다"며 "국내뿐만 아니라, 세계의 e스포츠 팬들에게 WCG의 경기를 바로 눈앞에서 보는 것처럼 생생하게 전달할 수 있어 기쁘다"고 밝혔다.

야후코리아

서치 어드벤처 공식 오픈



서치 어드벤처의 검색 결과 화면

야후코리아가 지난달 11일 신개념 검색 서비스인 <서치 어드벤처>를 공식 오픈했다.

<서치 어드벤처>는 검색어와 검색 결과와의 연관성을 대폭 높여 보다 정확한 검색 결과를 제공하며 각 시간대별로 주요 뉴스를 검색할 수 있어 보다 빨리 트렌드를 읽을 수 있다는 것이 특징으로 ▲클러스터 검색 ▲스마트 웹 검색 ▲타임존 검색 서비스로 구성된다.

클러스터 검색은 해당 검색어와 관련된 검색 결과들을 이슈 별로 묶어 이미지 형태와 함께 제공하는 서비스이며, 스마트 웹 검색은 기존의 웹 검색을 보완해 주는 검색 서비스로서 검색창의 키워드를 분석하여 입력한 검색어와 관련된 추천 검색어를 자동으로 제시해 주고, 클릭 시 웹 문서 검색 결과를 '새로 고침' 없이 빠르게 찾아 주는 검색서비스다. 또 타임존 검색은 실시간 업데이트 되는 뉴스를 시간대별로 분류해 주요 이슈들을 이미지컷과 함께 보여 주는 서비스다.

성낙양 야후코리아 사장은 "인터넷 정보 홍수 속에서 검색 서비스는 사용자가 원하는 정보를 얼마나 정확하고, 빠르고, 보기 쉽게 제공하느냐가 중요해 질 것"이라며 "<서치 어드벤처> 서비스는 유저들에게 새로운 검색의 편의와 혜택을 체험하게 해 줄 것"이라고 밝혔다.

코리아와이즈넷

SKT에 무선 검색 솔루션 공급

코리아와이즈넷은 최근 SK텔레콤의 통합 콘텐츠 검색인프라 개발 프로젝트의 검색엔진 솔루션 공급

사업자로 선정됐다.

이미 통합검색 분야에서 입지를 굳힌 코리아와이즈넷은 모바일 전용 검색엔진 개발에도 본격적으로 착수함으로써, 유무선을 넘나드는 진정한 통합검색 솔루션 전문기업으로 거듭나게 될 전망이다.

SK텔레콤은 '통합 콘텐츠 검색인프라 개발 프로젝트'에서 핵심기술 중 하나인 SK텔레콤 모바일 전용 검색엔진 개발을 위해 국내 주요 네 개 검색엔진 업체들을 대상으로 BMT 등을 실시했으며, 코리아와이즈넷의 검색엔진을 최종 선정하게 됐다.

이번 선정과 관련 코리아와이즈넷은 향후 검색관련 선도기술로의 확장성과 유연성 있는 아키텍처로 계속 진화할 수 있는 사용자 중심 검색시스템을 구현할 방침이다.

퓨전소프트

유통채널 확대

모바일 솔루션업체인 퓨전소프트가 최근 온라인 쇼핑몰 중심의 유통망을 오프라인 매장으로 확대하는 등 유통채널 다변화를 통한 마케팅 강화에 나서기로 했다.

퓨전소프트는 그간 오드아이(odd-i)의 브랜드로 PMP와 내비게이션을 출시한 이래, 최근 <오드아이 N700D> 제품을 선보이며 9월에만 7,000여대를 판매했다. 이에 온라인 쇼핑몰을 중심으로 한 유통망을 이마트·롯데마트·전자랜드21 등 오프라인 매장으로 확대, 유통채널을 강화할 계획이다.

이를 통해 소비자들은 퓨전소프트의 <오드아이 N700D> 제품을 주요 온라인 쇼핑몰인 CJ몰·d&shop·G마켓·GS이숍·H몰·인터넷파크 등 전국 205개의 이마트 82개, 롯데마트 46개, 전자랜드21 77개 매장에서 직접 구입할 수 있게 됐다.

NHN게임스

R2 보안카드 시스템 도입

NHN게임스는 자사의 MMORPG <R2-Reign of Revolution>에 회원들의 정보 보호를 위한 보안카드 시스템 <R2 SC(R2 Security Code)>를 도입, 게임 내 보안 시스템을 강화했다.

이에 따라 <R2> 게이머들은 별도로 등록된 e메일을 통해 50개의 코드번호가 적힌 온라인 보안카드를 발급받은 후, 게임 로그인 시 불규칙적으로 주어지는 요청코드를 코드창에 입력하고 게임을 플레이할 수 있다.

특히 (R2 SC)는 은행에서 사용하고 있는 보안카드 방식과 유사해 게이머들이 손쉽게 이용할 수 있으며, 개인 메일을 통해 카드를 발급받기 때문에 분실 및 노출 위험이 적다는 장점이 있다.

NHN게임스는 향후 휴대전화로 전송 받은 일회용 비밀번호를 사용하는 보안 시스템인 OTP(One Time Password) 프로그램을 도입하여 한층 더 강화된 보안체계를 구축할 계획이다.

엔씨소프트

주민등록대체수단 아이핀 도입

엔씨소프트가 최근 웹사이트 회원가입 시 주민등록번호 대신 사이버 상의 새로운 신분증 역할을 할 <아이핀(i-PIN: Internet Personal Identification Number)>을 도입키로 했다. 엔씨소프트는 우선 자사 게임 중 하나 혹은 두개의 게임을 선별하여 연내 시범 적용할 계획이며, 내년 상반기에는 전체 게임에 정식 적용할 예정이다.

엔씨소프트는 정보통신부가 제시한 다섯 가지 방법(가상주민번호·개인인증키·개인ID인증서비스·공인인증서·그린버튼서비스) 중 개인ID인증서비스 방식을 채택했으며, 본인 확인 기관은 서울신용평가정보를 선정했다.

이재성 엔씨소프트 이사는 "주민번호 대체수단 도입의 취지는 이용자들이 주민번호를 제공하지 않음으로써 주민번호 해킹이나 도용 등을 원천적으로 방지하자는 것으로, 대체수단 도입을 통해 주민번호 등 개인정보 노출에 따른 우려를 불식시킬 수 있는 계기가 될 것"이라고 전망했다.

KT

가치혁신센터 신설

KT는 지난달 11일 고객가치 창출을 효과적으로 지원하고 신사업의 효율적 추진을 위한 전문조직으로 가치혁신센터(가칭)를 신설키로 했다.

이번에 신설될 가치혁신센터는 KT 신사업 아이디어 발굴부터 상용화까지 전 단계를 원스톱으로 지원할 방침이다. 이와 함께 내·외부 아이디어를 체계적으로 수집, 관리하고 고객 니즈 및 트렌드를 탐색, 창출하는 기능까지 담당할 예정이다.

이를 위해 KT 미래사업 탐험대 선발, 온라인 커뮤니티 구축을 통한 정보 공유 등을 통해 고객 아이디어 발굴에 적극 나서는 한편, 소비자 동행관찰, 사람들의 행동촬영, 선도 사용자관찰 및 인터뷰를

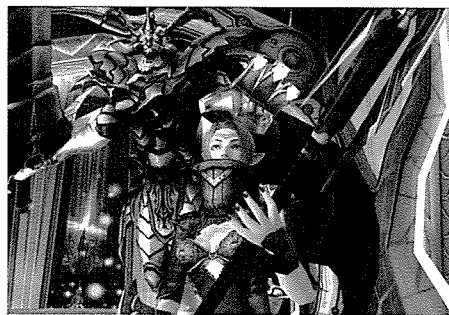
통해 소비자의 니즈를 발견하고 새로운 가치를 창출하기 위한 기법들도 도입한다.

KT는 이번 가치혁신센터 신설을 계기로 사업개발·마케팅·영업·네트워크 등 부서별로 분산된 프로세스를 통합해 고객 욕구에 신속히 대응함으로써 보다 고객지향적인 서비스 출시는 물론 상용화에 걸리는 시간도 대폭 단축시킬 계획이다.

가치혁신센터는 현재 경영인프라 혁신의 일환으로 추진되고 있으며, 내년 초까지 20~30명의 전문 인력을 확보하여 운영하게 된다.

CCR

RF온라인 부분유료화 효과 특목



부분유료화 실시로 다시 인기를 모으고 있는 RF온라인

CCR이 지난 9월말부터 전격 단행한 SF MMORPG (RF온라인)의 부분유료화 서비스가 좋은 반응을 얻고 있다.

<RF온라인> 부분유료화 서비스는 시작 4일 만에 동시접속자 등 각종 수치에서 가파른 상승세를 보이고 있다고 회사측은 밝혔다.

CCR 관계자는 "부분 유료화 개시 4일 만에 전과 비교해 동시접속자수 세 배, 일일 이용자수 세 배, 신규 가입 회원수는 스물네 배 이상 증가세를 보이고 있다"고 설명했다.

한편 CCR은 이번 부분 유료화에 맞춰 '에피소드 2: 파트2' 업데이트 일부를 단행했으며, 경험치·채굴량·숙련도·드롭률 등이 두 배로 제공되는 PC방 프리미엄 서비스도 함께 실시하고 있다.

아크로니스

기술지원센터 설립

시스템 및 스토리지 관리 솔루션 제공업체인 아크로니스는 지난달 11일 한국 고객들에 대한 근접 기술 지원을 위한 기술지원센터를 설립키로 했다.

기술지원센터는 서초동에 위치한 외국 기업 창업 지원 연구 센터에 마련될 예정으로, 이곳에선 백업

복구 프로그램과 시스템 백업 솔루션 등의 아크로니스 전 제품군에 대한 지원 서비스를 제공할 수 있는 기술진이 상주하게 된다.

특히 국내 고객들에 대한 교육·기술 지원 등을 제공하는 한편, 현지 지원 대응 체제 구축과 영업망 지원 등 고객들의 요구를 신속히 파악, 제품 성능 개선 등에 적극 반영함으로써 국내 시장에서의 인지도 제고에 주력할 계획이다.

아크로니스는 이번 기술지원센터 설립을 계기로, 국내 잠재 고객과의 접점을 넓히는 한편, 기존 아크로니스 제품 사용자들의 편의성 및 고객 지원을 강화하고 제품 업데이트 및 기술 정보를 빠르게 공유, 활용할 수 있도록 할 방침이다.

가마소프트

릴 온라인 파트2 업데이트



릴 온라인이 업데이트 버전인 망각의 섬을 공개했다

가마소프트가 최근 테스트 서버를 통해 <릴 온라인 파트2>인 'Forgotten Island(망각의 섬)'를 공개했다.

이번 업데이트 버전에는 신규 존인 망각의 섬과 최상위급 신규 아이템, 신규 존 진입 퀘스트 등이 업데이트 되었으며, 레벨 제한 상향 조정, 신의 해적단 마을 리모델링 등의 내용이 공개됐다.

신규 존인 망각의 섬은 종족간의 대립이 가능한 공간으로 구성된 것이 특징이며, 파티형 몬스터와 다수의 네임드 몬스터 배치를 통해 이전에 비해 난이도가 대폭 높아졌다. 이러한 난이도는 1~2인의 소규모 사냥이 아닌 5인 이상의 대규모 사냥파티 구성을 필요로 한다.

김종우 가마소프트 상무는 "그 동안의 공성전 업데이트 및 3차 밸런스 패치가 배틀 콘텐츠의 안정화에 중점을 맞춰왔다면, 파트2의 신규 존 공개는 새로운 확장을 의미한다"며, "향후 각종 게임 시스템과 콘텐츠에 대한 준비를 통해 보다 안정적이고 파워풀한 게임을 만들어 나갈 것"이라고 밝혔다.

코난테크놀로지

KTF 매직엔 통합검색 프로젝트 수주

코난테크놀로지가 최근 KTF의 유·무선포털 사이트 매직엔의 통합검색 프로젝트를 수주했다.

KTF의 유·무선 통합 검색 시스템 고도화 프로젝트는 매직엔 사이트의 웹 검색 서비스뿐만 아니라 무선 단말기를 통한 검색까지 한단계 업그레이드된 통합검색 시스템을 구축하는 것을 골자로 하고 있다.

현재 KTF 내부 프로젝트팀과 코난테크놀로지 구축컨설팅팀은 프로젝트의 원활한 진행과 협력, 전체적인 시스템 설계에 대해 업무 협의를 마치고 기본적인 시스템 구축 작업에 들어갔다.

김영섭 코난테크놀로지 대표는 "매직엔 사이트는 그간의 다양한 웹 검색 기술뿐만 아니라 무선 콘텐츠 내용 검색까지 아우르는 통합검색으로 더욱 풍부한 실전 경험을 쌓을 수 있는 계기가 될 것"이라고 밝혔다.

SK텔레콤

온라인 통합 사이트 T WORLD 오픈



기존의 패밀리 사이트를 통합한 T WORLD

SK텔레콤이 지난달 10일 온라인상에서 기존 서비스 사이트들의 기능을 통합한 <T WORLD>를 오픈했다.

<T WORLD>는 기존 온라인 고객센터 사이트인 이스테이션과 1:1 맞춤형 고객 체험 사이트인 SKT WORLD·TTL·ting 등의 멤버십 사이트를 유기적으로 통합한 신개념 윈스톱 고객 서비스 공간이다.

사이트에 접속하면 화면 우측에 나타나는 '실사 이미지 휴대전화'로 본인이 실제로 사용하는 휴대전화와 동일한 기종의 휴대전화 화면이 나타난다. 이 휴대전화 화면 창 안에서 어제까지의 이용요금 조회, 한달 간 구매한 벨소리 이력, 내 컬러링 BGM(Back Ground Music)으로 듣기 등이 모두 가능해 페이지 이동 없이 쉽고 편리하게 개인화된

서비스를 이용할 수 있다.

통합 기능 외에도 ▲문자, 주소록 등의 폰 콘텐츠를 안전하고 쉽게 관리할 수 있는 'U Diary' ▲실시간 위치정보를 도입, 사진·동영상을 공유하는 유무선 커뮤니티 채널 'M통신' ▲사용자끼리 서로 모바일 관련 지식을 나누는 '모바일 지식백과' ▲무선콘텐츠 이용후기와 색다른 상품 아이디어를 사용자와 제작자가 함께 공유하는 '리뷰클럽' 등 고객 중심으로 사이버 공간을 확대하여 고객들이 유·무선을 통해 적극적으로 참여할 수 있도록 했다.

안승운 SK텔레콤 Biz 전략실장 상무는 "이번 <T WORLD> 오픈을 통한 온라인 채널의 통합으로 서비스의 양적, 질적인 발전과 시너지 효과를 기대하고 있다"면서 "이제 고객들은 한 곳에서 SK텔레콤의 모든 서비스를 즐길 수 있어 온라인에서도 차별화된 경험을 하게 될 것"이라고 말했다.

윈디소프트

인피니티 온라인 업데이트

윈디소프트가 서비스하고 ARN게임즈에서 개발한 <인피니티 온라인>이 대규모 업데이트를 단행했다.

이번 업데이트에는 협동미션인 '티핀족 구출기'가 공개됐으며, 캐릭터별 기능성 서클북 추가로 전략 및 재미요소를 강화했다. 미션에 참가한 모든 캐릭터들이 협동해서 미션을 수행해야 하는 티핀족 구출기는 티핀족의 유명한 작가 풍두가 쓴 교훈적인 동화 티핀족 구출기의 마지막 장을 채우기 위해서 요녀 클로에를 물리쳐야 한다는 스토리다.

최대 8인까지 함께 참가할 수 있으며 15분 내에 보스인 클로에를 물리쳐야만 미션에 성공할 수 있다. 이 미션은 전투를 하는 도중 주위 지형들과 지물이 함께 파괴되는 것이 특징이다.

태그스토리·고뉴스

동영상 뉴스 공동 제작

동영상 서비스 제공 업체인 태그스토리와 인터넷 뉴스 포털인 고뉴스가 지난달 11일 동영상 뉴스 서비스 제작을 위한 사업협력을 체결했다.

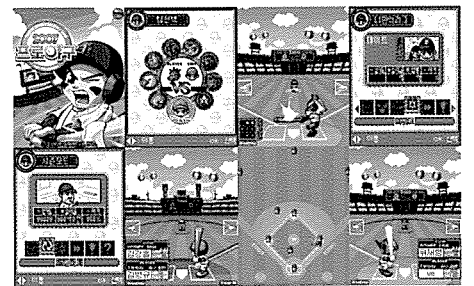
이번 제휴를 통해 양사는 동영상 취재 및 촬영을 공동으로 수행해 서비스할 계획으로, 고뉴스는 뉴스 발굴과 취재를, 태그스토리는 동영상 촬영과 제작을 담당한다.

향후 태그스토리는 고뉴스에서 방송하는 뉴스·연예·스포츠·게임 등 다양한 카테고리의 동영상

뉴스 콘텐츠를 제공해 동영상 전문 서비스 업체로서 입지를 강화할 방침이다. 또한 고뉴스는 신규 동영상 뉴스 서비스를 통해 기존의 단순한 텍스트를 넘어서 생동감 있는 실시간 영상을 전할 수 있어 더욱 영향력을 확대할 수 있을 것으로 기대하고 있다.

게임빌

SKT 대상 2007프로야구 출시



게임빌의 2007프로야구

모바일게임 전문업체인 게임빌이 최근 <2007프로야구>를 SK텔레콤을 통해 서비스하기 시작했다.

<2007프로야구>는 팀 육성과 선수 육성, 그래픽 등에서 전작과 차별화를 보이고 있다. 우선 트레이드 시스템이 새롭게 추가되어 팀 선수를 타 구단의 선수와 트레이드 하여 최강의 슈퍼팀을 구성할 수 있으며, 시즌 동안 모든 선수들의 전적이 실시간으로 업데이트 되어 육성의 재미를 높였다. 특히 <2006프로야구>에서 호평 받았던 나만의 리그 '타자편'에 이어 '투수편'이 새롭게 추가되어 두 명의 슈퍼 선수 육성이 가능해졌다.

그래픽과 인터페이스도 전면 업그레이드되어 특유의 깜찍한 캐릭터를 유지하면서도 새롭게 변신을 시도했다.

한편 게임빌은 올해 말이나 내년 초에 <2007프로야구> 네트워크 버전을 출시할 계획이다. 이는 유저 자신이 <2007프로야구> 싱글 버전에서 육성한 팀을 가지고 타 유저들과 네트워크로 대결을 펼칠 수 있는 것으로, 모바일게임 시장에 신선한 바람을 몰고 올 것으로 기대하고 있다.

NHN

뉴스서비스 개선안 발표

NHN이 최근 자사의 검색 포털 사이트 네이버의 사회적 책임 강화와 서비스 투명성을 높이기 위한 방안으로 24시간 안내센터 신설과 이용자 위원회 발족 등을 골자로 한 뉴스서비스 개선안을 발표했다.

네이버는 뉴스서비스에서 제공하는 언론사의 기

사나 뉴스 댓글에 의한 명예훼손 및 저작권 침해 등의 문제가 발생할 경우, 이용자와 피해자들의 권익을 적극·신속하게 보호하기 위해 네이버 뉴스 24시간 안내센터를 지난달 10일부터 가동했다.

이에 따라 네이버 뉴스서비스 이용자들은 ▲기사·댓글을 통해 명예가 훼손되거나 초상권이 침해된 경우 ▲저작권이 침해된 경우 ▲정정·반론 신청 중인 기사가 게시된 경우 ▲네이버 블로그·카페 등에 이미 수정·삭제됐거나 저작권이 있는 기사가 스크랩된 경우 등에 대해 네이버 뉴스 전용 핫라인 또는 e메일을 통해 손쉽게 빠르게 신고하고 접수결과를 통보 받을 수 있게 됐다.

또한 네이버는 기존 e음부즈맨 코너를 확대 개편, 미디어 전문가와 이용자가 직접 참여해 네이버 뉴스서비스가 투명하게 서비스되는지를 모니터링하고, 권익침해 사례에 대한 해결방안을 제시할 계획이다. 특히, 포털 뉴스서비스의 특성으로 인해 발생하는 다양한 사회적 이슈에 대해 토론하고 대안을 마련하는 네이버뉴스 이용자 위원회를 오는 12월에 구성할 예정이다.

언론·시민·법조 단체를 비롯한 사회 각계각층의 전문가들과 자발적으로 참여한 네티즌 등 총 10명으로 구성된 이용자 위원회는 1년의 임기 동안 매월 열리는 정기회의 및 네이버 뉴스의 자문기구에 참여하게 되며, 위원명단과 활동내역은 네이버 뉴스 사이트에 공개된다.

다날

휴대전화 실물거래 비중 증가

휴대전화결제 전문 기업 다날은 지난 3분기까지 자사의 휴대전화결제 서비스 이용자에 대한 실태 조사를 벌인 결과, 휴대전화결제 서비스 이용 연령은 20대가 41%로 가장 많았으며 30대가 30%로 그 뒤를 이은 것으로 조사됐다고 밝혔다.

휴대전화결제를 많이 이용하는 연령층은 인터넷 주이용 총과도 일치하며 휴대전화결제 주요 사용처는 연령대별로 상이한 것으로 밝혀졌다.

20대는 포털·영화·게임·온라인쇼핑몰 이용할 때, 30대는 만화·음악·미팅 사이트에서, 4·50대는 기부금을 낼 때 휴대전화결제를 주로 이용하는 것으로 조사됐다.

휴대전화결제 적용분야 또한 도서·음반·리뷰·화장품·티켓 등 실물을 취급하는 인터넷쇼핑몰과 각종 공과금 납부 등 다양한 영역으로 확대되

어 실물거래 비중이 점점 높아지고 있는 추세다. 2005년 말 4%대였던 실물거래비중은 2006년 상반기엔 8%, 3분기말에는 14%에 이른 것으로 집계됐다.

한국마이크로소프트

X06 딜러컨퍼런스 성황리 개최



Xbox 360의 신작 타이틀이 공개된 X06 딜러컨퍼런스

한국마이크로소프트가 지난달 19일 개최한 'X06 딜러컨퍼런스'가 150여명의 비디오게임 산업 관계자 및 언론인들이 참석한 가운데 성황리에 개최됐다.

지난 2월 24일 Xbox 360 국내 발매 이후, 처음으로 열린 이번 X06 딜러컨퍼런스에서는 올 하반기와 내년 상반기에 걸쳐 정식 발매될 30여 가지의 Xbox 360용 타이틀이 선보였으며, HD DVD 플레이어, 무선 레이싱 휠, Xbox 라이브 비전(Xbox Live Vision) 및 무선 헤드셋 등 Xbox 360의 다양한 주변 기기들도 함께 공개됐다.

특히 <기어즈 오브 워(Gears of War)>, <비바 피나타(Viva Pinata)> 등 Xbox 360의 하반기 기대작들이 한글화된 모습을 처음으로 선보이며 참가자들의 이목을 집중시켰다.

한국MS는 신작 타이틀 발표 외에도 Xbox 360 지원 및 TV 광고 캠페인을 미리 선보이는 등 적극적인 마케팅 계획을 발표하기도 했다.

김대진 한국MS 엔터테인먼트 & 디바이스 디비전(EDD) 상무는 "Xbox 360은 <기어즈 오브 워>, <데드 오어 얼라이브 익스트림 2(DOAX 2)>, <블루 드래곤> 등 킬러 타이틀 라인업과 다양한 마케팅 활동을 통해, 차세대 비디오게임 시장의 선두 주자로 거듭나겠다"고 소감을 밝혔다.

그라비티

타임앤티테일즈, 신작 에피소드 오픈

그라비티가 서비스하고 엔도어즈가 개발한 시간여행 RPG <타임앤티테일즈>가 미국을 배경으로 하는



타임앤티테일즈 황금을 쫓는 사람들의 추장 제로니모

5차 시나리오 '황금을 쫓는 사람들' 편을 새롭게 선보였다.

<타임앤티테일즈>의 5차 에피소드인 황금을 쫓는 사람들은 1800년대 후반부터 1900년대 초반까지 미국 아파치족의 추장 제로니모의 일대기를 배경으로 한다. 이번 에피소드는 시간의 서를 이용해 역사를 왜곡하려는 곤박사의 음모를 막아내는 민이와 솔이의 활약이 담겨져 있다.

특히 황금을 쫓는 사람들편은 1난이도와 2난이도를 동시에 오픈해 1단계를 클리어하는 유저 누구나 바로 2단계 난이도에 도전할 수 있으며, 적정 레벨은 75~85레벨 수준이다. 또한 '돼지먹이 구하기'와 '뿌우의 치료제', '오리엔탈인테리어' 등 1난이도의 23개의 미션을 통해 깃털목걸이와 서부마음금화 등의 보상 아이템을 받을 수 있다. 한편 2난이도에서도 '미군의습격'과 '엄마의 바람개비', '투자의 실패' 등 총 스물여덟 개의 미션을 통해 서부마음금화와 붉은네롤리 등의 아이템이 제공된다.

다모임

아우라 코덱 자료실 오픈

다모임이 서비스하는 동영상 포털 아우라가 최근 멀티미디어 사용자들의 편의를 위해 코덱 자료실을 새롭게 오픈했다.

아우라의 코덱 자료실에는 약 70여개의 코덱 자료가 모여져 있다. 사용자가 코덱의 출처가 불분명해 동영상 업로드가 힘들 경우, 코덱 정보를 자동으로 남기도록 하여 이후에 동일한 오류가 발생하지 않도록 하였으며 코덱 리스트는 지속적으로 업데이트 된다.

이와 함께 동영상 이용시 사용자가 동영상 파일을 업로드하는 과정에서 특정 코덱이 필요할 경우, 코덱 설치가 손쉽게 이루어지도록 다운로드 경로를 바로 알려주는 기능도 추가됐다.

이선범 다모임사업부 차장은 "코덱 자료실은 사용자의 동영상 업로드시 불편을 최소화했다"며 "클릭 한번으로 코덱 자료실로 이동해 필요한 코덱을 사용하고 손쉽게 동영상 UCC를 업로드할 수 있을 것"이라고 밝혔다.

야후 · MS

메신저 연동 정식 서비스 오픈



야후 · MS 메신저 연동 서비스

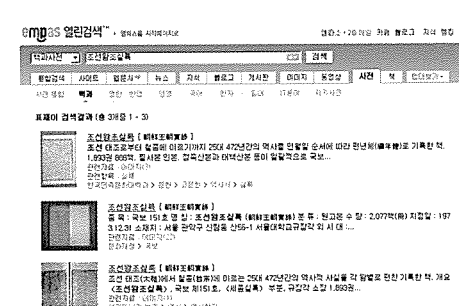
야후와 마이크로소프트는 최근 야후 보이스 메신저 사용자와 MS 윈도우 라이브 메신저 사용자들이 상호 연동 되는 서비스를 정식으로 선보였다.

양 사는 이 서비스를 통해 전세계 3억5,000만명에 달하는 사용자를 보유한 세계적인 메신저 커뮤니티가 구성될 것이라고 기대하고 있다.

정식 서비스 오픈으로 야후보이스 메신저와 MS 윈도우 라이브 메신저의 모든 사용자들은 친구를 자유롭게 쌍방향으로 추가하고, 메시지를 교환할 수 있을 뿐만 아니라, 상대방의 로그인 상태 및 개인적 상태를 보여주는 메시지를 확인할 수 있다. 또 이모티콘 교환과 오프라인 메시지 확인 역시 가능하다.

엠파스

한국민족문화 대백과사전 베타 오픈



한국민족문화 대백과사전 검색 결과 모습

엠파스는 지난달 17일 한국학중앙연구원과 함께 한국민족문화 대백과사전 베타 버전을 오픈 했다.

한국민족문화 대백과사전은 지난 1979년 대통령령(제9628호)으로 각 분야 전문가 7,000여명이 민족 · 역사 · 자연 · 생활 · 사회 등 한민족 문화유산을 집대성한 총 27권의 백과사전이다. 엠파스는 원고지 45만매에 달하는 방대한 정보를 약 6만 2,000여 항목과 4만3,000여개의 멀티미디어 자료

로 향후 5년간 독점 공급한다.

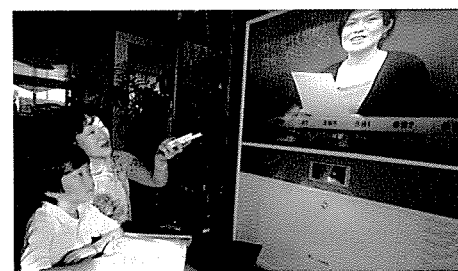
가령 엠파스 백과사전에서 조선왕조실록을 검색하면 한국민족문화 백과사전에 수록된 조선왕조실록의 편찬자료, 사초작성, 실록편찬, 사고와 실록보관, 사고의 이동, 영인과 번역에 대한 자료는 물론 참고문헌 정보와 원본 이미지를 자세히 볼 수 있다. 사용자들은 검색한 자료를 백과사전 양식 그대로 자신의 블로그에 담아 사용할 수 있다.

김동환 엠파스 검색기획팀 부장은 "문화재청 DB와 브리태니커 백과사전에 이어 한국민족문화 대백과사전을 추가함으로써 사용자들은 일반 백과사전보다 더 상세하고, 깊이 있는 한국학 자료를 찾아볼 수 있게 됐다"고 말했다.

한국민족문화 대백과사전 정식 서비스 버전은 내년 초 공개될 예정이다.

하나로텔레콤

하나TV 과외 서비스 개시



하나로텔레콤의 TV과외 서비스

하나로텔레콤이 지난달 8일 온라인 교육 전문업체인 아일패스와 제휴, 하나TV 'TV과외 서비스'를 시작했다.

TV과외 서비스는 교육방송 출연 경험이 있는 강사를 비롯해 국내 유명학원 강사 180여명의 인터넷 동영상 강의를 제공한다.

TV과외 서비스는 초등부(3~6학년), 중등부(1~3학년), 고등부 1학년, 수능(고2 · 고3), 특강 등으로 구성되며 제공되는 강의편수는 초등부 2,850편, 중등부 5,100편, 고등부 1학년 1,200편, 수능 및 특강 1,350편 등 총 1만500편으로 학년별 학습시기에 맞춰 서비스 된다.

하나로텔레콤은 이달 말까지 TV과외 서비스를 무료로 제공할 계획이며 12월부터는 유료 서비스를 시작할 방침이다.

하나로텔레콤 관계자는 "하나TV의 TV과외 특징은 이용자가 원하는 시간과 장소에서 국내 유명 강사의 1:1 맞춤형 강의를 저렴한 가격으로 수강할

수 있다는 점"이라며 "특히 TV를 보면서 부모가 자녀의 학습지도를 직접 할 수 있으며 선행학습은 물론 반복학습이 가능해 학습효과를 배가시킬 수 있다"고 강조했다.

세종나모

해피 모바일 홈페이지 오픈

세종나모가 지난달 20일 자사의 모바일콘텐츠 사업 통합 브랜드인 '해피 모바일(HAPPY mobile)'의 공식 홈페이지를 오픈했다.

해피 모바일은 세종나모가 모바일콘텐츠 사업을 본격적으로 육성하기 위해 만든 사업 통합 브랜드로, 즐겁고 행복한 모바일 세상을 만들어 나가겠다는 세종나모의 비전을 담고 있다.

해피 모바일은 그 동안 세종나모가 선보인 여러 인기 모바일콘텐츠를 한 눈에 볼 수 있는 곳으로, 포털폰게임을 비롯한 다양한 퍼블리싱 게임에 대한 소개와 고객센터 등이 함께 운영된다. 또한, 앞으로 출시될 게임에 대한 소개와 유저 이벤트 등이 지속적으로 제공될 예정이다.

한편 세종나모는 올해 말까지 CP운영/관리시스템 오픈을 통해 전문 퍼블리셔를 위한 인프라 구축을 마무리하고, 2007년부터는 대작 중심의 게임서비스에 집중할 계획이다.

프리첼

오프라인 Q스튜디오 오픈

프리첼은 자사의 동영상 유포 프리첼 Q에서 적극적인 동영상 유저들을 위해 촬영 · 편집 · 연습실 등의 지원이 가능한 오프라인 스튜디오인 'Q스튜디오'를 오픈했다.

프리첼 Q스튜디오는 200평 규모의 종합 미디어 센터로 조명기기 및 동영상 촬영 및 편집에 필요한 각종 장비가 설치되어 있다. PD-170, Z1 등 다양한 카메라 및 5.1인치 사운드 촬영장비 등 촬영기기를 보유하고 있으며, 베가스프리미어 편집프로그램을 통해 자유자재로 편집할 수 있도록 지원한다.

이용팀 프리첼Q 기획팀장은 "동영상 UCC 중에서도 SPCC(Semi Professional Created Content, 준전문가 제작 콘텐츠) 비중이 높아지고 있는 추세"라며 "프리첼Q는 일상적이고 자유로운 동영상 뿐 아니라 Q피디들의 기획력과 연출력이 돋보이는 신선한 동영상 콘텐츠를 지속적으로 제공할 것"이라고 밝혔다.

넥슨

Project SP1 퍼블리싱 계약 체결



조인식을 마친 후 악수를 나누고 있는 민용재 넥슨 이사(왼쪽)와 실버포션의 박성재 대표

넥슨이 지난달 19일 실버포션과 조인식을 갖고 신작 게임 <Project SP1>의 퍼블리싱 계약을 체결했다. 이번 계약을 통해 넥슨은 실버포션이 개발해 온 <Project SP1>의 퍼블리싱 판권을 획득하고 향후 마케팅, 운영을 포함한 게임 제반 서비스 활동을 펼치게 된다.

Full 3D MMORPG <Project SP1>은 현대를 배경으로 미래 지향적이며 SF적 요소를 게임에 가미해 유저들에게 마치 한 편의 잘 만들어진 스릴러 영화의 주인공이 된 것과 같은 스토리 위주의 게임플레이를 제공한다.

<Project SP1>은 MMORPG가 지닌 기본적 재미를 충실히 구현해 높은 완성도를 선보임과 동시에, 챗터 시나리오 별로 미스터리 한 이야기를 제공하고 이를 퀘스트와 연계해 색다른 플레이를 제공하는 점이 특징이다.

민용재 넥슨 국내 사업 총괄 이사는 “<Project SP1>은 차별화 된 기획력과 게임 시스템의 안정성을 최우선적으로 지향하며, 국내에서 처음으로 시도되는 색다른 콘셉을 지닌 콘텐츠”라고 평하며 국내 MMORPG계에 새로운 바람을 일으키기에 충분한 대작게임이 될 것이라고 기대했다.

나우콤

웹하드 통한 영화 다운로드 서비스

나우콤이 최근 영화수입사 씨네힐과 일본드라마 수입사 모가에이트리와 계약을 맺고, 커뮤니티형 웹하드 서비스 클럽박스를 통해 영화 및 드라마 파일의 다운로드 서비스를 지난달 12일부터 시범운영하고 있다.

이에 따라 공유 권장 목록에 올라간 영화와 드라마 콘텐츠를 네티즌들이 자유롭게 클럽박스에 올려 놓거나 무료로 다운로드 받을 수 있다. 공유 권장

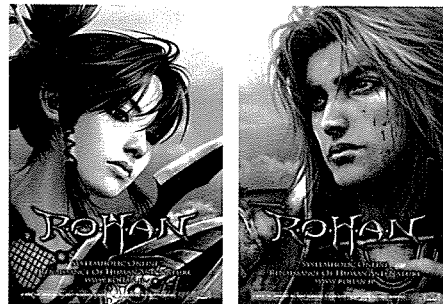
목록에 있는 영화 및 드라마 콘텐츠는 빠른 속도로 내려받는 경우에만 '퀵다운' 과 같은 유료아이템을 이용하면 되고, 퀵다운도 이용횟수에 따라 저작권자에게 수익이 돌아간다.

나우콤과 씨네힐 등의 협력을 통해 시도되는 이러한 서비스는 웹하드를 통한 네티즌의 자유로운 공유를 보장하면서 유료 다운로드로 새로운 수익을 창출할 수 있어 네티즌과 저작권자, 서비스 제공업체 삼자가 윈윈 할 수 있는 인터넷 영화 다운로드 시장의 새로운 모델이 될 것으로 기대된다.

김욱 나우콤 디지털미디어 사업본부 이사는 “네티즌들이 자유롭게 공유를 하면 할수록 저작권자의 수익이 늘어나는 전혀 새로운 시각의 온라인 C2C 유통모델”이라며 “이번 시범서비스에 참여할 영화 제작사, 수입사 등과의 협력이 활발히 진행되고 있다”고 밝혔다.

YNK코리아

로한 일본 상용 서비스 개시



일본에서 상용화에 들어간 MMORPG <로한>

YNK코리아가 서비스하고 있는 <로한>이 일본 현지법인 YNK재팬을 통해 이달부터 상용 서비스에 들어간다.

YNK재팬은 지난달 18일 주요 현지 게임 매체들을 초청한 기자 간담회에서 1개월 1,900엔 · 2개월 3,800엔 · 3개월 5,700엔의 정액제 요금을 전격 공개했다.

결제방식은 웹머니 카드를 구매해 500엔 · 1,000엔 · 2,000엔 · 5,000엔 · 10,000엔 등 단위로 충전하는 형태로 진행되며 원활한 게임 플레이를 돕기 위한 시스템 · 소모성 · 기간제 · 영구 프리미엄 서비스 상품 등을 차후 순차적으로 공개할 예정이다.

박기원 YNK재팬 대표는 “현재 일본 내에서는 보기 드문 정액제 서비스와 새로운 형태의 프리미엄 서비스 등을 성공적으로 정착시킬 수 있도록 만반의 준

비를 갖춘 상태”라며 “올 한해 동안 끊임없는 현지화 작업을 진행해왔던 만큼 앞으로도 현지 유저 맞춤 서비스를 위해 최선을 다할 것”이라고 밝혔다.

드림위즈

지식검색 서비스 단장

커뮤니티 포털 드림위즈가 '지식공방전' 메뉴를 새롭게 오픈하고 이용자 편의에 맞게 UI(User Interface)를 개편하는 등 지식검색 서비스를 새롭게 단장했다.

이번 개편에 새롭게 추가된 지식공방전은 등록된 질문에 대한 서로 다른 의견의 답이 등록되었을 경우, 일정 기간 동안 이용자들에게 추천을 받고, 전체 추천수를 기준으로 승 · 패를 가리는 서비스로 시사문제나 고민상담 등 타인의 의견이나 토론이 필요한 질문의 경우 합리적인 답변을 얻을 수 있다.

또한 기존 Q&A내에 포함되어 있던 의료상담 · 고민상담 · 지식자랑하기 메뉴와 지식공방전을 새롭게 추가해 총 다섯 개의 지식커뮤니티 채널을 아이콘화 상단에 고정시켰으며, 메인 콘텐츠를 한 눈에 읽기 편하도록 너비를 변경하는 등 사용자가 이용하기 편리하도록 UI를 개편했다.

류수경 드림위즈 지식검색 담당 과장은 “최근 일반 지식보다는 다른 사람들의 의견을 묻는 질문의 등록률이 높아지고 있는 것에 착안해 지식공방전을 기획하게 되었다”고 밝히며 “향후 UCC 검색 서비스 활성화에 주력할 것”이라고 말했다.

LG텔레콤

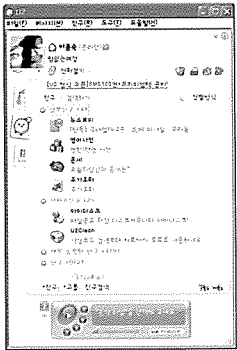
유해 성인물 콘텐츠 전면 폐지

LG텔레콤이 지난달 13일 동영상 · 포토 · 게임 등에서 제공됐던 유해 성인물 콘텐츠를 전면 폐지했다. 단, 지난 7월부터 9월까지 정보통신윤리위원회, 영상물등급위원회의 심의와 LG텔레콤의 검수를 완료해서 현재 서비스중인 성인 포토 · 동영상 콘텐츠는 CP(Content Provider)의 관계를 고려, 이달까지만 한시적으로 서비스할 계획이다.

특히 LG텔레콤은 유해 성인물 콘텐츠 전면폐지와 더불어 연예인 · 모델 비키니 사진 및 동영상, 채팅 · 미팅 · 폰팅과 고스톱 · 포커 · 맞고 등 사행성을 조장할 수 있는 게임 등의 준성인물도 성인 메뉴로 등급을 강화, 19세 이하 청소년들이 접근하지 못하도록 했다.

KTH

메신저 서비스 U2 정식 오픈



KTH의 U2 메신저 서비스

KTH의 인터넷포털
파란이 다양한 통신서
비스 기능을 강화한 메
신저 U2 서비스를 정
식 오픈했다.

U2는 지난 6월 대
용량 파일·폴더 전송
및 악성코드 치료, KT
유선전화를 기반으로
간편하게 전화를 걸 수

있는 폰 서비스 등의 기능이 있는 오픈베타 서비스를 실시했으며 오픈베타 3개월 만에 90만명의 가입자를 확보했다.

KTH는 유선전화와 인터넷 메신저를 결합한 신개념의 U2폰 서비스를 중심으로 대대적인 마케팅에 돌입할 계획이다.

U2폰 서비스는 KT 유선전화를 U2 전용 인터넷 메신저와 결합해 메신저의 친구목록과 주소록을 활용한 전화걸기, 그룹통화(최대 128명), SMS 전송, CID, 착신전환, 음성사서함 등 다양한 온·오프라인 통신서비스를 제공하는 통합커뮤니케이션 서비스다.

U2폰 서비스는 기존의 KT 유선전화를 그대로 이용하기 때문에 VoIP서비스와 같이 별도의 전용 단말기가 필요 없으며, 유선전화의 안정적인 통화품질을 이용할 수 있다는 것이 장점이다.

이밖에 U2는 대용량 파일 및 폴더 전송을 통해 온라인은 물론 오프라인 상태의 친구에게도 파일 및 폴더 전송이 가능해 업무나 P2P 전송 등의 활용도 면에서 효율을 높일 수 있다. 대화창에 입력된 텍스트를 음성으로 변환하여 대화하는 기능인 TTS(Text to Speech)와 악성코드 무료치료·원격접속·음악듣기·생활채널·위젯 등 부가 기능들을 담고 있다는 것도 강점이다.

ETRI

RFID SW 국제표준 인증 획득

한국전자통신연구원(이하 ETRI)은 지난달 20일 정보통신부 선도기반과제로 LG CNS, 코리아컴퓨터 등과 공동개발한 RFID 미들웨어가 RFID 국제표준규격단체인 EPC 글로벌의 RFID 소프트웨어 규격(ALE)인증을 획득했다고 발표했다.

ETRI는 미국 로스앤젤레스 컨벤션센터에서 지난 달 18일(현지시간) 개최된 'EPC 글로벌 U.S. 컨퍼런스 2006'의 행사에서 ALE규격 인증서를 공식 수여받았다.

EPC 글로벌은 비영리 기관으로 2003년부터 RFID 관련 기술, 비즈니스 및 정책에 대한 제반 연구 및 행사를 주도하고 있다. 이번에 ETRI가 인증 받은 RFID 소프트웨어 기술은 ALE라는 국제표준 규격에 근거한 RFID 미들웨어 기술(REMS v2.0)이다.

특히 ETRI가 개발한 기술은 다양한 주파수 대역의 수동형 및 능동형, 모바일RFID 리더와도 연동이 가능하며, EPC 호환 RFID 리더기기 뿐만 아니라 ISO RFID 데이터 프로토콜까지 지원이 가능해, 향후 국제 RFID 시장에서 유리한 입장이 될 것으로 ETRI는 전망했다.

채종석 ETRI 텔레매틱스 USN연구단 단장은 "국내 RFID 산업이 급성장함에 따라 하드웨어 뿐만 아니라 소프트웨어 분야의 표준화 문제가 대두되고 있으며, 이번 인증획득을 계기로 향후 국내 RFID 산업의 글로벌 경쟁력을 확보하는데 필수적인 요소가 될 것으로 예상된다"고 말했다.

한국IDC

통신서비스 시장 2010년 27조 8,000억원

한국IDC는 최근 펴낸 '국내 통신서비스 및 장비 시장 분석과 전망 보고서'를 통해, 국내 통신서비스 시장이 지난해 약 25조9,000억원 규모에서 향후 5년간 연평균 성장률(CAGR) 1.4%로 성장해 오는 2010년에는 약 27조8,000억원 규모가 될 것으로 전망했다.

보고서에서는 현재 포화된 통신서비스 시장에서 유선 통신서비스와 이동통신 서비스간 시장 규모 격차는 더욱 심화되고 있으며, 이는 이동통신 서비스의 부가서비스 및 무선 콘텐츠와 같은 비음성 부문 시장 성장에 기인하고 있다고 밝히고 있다.

하기석 한국IDC 책임연구원은 "지난해 국내 통신 서비스 시장을 보면 전년대비 유선 서비스의 경우는 소폭하락, 이동통신의 경우에도 음성 서비스는 2% 성장에 그치는 뚜렷한 포화 국면을 보였다"며 "향후 통신서비스가 컨버전스 시대로 진화함에 따라, 새로운 형태의 융합 서비스가 지속적으로 생겨나고 과거의 통신 역무를 뛰어넘는 새로운 경쟁 상

황이 대두될 것으로 예상된다"고 설명했다.

다음

모바일 터치 메신저 출시

다음커뮤니케이션이 지난달 16일 타 이동통신가 입자간 모바일 메신저 서비스를 이용할 수 있도록 무선 연동 기능을 강화함과 동시에, 메일 확인 및 발송까지 가능한 <다음 모바일 터치>를 선보였다.

<다음 모바일 터치>는 특정 이동통신 가입자끼리만 이용 가능한 기존 모바일 메신저와 달리 SKT·KTF·LGT 3개사와 제휴를 체결하고, 타 이동통신 가입자끼리도 간편하게 메신저 서비스를 이용할 수 있도록 한 점이 특징이다. 또한 월정액제를 통해 저렴한 비용으로 무제한 실시간 대화를 나눌 수 있다.

PC와의 연동으로 인터넷상에서 <다음터치>를 통해 휴대전화 문자메시지를 주고받을 수 있으며, 다음 아이디만 알면 상대를 다음터치 대화상대로 '친구추가'가 가능하고 대화명 변경 및 내 상태 변경 기능 등 인터넷상에서 이용 가능한 모든 기능을 모바일상에서도 동일하게 이용할 수 있다. 또, 채팅 서비스 이용 도중 문자 메시지가 와도 별도의 로그아웃 없이 쪽지함에서 문자 확인이 가능하도록 지원할 예정이다.

김지현 다음 플랫폼 기획팀 팀장은 "최근 10대 청소년을 중심으로 휴대전화 문자 및 메신저를 통한 즉각적인 의사소통에 대한 욕구가 늘어나고 있다"며, "향후 다양한 유무선 기능을 연동한 서비스 제공으로 유비쿼터스 시대를 이끌어 갈 주요 포털로 자리 매김 할 것"이라고 밝혔다.

CJ인터넷

3분기 매출 264억원 기록

CJ인터넷의 3분기 실적은 매출 264억원, 영업이익 66억원으로 집계됐다. 이는 지난 2분기보다 매출 15.3%, 영업이익 14.3%가 성장한 수치로 지난해 동기기간에 비해서도 각각 27.7%, 5.8%가 높아졌다.

부문별 매출 실적에서는 게임포털 부문 133억원, 퍼블리싱 부문 110억원, 기타 부문이 21억을 기록했으며, 특히 퍼블리싱 부문은 전분기 대비 35.2%나 증가해 퍼블리싱 사업의 실적이 크게 늘어난 것으로 나타났다.

이 같은 3분기 실적은 게임포털 부문의 안정적인 실적과 함께 <서든어택>, <마구마구> 등 신규 퍼블

리싱 게임의 부분 유료화가 크게 기여한 것으로 분석됐다.

소닉엔트

익스트림사커 트레이닝 모드 도입

소닉엔트는 지난달 26일 익스트림 액션 온라인 축구게임 <익스트림사커>의 트레이닝 모드와 아이템 10종을 업데이트했다.

이번에 추가된 트레이닝 모드는 유저들의 접근성을 쉽게 하고, 보다 빠른 시간에 게임에 대한 이해도를 높이기 위해 준비된 것으로, 슈트 동작·패스·태클 등 그라운드 기술, 골키퍼 조작 등 크게 세 분류로 진행됐다.

이로 인해 그간 어려웠던 조작에서 오는 유저들의 불편함이 해소될 것으로 기대되며, 축구에 대한 이해가 없다 하더라도 손쉽게 게임을 접할 수 있게 됐다.

특히 전체적인 이해도는 높지만 부분적으로 자신의 컨트롤을 보완하고 싶은 유저들을 위해 트레이닝 하고 싶은 특정 부분을 선택할 수 있도록 설정, 기존 유저들의 참여율도 이끌어내고 있다.

트레이닝 모드와 함께 아이템 10종도 새롭게 추가됐다. 추가된 아이템은 머리 장식용 상어모자·개구리 모자·아프로 펌·물안경·신발 2종류·귀걸이 1종·글러브 1종·옷 상·하 1종씩으로 이전 대비 개성 있는 캐릭터를 연출할 수 있다.

박홍수 익스트림사커 프로젝트 총괄 PM은 "유저의 편의성을 위해 이번 업데이트를 진행하게 되었다"며 "앞으로도 <익스트림사커>를 즐기는 유저들을 위해 다양한 콘텐츠를 단계별로 꾸준히 공개하겠다"고 밝혔다.

KTH

대한스노우보드협회와 제휴

익스트림 퓨전 레이싱 게임 <X&B Online>을 서비스하는 KTH가 지난달 26일 대한스노우보드협회와 전략적 제휴를 체결했다.

이번 전략적 제휴체결을 통해 KTH와 대한스노우보드협회는 세계적인 동계스포츠인 스노우보드를 <X&B Online>을 이용해 홍보·보급·육성시킴으로써 국내 스노우보드의 인지도와 수준을 국제적으로 향상시키고 저변을 확대시키기 위한 적극적인 노력을 기울일 계획이다.

박승민 KTH 게임사업본부 M&C팀 팀장은 "대

한스노우보드 협회의 긴밀한 협조와 <X&B Online>을 통해 국내에 스노우보드에 대한 열기를 높이기 위해 노력하겠다"고 밝혔다.

KBI

日 영상산업진흥기구와 업무협약



유균 KBI원장(왼쪽)과 사코모토 준이치 VIPO이사가 MOU를 체결한 뒤 악수를 나누고 있다.

한국방송영상산업진흥원(이하 KBI)은 지난달 23일 일본 동경 뉴오타나 호텔에서 일본 영상산업진흥기구(이하 VIPO)와 한일 양국의 방송영상산업 발전 및 협력도모를 위한 포괄적 업무협약을 체결했다.

이번 MOU 체결에 따라, KBI와 VIPO는 ▲양국가간 방송영상물 공동제작 및 공동투자 육성 지원 ▲양국가의 방송영상산업 및 시장동향 공유 ▲양국가의 방송산업 연구조사자료 및 전문지식 교환 ▲방송영상산업 전문인력 육성을 위한 교육연수분야 협력 등과 관련해 상호 적극적인 협력 체제를 구축키로 했다.

유균 KBI 원장은 "이번 MOU 체결은 한일 양국가간 방송을 중심으로 한 영상산업 및 관련 문화교류를 활발하게 이끌 것으로 기대된다"며 "특히 아시아 방송영상강국인 일본과 한국이 손을 잡고 공동 제작을 통해 전 세계시장을 겨냥하는 방송프로그램 제작 기반을 마련하게 되었다는 데 큰 의의가 있다"고 밝혔다.

게임로프트

리얼사커 3D SKT 서비스 실시

게임로프트가 모바일 최초 3D축구 게임인 <리얼사커 3D>를 지난달 26일부터 SK텔레콤을 통해 서비스하기 시작했다.

지난 4월 SK텔레콤을 통해 출시된 <리얼사커 2006>의 3D버전으로 출시된 이 게임은 각 국가 및

클럽별 선수들 이름이 실명으로 나와 사실감을 더했다. 세계적 선수인 잉글랜드 첼시의 안드레이 셰브첸코, 독일 바이에른 뮌헨의 올리버 칸 등 유명 선수들의 실제 이미지를 사용하였으며, 현재 활동하고 있는 축구 선수들의 실명 라이선스를 체결하고 현실감 있는 게임을 유저들에게 제공하고 있다.

기존의 <리얼사커 2006>비해 리플레이 기능이 강화되었으며, 선수 교체로 더욱 다양한 전술을 사용할 수 있게 되었다. 또한, 11:11의 팀 구성으로 현장감 있는 게임을 즐길 수 있으며, 3D로 더욱 섬세한 그래픽 처리와 선수들의 다양한 움직임, 수비, 패스 성공 시 나오는 효과가 다양하게 표현되었다.

유저는 빠른 플레이·시범 경기·컵·리그·국가대항전 등의 다양한 게임 모드 중 본인이 원하는 모드를 직접 선택하여 게임을 진행할 수 있으며, 전반적인 게임 조작법을 익힐 수 있는 '훈련모드'도 포함되어 있다.

하나로드림

현금 캐시백 서비스

하나로드림이 운영하는 하나포스닷컴이 자체 쇼핑 코너에 입점되어 있는 옥션, G마켓 등 국내 22개 쇼핑몰을 이용할 경우, 각 쇼핑몰에서 제공하는 마일리지와 별도로 추가 적립금 드림캐시를 제공하고 이를 현금으로 돌려주는 현금 캐시백 서비스를 제공한다.

하나포스닷컴이 전액 부담하는 드림캐시 적립금 비율은 초고속인터넷 하나포스 가입자의 경우 물건 값의 최대 15%, 비 하나포스 가입자의 경우 최대 5% 선. 제휴 쇼핑몰에서 어떤 물건을 사든 고객과 약속된 적립 금액이 고객의 통장으로 바로 입금되는 이색적인 방식으로 운영된다.

하나포스닷컴과 제휴 쇼핑몰로 연결된 곳은 G마켓·옥션·GS이숍·CJ몰·롯데닷컴·농수산이숍·신세계몰·우리닷컴·CS 클럽·교보문고·하나투어·114플라워 등 유명 쇼핑몰 중심으로 총 스텝물 두개에 달한다.

최상열 하나로드림 팀장은 "기존 쇼핑몰들의 자체 적립금은 그대로 적립 받고, 구입한 물품 가격 중 일정 요율만큼 추가로 현금 캐시백으로 돌려받을 수 있어 가장 경제적인 쇼핑 방법이 될 것"이라고 설명했다.