

LGU+ 5G 상용화 앞두고 실리 챙기기



권영수 LG유플러스 부회장이 'MWC 상하이 2018'에서 VR게임 대전 생중계를 살펴보고 있다.

LG유플러스가 내년 5세대 이동통신(5G) 상용화를 앞두고 실리 챙기기에 나서고 있다. 3.5GHz 주파수 A블록을 받아 추가 확대할 수 있고, 5G 장비 도입에 가성비 좋은 '화웨이'를 택했다.

관련 업계에 따르면 LG유플러스는 4세대(4G) 통신망 구축 당시 화웨이 장비를 도입한 데 이어 이번에도 화웨이의 5G 장비를 택했다. SK텔레콤과 KT는 지난 4G 통신망 구축 시 삼성전자, 노키아, 에릭슨의 통신장비를 사용했었다. 반면 LG유플러스는 삼성전자, 노키아, 에릭슨에 화웨이 장비를 함께 채택했다.

LG유플러스가 화웨이를 택한 것은 저렴한 가격인데도 불구하고 성능, 품질 등에 있어서

장비 도입 가성비 좋은 '화웨이' 선택

저렴한 가격에도 성능 품질 등 우수

사측 "5G상용화 선도 가능성 판단"

높은 기술력을 보유하고 있기 때문이라고 밝혔다.

권영수 LG유플러스 부회장은 지난달 27일 MWC 상하이 2018 행사장에서 "화웨이가 제일 빠르고 성능이 좋고 삼성, 노키아는 비슷한 것 같다"며 "5G에서도 이번이 없다면 화웨

이 장비를 도입할 예정"이라고 밝혔다.

LG유플러스는 이전에도 3.5GHz 대역에서 80MHz 폭을 차지하면서 실리를 챙겼다. 실제 LG유플러스는 비용부담이 크지 않은 수준에서 5G 주파수를 낙찰 받은 것으로 알려졌다.

80MHz는 LG유플러스 가입자 규모를 고려하면 그리 적지 않은 폭이다. 게다가 A블록을 받으면서 추가 주파수 경매를 통해 100MHz 폭으로 확대할 가능성도 있다.

LG유플러스 관계자는 "비용 절감 문제도 있지만 화웨이 장비를 택한 또다른 이유로는 시기적으로 5G상용화를 선도할 수 있을 것 같다"고 판단했다"고 말했다.

표진수 기자 vyvy@

7월 확률형 아이템 자율규제 확대 엔씨 리니지M "선제대응 문제없어"

아이템 구성비율 공개가 원칙

확률형 아이템 자율규제 확대 강화안이 이달부터 적용된다.

사행성 조장이 크다고 지적 받아온 엔씨소프트는 '리니지M'이 선제 대응해 문제가 없다는 입장이다.

이달부터 강화된 자율규제 강화안에 따르면 확률형 아이템 구성 비율은 개별 확률을 공개해야 한다. 사업자는 이 같은 정보를 구매화면 등을 통해 안내해야 한다.

모든 게임 사업자는 확률 공개를 포함해 기존 자율규제에 적용되던 유료 확률형 아이템 결과물에 대한 명칭, 등급 등을 이용자에게 전달해야 한다.

엔씨소프트의 PC 다중접속역할수행게임 '리니지'를 바탕으로 만들어진 리니지M은 출

시 이후 구글 플레이스토어와 앱스토어에서 매출 최상위권을 기록하고 있다.

이는 유리한 아이템을 확률형 아이템으로 얻을 수 있어 이용자들이 현금을 투자하고 있기 때문이다.

리니지M의 주요 수익은 게임 속 화폐, 캐릭터 장비와 번신카드 등 일정 확률로 얻을 수 있는 뽑기 상품을 현금으로 구매할 수 있다. 이 때문에 사행성 조장 우려가 크다는 지적을 받았다. 그러나 지난해 6월 유료 상품 뽑기 확률을 공개했고 이후 추가로 규제안을 강화하면서 확률형 아이템 자율규제안이 기준점이 되면서 이번 규제 강화에서 지장을 받지 않은 것으로 분석된다.

엔씨소프트 관계자는 "지난해 6월부터 아이템 뽑기 확률을 공개했고 추후 강화한 대응책까지 마련했기 때문에 한국게임산업협회의 강화안에도 문제가 없다"고 말했다.



넥슨 '카이저' 애플스토어서 부진 왜?

1대1 거래 시스템 구글 플레이에서만 가능

넥슨이 성인 R등급을 강조한 다중접속역할수행게임 '카이저'가 애플 스토어에서 유독 부진하다.

출시 전부터 강조한 1대1 거래 시스템이 구글 플레이에서만 가능하기 때문으로 분석된다.

관련 업계에 따르면 넥슨 카이저는 구글 플레이 순위 8위를 기록했다. 반면 애플 스토어에서는 20위에도 들지 못해 저조하다.

현재 넥슨 카이저는 공략 유저층을 좁혀 '성인을 위한 RPG'라는 슬로건을 내놓고 흥행몰이에 나서고 있다.

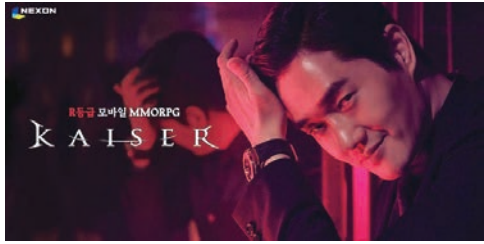
카이저에 1대1 거래 시스템을 처음으로 도입

해 성인을 위한 게임을 지향하겠다는 계획을 세운 바 있다.

출시 당시 채기병 패스파인더에이트 PD는 "아이템의 가치는 시장에서 결정된다"며 "개발사나 퍼블리셔가 만들어 게임을 지배하는 것이 아닌 유저 스스로 재미를 만들어가기 위해 도입했다"고 설명했다.

그러나 유독 애플 스토어에서만 부진하다. 넥슨이 강조한 1대1 거래 기능은 구글 플레이에서 성인용(18세 이용가)에서만 가능하기 때문이다.

실제 구글 플레이에서 성인용(18세 이용가)으로 다운로드할 경우에는 1대1 거래가 가능



하다. 반면 구글 플레이에서 청소년용(12세 이용가)으로 다운로드하거나 애플 스토어에서 다운로드할 경우에는 1대1 거래가 불가능하다. 청소년들의 사행성 조장을 막기 위함이다.

넥슨 관계자는 "카이저는 18세 이상을 타겟으로 한 게임이다. 1대1로 거래되는 구글에서는 순위가 오르지만 애플스토어에서는 청소년용 밖에 이용하지 못해 저조한 부분이 있다"고 설명했다.

삼성 스마트폰 신홍시장서 1위 수성 비상

화웨이 러시아서 판매 1위 기록

삼성전자가 러시아, 인도 등 신홍시장에서 중국 업체의 물량 공세에 밀려 1위 수성에 비상등이 켜졌다.

중국 화웨이가 러시아 시장에서 처음으로 스마트폰 판매량 1위를 기록했다고 러시아 경제매체 베도모스티가 최근 보도했다.

이 매체는 5월28일부터 6월17일까지 3주 동안 화웨이 판매 비중이 각각 23.8%, 24.2%, 26.5%를 기록해 스마트폰 시장서 1위를 기록했다고 보도했다.

반면 삼성전자는 22.9%, 23%, 23.2%의 점

유율로 2위에 그쳤다.

삼성전자는 인도 스마트폰 시장에서도 지난 1분기 점유율 26.2%로 중국 샤오미(31.1%)에 뒤처졌다. 이에 삼성전자가 러시아, 인도 등 신흥국에서 가전제품 등 다양한 제품으로 쌓아온 경험과 높은 브랜드 인지도로 중국 업체들의 스마트폰 가격과 비슷하게 제품 라인업을 강화해야 할 필요가 있다는 지적이 나온다.



에너지전환이 시작되는 곳

경북풍력