

1999년도

국내 게임산업 동향 조사

연구책임자 : 정 현 철

연구자 : 선 종 안

엄 윤 상

김 도 형

협력연구진 : 권 준 모

(경희대학교 교수)

조 신

(PC파워진편집주간)

임 태 주

(스포츠조선 기자)

박 원 서

(한국인터넷멀티문화협회 회장)

이 재 권

(게임저널 편집장)



(재)게임종합지원센터

목 차

I. 조사개요-----	9
1. 게임산업 육성에 대한 정부의 의지-----	11
2. 조사목적 및 필요성-----	13
3. 조사방법론-----	14
1) 조사기간-----	14
2) 조사대상-----	15
3) 자료수집 및 처리절차-----	15
4) 조사내용-----	16
4. 연구의 제한점-----	18
5. 용어정리-----	20
1) 게임의 유형별 분류-----	20
2) 게임의 장르-----	21
3) 게임관련 회사 구분-----	22
4) 게임장 구분-----	22
II. 국내 게임산업계 통계조사-----	25
1. 게임관련 업체수-----	27
1) 지역별 업체수-----	28
2) 게임 유형별 업체수-----	29
2. 게임 제작 및 배급업체의 종사자 수-----	30
3. 게임 제작업체 자본금-----	31
4. 국내 매출액-----	32
1) 국내 게임제작관련 매출액-----	32
2) 국내 게임배급관련 매출액-----	34
5. 수출액-----	35
1) 국산 게임물 수출액-----	35
2) 업소용게임의 수출 현황(관세통계)-----	38
3) 업소용게임의 수입 현황(관세통계)-----	40
4) 업소용게임 국별 수출·입 현황-----	41

Ⅲ. 국내 게임시장 규모	45
1. 업소용게임 시장	47
2. PC게임 시장	49
3. 온라인게임 시장	50
4. 가정용게임 시장	51
Ⅳ. 해외 게임시장 규모	53
1. 세계 PC게임 시장	55
2. 세계 가정용게임 시장	57
3. 세계 업소용게임 시장	60
V. 1999년도 게임산업계 주요 동향	63
1. 업소용게임 동향	65
1) 업소용게임의 시장 규모	66
2) 업소용게임산업과 관련된 시장환경의 변화	69
3) 1999년도 업소용게임 시장의 동향	72
4) 업소용게임 업계의 전망	82
2. PC게임 동향	83
1) 게임산업의 역사	83
2) PC게임 시장의 현단계 문제점	84
3) 1999년 게임시장 동향 분석	86
4) 향후 발전 방향	90
3. 온라인게임 동향	91
1) 온라인게임의 역사	91
2) 온라인게임 업계의 현황과 시장 분석	92
3) 온라인게임 업계 동향 분석	95
4) 향후 발전 방향과 전망	100
4. 가정용게임 동향	103
1) 한국 가정용게임기 시장의 역사	103
2) 한국 가정용게임기 시장의 현황	107
3) 한국제 가정용게임기 소프트웨어	109
4) 한국 가정용게임기 산업의 미래	111

5. 인터넷 멀티문화방(PC방) 동향-----	113
1) 인터넷 멀티문화방(PC방)의 개념 및 역사-----	113
2) 인터넷 멀티문화방(PC방)의 현황-----	115
3) 인터넷 멀티문화방(PC방)의 동향 분석-----	121
4) 향후 발전 방향-----	125
6. 업소용 게임장 동향-----	127
1) 경품 게임장의 등장-----	127
2) 국산 게임물 국내시장 점유율 급신장-----	129
3) 특별소비세 폐지와 대형게임장-----	130
4) 음비법 개정 후 변화-----	131
5) 경품시장의 확대-----	133
6) 게임장의 이벤트 활성화-----	134
7) 게임장의 수 증가-----	135
8) 메달 게임기의 국내 도입-----	136
9) 음악 시뮬레이션 게임기-----	137
10) 게임물 등급심의와 게임장 혼란-----	138

VI. 결론-----	141
1. 1999년도 게임산업계 정리 및 전망-----	143
2. 조사결과 요약-----	146

부록

1. 1999년도 월별 게임 출시 현황
2. 1999년도 게임관련 업체 일람
3. 1999년도 게임관련 단체 및 협회 일람
4. 1999년도 게임산업 통계 조사연구 조사표

표 목 차

[표 1] 세부 조사기간-----	14
[표 2] 자료수집 결과-----	15
[표 3] 게임의 유형별 정의-----	20
[표 4] 게임의 장르별 정의-----	21
[표 5] 1999년도 게임 제작 및 배급업체 수-----	27
[표 6] 게임 제작 및 배급업체의 지역별 분포-----	28
[표 7] 게임 제작 및 배급업체의 게임유형별 회사 수-----	29
[표 8] 게임 제작 및 배급업체의 유형별 종사자 수-----	30
[표 9] 게임 제작 및 배급업체의 자본금 규모-----	31
[표 10] 국내 게임제작관련 매출액-----	33
[표 11] 국내 게임배급관련 매출액-----	34
[표 12] 1999년도 게임종합지원센터 조사결과(추정)-----	35
[표 13] 국산게임물의 수출액-----	36
[표 14] 업소용게임의 HSK Code-----	38
[표 15] 1999년도 업소용게임의 분기별 수출액-----	39
[표 16] 연도별 업소용게임의 수출액(1995년~1999년)-----	39
[표 17] 1999년도 업소용게임 분기별 수입액-----	40
[표 18] 연도별 업소용게임 분기별 수입액(1995년~1999년)-----	40
[표 19] 업소용게임의 상위 10대 수출국-----	41
[표 20] 업소용게임의 상위 5대 수입국-----	42
[표 21] 1999년도 국내 게임 시장 규모-----	47
[표 22] 업소용게임 시장 규모 파악을 위한 기초 통계자료-----	47
[표 23] 업소용게임의 평균가격-----	48
[표 24] PC게임 시장 규모 파악을 위한 기초 통계자료-----	49
[표 25] 온라인게임 시장 규모 파악을 위한 기초 통계자료-----	50
[표 26] 가정용게임 시장 규모 파악을 위한 기초 통계자료-----	51
[표 27] 세계 PC게임 시장 성장 추이-----	55
[표 28] 세계 PC게임 시장 예측-----	55
[표 29] 지역별 PC게임 시장 규모 예측-----	56
[표 30] 일본 가정용게임 시장 성장 추이-----	57
[표 31] 지역별 가정용게임 시장 예측-----	58

[표 32]	일본 업소용게임 시장 성장 추이-----	60
[표 33]	일본 업소용게임 시장 예측-----	60
[표 34]	필증발급수에 의한 보수적인 업소용게임시장 규모(Ⅰ)-----	66
[표 35]	필증발급수에 의한 보수적인 업소용게임시장 규모(Ⅱ)-----	67
[표 36]	전반기 국내 개발 게임물 심의통계-----	73
[표 37]	전반기 국외 수입 게임물 심의통계-----	75
[표 38]	전반기 게임물 심의통계-----	76
[표 39]	후반기 국내 개발 게임물 등급분류 통계-----	78
[표 40]	후반기 국외 수입 게임물 등급분류 통계-----	80
[표 41]	지역별 인터넷 멀티문화방(PC방) 등록현황-----	116
[표 42]	인터넷 멀티문화방(PC방)의 창업시기별 PC 사양-----	117
[표 43]	전용게임장 현황-----	135
[표 44]	1999년도 게임산업계 기초통계 조사 총괄표-----	146

그림 목 차

[그림 1] 게임종합지원센터 사업목표-----	11
[그림 2] 게임종합지원센터 주요사업-----	12
[그림 3] 세부조사절차-----	16
[그림 4] PC게임물 유통구조-----	18
[그림 5] 인터넷 멀티문화방(PC방)의 확산추이-----	114
[그림 6] 지역별 인터넷 멀티문화방(PC방) 분포도-----	115
[그림 7] 인터넷 멀티문화방(PC방)의 PC사양-----	117
[그림 8] 인터넷 멀티문화방(PC방)의 전용선 사용 현황-----	118
[그림 9] 인터넷 멀티문화방(PC방)의 고객분포도-----	119
[그림 10] 인터넷 멀티문화방(PC방)의 1일 이용고객-----	119
[그림 11] 인터넷 멀티문화방(PC방)의 활용 상황-----	121
[그림 12] 인터넷 멀티문화방(PC방)의 게임 순위-----	121
[그림 13] 인터넷 멀티문화방(PC방)의 월평균 매출-----	123
[그림 14] 인터넷 멀티문화방(PC방)의 PC 보유-----	124

I. 조사개요

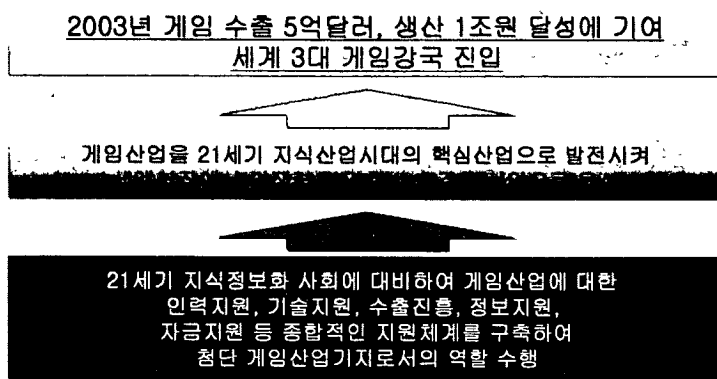
1. 게임산업 육성에 대한 정부의 의지
2. 조사목적 및 필요성
3. 조사방법론
4. 연구의 제한점
5. 용어정리

I. 조사개요

1. 게임산업 육성에 대한 정부의 의지

게임산업은 천연자원이 부족하고 인적자원이 풍부한 우리나라에 가장 적합한 첨단 기술집약적 산업일 뿐만 아니라 제작원가에 대한 고부가가치를 창출할 수 있는 산업이다. 따라서 정부는 게임산업을 21C 국가전략산업으로 육성시키기 위해 1999년 게임산업에 대한 종합적 지원체제로서 게임종합지원센터를 설립하고 체계적 지원을 추진하고 있다.

[그림 1] 게임종합지원센터의 사업목표



게임산업의 체계적 육성의 원년이었던 1999년 한해 동안 게임제작 및 배급과 관련된 회사의 수는 1998년 190여개¹⁾에서 600여개 이상²⁾으로 약 300% 정도 증가하였다. 게임관련회사 증가는 우수게임 개발로 이어져 1999년 한해 약 1억 달러를 상회하는 국산게임 수출을 달성하였다.

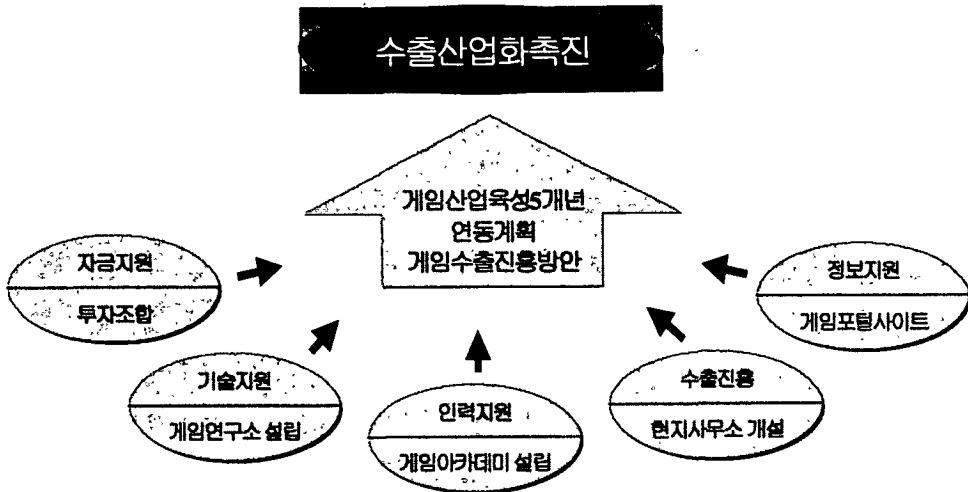
우수게임을 개발하기 위해서는 충분한 개발자금, 신기술 개발 및 선진 기술 도입, 우수 개발인력 확보의 3가지 요소가 적절히 조화되어야 한다. 그러나 국내 게임산업은 전반적으로 아직 열악한 환경에서 벗어나지 못하고 있다. 이러한 자금·기술·인력의 영세성을 극복할 수만 있다면 2003년 5억 달러 수출달성 및 세계 3대 게임강국으로의 진입은 어려운 문제가 아닐 것이다.

1) 제우미디어, '국산게임 및 개발(유통)업체 DB구축을 위한 실태조사서', 문화관광부, 1998.

2) 게임종합지원센터, 게임제작 및 배급업자 등록 현황, 1999년 12월 기준.

게임종합지원센터는 게임개발자금 지원·선진기술도입 및 개발·우수인력 확보를 위해 [그림 2]와 같은 사업을 축으로 총력을 다하고 있다.

[그림 2] 게임종합지원센터의 주요사업³⁾



3) 부록 3. (재)게임종합지원센터편 참조

2. 조사목적 및 필요성

게임산업 육성에 대한 정부의 의지는 확고하다. 현재 게임산업계의 게임개발에 대한 의욕과 정부의 게임산업 육성 의지가 맞물려 있는 상황이다. 따라서 정부의 체계적인 육성정책의 수립과 지원사업이 원활히 수행된다면 게임산업의 발전은 자명할 것이다. 그러나 게임산업에 대한 육성정책을 수립하거나 지원사업을 추진함에 있어서 기본적으로 필요한 게임산업의 기초정보가 부족한 것이 현실이다. 특히 시장규모, 게임관련 회사의 규모, 생산액, 수출액 등의 정보는 게임산업의 현재 상태를 추정하고 발전방향과 목표설정에서 필수적인 자료임에도 불구하고 신뢰도 높은 통계자료가 전무한 실정이다.

게임산업에 대한 기초정보는 게임관련 회사에서도 게임기획 혹은 게임마케팅전략을 수립할 때 우선 필요한 자료이며, 외부투자를 유치하거나 회사를 벤처기업으로 등록할 때에도 필수적으로 첨부해야 하는 자료이다.

현단계 인용되고 있는 게임산업에 대한 기초정보는 대부분 추정에 의존하고 있다. 게임관련 전문가들의 추측과 게임관련회사의 표본조사 결과가 혼합되어 발표된 자료들은 검증할 수 있는 방법이 없으며, 조사방법론조차 모호하다.

문화관광부는 게임산업의 체계적 육성을 위한 기초자료의 중요성을 인식하고 통계청과 협조하여 통계조사를 계획⁴⁾하고 있으나 게임산업의 구조적 특성으로 인해 어려움을 겪고 있는 실정이다.

이에 게임종합지원센터에서는 1999년도 게임산업 통계조사를 포함하는 동향분석을 추진하였다. 이번 조사연구는 게임산업의 체계적 육성을 위한 정책수립 및 게임관련회사의 각종 업무에 도움이 될 것으로 예상된다.

본 보고서는 다음과 같은 목적을 달성하고자 한다.

- 첫째, 1999년도 게임산업 주요 동향 분석을 통한 향후 전망
- 둘째, 1999년도 게임 개발 및 배급(공급)회사 현황 파악
- 셋째, 1999년도 게임산업계 기초통계조사
- 넷째, 1999년도 해외 게임시장 분석
- 다섯째, 1999년 국내 게임 출시 동향 파악
- 여섯째, 게임관련 단체 및 협회 파악

4) 게임산업이 포함된 문화산업에 대한 통계조사는 문화관광부가 통계청에 요청하고 다시 통계청이 한국문화정책개발원에 용역사업 수행을 요청하여 추진중이다.

3. 조사방법론

게임산업 동향조사 연구는 크게 두 부분으로 나뉘어진다. 그 중 하나는 '1999년도 게임산업 주요 동향분석'이며, 다른 하나는 기초자료 조사를 위한 '1999년도 게임산업 기초통계조사'이다.

'1999년도 게임산업 주요 동향분석'은 게임산업계 전문가 6명이 분석하였으며, '1999년도 게임산업 기초통계조사'는 게임종합지원센터 자체 조사추진체에 의해 진행되었다.

1) 조사기간

1999년도 게임산업 기초통계조사는 2000년 1월 20일부터 3월 31일까지 진행되었다. 세부 조사기간은 [표 1]과 같다.

[표 1] 세부 조사기간

구 분	기 간	비 고
조사계획 및 조사추진체구성	1월 20일 ~ 1월 25일	
조사설문지 구성 및 Pre-Test	1월 24일 ~ 1월 28일	
게임제작회사 및 배급회사 일람	1월 20일 ~ 1월 29일	
실제조사	1월 31일 ~ 2월 18일	
데이터 코딩	2월 21일 ~ 2월 25일	
데이터 확인	2월 28일 ~ 3월 10일	
데이터 정리	3월 13일 ~ 3월 17일	
게임관련 협회 일람	3월 20일 ~ 3월 24일	
보고서 작성	3월 27일 ~ 3월 31일	

2) 조사대상

본 조사연구는 1999년도 12월 31일 현재 게임물 제작 및 배급업자로서 문화관광부에 등록⁵⁾을 필한 회사를 대상으로 하였다. 현재 게임을 제작 혹은 국내외 게임물을 배급·유통하기 위해서는 음반·비디오물및게임물에관한법을 제4조 및 제7조에 의거 문화관광부에 등록해야한다.

따라서 본 조사에서는 게임물 제작 및 배급업자 등록을 필한 회사의 총 수를 게임관련 회사에 대한 모집단이라고 규정하고 모집단을 대상으로 전수 조사를 실시하였다.

1999년 12월 31일까지 문화관광부에 게임물 제작 및 배급업자로서 등록한 회사는 총 536개 회사였다.

3) 자료수집 및 처리절차

본 조사는 전화설문조사와 모사전송(Fax)을 병행하였다.

실제조사시 조사에 응답한 회사는 모집단의 약 80% 정도인 429개 회사였다. 무응답 회사의 분류는 [표 2]와 같다.

[표 2] 자료수집 결과

(단위 : 개)

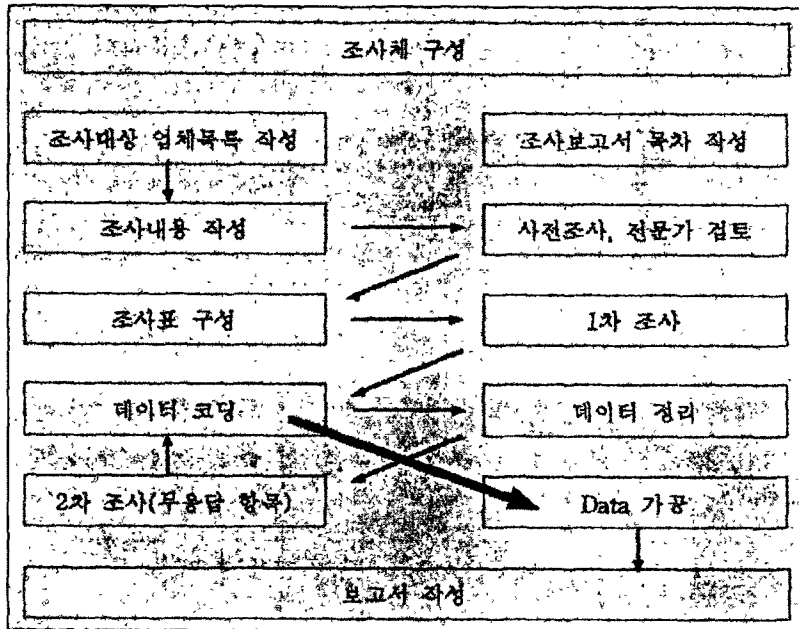
구 분	회 사 수	비 고
조사응답 회사	429	
폐 업	16	
결 번	41	
비협조	50	
합 계	536	

5) 2000년 3월 현재 게임물 제작 및 배급업자 등록은 게임종합지원센터에서 위탁수행하고 있다.

수집된 자료는 엑셀6)로 코딩하였으며, 엑셀의 연산식을 사용하여 합계·평균 등의 필요한 통계수치를 도출하였다.

세부적인 조사절차는 [그림 3]과 같다.

[그림 3] 세부조사절차



4) 조사내용

본 조사연구는 1999년도 게임산업계 유형별 동향을 분석하고 게임산업계의 기초자료를 수집·정리·분석·제공하는데 주력하였다.

구체적인 조사연구의 내용은 다음과 같다.

- 1999년도 게임산업 통계조사
 - 게임관련 업체수
 - 게임 제작 및 배급관련 종사자 수
 - 게임 제작 및 배급업체 자본금

6) 등록자 : 게임종합지원센터 임운상 / 일련번호 : 07414-155-0266536-40566.

- 국내 매출액

- 수출액

- 국내 게임시장 규모 추정

- 해외 게임시장 규모 추정

- 1999년도 게임산업 주요 동향

- 업소용게임

- PC게임

- 온라인게임

- 가정용게임

- 인터넷 멀티문화방(PC방)

- 업소용 게임장

- 게임물 출시 동향

- 국산게임 월별 출시 동향

- 외산게임 월별 출시 동향

- 국내 게임관련 협회 및 단체 일람

- 국내 게임관련 회사 일람

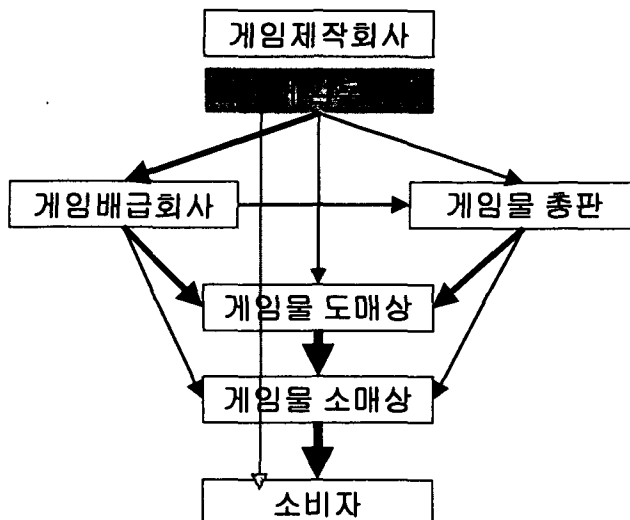
4. 연구의 제한점

게임산업의 매출액 규모와 수출액 규모에 대한 조사연구는 기본적으로 조사내용 자체가 세원(稅源)과 직접적 연관성이 크기 때문에 조사대상자의 신뢰도 높은 응답을 기대하기 어려워 근본적인 제한을 감수하고 진행할 수 밖에 없다. 현재까지 본 조사연구와 같은 연구가 쉽게 진행되지 못한 이유가 여기에 있다고 할 수 있다.

이번 조사와 관련된 제한점을 정리하면 다음과 같다.

- ① 업소용게임과 관련된 회사들은 조사를 기피하는 경우가 많음
 - 역사적으로 특소세 등의 높은 과세로 인해 어려움을 겪어왔기 때문 이라고 판단됨
- ② 국내 게임물 유통규모의 비체계성으로 인해 시장규모를 파악하기 어려움
 - PC게임의 유통은 [그림 4]와 같이 복잡하기 때문에 단일 게임물의 시장유통액을 두 번 이상 시장규모에 합산하는 오류를 범할 수 있음
 - 따라서 본 조사에서는 게임제작업체와 배급업체를 구분하여 조사 실시

[그림 4] PC게임물 유통구조



-
- ③ 국산게임물 수출액의 경우, 수출진행중인 게임물의 예상 수출액을 수출액으로 응답하는 회사에 대한 확인이 불가능함
- 업소용게임물의 수출액은 관세청 통계와 총액 대비를 통해 확실한 금액을 파악할 수 있으나, 그 외 게임물은 공식적으로 수출액이 파악되지 않아 개별 회사의 응답에 의존할 수 밖에 없음

5. 용어정리

1) 게임의 유형별 분류

현재 게임의 유형은 파괴되고 있다. 업소용게임물에 ROM을 포함한 기관 대신 PC 본체를 이용하는 사례가 나타나고 있으며, PC게임과 온라인게임의 명확한 구분도 어려운 상황이다.

그러나 아직까지 일반적으로 사용되는 게임의 유형별 정의는 다음과 같다.

[표 3] 게임의 유형별 정의

구분	정의
업소용게임	<ul style="list-style-type: none"> - 흔히 오락실이라고 불리는 컴퓨터 게임장에 설치된 게임물을 의미하며, 전자게임과 기타게임으로 구분 - 전자게임은 영상출력장치(모니터 등)가 있는 게임기 구에 롬(ROM, 기억소자)이 장착되어 있어 롬에 기억된 게임만 할 수 있는 게임기구 - 기타게임은 전자게임에 속하지 않는 게임기구로 체련용게임기, 경품게임기 등이 포함
PC게임	<ul style="list-style-type: none"> - 개인용 컴퓨터를 기반으로 작동하는 게임물으로써 게임 프로그램이 CD 등 저장장치에 수록되어 유통되는 게임물을 의미 - 멀티플레이 및 네트워크플레이가 지원되는 게임의 경우, 사용자 개인이 단독으로 PC를 대상으로 게임을 진행할 수 있다면 PC게임으로 봄
온라인게임	<ul style="list-style-type: none"> - 원격지에 떨어져 있는 서버급 컴퓨터에 통신망을 통해 접속하고 서버에 접속되어 있는 타인과 게임을 진행하는 유형의 게임을 의미 - 서버에 접속하지 않은 상태에서 사용자 개인이 자신의 PC에서 단독으로 게임실행이 불가능
가정용게임	<ul style="list-style-type: none"> - 가정의 텔레비전 혹은 모니터에 게임기를 연결하고 조이스틱·조이패드 등을 이용하여 게임을 진행하는 것을 의미 - 플레이스테이션, 드림캐스트 등이 가정용게임기이며, 이러한 게임기에서 작동되는 게임을 가정용게임물이라고 함
휴대용게임	<ul style="list-style-type: none"> - 주머니에 휴대하고 다니면서 즐길 수 있는 게임을 의미 - 휴대용 게임기에서 작동하는 게임은 보통 ROM팩 형태로 되어 있음
미니게임	<ul style="list-style-type: none"> - 업소용게임물의 축소판 형태로 주택가 문방구나 슈퍼마켓 외부에 설치되어 있는 게임기를 의미 - 미니게임의 경우에도 전자게임과 기타게임으로 분류

2) 게임의 장르

현재 게임의 장르는 게임을 제작한 사람 혹은 회사에서 임의적으로 설정하는 경우가 많다. 장르의 구분에 있어서 혼합장르가 존재할 수 있기 때문에 장르 구분의 규정은 어렵다.

그러나 아직까지 일반적으로 사용되는 게임의 장르에 대한 정의는 다음과 같다.

[표 4] 게임의 장르별 정의

구분	정의
보드게임	<ul style="list-style-type: none"> - 판 위에서 퍼즐을 풀어 가듯이 약간의 지식이 필요한 게임으로 조작법이 단순한 게임을 의미 - 테트리스, 핵사 등
대전게임	<ul style="list-style-type: none"> - 양자간 혹은 다자간 기량을 겨뤄 승부를 가리는 게임 - 각종 무술이나 무기를 사용하는 격투게임 등
시뮬레이션게임	<ul style="list-style-type: none"> - 사용자가 현실 느낌을 제공하는 게임 - 비행시뮬레이션, 전략시뮬레이션, 육성시뮬레이션 등이 대표적 - 스타크래프트, 커맨드 앤 컨커, 심시티 등
롤플레이게임	<ul style="list-style-type: none"> - 사용자가 특정 역할을 맡아 주어진 목표를 수행하는 류의 3인칭 게임을 의미 - 창세기전, 포가튼사가 등
슈팅게임	<ul style="list-style-type: none"> - 총포를 발사하여 목표를 격추시키는 형태의 게임 - 켈러그, 인베이더 등
스포츠게임	<ul style="list-style-type: none"> - 다양한 스포츠를 게임화한 것을 의미 - FIFA, NBA LIVE 등
어드벤처게임	<ul style="list-style-type: none"> - 사용자가 주인공이 되어 게임을 진행시키며 문제를 해결하는 등 모험적 요소가 포함된 게임 - 원숭이 섬의 비밀, 미스트 등
아케이드게임	<ul style="list-style-type: none"> - 고정되어 있는 사물을 제거해 가는 방식의 게임 - 팩맨, 보글보글 등

3) 게임관련 회사 구분

- 게임 제작회사 : 순수하게 국산게임을 개발하는 회사
- 게임 배급(공급)회사 : 외산게임물을 수입하여 배급하는 회사
- 게임 유통회사 : 게임물의 총판, 도·소매

4) 게임장 구분

- 업소용 게임장 : 업소용 게임을 서비스하는 곳
- 인터넷 멀티문화방(PC방) : 제공된 PC로 게임을 즐기거나 인터넷을 기반으로 정보를 검색할 수 있는 곳

Ⅱ. 국내 게임산업계 통계조사

1. 게임관련 업체수
2. 게임 제작 및 배급업체의 종사자 수
3. 게임 제작업체 자본금
4. 국내 매출액
5. 수출액

II. 국내 게임산업계 통계조사

1. 게임관련 업체수

1999년 12월 31일 기준, 문화관광부에 등록된 게임 제작 및 배급업자의 수는 총 536개 회사이다.

게임을 제작하거나 배급·유통하려면 음반·비디오및게임물에 관한 법률에 의거 문화관광부에 등록절차를 거쳐야 한다. 따라서 이번 조사연구에서는 1999년도 게임 제작 및 배급업자의 업체규모를 아래의 [표 5]와 같이 536개 회사로 한정한다.

536개 회사 중 게임을 제작만 하는 업체가 258개 업체로 가장 많았고 게임을 배급만 하는 업체는 120개로 파악되었다. 그리고 게임 제작과 배급을 함께 하는 업체가 158개로 나타났다. 따라서 국내 게임회사 중 게임물 개발에 참여하고 있는 회사는 416개 업체로 전체의 약 78%를 차지하고 있었다.

1998년 문화관광부와 제우미디어가 조사한 자료에 의하면, 국내 게임 제작 및 배급회사가 약 220개로 파악되어 있다. 이와 비교하면 1999년도에 게임 제작 및 배급회사의 수는 약 240% 증가했다고 할 수 있으며, 이중 78%의 회사가 게임개발에 참여하고 있다는 것은 현재 국내에서 게임개발의 성공가능성이 높다는 것을 의미한다고 추론할 수 있다.

그리고 음비개법에 따른 게임 제작 혹은 배급업자 등록증은 단지 영상물등급위원회에 게임물 등급심의 신청시 필요한 서류이기 때문에 현실적으로 게임을 제작하고 수입·배급하는 회사의 수는 더 많을 것으로 판단된다.

[표 5] 1999년도 게임 제작 및 배급업체 수

(단위 : 개)

구 분	회 사 수
제작업체	258
배급업체	120
제작 및 배급업체	158
합 계	536

1) 지역별 업체수

국내 게임 제작 및 배급업자는 서울에 편중되어 있는 경향을 보였다. 이번 조사에 응답한 429개 회사 중 80%에 해당하는 347개 회사가 서울에 소재하고 있었다. 서울 다음으로 회사가 밀집되어 있는 지역은 경기도이다. 따라서 다음의 [표 6]에서 보듯이 수도권에 약 90%의 회사가 소재하고 있다고 할 수 있다.

수도권에 게임 제작 및 배급업체가 밀집되어 있는 이유는 첫째로 게임개발은 게임산업 동향이나 게임개발 기술 등 정보에 민감한 영향을 받기 때문이며, 둘째로 게임개발인력의 수급이 수도권지역에서 용이하기 때문이라고 추측된다. 향후 지역단위의 게임지원센터가 설립되어 게임관련 정보네트워크가 활성화되면 게임관련회사의 수도권 밀집현상은 크게 달라질 것으로 예상된다. 현재 춘천 게임진흥센터의 설립 등 지방의 주요 거점도시를 중심으로 게임 등 문화산업을 포함하는 문화컨텐츠 지원센터 등의 설립이 추진되고 있다.

[표 6] 게임 제작 및 배급업체의 지역별 분포

(단위 : 개)

지역\구분	제작	배급	제작/배급	합계
강 원 도	-	-	1	1
경 기 도	12	4	20	36
경 상 남 도	-	1	-	1
광주광역시	-	-	1	1
대구광역시	6	2	1	9
대전광역시	-	-	2	2
부산광역시	7	6	6	19
서울특별시	116	52	179	347
울산광역시	-	1	1	2
인천광역시	3	-	5	8
전 라 북 도	3	-	-	3
합 계	147	66	216	429

- * 총 536개 업체중 50개 업체 무응답
- * 조사대상 제외 57개 업체(폐업, 결번 등)

2) 게임 유형별 업체수

게임 제작 및 배급업체를 게임 유형별로 구분하면, PC게임을 제작하거나 수입·배급하는 회사가 188개로 가장 많다. 그리고 업소용게임관련 회사가 160개로 그 다음을 차지한다.

게임 제작 및 배급업체의 게임유형별로 구분한 회사 수는 다음의 [표 7]과 같다. [표 7]에서 보듯이 현재 PC게임을 제작하는 업체가 90개로 가장 많고, 그 다음으로는 PC게임의 제작 및 배급업체와 업소용게임의 제작 및 배급업체가 각각 68개로 나타났다.

온라인게임의 경우, 게임을 제작하는 회사에서 자체 게임서버를 구축하고, 동시에 게임서비스를 하는 경우가 대부분이다. 따라서 조사대상 업체 전수가 제작 및 배급업체인 것을 알 수 있다.

가정용게임의 경우, 게임업체 유형 중에서 개발기술, 개발환경이 가장 열악한 것으로 파악되고 있어 보통의 경우 제작 및 배급을 동시에 하고 있는 것으로 파악된다.

[표 7] 게임 제작 및 배급업체의 게임유형별 회사 수

(단위 : 개)

구 분	제작	배급	제작/배급	합계
업 소 용	56	36	68	160
PC 게임	90	30	68	188
온 라 인	-	-	35	35
가 정 용	-	-	8	8
기 타**	-	-	38	38
합 계	146	66	217	429

* 총 536개 업체중 50개 업체 무응답

* 조사대상 제외 57개 업체(폐업, 결번 등)

** 기타의 경우는 게임 관련 부분 부품을 제작하는 회사임

2. 게임 제작 및 배급업체의 종사자 수

아래의 [표 8]에서 처럼 이번 조사에 응답한 429개 회사에 종사하는 인원 수는 7,610명으로 나타났다. PC게임 제작 및 배급회사에 종사하는 인원이 4,088명으로 가장 많았으며, 업소용게임관련 회사의 종사자 수는 1,799명 정도로 파악되었다.

[표 8]에서 보듯이 업소용게임을 개발하는 회사의 인력규모가 가장 적은 것으로 나타났다. 조사에 응답한 업소용게임 제작회사의 수가 56개임을 감안할 때, 1개 회사 당 평균 9명 정도가 투입되어 게임을 개발한다는 의미이다(협력업체 종사자 제외).

PC게임 제작회사의 경우에는 1개 회사 당 평균 15명이 개발에 참여하고 있었다.

온라인게임 제작회사의 인원수는 1,274명으로 게임관련 회사 중 단일 회사에 가장 많은 인력이 제작에 참여하고 있음을 알 수 있었다.

[표 8] 게임 제작 및 배급업체의 유형별 종사자 수

(단위 : 명)

구 분	사 원 수			합 계
	제작	배급	제작 및 배급	
업 소 용	508	154	1137	1,799
PC 게임	1339	823	1926	4,088
온 라 인	0	0	1274	1,274
가 정 용	0	0	76	76
기 타	0	0	373	373
합 계	1,847	977	4,786	7,610

* 총 536개 업체중 50개 업체 무응답

* 조사대상 제외 57개 업체(폐업, 결번 등)

3. 게임 제작업체 자본금

아래의 [표 9]와 같이, 조사에 응답한 429개 업체의 총 자본금 규모는 약 1,000억원 수준이었다. 합산된 자본금 규모가 가장 큰 PC게임 제작회사는 약 180억원 수준이었다. 자본금 규모면에서 볼 때, 가정용게임관련 회사가 가장 영세한 것으로 나타났으며 업소용게임 제작회사 역시 영세성을 보였다.

또한 조사대상 업체수에 비례한 자본금 규모를 보면, 역시 온라인게임 회사의 자본금 규모가 가장 큰 것으로 나타났다. 온라인 게임회사는 평균 5억원의 자본금 규모를 나타내고 있었다.

자본금 규모는 역시 게임 제작회사가 게임 배급회사 보다 컸다. 게임물 배급보다는 게임물 제작에 소요되는 비용이 크고, 고급인력에 대한 인건비 요소 때문에 게임 제작회사의 자본금 규모가 더 큰 것으로 추정된다.

[표 9] 게임 제작 및 배급업체의 자본금 규모

(단위 : 원)

구 분		자본금 규모
업 소 용	제 작	16,999,500,000
	배 급	1,816,000,000
	제작 및 배급	4,955,500,000
PC 게임	제 작	17,915,000,000
	배 급	5,530,000,000
	제작 및 배급	32,466,000,000
온라인게임	제작 및 배급	17,535,000,000
가정용게임	제작 및 배급	50,000,000
기 타	제작 및 배급	6,170,000,000
합 계		103,437,000,000

* 총 536개 업체중 50개 업체 무응답

* 조사대상 제외 57개 업체(폐업, 결번 등)

4. 국내 매출액

1) 국내 게임 제작관련 매출액

게임물의 국내 총 매출에서 국내 게임 제작회사가 개발한 게임의 매출은 약 1,818억원으로 추산된다. 게임의 유형별로 보면, PC게임관련 매출이 약 806억원 정도였고 업소용게임관련 매출이 약 671억원 정도였다.

그러나 업소용게임의 매출이 PC게임 보다 낮다는 조사결과는 의문이 제기 될 수 있다. 전국에 15,000곳 이상이 되는 업소용 게임장에서는 일년에 약 450만원 정도의 게임기를 구입했다는 것이다. 음악 시뮬레이션과 같은 대형 게임기는 보통 1,000만원을 넘는 것으로 알려져 있다. 따라서 영상물등급위원회에서 발급한 필증의 수를 고려하여 업소용 게임장의 일년 게임 구입비를 평균 5,000만원으로 가정한다면, 업소용게임과 관련된 매출은 약 7,500억원 수준으로 추산해 볼 수 있다.

업소용게임의 유통이 국내 게임시장에서 차지하는 비중이 대단히 크기 때문에 업소용게임과 관련된 매출 파악은 중요하다. 하지만 중고게임기의 유통이 확실히 파악되지 않고 있으며, 업소용게임기의 경우 기판만 교체해 서비스 할 수 있기 때문에 확인해서 이번 조사에 허수가 존재한다고 결론 내리기는 힘들다.

따라서 본 조사연구의 업소용게임의 매출관련 결과의 신뢰도를 파악하기 힘들기 때문에 업소용게임의 시장규모는 영상물등급위원회의 필증발급 현황을 기준으로 추정하는 것이 긍정적일 것이다.

제작회사 수에 비례하여 가장 큰 매출을 보인 온라인게임 제작회사는 총 216억원 정도의 매출을 올린 것으로 나타났다. 온라인게임은 중간 유통과정 없이 제작한 회사가 자체 서버를 구축하고 서비스하는 경우가 대부분이기 때문에 온라인게임의 시장규모는 약 220억원 정도일 것으로 추정된다.

가정용게임 제작회사는 약 3억 6천만원 정도의 매출을 기록했다. 전체 매출에 비해 극히 미비한 수준으로 아직까지 유통되고 있는 8비트, 16비트 국산 게임기와 게임기 롬팩의 제작과 관련된 매출이라고 판단된다.

그리고 조사에 응답한 게임 제작업체 대부분은 게임물 제작 후 발생한 매출과 배급·유통 후 발생한 매출을 혼돈하여 마치 게임물 유통액을 게임물 제작과 관련된 매출로 응답한 경향이 높았다.

[표 10] 국내 게임제작관련 매출액

(단위 : 원)

구분	매출액
업소용	67,199,171,253
PC 게임	80,620,751,804
온라인	21,658,842,206
가정용	360,000,000
기타	12,046,127,900
합계	181,884,893,163

2) 국내 게임배급관련 매출액

국내 게임물 배급회사의 매출은 약 1,571억원으로 조사되었다. PC게임관련 배급 매출액이 약 860억원이었으며, 업소용게임관련 배급 매출액은 523억원이었다.

여기서 다시 업소용게임관련 매출에 의문이 제기된다. 하지만 이번 조사에 의한 결과는 다음의 [표 11]과 같다.

또한 앞서서도 언급했지만, PC게임의 경우 제작 총매출과 배급 총매출이 거의 차이가 없다. 이는 게임제작업체의 매출조사시 배급매출이 제작매출로 응답되었기 때문이라고 판단된다.

또한 온라인게임 처럼 자체 서버를 이용하여 게임을 서비스했을 경우 제작 매출과 배급매출의 구분이 힘들며, 이 경우 제작과 배급매출은 비슷하거나 배급매출액이 높아야 한다. 그러나 결과에서 보면, 온라인게임의 제작매출이 배급매출 보다 높다. 이는 조사에 응답한 업체 중에서 자체 서버를 이용하여 게임서비스를 진행했으나, 이를 배급매출로 응답하지 않고 총액을 제작매출로 응답한 것으로 판단된다.

[표 11] 국내 게임배급관련 매출액

(단위 : 원)

구 분	매 출 액
업 소 용	52,372,017,058
PC 게임	86,114,277,852
온 라 인	15,090,000,000
가 정 용	3,463,500,000
기 타	105,000,000
합 계	157,144,794,910

5. 수출액

1) 국산 게임물 수출액

국산게임의 수출 확대는 우리나라와 같이 내수시장이 협소하고 유통사이클이 극도로 짧은 환경에서는 최우선의 과제가 아닐 수 없다.

국산 게임물의 수출에 있어서 가장 신뢰도 높은 통계치를 기대할 수 있는 관세청 통계는 업소용게임 이외의 게임물에 대한 수출통계를 제시하고 있지 못하고 있다. 따라서 원천적으로 국산 게임물의 수출총액을 공식적으로 확인할 수 있는 방법이 현재까지 없기 때문에 게임제작 혹은 배급회사에 직접 문의하여 수출액을 파악할 수 밖에 없다. 그러므로 전체 국산 게임물에 대한 신뢰도 높은 정량적 수출액을 파악하기란 쉬운 일이 아니다.

1999년 말 게임종합지원센터에서는 1999년도 국산게임물 수출액을 약 9,600만 달러 정도로 추정했었다.

[표 12] 1999년도 게임종합지원센터 조사결과(추정)

(단위 : \$)

구 분	수 출 액
업 소 용	80,500,000
PC 게임	10,814,000
온 라 인	2,960,000
가 정 용	0
기 타	2,235,300
합 계	96,509,300

* 업소용게임 수출액은 관세 통계기준

* PC게임/온라인게임/가정용게임 수출액은 1999년 12월 게임 종합지원센터 320개 업체 설문조사 결과치 기준

이번 조사에 의하면, 조사된 429개 회사에서는 약 1억 7백만 달러 정도의 국산게임물을 수출 혹은 수출진행중이라고 응답했다. 1999년 말 게임종합지

원센터에서 잠정 집계했던 수출액 보다 액수가 큰 이유는 조사된 업소용게임의 수출액과 관세청에서 발표한 수출통계가 불일치하기 때문이다.

본 조사에서 업소용게임의 수출액은 관세청에서 집계한 약 7,500만 달러 보다 약 1,500만 달러 정도 많은 약 9,000만 달러로 파악되고 있다. 이러한 결과의 원인은 국내 업소용게임 수입회사에서 일본 등 게임선진국에서 수입한 게임물을 국내로 통관시키지 않고 보세지역에서 바로 동남아 등 기타 국가로 역수출시킨 경우에는 관세청에서의 확인이 불가능하기 때문이라고 생각된다.

본 조사에서는 조사대상의 응답에 의한 수출액을 1999년도 업소용게임 수출액으로 정의하고자 한다. 또한 업소용게임의 수출액은 전체 수출액의 80% 이상을 차지하고 있기 때문에 관세청 통계에 대해 다음 장에서 연도별, 분기별로 나누어 구체적으로 살펴보기로 한다.

[표 13] 국산게임물의 수출액

(단위 : \$)

구분		수출액
업소용	제작	5,092,900
	배급	1,554,070
	제작 및 배급	84,263,000
PC 게임	제작	4,091,334
	배급	1,868,000
	제작 및 배급	6,251,200
온라인	제작 및 배급	1,940,000
가정용	제작 및 배급	0
기타	제작 및 배급	2,597,220
합계		107,657,724

* 관세통계 기준 1999년도 업소용게임의 수출은 \$75,778,204로 확인됨

* 총 536개 업체중 50개 업체 무응답

* 조사대상 제외 57개 업체(폐업, 결번 등)

온라인게임의 수출은 게임물의 수량으로 결정되는 것이 아니라 유저의 수에 따라 결정되기 때문에 수출액 파악이 힘들다. 또한 온라인게임 회사가 외국에 법인을 설립하고 외국에 설치한 서버를 이용하여 게임서비스를 하는 경우는 수출로 인정되지 않는다. 그러나 현재 국내 온라인게임 회사의 대부분은 외국서버의 사용자 수에 비례하여 송금의 형태로 매출을 발생시키기 때문에 조사대상의 응답을 수출액으로 간주하였다. 온라인게임의 수출은 약 194만 달러 정도로 추정된다.

PC게임의 수출은 입증에 거의 불가능하다. 은행에 입금된 내역을 기준으로 할 수 있다고 하지만 국내 게임회사에서 공개하지 않기 때문에 파악이 어렵다. 따라서 PC게임 수출의 경우에도 조사대상 회사의 응답에 의존할 수 밖에 없다. PC게임의 수출액은 약 1,221만 달러 정도로 수출진행중인 금액이 합산되어 있다.

현재까지 가정용게임의 수출액은 없다. 세계시장은 아직 소니의 플레이스테이션이나 세가의 드림캐스트 등 일본 가정용게임 주도의 시장이 형성되어 있다.

2) 업소용게임의 수출 현황(관세통계)

업소용게임의 수출·입은 관세청의 HSK⁷⁾ Code 분류에 따라 규모가 파악된다. 우선 업소용게임과 관련된 HSK Code를 살펴보면 [표 14]와 같다.

[표 14] 업소용게임의 HSK Code

구 분	설 명
9504-10-0000	비디오 게임용구 (텔레비전 수상기와 함께 사용하는 것에 한한다.)
9504-30-0000	기타의 게임용구 (코인이나 디스크로 작동되는 것에 한하며...)
9504-90-2000	전자식 게임기
9504-90-3000	기타의 용구
9504-90-9010	비디오 게임용구의 것
9504-90-9020	전자식 게임기의 것
9504-90-9090	기타

7) Harmonized System Korea(HSK)

관세통계에 의하면, 1999년도 업소용게임의 수출액은 약 7,577만 달러 정도인 것으로 나타났다. 분기별로 구분해 보면, 2/4분기에 수출이 가장 많았고 4/4분기에 수출이 가장 적었다.

[표 15] 1999년도 업소용게임의 분기별 수출액
(단위 : \$)

구 분	수 출 액
1/4	20,626,467
2/4	21,682,693
3/4	18,799,638
4/4	14,669,406
합 계	75,778,204

1999년도 업소용게임 수출 규모는 1998년에 비해 조금 미비했다. 1998년 업소용게임의 수출액은 약 8,220만 달러 정도로 1999년에 비해 7백만 달러 정도 많았다.

[표 16] 연도별 업소용게임의 수출액(1995년~1999년)
(단위 : \$)

구 분	수 출 액
1995년	56,307,176
1996년	83,993,058
1997년	39,473,538
1998년	82,270,706
1999년	75,778,204
합 계	337,822,682

3) 업소용게임의 수입 현황(관세통계)

관세통계에 의하면, 1999년도 업소용게임의 수입액은 약 4,665만 달러로 나타났다. 다음의 [표 17]과 같이 1999년도에는 3/4분기에 수입이 가장 많았다.

[표 17] 1999년도 업소용게임 분기별 수입액
(단위 : \$)

구 분	수 입 액
1/4	8,244,622
2/4	6,423,464
3/4	23,764,448
4/4	8,213,712
합 계	46,646,246

1995년부터 1999년까지의 업소용게임 수입액을 살펴보면, 1998년부터 수입이 현저히 감소했음을 알 수 있다. 수입이 감소된 가장 큰 이유는 국산게임물의 외산게임물에 대한 수입대체 효과를 발생시켰기 때문이다. 특히 1999년 열풍을 몰아왔던 음악시뮬레이션 게임의 경우, 국내 게임 제작회사에서 개발한 국산게임물이 시장의 상당부분을 선점하여 높은 수입대체 효과를 거뒀다.

[표 18] 연도별 업소용게임의 수입액(1995년~1999년)
(단위 : \$)

구 분	수 입 액
1995년	101,279,034
1996년	111,561,495
1997년	110,340,671
1998년	37,148,377
1999년	46,646,246
합 계	406,975,823

4) 업소용게임 국별 수출·입 현황

업소용게임은 1999년도 국산게임 수출액의 80% 정도를 차지하고 있다. 따라서 업소용게임의 국별 수출·입 현황은 주요 수출국을 판가름하는데 도움이 될 것이다.

국산게임물이 가장 많이 수출된 국가는 단연 1위가 미국이고 근소한 차이로 2위가 아프리카의 말리, 그리고 3위가 일본으로 나타났다. 상위 10대 수출국의 수출액은 총 수출액 대비 96%에 해당하는 7,200만 달러 이상이다.

[표 19] 업소용게임의 상위 10대 수출국
(단위 : \$)

국 가 명	수 출 액
미 국	21,254,905
말 리	19,255,212
일 본	14,798,769
영 국	5,736,116
홍 콩	5,037,898
이탈리아	3,709,756
오스트레일리아	1,529,236
스페인	647,941
멕시코	429,735
브라질	381,496
합 계	72,781,064

수입의 경우는 상위 5대 국가로부터 수입하는 게임물이 전체 수입액의 97%에 해당하는 4,500만 달러 이상이다. 1위는 단연 일본이 차지하고 있으며, 수입액은 3,500만 달러가 넘는다.

[표 20] 업소용게임의 상위 5대 수입국
(단위 : \$)

국 가 명	수 입 액
일 본	35,430,179
중 국	5,739,488
대 만	2,510,669
홍 콩	1,029,108
미 국	620,654
합 계	45,330,098

Ⅲ. 국내 게임시장 규모

1. 업소용게임 시장
2. PC게임 시장
3. 온라인게임 시장
4. 가정용게임 시장

Ⅲ. 국내 게임시장 규모

[표 21] 1999년도 국내 게임 시장 규모
(단위 : 원)

구 분	시장 규모
업소용게임 시장	790,000,000,000
PC게임 시장	86,000,000,000
온라인게임 시장	21,600,000,000
가정용게임 시장	3,800,000,000
합 계	901,400,000,000

1. 업소용게임 시장

[표 22] 업소용게임 시장 규모 파악을 위한 기초 통계자료

구 분		통 계 치
제작 매출액(원)		67,199,171,253
배급 매출액(원)		52,372,017,058
필증발급 수 (매)	대형게임물	28,742
	경품게임	145,446
	전자기판형게임	169,216
업소용 게임장 수 (곳, 추정)		15,000

[표 23] 업소용게임의 평균가격

(단위 : 원)

구 분	금 액(평균치 추정)
빙고류 등 경품게임	2,000,000
대형게임물	10,000,000
전자게임의 기관	500,000

1) 추정근거

- 본 조사에 의한 업소용게임물 배급매출액은 신뢰도에 문제가 있다고 판단됨
- 1999년도 영상물등급위원회 필증발급 수를 기준으로 게임물의 평균가격을 계산하고 여기에 중고게임기 유통액을 합산함
- 1998년도에 업소용게임물 판매를 위해 필증을 발급 받았지만, 발급 받은 필증 수 만큼의 게임물을 판매하지 못하고 1999년도에 이어서 판매했을 가능성이 크기 때문에 추정시 필증발급에 대한 가수요는 고려치 않음
- 중고게임기 유통액은 필증기준 합산액의 20%로 추정함
- 업소용 게임장의 동전수입은 시장규모에서 제외함

2) 1999년도 업소용게임 시장규모

추정근거에 따라 계산된 업소용게임 시장규모는 약 7,900억원 정도로 추정함

2. PC게임 시장

[표 24] PC게임 시장 규모 파악을 위한 기초 통계자료
(단위 : 원)

구 분	통 계 치
제작 매출액	80,620,751,804
배급 매출액	86,114,277,852

1) 추정근거

- 1999년도 게임산업계 동향조사 연구시 제작회사의 매출에 대한 조사의 경우, 게임물 유통금액으로 응답된 경향이 짝어 시장규모 파악의 기준은 배급회사 매출액으로 함
- 메이저급 유통사(7개 회사)의 실제 유통액을 재조사하고 추정금액을 검증함
- 메이저급 유통사(7개 회사)의 유통액은 약 600억원 수준임

2) 1999년도 PC게임 시장규모

추정근거에 따라 계산된 PC게임 시장규모는 약 860억원 정도로 추정함

3. 온라인게임 시장

[표 25] 온라인게임 시장 규모 파악을 위한 기초 통계자료
(단위 : 원)

구 분	통 계 치
제작 매출액	21,658,842,206
배급 매출액	15,090,000,000

1) 추정근거

- 온라인게임은 대부분 제작회사가 자체 서버를 구축하고 서비스함
- 따라서 온라인게임 시장규모 파악의 기준은 1999년도 게임산업계 동향 조사 연구시 제작회사 매출액으로 함

2) 1999년도 온라인게임 시장규모

추정근거에 따라 계산된 온라인 시장규모는 약 216억원 정도로 추정함

4. 가정용게임 시장

[표 26] 가정용게임 시장 규모 파악을 위한 기초 통계자료
(단위 : 원)

구 분	통 계 치
제작 매출액	360,000,000
배급 매출액	3,463,500,000

1) 추정근거

- 1999년도 게임산업계 동향조사 연구시 제작회사의 매출과 배급회사 매출의 합산액을 기준으로 함
- 불법 유통되고 있는 가정용게임(기)은 제외

2) 1999년도 가정용게임 시장규모

추정근거에 따라 계산된 가정용게임 시장규모는 약 38억원 정도로 추정함

IV. 해외 게임시장 규모

1. 세계 PC게임 시장
2. 세계 가정용게임(기) 시장
3. 세계 업소용게임 시장

IV. 해외 게임시장 규모

1. 세계 PC게임 시장

세계 PC게임 시장은 미국 시장과 서유럽 시장을 중심으로 빠르게 성장하고 있다. 비록 과거와 같은 급속한 성장세를 보이는 것은 아니지만, EA · ACCLAIM · Activision · HAVAS · Interplay라는 5대 메이저 회사가 PC사양의 발전속도에 맞추어 PC에서 즐길 수 있는 초대형 게임들을 계속 출시하고 있다.

IDC는 자체 보고서에서 PC게임 시장은 2003년까지 꾸준히 성장할 것으로 예측하고 있다. 그 이유는 첫째, 세계 최대의 PC게임 소비시장인 미국의 호황세가 향후 3년 간은 지속될 것으로 파악되며 둘째, 유럽 시장에 대한 미국 배급사들의 공세가 한층 강화될 것이고 셋째, 아태 지역 및 기타 지역에서도 비록 그 비중은 미미하나 꾸준히 성장해 나갈 것으로 보이기 때문이다.

또한, 게임 플랫폼으로서의 개인용 컴퓨터 역시, 윈도우즈95로 대표되는 32비트 OS로 거의 전환될 것이기 때문에 PC게임시장의 성장은 지속될 것으로 전망했다.

[표 27] 세계 PC게임 시장 성장 추이

(단위 : 백만\$)

연 도	1996	1997	1998
금 액	1,593.3	1,898.0	2,087.9

* Source by International Data Corporation, 1999

[표 28] 세계 PC게임 시장 예측

(단위 : 백만\$)

구 분	1998	1999	2000	2001	2002	2003
금 액	2,087.9	2,338.4	2,665.8	3,025.6	3,434.2	3,880.5

* Source by International Data Corporation, 1999

IDC 예측에 따르면, 2003년까지 전 세계 PC게임 시장은 대략 40억 달러 가까운 규모까지 성장할 것으로 전망되며, 이는 1998년의 20억 달러 규모의 약 두 배 가까운 규모라 할 수 있다.

서유럽 시장은 작지만 유럽연합 전체로 언제든지 확산될 수 있는 잠재성을 내포하고 있기 때문에 서유럽 시장은 규모에 비해 시장에 대한 영향력이 매우 크다. 비록 언어적 문제가 있다고는 하더라도, 이들 시장은 매우 매력적인 시장임에 틀림없다. 영국 시장을 중심으로 하여 서유럽 시장은 지속적인 성장을 이루어 나갈 것으로 보인다.

아태 지역은 전체 시장에서 차지하는 비율이 매우 미미하다. 가장 큰 시장인 일본 시장조차도 PC게임의 평균 판매량은 미국 시장의 그것과 비교하여 볼 때 매우 미미한 수준이다. 그러나, 중국 시장이 본격적으로 개방되었을 경우, 그 파괴력은 미국 시장과 비교할 만큼 큰 시장이 될 것으로 예측된다.

[표 29] 지역별 PC게임 시장 규모 예측

(단위 : 백만\$)

구 분	1998	1999	2000	2001	2002	2003
USA	1,424.3	1,590.1	1,812.7	2,027.2	2,300.9	2,600.0
서유럽	584.0	659.4	751.7	877.4	995.9	1,123.4
아태지역	52.0	58.5	66.6	78.7	89.3	102.8
기 타	27.6	30.4	34.8	42.3	46.1	54.3
합 계	2,087.9	2,338.4	2,665.8	3,025.6	3,432.2	3,880.5

* Source by International Data Corporation, 1999

2. 세계 가정용게임 시장

가정용게임(기) 시장은 앞으로도 계속 성장할 것으로 예상된다. 모든 산업이 정체 추세에 있는 일본 시장 내에서도 게임산업만은 계속 성장해 왔으며, 가정용게임 시장은 2003년까지 1998년 대비 2배 이상의 성장을 거둘 것으로 기대하고 있다.

소니는 플레이스테이션의 7,000만대 판매를 배경으로 플레이스테이션 2를 최근 발매하였다. 비록 초반에 약간의 문제점이 노출되기는 하였으나, 소니는 최대의 강점인 마케팅과 브랜드 파워 그리고 이미 소니에 심취된 수많은 게이머들을 등에 업고 결국 성공할 것으로 예상된다.

닌텐도는 미국 시장에서의 선전, 그리고 포켓몬 시리즈를 이용한 일본에서의 극적인 부활을 배경으로 올해 개발코드명 '돌핀'을 출하할 예정이다. 아이비엠과 마츠시타의 기술력을 배경으로 선두탈환을 노리는 닌텐도에게 과거의 영광이 되돌아올지는 미지수이지만 2인자의 자리는 유지할 수 있을 것으로 예상된다.

세턴이라는 좋은 기계를 만들어 놓고 마케팅에서 실패하여 치명적인 피해를 입은 세가는 마지막 승부수로 드림캐스트를 내놓았다. 미국 및 서유럽 시장에서 예상외의 선전을 거두고 있는 세가는 현재 유일하게 네트워크를 지원한다는 장점과 출시된 플랫폼 중 최고의 그래픽을 내세워 마케팅에 총력을 다하고 있다.

그러나 아직까지도 플레이스테이션에 밀리고 있는 상황에서 세가는 킬러 타이틀을 계속적으로 확보하지 못하고 있어 세가의 앞길은 그리 밝다고 볼 수 만은 없다.

[표 30] 일본 가정용게임 시장 성장 추이

(단위 : 백만엔)

연 도	1996	1997	1998
금 액	472,904	537,734	567,005

* Source : CESA 게임 백서, 1999

[표 31] 지역별 가정용게임 시장 예측

(백만\$, \$1=JPY100)

구 분	1998	1999	2000	2001	2002	2003
USA	3,013	3,460	3,680	4,120	4,900	6,400
서유럽	2,376	2,890	3,080	3,460	4,150	5,560
일본지역	5,670	6,681	7,112	7,975	9,522	12,584
합 계	11,059	6,350	13,872	15,555	18,572	24,544

* Source : 미국 및 서유럽의 시장 예측 - Datamonitor, 1999
 일본의 시장 예측 - 1998년 CESA 게임 백서
 1999년 및 그 이후 - 타 시장 성장률에 비례한 예상치

가정용게임(기) 시장에 있어서 미국은 세계 최대의 시장은 아니다. 그러나 미국 시장에서 성공하지 못하는 플랫폼은 성공할 수 없다는 것은 이제 상식으로 통하고 있다.

EA, Acclaim, Interplay 등은 PC 뿐만 아니라 게임기 소프트웨어 시장에 있어서도 최고의 브랜드이다. 비록 일본 시장에서 그리 큰 비중을 차지하고 있지는 못할지라도 그 외의 시장에서 이 빅 브러더들은 전 세계 시장을 좌지우지하며 그들의 영향력을 계속 높여가고 있다.

세가는 드림캐스트를 이용하여 미국 시장에서 분투중이며, 닌텐도와 소니가 새로운 기종을 투입하기 이전에 최대한 기반을 조성하기 위하여 최대한의 노력을 기울이고 있다. 하지만 그 노력이 얼마나 성공을 거둘 수 있을지는 의문이다.

서유럽 시장은 미국 시장보다는 약간 작은 정도의 시장이며, 소니와 세가가 비슷한 정도의 시장 점유율을 보이기 시작하였다. 현재는 세가가 분투하고 있으나 돌핀과 플레이스테이션 2가 본격적으로 발매되는 2001년부터는 판도가 달라질 것으로 예상된다.

일본 시장은 게임기 시장에서는 세계 최대의 시장이며, 실제로 가장 많은 플랫폼이 난무하고 있는 시장이기도 하다. 일본에서는 독특하게 롤플레이게임이 대히트를 기록하고 있다. 이제는 사회 현상으로까지 일컬어지는 양대 RPG인 스퀘어의 파이널 판타지 시리즈와 에닉스의 드래곤 캐스트 시리즈는 최신편의 기본 예상 판매량이 300만 카피를 넘어가는 괴물 게임으로까지 표

현되고 있다.

또, 비틀거리던 닌텐도를 구해준 게임인 포켓몬스터 시리즈는 누계 1,000만 카피 이상 판매되면서 일대 선풍을 일으켰다. 소니는 플레이스테이션 2를 발매하여 일주일만에 100만대를 판매하는 괴력을 발휘하였으나, 현재 약간의 문제점이 발견되고 있는 것으로 보고되고 있다.

아태 지역은 패미콤과 플레이스테이션이 중심 시장이다. 그러나 불법복제 게임물의 난무로 정식 제품의 시장이 아직은 제대로 형성되어 있지 못하다. 각국의 노력 여부에 따라 이 시장은 매우 잠재력 있는 시장으로 성장할 가능성은 매우 크다고 할 수 있다.

3. 세계 업소용게임 시장

일본 업소용게임 시장은 매우 힘든 시기를 보내고 있다. 대형게임장의 등장과 이에 따른 소형게임장의 고전, 입장객의 점 내에 머무르는 시간의 단축, 기계의 대형화와 이에 따른 고가화로 기계 구입이 어려워지는 점, 가정용 게임기의 성능의 대폭적인 향상으로 업소에서 게임 즐기는 인구의 감소 등 어느 쪽을 보아도 경기회복의 기미는 보이지 않는다.

코나미는 음악 게임이라는 새로운 장르를 만들어내어 외로운 승자가 되려고 하고 있으나, 동시에 특허 소송 분쟁을 제기하여 업계로부터 좋지 않은 눈총을 받고 있다. 남코와 타이토는 히트작을 내놓지 못하고 있으며, 이는 캡콤과 세가 또한 마찬가지이다.

업소용게임 분야는 비디오게임만으로는 한계가 있다고 보고, 메달 게임 및 체감 게임에 주력하여 새로운 활로를 찾고자 하고 있다. 그러나 현재 상황이 지속되는 한 시장 규모의 축소는 피할 수 없을 것으로 보인다.

[표 32] 일본 업소용게임 시장 성장 추이

(단위 : 백만\$)

구분	1996	1997	1998
오락실 운영수익	6,423	6,434	6,289
기계판매수익	2,244	2,195	1,982
합 계	8,667	8,629	8,271

* Source : 일본 레저 백서, 1999

[표 33] 일본 업소용게임 시장 예측

(단위 : 백만\$)

구분	1999	2000	2001	2002	2003
오락실 운영수익	6,147	6,009	5,873	5,741	5,612
기계매출	1,937	1,894	1,851	1,809	1,769
합 계	8,084	7,903	7,724	7,550	7,381

* Source : 1998년까지의 성장률에 따른 예상치

V. 1999년도 게임산업계 주요 동향

1. 업소용게임 동향
2. PC게임 동향
3. 온라인게임 동향
4. 가정용게임 동향
5. 인터넷 멀티문화방(PC방) 동향
6. 업소용 게임장 동향

V. 1999년도 게임산업계 주요 동향

1. 업소용게임 동향

권준모
경희대학교 교수

1999년은 우리나라의 업소용게임 산업계에 있어서는 다섯 가지 측면에서 의미 있는 한해라고 생각된다. 그 의미들을 정리하면 다음과 같다.

첫째, 음반·비디오물및게임물에 관한 법률이 제정 공포됨으로써(1999년 6월 시행) 게임이라는 용어가 법적 인정을 받게 되었다.

둘째, 특별소비세법의 개정으로 업소용 게임물에 부과되던 특별소비세가 폐지되었다.

셋째, 음반·비디오물및게임물에 관한 법률에 의거하여 게임을 심의·검사하던 기관이 공연예술진흥협의회에서 영상물등급위원회로 바뀌면서 업소용 게임물에 있어서도 합격/불합격의 검열에서 등급제(전체 이용가/18세 이용가/사용 불가)로 심의제도가 변화되었다.

넷째, 사회 전반적으로 DDR 열풍을 일으킨 댄스 뮤직시뮬레이션 게임기가 업소용게임 시장을 주도하였으며, 오락실의 분위기를 일신하였다.

다섯째, 업소용게임물에 있어서 일부 국내 개발제품의 수준이 외산 못지 않게 향상되어 게임시장을 주도하였다는 점을 들 수 있다. 특히 뮤직시뮬레이션 게임기 및 일부 체감형 게임기에 있어서는 오히려 외산과의 경쟁에서 우위에 있는 게임기도 개발 시판되었다.

이와 같은 전반적인 변화 속에서 가장 큰 특징이라고 한다면 어느해 보다도 국산게임개발자들이 의욕적으로 게임을 개발하였던 한해라는 것이다. 따라서 1999년도에 업소용게임 시장의 전반적인 규모 및 상황, 게임업계와 관계된 관련 법·제도적인 환경적인 변화를 검토하고 전반적인 국산 게임물 개발동향과 해외게임물 수입 동향에 대하여 설명하면서 앞으로의 전망에 대하여 살펴보겠다.

1) 업소용게임의 시장 규모

[표 34] 필증발급수에 의한 보수적인 업소용게임시장 규모(I)

구 분	일체형게임(기타)		전자기판 형게임	총 계
	경품게임 등	대형시물레이션		
필증발급수량(매)	145,446	28,742	169,216	343,404
평균가격(천원)	2,000	10,000	500	
시장규모(억원)	2,908	2,874	846	6,628

1999년도 업소용 게임기(AM)의 시장규모를 추정하는 가장 정확한 방법은 한국공연예술진흥협의회(공진협)와 영상물등급위원회(영상등위)에서 발급된 필증수로 산정하는 것이다.

필증발급수와 게임기계의 평균가격을 계산하여 전체 시장규모를 추정하였을 때 1999년도 한해 약 6,628억원 규모의 시장을 형성한 것으로 분석된다.

빙고류의 경품게임의 경우 약 150만원에서 250만원 선에서 거래되므로 평균가격을 200만원으로 산정 하였으며, 대형시물레이션 게임의 경우 약 500만원에서 5,000만원 이상에 거래되므로 평균가격을 1,000만원으로 산정 하였다(경마게임인 로얄에스코의 경우 약 5,000만원, DDR류인 펌프잇업의 경우 약 1,200만원, 이지투디케이 경우 약 600만원 선에서 거래되고 있음).

전자기판형의 게임은 국내물과 수입물의 가격이 큰 차이를 보이는 편이다. 업소용 게임 유통협회에 따르면 평균가격을 약 50만원으로 보는 것이 적정하다고 하므로 50만원으로 계산하였다.

1999년 6월 8일 이전(당시 공진협)에는 일체형 게임이 149,268매가 발급되었으며, 전자기판형 게임의 경우에는 121,426매가 발급되었다. 영상등위가 출범한 이후에는 일체형 게임물이 24,920매, 전자기판형 게임물이 47,790매가 발급되었다.

1999년도 상반기에 필증발급이 후반기에 비해서 높은 이유는 두 가지로 볼 수 있다. 첫 번째 이유는 공진협 후반에 풀리기 시작한 사행성 게임물들의 과다한 필증신청이다. 당시 업계에서는 영상물등급위원회가 출범하면 사행성 게임에 대한 심의가 엄격해지며, 영상물등급위원회에서는 사행성 게임에 대

하여 대부분 '18세 이용가'의 판정을 내리므로, 미리 공진협회의 '전체 이용가' 등급 필증을 확보하기 위하여 필증발급이 급증하였다.

두 번째 이유는 1999년도 하반기에 급격하게 인기를 끌기 시작한 DDR류의 뮤직 시뮬레이션 게임과 대형 메달게임의 증가로 필증 신청수가 줄어들었다. 이들 게임의 경우 게임기의 형상이 크며, 대당 가격이 상당히 높아 과거의 경품게임과 달리 다량의 필증을 신청하지 않았기 때문이다.

첫 번째의 이유로 본다면 1999년도 상반기에 필증의 가수요가 있었다고 볼 수 있다. 그러나, 영상물등급위원회의 필증담당 사무국 직원에 의하면 대규모 필증을 신청한 업자들도 계속적으로 신규필증 신청을 요청하므로 필증의 가수요는 20%를 넘지 않을 것이라고 예상한다.

대형시뮬레이션 게임의 경우에는 가수요가 거의 없는 것으로 예상되므로, 일체형 게임의 경품게임 시장은 약 2,326억원으로 추정할 수 있으며, 전자기판형 게임 시장은 676억원으로 축소 추정할 수 있다. 그러므로 1999년 필증발급수에 의해서 추정해 본다면 업소용게임물 시장 규모는 약 5,876억원 정도로 볼 수 있다.

[표 35] 필증발급수에 의한 보수적인 업소용게임시장 규모(Ⅱ)

게임유형	일체형 게임(기타)		전자기판	총 계
	경품게임	대형시물		
필증발급(매) (20% 가수요고려)	116,356	28,742	135,372	280,470
평균가격(천원)	2,000	10,000	500	-
시장규모(억원)	2,326	2,874	676	5,876

그러므로 필증발급수로 추정한 업소용게임물의 시장은 약 6,000억원(± 500억)으로 볼 수 있다. 이러한 시장규모는 게임제작 및 수입되는 기계의 시장 규모를 산정한 것이며, 중고 게임기의 유통은 고려되지 않았다. 전체 게임의 약 20%의 게임이 중고시장에서 유통된다면(중고 가격이 낮은 점을 고려하면) 약 7,000억 규모의 업소용 기계(Amusement Machine) 시장을 추정해 볼

수 있다.

업소용게임 시장 규모를 추정하는 또 한가지 방법은 전국의 오락실의 규모와 매출로 역산출하는 방법이다. 현재 한국컴퓨터산업중앙회의 통계에 의하면 전국적으로 약 15,000개의 오락실이 있으며, 이들의 평균 크기는 약 30평 정도인 것으로 나타났다. 또한 각 오락실의 평균 연 매출액을 약 1억 2천만원으로 산정하고 있다. 전체 매출의 약 1/3을 기계구입비로 계산한다면 개별 오락실이 매년 구입하는 게임기의 액수는 평균 4,000만원으로 잡을 수 있다. 그러므로 15,000개 × 4,000만원은 6,000억원 정도로 산정할 수 있다.

2) 업소용게임산업과 관련된 시장환경의 변화

① 음반·비디오물 및 게임물에 관한 법령의 제정 공포

1999년 초반부터 음비게임법의 제정에 업계는 초미의 관심사였다. 그동안 공중위생법에 따른 업소용 게임업무가 음비게임법의 제정으로 완전한 모습을 갖추면서 문화관광부에서 본격적인 게임산업 육성에 대한 정책을 수립하게 되었다.

한컴산에서 합격·불합격으로 판정되던 업소용 게임에 대한 심의가 완전한 등급제로 이루어져 전체 이용가와 18세 이용가의 등급으로 분류되고 사행성이 지나친 게임에 있어서는 사용 불가의 등급을 부여할 수 있는 사실상의 3개 등급으로 구분하게 된 것이다. 음비게임법은 연초에 몇번의 공청회를 거쳐 2월 4일 공포되고, 뒤이어 시행령과 시행규칙이 제정되어 5월 8일부터 시행하게 되면서부터 업소용 게임업계는 그 동안의 법령 미비로 인하여 방치되었던 많은 문제점에 대하여 정부의 대응방안에 대하여 관심을 가지게 되었다.

그러나 음비게임법의 제정과 시행 후에도 심의제도의 등급제 도입에 따른 제도적 변화 이외에 게임산업계가 관심을 가지고 있던 사후관리에 대하여 별다른 조치는 취해지지 않았다. 이러한 결과 이전의 한컴산이나 공연예술진흥협의회에서 심의를 받은 많은 게임기들이 변조 유통되어 전반기에는 거의 모든 게임장에서 변조된 경품게임기들이 범람하게 되었다.

음비게임법령의 주요내용은 다음과 같다.

첫째, 게임의 개발단계에서부터 게임업소의 운영에 이르기까지 모든 영업의 형태를 등록제로 전환하였다는 점이다.

둘째, 게임장의 대형화를 유도하기 위하여 전용면적 500㎡ 이상의 게임장에 대하여 종합게임장을 신설하여 시·도지사의 지정을 받도록 하였다.

셋째, 게임물의 등급을 전체 이용가와 18세 이용가인 2개 등급으로 구분하여 등급을 부여하고 사행성이 지나친 게임물에 있어서는 사용불가를 판정할 수 있도록 하여 사행성 게임기 제재에 대한 법률적 근거를 마련하였다.

넷째, 음반·비디오물및게임물 산업의 진흥을 위한 진흥위원회를 설치, 운영할 수 있는 근거규정을 신설하였으며, 이러한 결과 (재)게임종합지원센터가 설립되었다.

다섯째, 불법게임물 유통·제작에 대한 벌칙조항을 강화하여 불법물에 의한 산업피해를 최소화하고 지적재산권 보호를 통한 게임개발을 활성화하여 정

상적인 산업의 발전을 도모하였다는 점이다.

② 특별소비세법령의 개정

1999년 12월 3일부터 특별소비세법 개정법률안 및 동법 시행령이 시행되었다. 이것은 지금까지 게임산업 발전을 억누르고 있던 30%의 세율로 제세누락과 범법의 고리가 일시에 해소되는 정책으로 게임산업계의 혁명적 조치라고 할 수 있었다. 게임기 수입시나 개발 출시할 때 잠정가격의 50%를 상회하는 무거운 세금이 업소용 게임기에 부과되었던 이유로 업소용 게임업계에 서 관행처럼 유지되어 왔던 제세누락과 무자료거래는 건전한 기업가 정신을 가진 업자들의 진입을 차단함으로써 게임업계 산업기반을 허약하게 한 원인이 되기도 하였다.

정부의 입법취지는 세수확보와 국내산업 보호라는 명분을 가지고 있었으나, 이러한 입법취지와 목적에 반하는 결과를 가져오게 된 대표적 사례였다고 할 수 있다. 이러한 원인은 그간 게임산업계의 실질적인 발전가능성이나 업계의 실태에 대한 정부 정책입안자들의 무관심 등에서 비롯된 것이기도 하지만 업계의 정상적이지 못한 거래관행과 관련사업자들의 행태에서 그 원인이 있었다고도 할 수 있다.

특소세법의 개정으로 게임업계는 어떤 자금지원이나 육성책보다도 현실적인 제도적 개선이 되었다고 볼 수 있으므로 업계는 새로운 거래질서와 건전한 상도덕을 지켜나가는 자정의 노력이 필요할 것이다.

③ 게임산업 육성 제도와 관련기관의 설립

○ 문화산업진흥기금의 설립

문화산업진흥기본법의 제정으로 게임산업은 문화산업으로 분류되어 정부의 문화산업진흥기금을 지원 받게 되었다. 지금까지 어떤 정책자금보다도 저리로 융자 지원되는 이 기금은 게임개발업자들을 위한 유익한 자금원이 될 것이다.

○ 게임종합지원센터의 개소

문화관광부는 게임산업을 육성하기 위하여 게임산업의 기반시설인 게임중

합지원센터를 건립·운영하여 게임산업의 진흥·육성과 기술의 개발 및 게임산업의 해외진출을 지원함으로써 21세기 지식·정보화시대를 선도하고 게임산업 및 지식정보산업에 기여하기 위하여 (재)게임종합지원센터를 1999년 2월에 허가하여 7월에 개소하였다.

○ 영상물등급위원회 출범

음비게임법의 제정·공포로 영상물등급위원회가 출범하였으며 게임물의 심의 절차가 이전의 사전심의 형식에서 완전하지는 않지만 등급분류로 정착되었다. 따라서 업소용 게임물은 전체 이용가 등급과 18세 이용가 등급으로 분류되었고 사행성이 지나친 게임물에 있어서는 사용 불가 등급을 받게 되어 있어 사실상의 3개 등급으로 분류되었다.

3) 1999년도 업소용게임 시장의 동향

① 1999년 전반기 업소용 게임업계 동향(1999. 1. 1 ~ 1999. 6. 7)

1999년도 전반기에 대한 구분은 업소용 게임물 심의기관이었던 한국공연예술통합심의회에서 심의하였던 부분까지를 전반기로 정한다. 따라서 전반기의 업소용 게임에 대한 심의 결과는 무수정 통과되는 경우, 수정되어 통과되는 경우, 반려되는 경우의 3가지로 구분할 수 있다.

○ 국내 개발품 출시동향

1999년 전반기 국내 개발품의 출시동향은 업소용 게임기에 경품지급장치를 부착한 형태의 업소용 경품 게임기가 주력상품으로 출시되었다. 이러한 경품 게임기의 강세는 '98년 하반기부터 국내 게임시장에서 변형적으로 확대되면서 일반 업소용게임기(전자기판게임)의 퇴조를 불러오는 결과를 가져왔다.

물론 사회 전반적인 실업자의 증가는 게임센터가 성인 실업자들의 출근장소가 되는 등 게임센터의 수익증대를 가져오는 결과를 제공하였지만, 경품게임기의 수요확대가 게임산업의 전반적인 기술축적이나 자본투자로 연결되었는지는 의문이다.

이러한 업소용 경품게임기의 확대와 더불어 국내에서도 뮤직시뮬레이션 게임기가 개발·출시되어 선풍적 인기를 얻게 되었고 이러한 성공은 곧이어 국내 개발업자들에게 댄스게임 개발 의욕을 제공하는 결정적 역할을 하게 되었다. 월별 국내에서 개발된 게임기를 공진협의 심의통계를 기초로 작성하면 다음의 [표 36]과 같다.

[표 36] 전반기 국내 개발 게임물 심의통계

(단위 : 개)

구 분		무수정	수정	반려	계
1월	전 자	1			1
	기 타	7	1	7	
	소 계	8	1	7	15
2월	전 자	3		1	4
	기 타	7	2	7	16
	소 계	10	2	8	20
3월	전 자	4		4	8
	기 타	15	10	14	39
	소 계	19	10	18	47
4월	전 자	1		1	2
	기 타	20	8	17	45
	소 계	21	8	18	47
5월	전 자			1	1
	기 타	14	11	61	86
	소 계	14	11	62	87
6월	전 자	2			2
	기 타	3	1	4	8
	소 계	5	1	4	10
총 계	전 자	11		7	18
	기 타	66	33	110	209
	합 계	77	33	117	227

○ 국외 수입 게임물 심의통계

1999년 전반기중 국외 수입품의 심의통계는 아래의 [표 37]과 같다.

무엇보다도 국외 수입게임으로서는 일본 고나미사의 댄스시뮬레이션 게임인 DDR(Dance Dance Revolution)게임이 최고의 인기를 누리며 국내 게임시장을 리드하였으며, 뮤직 시뮬레이션인 비트매니아 시리즈가 업버전되어 출시되면서 국내 게임시장을 주도하였다. 이러한 결과 음악시뮬레이션은 유통시장에서 품귀현상을 나타내며 국내 게임개발업체들에게 개발열기를 더욱 불어넣어 많은 개발업체들이 뮤직 시뮬레이션게임 개발에 참여하게 하였다.

그 외의 전반기 업계의 또 다른 특징으로서는 대형 메달게임기의 등장으로 국내 시장에 본격 메달게임기의 도입을 가져오게 하였고 일본의 중고 메달 게임기들이 국내시장에 진출하는 시초가 되었다.

[표 37] 전반기 국외 수입 게임물 심의통계

(단위 : 개)

구 분		무수정	수정	반려	계
1월	전 자	8			8
	기 타	5		1	6
	소 계	13		1	14
2월	전 자	2	2	1	5
	기 타	3			3
	소 계	5	2	1	8
3월	전 자	4	3		7
	기 타	7		3	10
	소 계	11	3	3	17
4월	전 자	7	3		10
	기 타	2		3	5
	소 계	9	3	3	15
5월	전 자	2	3	1	6
	기 타	7	4	7	18
	소 계	9	7	8	24
6월	전 자				
	기 타	2	1	1	4
	소 계	2	1	1	4
총 계	전 자	23	11	2	36
	기 타	26	5	15	46
	합 계	49	16	17	82

○ 전반기 게임물 심의통계

1999년 전반기중 게임물의 심의통계는 아래의 [표 38]과 같다.

국산게임으로는 총 227종이 심의 신청되어 117건이 반려되었으며 110건이 심의통과 되었다. 심의통과된 건중 77건이 무수정 통과되었으며, 33건이 수정되어 통과되었다.

국산게임 중 전반기 총 심의신청 건수중 통과된 건수 110건 보다 반려된 건수가 117건으로서 오히려 더욱 높게 나타나고 있다. 이것은 게임물에 있어서 거의 대부분이 사행성이 높은 게임으로 반려된 경우가 대부분이다. 이와 같은 결과를 가지고 추론해 보면 전반기에 있어서는 국내 제작 기타 게임물이 총 심의신청건수의 73%에 해당되어 국내 게임시장을 주도하였다고 할 수 있다.

[표 38] 전반기 게임물 심의통계

(단위 : 건수(%))

구 분		무수정	수정	반려	계
국내품	전자	11	-	7	18(6)
	기타	66	33	110	209(68)
	소계	77	33	117	227(73)
국외품	전자	23	11	2	36(12)
	기타	26	5	15	46(15)
	소계	49	16	17	82(27)
총 계	전자	34(11)	11(4)	9(3)	54(17)
	기타	92(30)	38(12)	125(40)	255(83)
	합계	126(41)	49(16)	134(43)	309(100)

* () %는 반올림하여 나타냄

또한 위의 [표 38]을 보면 전체 건수에 있어서 기타 게임물이 83%를 차지

고 있어 통과된 게임물중에서 기타 게임물이 130건으로서 전체 통과된 175건중 74%를 차지하여 심의신청 건수나 심의통과된 건수에 있어서도 모두 과반수를 훨씬 넘고 있다.

종합적으로 1999년도 전반기 업소용 게임동향을 분석해 보면 다음과 같다.

첫째, 전반적으로 기타 게임물이 업계를 주도하였고 수입 게임물보다는 국내 개발품이 더욱 많이 심의 신청되었다.

둘째, 기타 게임물중 전반기까지는 사행성 경품게임기가 더욱 소비시장을 확대해 나갔으며 뮤직 시뮬레이션 게임기로서 국외 수입품인 비트매니아, 댄스댄스레볼루션 게임기와 국내 개발품인 EZ2DJ가 게임업계의 선두에서 주도해 나갔던 것으로 분석된다.

② 1999년 하반기 업소용게임업계 동향(1999. 6. 8 ~ 1999. 12. 31)

1999년도 하반기의 구분은 업소용게임물에 대한 등급분류를 담당한 영상물 등급위원회의 출범에서부터 하반기로 정하기로 한다.

영상등위는 게임기를 기판 게임일 경우 일체형(전자)으로 구분하였고 공진협 시절의 기타 게임물에 해당하는 것은 일체형 게임물로 분류하였으며, 등급분류는 전체 이용가·18세 이용가·사용 불가의 3개 등급으로 구분하였다.

○ 하반기 국내개발 게임물 출시 동향

1999년도 하반기 국내 개발 등급분류 게임물은 아래의 [표 39]와 같다.

총 등급분류를 받은 게임물은 185건으로서 전반기의 227건 보다 양적으로는 수량으로 보여주고 있다. 이 중 등급분류 심의에서 합격된 건수는 136건으로 총 신청건수의 74%로 전반기보다는 양호한 합격률을 보이고 있다.

전체적으로 사용불가 또는 등급보류를 받은 게임물은 49건이며, 전체 합격된 게임물중 기판형태의 일체형(전자)게임물은 31건으로서 전체 합격건수 136건 중 23%를 차지했다. 기타 게임물인 일체형 게임물은 105건으로서 77%를 나타내고 있다.

등급분류에 합격된 게임물로서 전체 이용가 등급으로 분류된 게임물은 116건으로 85%를 차지하며 18세 이용가 게임물은 15%를 나타내고 있다. 이와 같은 결과는 18세 이용가 등급으로 분류될 경우 게임기의 사용이 종합게임

장에서만 사용할 수 있도록 되어있는 현행 음비게임법령의 규정에 따라 개발자가 사전에 개발단계에서부터 등급부여에 맞추어 개발하여 등급분류를 신청하고 있는 것으로 판단된다.

[표 39] 하반기 국내 개발 게임물 등급분류 통계

(단위 : 개)

구분	합 계			사용불가	보류	계
	전체이용가	18세이용가	계			
6월	일체형(전자)	2		2		2
	일체형	3	2	5		5
	소 계	5	2	7	2	9
7월	일체형(전자)	5		5		5
	일체형	11	5	16		16
	소 계	16	5	21	12	34
8월	일체형(전자)	7		7		7
	일체형	12	1	13		13
	소 계	19	1	20	6	28
9월	일체형(전자)	2	1	3		3
	일체형	14	3	17		17
	소 계	16	4	20	2	22
10월	일체형(전자)	5	1	6	1	6
	일체형	11	1	12	3	1
	소 계	16	2	18	4	7
11월	일체형(전자)	3	1	4		4
	일체형	12	3	15	1	2
	소 계	15	4	19	1	2
12월	일체형(전자)	4		4		4
	일체형	25	2	27	10	37
	소 계	29	2	31	10	41
총 계	일체형(전자)	28	3	31		31
	일체형	88	17	105		105
	합 계	116	20	136	37	12

○ 후반기 국외 수입 게임물 등급분류 통계

1999년도 후반기 국외 수입 게임물 등급분류 통계는 아래의 [표 40]과 같다.

국외 수입게임물로서 등급분류를 받은 게임물은 국내에서 개발된 185건보다 13% 증가한 209건이 등급분류를 받았으며 전반기와 비교하면 82건보다 155% 증가된 게임물이 등급분류를 받았다. 이중 합격을 받은 제품은 189건으로서 전체 등급분류 신청건수의 90%에 이르며 사용불가나 등급보류를 받은 게임물은 20건으로서 전체의 10%에 해당된다.

전체 등급분류에 합격한 189건의 게임물 중 전체이용가 등급을 받은 게임물은 140건으로서 74%이며, 18세 이용가 등급을 받은 게임물은 49건으로서 26%에 이른다.

[표 40] 하반기 국외 수입 게임물 등급분류 통계

(단위 : 개)

구 분		합 격			사용불가	보 류	계
		전체이용가	18세이용가	계			
6월	일체형(전자)	5		5			5
	일체형	1		1			1
	소 계	6		6			6
7월	일체형(전자)	17		17			17
	일체형	7	2	9			9
	소 계	24	2	26		3	29
8월	일체형(전자)	5		5			5
	일체형	4	2	6			6
	소 계	9	2	11	3	2	16
9월	일체형(전자)	6		6			6
	일체형		5	5			5
	소 계	6	5	11		2	13
10월	일체형(전자)	7		7			7
	일체형	18	10	28		1	29
	소 계	25	10	35		1	36
11월	일체형(전자)	9		9		2	11
	일체형	36	14	50		2	52
	소 계	45	14	59		4	63
12월	일체형(전자)	12	1	13	1	2	16
	일체형	13	15	28	1	1	30
	소 계	25	16	41	2	3	46
총 계	일체형(전자)	61	1	62			62
	일체형	79	48	127			127
	소 계	140	49	189	5	15	209

○ 후반기 게임물 등급분류 통계

후반기 업소용 게임물의 가장 큰 특징은 경품게임기의 전반적 후퇴와 뮤직 시뮬레이션 게임기가 전 연령계층에서 유행하였다는 점이다.

사회 전반적으로 점차 고용의 확대와 경제가 안정화되면서 이전의 성인들의 전유물이었던 릴이나 포커형태의 게임기를 뮤직 시뮬레이션 게임기가 대체하였다. 좀더 정확하게 표현하자면 뮤직 시뮬레이션 게임기가 경품게임기를 몰아냈다는 표현이 더욱 정확할 것이다.

후반기에 출시된 댄스게임은 17종에 이르며 뮤직 시뮬레이션 게임이 7종류가 개발되어 등급분류를 받았다. 이와 같이 1999년도 후반기에 출시된 국내 개발 음악관련 게임물만 하더라도 24종에 이르는데 이것은 게임 개발 역사가 짧은 한국으로서는 엄청난 투자로써 게임의 선진국인 일본보다도 많은 업체들이 음악게임의 개발에 투자하였다.

그러나 댄스게임에 있어서는 DDR과 국내 개발품인 펌프잇업(Pump It Up)과 EZ2DJ가 국내 수요의 거의 대부분을 충당하였으며 그 외의 제품은 처음의 기대수준 이하로 판매되었다. 많은 게임 개발업체들이 누구나 할 것 없이 게임내용이나 외형에 있어서 큰 차별성 없는 제품을 출시하였으나 게임 이용자들이 선호하는 인기제품은 소수의 몇 게임기에만 국한되었다.

그 외의 분야로서는 전통적으로 업소용게임에 있어서 지속적인 인기를 유지하던 대전격투게임과 슈팅게임에 있어서도 그 후속 작들이 출시되었음에도 불구하고 큰 성과를 거두지 못하였다. 따라서 전반적으로 특정분야 소수의 기종이 1999년도 하반기 게임업계를 이끌었다고 할 수 있다.

1999년에 들어서 본격적으로 새로운 장르의 게임물이 출시되었는데 그것은 바로 메달게임기의 등장이다. 그 동안 메달게임기는 그 사용에 있어 제한을 받았으나 1999년부터 본격적으로 도입되기 시작하였다. 그러나 이러한 메달게임기의 도입은 그 동안 일본에서 사용되었던 일본의 중고 메달게임기의 국내 유입을 가져왔으며, 심지어 인기종목의 메달게임기는 가격의 폭등과 더불어 일본에서까지 품귀현상을 빚게 되었다

4) 업소용게임 업계의 전망

1999년은 업소용게임 업계에 있어서의 변혁의 한해였다고 할 수 있다. 많은 제도적 변화와 새로운 형태의 게임기가 개발되었으며, 사회적 유행돌풍을 일으킨 DDR은 게임이 사회문화의 한 자리를 차지하였다.

이와 같이 그 역할과 영향의 격상에 따라 업소용게임의 향후 전망은 지금까지 단순히 게임장 내에서의 작은 변화에 대한 예측에서 벗어나 사회문화 및 산업의 변수를 감안하여 종합적 추이와 전망해야 한다.

첫째, 정보통신의 발달은 청소년에 있어서 정보통신 단말기의 조작과 통신료의 부담을 안겨 주었으며, 결국 하나의 놀이문화로서의 게임기 조작은 정보통신기기로의 이동을 예상할 수 있다. 따라서 네트워크 기능이 포함된 게임기의 출현은 필연적이라 판단된다.

둘째, DDR 게임기의 폭발적 상승은 많은 사회적 관심을 불러일으킨 만큼 당분간은 그 반대급부도 매우 깊게 나타날 것이라 예상된다. 그 외의 게임기에 대해서는 더욱 무관심해질 것이며, 어느 정도의 탐색자나 숙련자는 금세 식상해 할 것이기 때문이다. 그것은 독자적인 게임참여에서 오는 즐거움보다는 같이 함께 함으로써 얻는 즐거움 즉 관중을 필요로 한 게임문화로 변화되었다고 생각된다.

셋째, 업계 전반적으로 메달게임기의 허용과 아울러 일본 문화에 대한 무분별한 허용에 따라 무차별적인 일본의 중고 메달게임기 도입의 결과를 가져오게 될 것으로 예상된다. 어떠한 산업분야 보다도 잘 팔리는 상품보다 상업성에서 실패한 제품이 많은 산업이 바로 게임산업이므로 자칫 국내 게임시장은 일본에서 실패한 제품의 재고 상설판매장이 될 우려가 있다는 것이다.

넷째, 아직까지도 매듭 되지 않은 불법의 연결고리가 조만간 단절되지 않으면 게임산업은 최첨단 멀티미디어산업의 총아로서 고부가가치의 문화산업이 아닌 적법·불법의 경계를 넘나드는 곡예꾼들에 의해 저급의 흥행산업으로 전락할 위험도 있다. 게임은 그 자체의 H/W적인 요소보다는 게임유저가 참여함으로써 상품이 되는 가치재로서의 기능도 가지고 있기 때문이며 게임은 게임의 룰(RULE OF GAME)이 지켜질 때 비로소 산업으로 발전할 수 있을 것이다.

2. PC게임 동향

조 신
PC파워진 편집주간

1) 게임산업의 역사

PC게임 시장은 급변한다. 불과 3~4년 전까지만 해도 선점권을 가진 동서 게임채널이라는 중소규모의 게임전문 유통업체에 의해 게임 유통시장은 독점체제를 이루었다. 단적으로 1996년 한해동안 동서게임채널 단독으로 출시한 게임의 편수가 91개 타이틀이었다는 것을 보아서도 동서게임채널의 초창기 독주체제를 이해할 수 있다.

그러나 곧 게임유통이 사업가능성이 있다는 판단에 의해 대거 대기업들이 게임시장에 참여함에 따라 부득이하게 동서게임채널과 대기업간의 힘겨루기 시기가 도래한다. 이때 뛰어들었던 업체들은 SKC, 쌍용, LG소프트, LG미디어, 두산동아, 삼성전자, 삼성영상사업단 등 이었다. 이들의 큰 세력권 싸움에서 다수의 중견업체들이 도산하는 사태도 벌어졌다. 1998년 5월에서 7월까지 잇따라 무너진 에스티엔터테인먼트, 하이콤, 만트라 등의 부도는 게임 유통업체들간의 치열한 경쟁상황을 엿볼 수 있다. 하지만 대기업 위주 경쟁체제도 그리 오래가지 않았으며, 1998년 IMF 경제한파에 영향을 받아 대기업들은 게임사업에 큰 매력을 느끼지 못해 포기하거나 대기업이 직접 나서기 보단 덩치를 줄여 게임 전문유통사업으로 전개하는 것이 옳다는 판단 하에 대거 분사체제 시기에 돌입해(LG소프트, SKC 등), 다시 엇비슷한 세력을 지닌 중소유통사들의 다극체제에 의한 군소난립 시기가 펼쳐지게 된다.

1999년 지난 한해 시장의 가장 큰 이슈 두 가지 중 하나가 바로 대기업이 군살빼기 작전을 실시, 분사 정책을 강행했다는 것이다. 그리고 또 하나가 전세계적으로 게임부문에서 가장 큰 규모를 자랑하는 EA의 한국지사가 설립되었다는 것이다. 대기업 분사로 인해 LG에서 독립한 한빛소프트는 스타크래프트로 인해 어마어마한 수익을 올렸고, EA코리아 역시 다작타이틀 출시로 시장규모를 키우는데 기여했다. 여기까지가 시시각각으로 변모해 가는 PC게임의 큰 흐름이라고 할 수 있다.

2) PC게임 시장의 현단계 문제점

1999년은 스타크래프트 열풍, PC방의 보급, 온라인게임의 성장으로 인해 게임시장의 매출이나 수익부분에서 크기는 1998년과 비교가 되지 않을 만큼 커졌고 이것은 자연스럽게 PC게임을 대중화시켰으며, PC게임 시장에 대한 기대도를 높여 상당한 투자붐도 일으켰다.

스타크래프트가 출시되기 전까지 국내 게임시장에서 많은 판매기록을 세웠던 게임을 꼽으라면 워크래프트 2, 디아블로, C&C 레드얼럿, 삼국지 시리즈, 창세기전 시리즈 등이 있을 것이다. 그러나 그 게임들이 아무리 인기가 있었고, 이것이 판매에 영향을 주었다고 해도 최대 70,000개 수준이었다.

그러나 1999년 게임시장은 지난 4~5년새 팔린 그 어떤 게임과는 비교도 안될 정도의 판매량을 기록하였다. 스타크래프트(브루드워 포함)의 경우, 단일종목만으로 100만개 이상이 팔리는 경이적인 기록을 달성하면서 PC게임 시장은 대규모 시장으로 변화하였다.

PC게임의 판매가 100만 카피 이상이 될 수 있었던 것은 무엇보다도 멀티플레이 게이머들의 수요증폭을 불러올 수 있었던 인터넷 멀티문화방(PC방)이라는 변수가 크게 작용했다. 이미 보편화된 문화공간으로 자리잡은 인터넷 멀티문화방(PC방)의 숫자는 노래방이나 오락실 등의 수를 크게 넘어 현재 15,000개 업소 이상인데, 이는 단일 업종 가운데 가장 많은 업소수로써 하나의 산업으로 확대되었다.

물론 스타크래프트와 함께 레인보우 식스 등의 비인기 액션 타이틀들이 멀티플레이를 무기로 게임방에서 주목을 받으면서 게임시장은 조금씩 장르의 다변화를 꾀하는 듯 싶었다. 그러나 이렇게 스타크래프트 단일종목 판매 100만개, 레인보우식스 12만개 등 팔리는 주요 게임들이 전체 게임 시장을 키우고 게이머층을 늘렸다는 현상은 장점을 지니는 한편 단점을 지니고 있다.

물론 일부 게임매니아들의 전유물이었던 PC게임이 이제 스타크래프트 못하면 '왕따'가 될 정도로 인기와 주목을 받으면서 여러층으로부터 사랑을 받는 일반화된 문화로 친숙하게 자리잡게 되었다는 점, 멀티문화의 첨병으로서 게임 개발에 대한 관심과 투자도를 높이게 해서 국산 게임 개발의 질을 높이는 데 도움을 주었다는 점에서 스타크래프트의 판매 대기록은 긍정적인 평가를 받기도 한다. 그러나 너무 갑작스레 너무 편중된 타이틀에만 해당되는 치우친 성장이 주는 역효과도 분명히 내포하고 있다.

가장 큰 문제는 공급업체들로 하여금 게임시장은 '치고 빠지는 장사', 즉 운수가 좌우하는 사업이라는 얕은 생각을 하게 만들었다는 점이다. 현재 국내

게임개발을 하는 업체는 크고 작은 업체를 포함하여 약 150여곳, 유통사는 45여곳(중소총판까지 포함한다면 훨씬 더 많은 수가된다)이 넘는다.

게임 제작사의 수는 많을수록 기술경쟁과 아이디어 싸움으로 인해 양질의 게임을 개발하는데 플러스 요인이 된다. 그러나 게임 배급(공급)사의 수가 많아지는 것은 개발사의 개발을 지원하는 것이 아닌 이상 과잉경쟁을 불러올 만큼 많을 필요는 없으며, 오히려 마이너스 요인으로 작용하게 된다.

마치 게임시장을 ‘한번 뜯만한 게임 하나를 터뜨리면 큰 돈번다. 큰 돈벌고 그만둔다’는 식의 일명 ‘치고 빠지기 식’의 시장으로 생각하고 너나없이 뛰어드는 것이 문제이다. 45여개의 유통사 가운데 작년 한해 동안 게임타이틀을 단 1개도 출시하지 않고 명맥만을 유지하는 업체도 10여곳이 넘는다. 여기에 PC게임 시장 총판업체로 게임의 유통부분을 차지했던 다수의 업체들이 직접 라이선스업체로 돌변하면서 과잉경쟁을 부추겼다. 이들로 인해 중급 해외 타이틀들도 국내 유통사들끼리의 무리한 로열티 경쟁으로 가격만 올려놓고 실제 시장에서는 소진을 시키지 못해 이를 만회하려 다시 무리한 가격경쟁을 하는 등의 악순환을 불러오게 되는 것이다.

3) 1999년 게임시장 동향 분석

1999년의 게임시장은 전년 매출액 대비 2배 가까운 성장세를 보였다. 그런데 재미있는 사실은 상승분이 상위 1, 2위 업체들의 성장분과 거의 일치한다는 것이다. 다른 업체들의 매출은 전년과 거의 동일하지만 스타크래프트의 공급원인 한빛소프트와 33개 타이틀을 소개하면서 그 가운데 C&C 타이베리안 선·피파 99·피파 2000 등의 판매 호조를 보였던 EA코리아의 매출규모가 크게 늘어났다.

이들 업체의 매출성장분 만큼 게임시장도 매출부분의 성장을 보였다고 이해하면 된다. 초기 게임시장의 선두주자였던 동서게임채널의 경우 1997년 51개, 1998년 29개 타이틀을 출시했다. 그러나 1999년에는 현재 라이선스 계약을 맺고 있는 노바로직, 루카스아츠 등의 주력업체 제품으로 구성된 단 12개 타이틀군만을 선보여 유통부문에서 주춤하는 모습을 보이면서 기타 중소 유통업체들과 비슷한 덩치를 지닌 경쟁세력으로 쇠퇴하였다.

그리고 대기업 가운데 가장 먼저 PC게임 사업에 뛰어든 SKC가 개발팀인 남일소프트와 함께 위자드소프트로 분사하면서 1998년에 23개 타이틀을 출시했던 수에 비해 못 미치는 16개 타이틀을 출시했다.

쌍용 역시 전년 출시 타이틀 수에 이르지 못하는 19개 타이틀을 선보였다. 그러나 기존 업체들의 출시편수의 축소가 남긴 빈 공간은 1998년 하반기 설립된 EA코리아의 타이틀 군이 상당수 채워주었다. 특히 동서게임채널의 빈 자리는 EA코리아가 거의 채워주었다. 1999년 가장 많은 33개 타이틀을 출시한 EA코리아는 자체 매출 면에서 단일 게임으로는 C&C 타이베리안 선이, 브랜드로서는 EA스포츠가 가장 많은 매출을 올렸다고 밝혔다.

1999년 공급사들의 출시 타이틀 수를 순서대로 따져본다면 EA코리아 33개, 삼성전자 19개(오리지널 버전과 한글버전으로 나온 발더스게이트는 단일품목으로 간주), 세고엔터테인먼트 17개, 쌍용 17개(바둑타이틀 2제품은 제외), 위자드소프트 16개, 이소프넷(전 와이즈하이콤) 14개, 애니미디어 13개, 동서게임채널이 12개, 인터소프트 11개, KS미디어 11개의 순으로 타이틀 수로는 현격한 차로 앞서고 있는 EA코리아의 독주에 이어 삼성전자와 쌍용, 세고엔터테인먼트 등이 근소한 차이로 뒤따르고 있다. 이외에도 레인보우 식스와 로그스피어, 레인보우 식스 이글와치와 같은 확장팩 등 레드스톰의 인기작들을 포함 총 9개 타이틀을 출시한 카마엔터테인먼트와 심시티 3000, 히어로즈 3 등 히트작을 비롯 9개 타이틀을 출시한 미디어소프트 등이 실속 있는 장사를 하는 업체로 자리를 굳혔다.

또한 스타크래프트 총판사로 본격적인 라이선스 업체로 변모, 적극적인 유통사업을 전개한 씨디빌은 시에라, 씨텍 등의 타이틀군을 포함하여 6개 타이틀을 출시했으며 1998년 게임시장에 참여하여 서점 유통 등 새로운 유통사업을 시도했던 이투스소프트는 1999년 충무공전 2, 삼국통일 등 국산 히트작을 중심으로 3개 타이틀을 출시하는데 그쳤다.

결국 앞서 언급한 10대 유통사들의 출시편수는 총 163종으로 전체 타이틀 수 271개 타이틀 중 59.7%를 차지해 10대 유통사들이 출시하는 게임의 수가 전체 게임시장에서 출시되는 타이틀의 과반수를 넘는 것으로 집계되었다. 1999년 총 게임 출시 타이틀 수 271개는 276개 타이틀이 출시되었던 타이틀 수 면에서 1998년과 엇비슷한 수준이었으나 매출 규모는 1998년보다 78%가 상승하면서 600억원에 육박하는 규모로 집계되었는데 여기에는 대박 게임들이 키워놓은 판매기록으로 가능한 일이었다.

1999년 시장에서는 타이틀의 개수도 중요하지만 그보다 어떤 타이틀을 출시했는가 훨씬 더 중요한 요인으로 작용했다. 1999년 1월 한빛소프트는 LG로부터 독립하면서 스타크래프트, 스타크래프트 브루드워, 탈 등 총 3개 타이틀만을 출시했지만 토탈 100만 카피 판매(출시 이후 누진합계)를 이뤄 1999년 한해 동안 약 130억여원 가량의 매출을 올릴 수 있었기 때문이다.

이러한 판매수량과 매출규모는 50개 정도의 평균 작들이 10,000카피 이상 판매되어야 맞먹을 수 있는 규모이다. 그러나 1999년에는 앞서 말한 것과 마찬가지로 주목을 받지 못한 평균 작들의 판매수량은 10,000개에 훨씬 못 미치기 때문에 스타크래프트의 판매는 다른 게임 50종보다 훨씬 많은 수량의 게임이 팔린 매출과 비슷한 숫자가 된다.

그런가 하면 게임방에서 불처럼 일어났던 스타크래프트 신화에 맞서는 거대한 변수는 역시 다작 출시와 직판영업을 내세운 EA코리아였다. 'EA코리아가 한국시장에서 살아남기 위해서는 EA제품들을 모두 출시해야 한다는 판단이 내려졌는데, 이것은 많은 타이틀을 선보임으로써 게이머들에게 만족감을 주는 동시에 브랜드 이미지를 최대한 알려야 했고 영업적인 측면에서는 직매점 수를 점층적으로 늘여가고 거래를 계속 이어가기 위해서였다'라고 EA코리아의 관계자는 1999년 추진했던 EA코리아의 마케팅 전략을 간단히 설명했다.

결국 '크리켓' 등 한국 정서에 절대 맞지 않을 것이라는 몇몇 게임들의 경우를 제외한 33개의 EA타이틀이 국내 시장에 출시되었고 결과적으로 EA코리아의 마케팅 전략은 적절히 들어맞았다. 많은 타이틀로 게이머들과 매장에 크게 어필한데다 C&C 타이베리안 선과 EA의 '꺼지지 않는 촛불-피파

시리즈'가 룡런했기 때문이다.

여기에 온라인 붐과 함께 울티마 온라인도 좋은 반응을 얻었다. 그러나 애초 기대했던 게임방에서 스타크래프트를 대체할 대체 게임이라고 믿었던 C&C 타이베리안 선이 실제로는 게임방에서 두각을 나타내지 못했다. EA코리아 자체 집계 결과 역시 C&C 타이베리안 선의 경우, 게임방에 판매된 수보다는 개인 사용자들에게 많이 판매되었다고 말한다. EA코리아는 현재 전국에 1,300여개 크고 작은 게임소프트웨어 매장을 상대로 현금구매형 직판 형식으로 게임을 공급하고 있다.

이외에도 현재 인터플레이, 어콜레이드, 스퀘어 등과 라이선스 계약을 맺고 있는 삼성전자는 정서상 국내에서 크게 인기를 누리지 못하던 인터플레이 타이틀 중 발더스게이트가 명작·대작의 가치를 인정받아 매출부문 효자 노릇을 했다. 이는 후에 삼성이 노력을 쏟아 부은 한글화 작업으로 매출부분의 시너지 효과를 냈다. 삼성전자는 발더스게이트를 제외하고는 해외 타이틀보다는 오히려 임진록 영웅전쟁, 짱구는 못 말려 2 등의 국내 타이틀마케팅에 주력했으며 국내 게이머들로부터도 좋은 반응을 얻었다.

1999년의 경험을 바탕으로 삼성전자는 2000년 역시 국산 타이틀에 투자, 특히 온라인 게임사업 부문에서 투자를 강화할 예정이며, 최근 소프트탑에서 시범서비스중인 드래곤라자를 공동서비스하기로 계약을 체결했다.

1999년 연초 LG소프트가 한빛소프트로 분사한데 이어 SKC 소프트사업팀 역시 개발팀인 남일소프트와 함께 위자드소프트로 분사하면서 유통과 개발을 병행했다. 1999년 총 16개 타이틀을 출시했지만 마이크로프로즈의 문명: 콜투과워, 인포그램의 실버가 기대만큼 선전을 하지 못했다.

그러나 위자드소프트는 삼성전자와 마찬가지로 국산게임 타이틀에 대한 지원의 폭을 넓힌 한해였으며, 역시 온라인 게임시장을 염두에 두고 자체 개발팀에서 온라인 게임 샐이암의 서비스를 준비하는 한해였다. 위자드소프트는 자사 순수 매출액 부분만으로 27억원 가량이지만 분사 이전의 SKC의 매출을 포함하여 총 45억원대의 매출고를 올렸다.

3DO스튜디오, 크리오 등과 라이선스 계약을 맺고 히어로즈 오브 마이트 앤 매직 3, 마이트 앤 매직 7 등을 출시한 미디어소프트는 앞의 타이틀들과 심시티 3000이 좋은 반응을 얻었지만 심현일 사장은 1999년은 '읽기 힘든 시장'이었다고 말한다. 그는 멀티플레이를 지원하지 않는 심시티 3000이나 멀티플레이에서 큰 재미를 느끼기 어려운 히어로즈 시리즈들을 게임방 위주로 판매하기는 힘들었지만 이미 게임들이 지니고 있는 지명도와 인지도 그리고 심시티 3000의 경우는 대학교재로 사용케 하는 등 전혀 새로운 홍보 방안을

시도했던 것이 다행히 성공적인 결과를 낳았다고 말한다. 그러나 역시 향후 시장에서는 해외 타이틀의 국내 유통보다는 국산 패키지 게임이나 온라인 게임을 개발, 수출하는 방향으로 나아가는 것이 바람직하다고 밝혔다. 실제로 미디어소프트는 현재 내부에 개발스튜디오를 신설, 게임과 그래픽부분에서 개발작업을 진행중이다.

퀘이크 3의 출시로 1999년 게임시장을 놀라게 한 세고엔터테인먼트는 1998년 12월 깨비도, 각시탈, 동급생 2, 톱레이더 3 등의 타이틀 총판으로 게임 유통사업에 뛰어든 대표적인 예로, 1999년 일본 TGL과 라이선스 계약을 맺고 대운동회, 마법사가 되는 방법 등을 출시하고, 끈이어 액티비전과의 계약을 체결하고 국내에서 정서문제로 기피해왔던 퀘이크 3, 핵센 2, 킹핀 등 1인칭 액션 게임들을 다수 유통하는 등 공격적인 유통사업을 전개했다.

특히 세고엔터테인먼트의 경우는 연말 국내 업체인 리딩엣지가 개발한 DDR류의 소프트웨어 및 발판 '렛츠댄스' 공급원으로 째짤한 매출을 올렸다. 세고엔터테인먼트는 렛츠댄스의 경우, 공급가가 높은 것이 높은 마진률을 보장해주기 때문에 유통사로서 장점으로 작용했다고 한다. 또한 렛츠댄스 판매를 통해 비단 용산 시장뿐만 아니라, 각종 케이블 TV나 마트 등과 같은 유통 시장으로 판로를 넓혔다는 것이 큰 도움이 되었다고 말한다.

이렇게 변수가 많은 게임업체들의 자구책 마련으로 유통사에서 제작사를 설립하는 경우도 있지만 제작사인 소프트맥스에서 자사의 타이틀과 타사 타이틀의 공급을 위해 디지털에이지와 같은 유통사를 설립한 특이한 경우도 있었다.

4) 향후 발전 방향

1999년에는 스타크래프트와 인터넷 멀티문화방(PC방) 등이 PC게임 시장을 키우는 요인이었고, DDR선품과 주얼케이스 시장 성장 등이 성장저해 요인이었다면 2000년에는 역시 또다른 성장저해 요인들이 존재한다.

가령 플레이스테이션과 같은 새로운 플랫폼의 게임기 시장이 정식으로 들어오게 된다면 그 시장을 무시하지 못할 것이다. 또 온라인게임 시장의 성장이 순수 패키지 시장을 위축시킬 수도 있으며 인포그램코리아 등 EA코리아에 이어 다수의 외국 기업들의 한국진출은 기존의 업체들에게 위협적인 요인으로 작용할 수 있다.

그러나 국산게임 패키지의 질을 높여 소비자들의 높아진 눈 높이에 맞추고 본격적인 수출시장을 개척한다면 PC게임 시장은 1999년보다는 다소 성장한 2000년을 마무리할 것으로 전망된다.

또한 플레이스테이션 2가 PC와의 높은 호환성을 볼 때, 국내 PC게임 개발자들이 노하우를 쌓고 기술을 개발한다면 PC용으로 개발한 게임을 플레이스테이션 2용으로 개발하여 일본 시장으로 역수출을 할 수도 있으며, 온라인게임 역시 패키지로 판매가 될 수 있도록 유도가 가능하기 때문에 변수를 역이용하는 등 얼마든지 도약의 기회로 삼을 수 있다는 점도 생각해 볼 만한 문제라고 할 수 있다.

다만 문제는 시장의 변화에 휩쓸려 남들과 같은 속도로 가는 것으로는 무한 경쟁체제에서 살아나기 힘들며 각종 변수에 대한 예측과 융통성있는 대안의 마련이라고 할 수 있다.

최근 온라인게임의 인기에 힘입어 2000년에만 쏟아질 온라인게임의 숫자가 줄잡아 30여 편이라고 하는데 이에 편승하기보다는 게임과 인터넷 비즈니스를 엮어줄 수 있는 다른 분야의 모색이 이루어진다면 2000년 PC게임 시장도 99년 시장처럼 성장이 이루어질 수 있는 해로 전망된다.

3. 온라인게임 동향

임태주
스포츠조선 기자

1) 온라인게임의 역사

1994년 국내 최초의 머드게임 쥘라기 공원이 PC 통신망을 통해 상용 서비스된 이래 국내 온라인게임 산업은 비약적인 성장을 거듭해왔다. 이후 시간여행자 단군의 땅, 퇴마요새 등이 매니아들에게 인기를 끌며 온라인게임의 텃밭을 일구게 된다. 그림이나 그래픽 없이 단순 텍스트로만 진행되는 이들 게임은 채팅을 게임화 한 장르로 평가받았으며 대단한 중독성을 보이며 상업적인 가능성을 제시했다.

이후 하이텔 천리안 나우누리 유니텔 등 4대 PC통신망을 통해 경쟁적으로 서비스되기 시작한 텍스트 머드게임은 99년 상반기 기준으로 70여종이 넘어섰다. 하지만 이런 성공에도 불구하고 게임의 최근 추세에 따라 텍스트 방식은 급격한 퇴조 현상을 맞고 있다. 텍스트에서 그래픽으로의 '전이'가 이뤄지고 있는 것이다.

현재 온라인게임 시장은 바람의 나라(넥슨), 리니지(NC소프트) 등으로 대변되는 그래픽머드게임의 전성시대라 할 수 있다. 1996년 4월과 97년 상반기를 기점으로 등장하기 시작한 이들 그래픽 머드게임은 현재까지 마제스티, 영웅문, 조선협객전, 스타체이서, 워바이블, 배틀드래곤, 미르의 전설, 레드문 등의 히트작을 양산하며 시장을 장악하고 있다.

이들 게임은 게임방 창업 러쉬와 발맞춰 성장했다. 그래픽 머드게임은 개인 사용자 중심이 아닌 업소를 대상으로한 영업 전략이 맞아 떨어져 고수의 창출이라는 결과물을 얻었다.

온라인게임 개발사는 전국의 1만 3천여개의 인터넷 멀티문화방(PC방)을 대상으로 PC 대당 얼마씩의 월 사용료를 받는 방식으로 안정적인 수익구조를 끌어낼 수 있었고, 사용자는 인터넷 멀티문화방(PC방) 이용료만 지불, 싼값에 오랜 시간 동안 게임을 즐길 수 있었던 것이다. 당연히 사용자는 늘고 이익은 커진 호황기를 누리게 된 셈이다.

2) 온라인게임 업계의 현황과 시장 분석

온라인게임의 기반은 인터넷이라 할 수 있다. 따라서 온라인게임의 현황은 국내 인터넷 사용자와 시장 규모가 맞물려 있다고 해도 과언이 아니다. 국내 인터넷 사용자는 2000년 2월 기준으로 약 1천만명⁸⁾에 이르는 것으로 알려져 있다. 이중 약 600만명이 Email까지 사용하는 고급 사용자로 분류되고 있다. 그런데 이중 80%는 게임의 잠재 고객 내지는 현재 게임을 즐기는 사용자로 추산한다.

이런 시장상황답게 1999년 온라인게임계는 괄목할만한 실적을 거두었다. 1999년 국내 온라인게임업계의 매출액은 약 210억원대를 넘어선다. 이를 기준으로 삼아도 1998년 61억원대⁹⁾에 비하면 227%의 폭발적인 성장세를 보이고 있는 셈이다.

또한 2001년과 2002년에는 410억원과 710억원으로 증가할 것이란 예측도 나오고 있다. 특히 주목할만한 부분은 2002년에는 온라인게임 시장(1천20억원)이 PC게임 시장(750억원)을 완전히 따돌리게 될 것이란 분석 결과다¹⁰⁾.

1999년 들어 선보인 온라인게임은 게임 수준과 양적인 면에서도 성공적인 평가를 받는다. 장르상 톨플레이 일색이었던 온라인게임이 스타체이스, 배틀드래곤 등 액션 게임으로 다양화되었다. 또 연말에는 퀴즈퀴즈와 같은 그래픽과 텍스트의 조화로 만들어낸 아이디어 게임이 선보이기도 했다. 1999년은 매출규모와 함께 다양한 시도가 진행되었던 온라인게임의 중흥기였다.

온라인게임 회사의 매출액 증가는 사용자 증가를 의미한다. 업계 빅3로 통하는 바람의 나라, 어둠의 전설, 리니지의 동시접속자 수를 살펴보면 리니지가 최대 2만3천여명, 바람의 나라가 1만3천여명, 어둠의 전설이 7천여명 수준이다¹¹⁾. 누적회원수를 살펴보면, 올 2월 현재 바람의 나라가 90여만명이며 어둠의 전설이 60여만명을 기록하고 있으며, 리니지는 무려 150여만명의 회원을 자랑한다. 온라인 게임의 특성상 동시에 두 가지 게임을 즐기지 않는다는 점을 고려하면 빅3 사용자만 300만명에 이른다는 결론이다.

하지만 이는 어디까지나 누적회원수임을 감안하고 다른 온라인게임 서비스 이용자까지 합산하면 300여만명이 게임방을 통한 유료 온라인게임을 즐긴다고 추산할 수 있다.

특히 이들 300만명의 사용자는 일반 게임을 즐기는 사용자들보다 장시간

8) 인터넷 조사기관 아이클릭 자료

9) 한국첨단게임산업협회, 한국게임사업의 현황과 전망, 1999.

10) 이 부분에 대해서는 별도 언급하겠지만 각종 보고서를 살펴보면 온라인게임업계의 미래는 장미빛 일색이다.

11) 2000년 2월 기준

게임을 즐기는 다수의 매니아층이란 점에서 사용인구의 적고 많음을 떠나 엄청난 시장성을 자랑한다고 할 수 있다.

물론 퀴즈퀴즈 같은 단기간에 누구나 쉽게 즐길 수 있는 게임의 경우 1999년 10월부터 실시한 3개월간의 무료서비스 기간 동안 100만 회원을 끌어 모은 기록도 있으나 어디까지 무료 서비스였다.

그러나 이런 호황 속에서도 반드시 짚고 넘어가야 할 부분은 1999년 온라인게임 시장의 매출액 중 80%는 넥슨과 NC소프트의 온라인게임계의 쌍두마차가 거뒀던 편향적 수익구조란 점이다. 두 업체는 간판게임인 리니지와 바람의 나라, 어둠의 전설 등의 게임만으로 타사를 압도하는 경영실적을 올렸다.

1999년 추산 매출액 210여억원을 기준으로 삼았을 때 나머지 15여개 개발사의 매출 실적은 미미한 수준이다. 그간 출시된 온라인게임이 20여종에 이른다는 것을 기억한다면 온라인게임업계는 '모 아니면 도'의 영업실적을 기록했다는 결론이다.

특히 바람의 나라와 리니지가 상용화 시점 이후 2년여에 가까운 시일이 흐른 뒤부터 고수의 창출이란 결과물을 얻었다는 점은 눈여겨볼 대목이다. 참고로 간판 업체인 넥슨이 1999년 7월에 상용화한 일랜시아는 6개월간 불과 2억원의 매출밖에 올리지 못했다는 것이다. 잘 만든 게임이란 평가에도 불구하고 초기 시장진입에 고전하고 있다.

이는 온라인게임은 단기간에 사용자가 늘어나는 게임이라기 보다는 장기간 꾸준한 영업활동이 수반되어야 하며 일정규모의 사용자가 있어야만 '커뮤니티 형성'이라는 온라인게임 특유의 매력이 발산된다는 것을 의미한다. 물론 이후에는 폭발적인 신장세가 따라 붙게 된다. 문제는 '일정규모의 사용자를 확보하는 시점이 언제냐?'가 게임의 성패를 좌우하는 셈이다.

어쩌면 앞서 언급한 대표적인 성공사례인 바람의 나라와 리니지는 대단히 특수한 경우라고 볼 수 있다. 바로 게임방 창업 러쉬란 특수이 이들 게임의 저변확대에 일조했기 때문이다. 이런 특수성은 양사의 관계자들도 동의하는 부분이다.

초기 게임방은 경쟁상대가 적고 사용자가 몰려 자리가 모자랄 지경으로 장사가 잘된 까닭에 업주들이 일정 사용료를 물고라도 온라인게임을 도입할 수 있었다. 온라인게임의 특성상 강한 중독성 때문에 일단 한번 몰입하게 되면 장시간 사용이 뻘했기 때문에 게임방 업주들이 싫어할 이유가 없었던 것이다.

그러나 현재 상황은 다소 다른 분위기다. 스타크래프트를 중심으로한 수익

구조, 업소난립으로 인한 사용료 인하, 정기적인 하드웨어 업그레이드 비용 그리고 월 고정으로 들어가는 회선 임대료 등 갈수록 게임방의 영업상황이 악화되고 있기 때문이다.

이들 업소들의 최근 양상은 신규 온라인게임 도입을 극히 꺼리는 분위기다. 또 기존의 온라인게임 지원 업소에서도 서비스 제공 업체에 가격인하 요구가 거세지고 있는 실정이다. 실제 지난 연말에는 국내 게임방을 대표하는 단체인 인터넷멀티문화협회에서 '온라인대책협의회'란 분과까지 설치, 조직적인 대응책까지 마련하려는 움직임이다.

3) 온라인게임 업계 동향 분석

① 온라인게임 개발 업계 난립과 시장규모의 한계

온라인게임계의 괄목할만한 성장은 여러 업체의 참여를 불러왔다. 한마디로 돈이 되니까 너도나도 뛰어들고 있는 셈이다. 1998년 이전만 해도 주요 온라인게임 개발사는 불과 넥슨과 NC소프트 그리고 태울 등 10여개사에 불과했다. 하지만 현재 온라인게임을 개발하거나 개발을 진행중인 업체를 꼽으라면 '거의 대부분의 게임 개발사'란 답이 나온다.

심지어 대기업인 삼성과 쌍용 등의 유통 중심의 게임관련사에서조차 온라인 게임에 눈을 들고 있는 실정이다. 게임과 전혀 관계가 없는 애버랜드까지 사업다각화란 명목에서 온라인게임을 시범서비스 중에 있다. 위자드소프트, 판타그램, 소프트맥스 등 패키지 전문 개발사에서조차 현재 온라인게임을 개발 중에 있다. 과히 열풍이라고 표현해도 무방하리 만큼 업체가 난립되는 양상을 보이고 있다.

신규 업체 참여 양상은 크게 세 가지로 나뉘볼 수 있다.

첫째는 말 그대로 전혀 새로운 업체의 온라인게임 시장 진입이다. 위자드소프트, 삼성애버랜드, 두레소프트 등의 업체다.

두 번째는 기존 패키지 제품 개발사의 원소스 멀티 유즈 전략이다. 판타그램이 레버런트를, 소프트맥스가 창세기전을 각각 온라인게임화 하고 있다.

세 번째는 대형 유통사들의 수입과 자체 개발 움직임이다. 한빛소프트, 쌍용, 삼성전자 미디어사업부가 대표적이다.

문제는 온라인게임 시장이 이들 신규참여업체들을 수용할 수 있을 만큼 시장성이 있느냐는 것이다.

결론부터 말하자면 결코 그렇지 못하다는 것이다. 온라인게임은 특성상 모든 게이머가 즐기는 장르는 아니다. 커뮤니티를 형성해야 지속적으로 즐기게 되는 네트워크 게임이다.

1998년 미국 조사기관인 포리스트 리서치에 따르면 전세계적으로 온라인 게임 인구는 2000년 1천 5백만명 정도, 시장규모는 8억 달러에 이를것 이라고 예측한바 있다.

현재 시점으로 볼 때 맞아 떨어지는 예측이다. 여기서 짚고 넘어갈 부분은 이 정도 시장은 전체 게임업계의 매출 규모로 볼 때 미약함 그 자체란 것이다.

앞서 언급한 대로 온라인게임은 특성상 급격한 사용자 증가는 무척 어려운 일이다. 결국 쏟아지는 온라인게임을 즐길 사용자는 당분간은 정해져 있다는 것을 의미한다. 새로운 온라인게임이 선보일 경우 기존의 온라인게임 사용자가 전이되기보다는 새로운 사용자가 늘어난다는 것이 업계 정설이다. 그러나 사용자 증가는 상당한 시간이 걸린다는 한계는 분명 존재한다는 것이다.

② 무료 온라인게임의 등장

현재 서비스되고 있는 무료 온라인게임은 대부분 퍼즐이나 당구, 고스톱, 포커, 퀴즈 게임 등 간단한 게임이 주류를 이룬다. 1999년 말부터 늘어나기 시작한 이들 게임류는 최근에는 약 50여종이 넘어서고 있다.

온라인게임은 현재 여러 가지 방식의 게임이 존재한다. 자바게임 등 웹 브라우저 상에서 구동되는 방식이 있는가 하면 별도의 프로그램을 다운로드 받아 사용하기도 한다. 공통점은 채팅과 간단한 그래픽 그리고 경쟁을 통한 랭킹 서비스를 지원한다는 것이다.

이들 무료 온라인게임은 두 가지로 나누어 볼 수 있다. 첫째는 별도 서버를 두고 단독 운영하는 방식이다. 주로 게임방을 상대로 영업이 진행중이고 일정기간 무료 서비스가 이뤄지다 사용자가 늘어나면 유료화 되는 예가 많다.

두 번째는 대형 포털 사이트가 운영하는 게임코너다. 간단한 형태의 게임이지만 상당한 사용자층을 자랑한다.

온라인게임 업계가 주목해야 할 부분은 첫 번째 사례다. 비교적 간단한 인터페이스 때문에 사용자를 빨리 흡수하고 채팅이 지원되는 까닭에 커뮤니티도 빨리 형성된다. 따라서 사용자층이 두텁다는 특징을 가진다. 문제는 대부분의 온라인게임이 시범서비스란 기간을 통해 사용자들에게 어필하고 영업을 시작하는 것이다.

게임방 설립 초기 시장 진입은 앞서 언급한 대로 비교적 판로 개척에 어려움이 적었다. 하지만 현재 상황에선 유료화 뒤 '성공한 업체'가 드물 정도로 영업활동에 어려움이 따른다. 사용료를 지불해야할 게임방에서 계약을 꺼리는 양상은 어디를 가나 마찬가지다. 따라서 이용자들의 불만이 고스란히 온라인게임 개발사에 물리는 기현상이 벌어지고 있다.

이용자들의 논리는 간단하다. 사용자가 많은 만큼 더 싸게 아니면 그대로 무료로 서비스하란 것이다. 대표적인 피해 사례가 바로 애플레이의 퀴즈퀴즈이다. 1999년 10월 서비스 이후 단기간에 100만명의 사용자를 끌어냈음에도

불구하고 유료화 이후 집단적인 반발에 부딪쳤고 게임방들은 단합해서 보이콧을 하는 모습까지 보였다. 애플플레이측은 지속적인 가격인하를 거듭하고 있지만 계약 실적은 답보 상태다.

더욱 큰 우려는 퀴즈퀴즈의 인기이후 이런류의 게임은 무료로 쓰자는 인식이 게이머들 사이에 폭넓게 심어졌다는 점이다. 실제 이런 심리를 이용해 회원수 늘리기에 혈안이 돼있는 대형 인터넷 포털 사이트들이 경쟁적으로 무료 온라인 게임을 도입하고 있는 게 최근의 양상이다.

③ 다각화된 영업 전략

온라인 업계의 해외진출이 두드러지고 있다. 1997년 8월 바람의 나라로 미국에 진출한 넥슨은 1999년 한해 동안 60만 달러의 매출 실적을 올렸다. 이후 1999년 4월 프랑스, 12월 일본 등으로 해외지사를 넓혀가고 있다. 2000년 상반기에는 싱가포르 진출도 이루어질 전망이다. 넥슨은 바람의 나라 이외에도 올해 안으로 자사의 어둠의 전설, 일랜시아 등의 게임을 상용화한다는 전략을 세우고 있다.

제이씨엔터테인먼트(구 청미디어) 현재 자사 게임인 레드문을 이용하여 미국 지사 설립을 추진중이며, NC소프트 역시 올 상반기 중으로 미국 현지법인 설립과 대만과 홍콩 싱가포르 등지에 리니지의 라이선스 계약을 추진중인 것으로 알려졌다.

이와 함께 해외 자본 유치까지 이루어지고 있다. 최근 태울은 대만으로부터 60만 달러의 투자를 끌어내기도 했다. 국내 온라인게임 개발 능력은 세계 정상 수준임을 증명하는 부분이라 하겠다.

또 한가지 영업다각화 사례로 꼽히는 점은 바로 게임속의 광고 삽입이다. 온라인게임은 여러 사람이 모여 즐기는 까닭에 특정 계층을 상대로 한 광고 삽입은 광고효과가 뛰어나리라는 예측이 가능하다. 비록 큰 액수는 아니지만 퀴즈퀴즈의 삼성, 한솔 등의 기업 광고가 삽입된 것은 사용료만이 수익의 전부가 아니란 것을 증명한 사례로 꼽힌다.

이밖에도 인기 게임일 경우 게임속에 등장하는 캐릭터를 이용한 캐릭터 사업도 주요 온라인게임 개발사들에 의해 추진되고 있어 눈길을 끈다. 퀴즈퀴즈가 문구 등을 대상으로 한 캐릭터 사업을, NC소프트의 리니지도 마찬가지로 사업을 검토 중에 있는 것으로 알려져 다른 업체들의 캐릭터 사업 진출도 늘어나리라는 전망이다.

④ 온라인게임 업계의 인력난

신규 참여 업체 난립으로 온라인게임 업계의 개발 인력난이 가중되고 있는 실정이다. 지속적으로 업데이트되는 온라인게임의 특성상 개발사는 관리자와 프로그래머를 동원하여 늘 개발에 전념해야만 한다.

하지만 최근 업체 난립으로 개발 인력이 턱없이 모자라고 있다. 일정 수준에 오른 개발자는 어차피 한정되어 있는 상태이기 때문에 인력 스카웃이 사실상 우수 개발자를 유치하는 것이 유일한 방법인 셈이다.

따라서 각 제작사간에 개발자 스카웃을 위한 경쟁이 치열하게 벌어지고 있고 자연스럽게 이들 개발자들의 임금이 상승하고 있는 실정이다.

장기적으로 고급 인력 양성을 위한 대책을 마련해야할 시점으로 보인다.

⑤ 다양화된 게임 장르

‘롤플레이만이 온라인게임이 아니다’라는 것이 최근의 인식으로 보인다. 액션게임의 등장은 장르 차별화를 의미한다.

하지만 참신한 아이디어를 기반으로한 전혀 다른 차원의 온라인게임들이 속속 등장하고 있다. 퀴즈 게임은 물론 두레소프트의 밀레니엄 미팅 같은 온라인게임의 선보이기 시작한 것이다. PC를 능숙하게 다루지 못해도 상관없고 크게 머리를 쓰지 않아도 가볍게 즐길 수 있는 게임들이다.

이런 유형의 게임은 온라인게임 사용자층을 특정 매니아층이 아닌 일반 게이머와 네티즌으로 확대시킨 공신이 됐다. 특히 게임과 거리가 있다는 여성 사용자층 유입에 한몫을 톡톡히 하고 있다는 분석이다.

⑥ 온라인게임의 기술적인 한계

기존 온라인게임 업계의 가장 큰 애로사항은 바로 기술적인 한계라고 볼 수 있다. 현재 패키지 게임의 추세는 고해상도와 3차원 그래픽, 뛰어난 음향을 지원하는 고급화 전략이 동원되고 있다. 이런 게임에 익숙한 사용자가 보는 현재의 온라인게임은 조잡한 그래픽과 느린 화면 등으로 비교가 되지 않는다는 지적을 받게 된다.

물론 국내 온라인게임 개발사가 화려한 그래픽과 사운드를 구현할 수 없는 것은 아니다. 문제는 온라인에 있다. 고해상도와 3차원 그래픽은 데이터 전송량이 그만큼 커진다는 것을 의미한다.

온라인게임의 생명은 속도다. 데이터 전송량이 커지면 커질수록 서버에는 부하가 많이 걸리고 사용자는 뚝뚝 끊어지는 화면에 짜증을 내게 되어있다. 이런 이유로 고급스런 화면구성을 하고 싶어도 하지 못하는 게임 개발사가 많은 것이 현실이다.

물론 갈수록 패키지 제품과 차이가 나는 온라인게임이 어디까지 생명력을 가질 것인가에 대해선 많은 의견이 있다. 하지만 분명한 것은 신규 사용자를 끌어들이는 데에는 투박하고 촌스러운 화면 구성이 치명적인 약점으로 등장할 수 있다는 것이다.

4) 향후 발전 방향과 전망

온라인게임 업계를 바라보는 시각은 그야말로 천차만별이다. 하지만 앞서 지적했던 대로 미래가 결코 장미빛만은 아니란 사실을 인식할 필요가 있다.

“국내 게임시장이 기존 개발사가 내놓는 신작과 신생사가 개발한 게임 그리고 수입 유통 게임 등 쏟아지는 온라인게임을 모두 담을 수 있는 게임시장이냐?”는 질문에 누구도 고개를 끄덕일 수 없는 실정이다. 그럼에도 너도나도 식의 난립 양상은 온라인업계의 연말 대란설까지 몰고 오고 있다.

다른 나라가 좀 더 지켜보자는 분위기로 볼 때, 국내 업체들은 몇몇 업체들의 성공에 성급한 시장진입을 한 것으로 판단된다.

일본의 경우 온라인게임 산업의 미래를 조심스럽게 지켜보고 있다. 1999년 일본 우정성이 발표한 자료에 따르면 온라인게임의 발전 저해요소 중 가장 큰 문제는 ‘요금이 비싸다(62.2%)’는 것이었다.

두 번째는 ‘화상 전송이 느리다(42.9%)’는 것이었으며, ‘요금이 불확실하다’, ‘회선이 불안하다’는 요인이 뒤를 잇고 있다고 보고하고 있다.

그런데 이들 문제는 고스란히 국내 온라인 업계가 고민하고 있는 사항들이다. 시장은 세계 어느곳을 가도 비슷하다는 결론이다. 요금부분의 문제는 앞으로 국내 온라인게임 업계가 사활을 걸고 해결해야 할 문제로 보인다. 그리고 저변확대에 가장 큰 걸림돌로 등장할 전망이다.

게임방을 상대로한 영업전략은 분명 한계가 보인다. 온라인게임의 사용료를 다른 사업자가 내주는 사례는 한국이 유일하다. 영업환경이 갈수록 악화되는 게임방에서는 더욱 사용료 인하 요구가 거세질 것이다.

문제는 앞으로 게임방에서 게임을 즐기는 사용자보다 집에서 온라인게임을 즐기려는 사람이 더욱 늘어날 것이라는 부분이다. 1999년 정보통신부 자료에 따르면 ADSL 및 케이블 통신 같은 초고속 개인 회선 사용자의 수는 약 60만 명으로 집계되고 있다. 그리고 올해 연말까지 최소 250만~300만 회선까지 늘어날 것으로 예측하고 있다. 고속회선 사업자들은 이보다 더 많은 목표치를 세우고 있다. 그런데 고속회선 사용자들은 대부분이 고급 PC 사용자들이며 이들중 상당수가 게임을 즐기는 사용자라는 점이다. 다시 말하면 이들은 굳이 게임방에서 게임을 할 필요가 없어진다는 결론이 나온다.

현재 많은 고속회선 사용자들이 게임방에 발길을 끊고 있다는 분석이 여기저기서 나오고 있다. 고속회선 서비스사들의 광고에도 이런 현상이 반영되고 있다. 한국통신 코넷은 자사 광고 모델을 스타크래프트 챔피언 씬장 이기석을 내세웠다. 하나로통신은 게임잡지를 통해 개인용 PC방을 만들 수 있다고 선

전하고 있다.

다시 한번 짚어 보면 시장(사용자)은 더욱 커졌는데 지금까지 거래해오던 수요처(게임방)는 수가 줄고 있다는 공식이 성립된다. 뒤집어 보면 한 달에 3~5만원정도 고속회선 임대료를 내고 있는 개인사용자가 별도의 비용을 물어가며 온라인게임을 즐기겠냐는 의문이 생긴다. 이런 상황에서 외국산 게임은 사용자들에게 국내 업체들보다 월등히 저렴한 가격으로 온라인게임을 서비스하려는 움직임을 보이고 있다. 일단 패키지로 제품을 팔고 일정액의 사용료를 월별로 무는 방식이다.

사실 이와 같은 방식도 개인사용자들에게는 매력적인 방식은 아니라는 분석이다. 이런 방식을 취한 대표적인 외국 온라인게임인 울티마 온라인의 유통사인 EA코리아가 쿠폰 발행에 애를 먹고 있기 때문이다. 하지만 월 7~8만원의 사용료 대신 게임방 업주는 1만원선의 쿠폰을 끊어 영업하면 월등히 많은 이익을 남길 수 있다. 실제 수도권 일부 게임방은 울티마 온라인을 이런 식으로 운영하는 사례마저 보고 되고 있다.

또 이런 식으로 사용자가 늘어날 경우 집에서도 즐기려는 사람이 늘어날 것이 확실시된다. 그렇게 되면 외국 게임의 국내 온라인게임 시장 잠식은 가속화될 수 있다.

게다가 앞으로 나오는 많은 작품이 치열한 경쟁을 펼칠 것이 확실시된다는 부분도 신경을 써야한다. 가격경쟁이 심화될 것으로 예상된다. 일부 기업에서는 무료로 게임을 서비스하는 전략, 패키지 제품 판매와 쿠폰 발행 등을 신중히 검토중이다.

심지어 회원수 확보가 가장 관건으로 보고 있는 일부 대형 포털 사이트의 경우 무료 온라인게임을 이용, 회원확보를 추진할 계획인 것으로 알려지고 있다. 회원 1명 확보에 드는 비용을 500원~300원 정도 잡고 있는 이들 업체가 보는 관점에선 10억원을 들여 개발한 무료 온라인 게임이 100만명의 회원을 확보한다면 더없이 좋은 전략이 되기 때문이다.

결국 게임방에서 고수익을 올리는 기존 온라인게임회사도 영업방식의 변화를 생각해야 된다는 것을 의미한다. 안정적이고 고수익을 올리는 시대가 그리 많지 않았음을 예고하는 셈이다. 물론 이런 상황이 금세 닥칠 것은 아니지만 기점상 올해 중반기면 징조가 보이리란 예측이 가능하다.

엮힌 데 덮친 격이지만 국내 온라인게임 사용자들의 불만이 계속 높아져 업계에 대한 불신이 대단하다는 현실이다. 어찌 보면 이것이 온라인게임 업계가 가장 두려워해야 할 부분이다. 신뢰받지 못하는 서비스사는 생명이 길 수 없다. 현재 문화관광부 민원실에 온라인게임의 서비스 불만 신고가 쇄도

하고 있다고 한다. 아이템 분실, 서버 용량부족으로 인한 속도 저하, 개발사 중심의 일방적인 서비스 운영 등 불만이 갈수록 커지고 있다. 오죽하면 사용자들이 온라인 상에서 집단적인 시위를 버리겠는가? 국내 최고의 인기 온라인게임인 리니지 같은 경우 사용자들이 자발적으로 리니지 기자단이란 단체를 만들고 서비스 불량사례를 인터넷을 통해 알리기까지 하고 있다. 리니지는 사용자가 많은 까닭에 불만도 많은 것뿐이다. 이런 불만 접수는 업계가 공통적으로 겪고 있는 일이다,

모두가 알고 있는 문제점이지만 선뜻 개선하기 어렵다는 것이 가장 큰 어려움이다. 서버 구입이 쉬운 것도 아니고 그 많은 사용자들이 원하는 부분을 모두 해결해 줄 수 있는 것도 아닐 것이다. 하지만 이 모든 것이 업계에 결코 좋은 영향을 끼치지 않는다는 것만은 확실해 보인다.

시장 상황은 급박하게 바뀌고 있다. 시장 상황에 적응하는 온라인게임 개발사만이 살아남을 수 있다. 우선 업계가 공통의 목소리를 낼 필요가 절실했다. 50여종의 게임이 시장에 존재할 때는 반드시 출혈경쟁이 동반되고 이 경우 기존 업계에는 막대한 타격이 예상되기 때문이다. 나 혼자 살기 위해 시장 질서를 문란시키게 되면 모두가 피해를 볼 수 있음을 알아야 된다. 관련 협의회를 구성하고 함께 나갈 필요가 있다는 것이다.

또 다른 시장을 만드는 것에 노력을 기울일 필요가 있다고 판단된다. 예를 들어 대형 포털사이트의 영역파괴와 시장잠식을 막을 수 없는 현실을 생각해 이들 포털과 적극적인 제휴관계 등을 고려해보는것도 한가지 방법이 될 수 있을 것으로 보인다.

무엇보다 먼저 해결해야 될 부분은 현재 주 영업영역이 되고 있는 게임방과의 문제해결이다. 기존의 사용료지불 방식을 획기적으로 개선시킬 필요가 있다는 것이다. 무료게임이 쏟아져 나오고 일단 패키지로 판매한 뒤 약간의 사용료를 사용자로부터 받는 방식 등이 주류를 이룰 전망이다. 비슷한 수준이라면 게임방 업주들은 이런 게임을 선호하기 마련이다.

물론 바람의 나라나 리니지 같은 게임은 당장 피해를 입을 가능성은 적다. 하지만 이들 게임 역시 몇 년씩 인기를 구가하리라는 보장은 없는 법이다. 이후 후속작이 어렵다는 뜻이다.

한 가지 더 추가하자면 게임방이 영업확대가 어렵다면 이는 곧 개인사용자들을 대상으로 한 영업 활동 강화를 의미한다는 것이다. 그런데 무궁무진해 보이는 시장임에 불구하고 개인사용자만큼 끌어들이기 어려운 시장도 없다는 현실이 문제다. 어쩌면 이들을 대상으로 한 수입은 지금의 게임방 상대의 그것보다 오히려 적을 수도 있을 것이다.

4. 가정용게임 동향

김도형
게임종합지원센터

한국의 가정용게임기 시장은 '공식적으로는' 존재하지 않는다. 예전에는 존재했었지만 이제는 존재하지 않는 시장이다. 그러나 지금 당장 용산이나 테크노마트 등의 가정용게임기 전문점에 가보면 언제라도 가정용게임기와 소프트웨어를 살 수 있다. 즉, 이들 시장은 '비공식적인' 시장인 것이다. 본 보고에서는 현재 존재하는 가정용게임기 시장의 문제와 이에 대한 해결 방법을 간단히 서술하고자 한다.

1) 한국 가정용게임기 시장의 역사

① 여명기

일본에서 1985년 닌텐도사의 Famicom(R)이 발매된 후, 한국에는 1986년경부터 비공식적인 경로를 통하여 하드웨어와 소프트웨어가 유통되기 시작하였다. 그러나 이 시장은 하드웨어는 일본제를 밀수한 것이 대부분이었고 소프트웨어는 일부 일본에서의 밀수품을 제외하면 대부분이 대만에서 만들어진 불법복제 밀수품이었다.

이후 1991년, 삼성전자에서 세가엔터프라이즈와 손을 잡고 "겜보이"(일본명 Mark-III)정식으로 가정용게임기 시장에 뛰어들기 시작하면서 한국에도 가정용게임기 시장의 막이 올랐다.

② 전국시대

삼성전자의 가정용게임기 사업 착수 이후, 한국에서 한다 하는 회사들은 모두 가정용게임기 사업에 뛰어들었다. 때마침 불기 시작한 멀티미디어 열풍과 함께 가정용게임기는 멀티미디어 구현의 플랫폼으로서 인식되는 분위기였다. 현대전자가 닌텐도와 손을 잡고 '겜보이(Famicom)'를 도입하였으며, 해태전자는 NEC의 PC-ENGINE을 수입하였다. 3개 회사는 모두 일본의 가정용게임기 메이커와 손을 잡았으며, 소프트웨어도 일본에서 수입한 제품에 자사의

라벨을 붙이고 한글 설명서를 제공하였다.

그러나 당시의 제품은 모두 ROM으로 수입되었으므로, 일본이나 대만에서 밀수되는 제품과는 생산시간으로 인하여 시간적 차이가 발생할 수 밖에 없었으며, 협소한 시장의 규모는 밀수품과 정규제품은 치열한 싸움을 유발시켰다.

이렇게 혼란스럽던 시장에 등장한 것이 현대전자에서 도입한 '수퍼컴보이(SuperFamicom)'였다. 그 당시로선 최고의 스펙이라고 일컬어지던 256컬러에 화면의 회전·축소·확대를 자유자재로 구사함으로써 가정용게임기 하드웨어에 일대의 획을 그은 '수퍼컴보이'는 한국에서도 빠른 속도로 그 시장을 확보해 나갔다.

삼성전자는 이에 수퍼컴보이(Megadrive)로 대항하였으나 이미 일본에서 잘 나가는 소프트웨어 회사들을 서드파티로 영입한 닌텐도를 등에 업은 수퍼컴보이의 기세에 수퍼컴보이는 시장에서 조금씩 밀리게 된다.

이런 와중에 패미컴의 구조를 그대로 복제한 하드웨어를 발표한 한 업체가 정부로부터 표창을 받는 웃지 못할 해프닝이 발생하기도 했다.

③ CD의 등장

당시의 가정용게임기용 미디어는 모두 ROM을 이용한 제품이었다. ROM 카트리지는 사용자의 연령층이 비교적 어리더라도 쉽게 사용할 수 있다는 장점이 있었지만 긴 생산기간(주문 후 평균 3개월)이라는 결정적인 약점이 있었다. 이때 수퍼컴보이용 소프트웨어에 계속 밀리던 삼성에서는 MEGA-CD를 세가로부터 도입하게 되었다.

1993년 CD를 이용한 소프트웨어가 나오게 되자 파문이 확산되었다. 게임 소프트웨어에서 그때까지는 생각할 수 없었던 동영상과 노래, 그리고 음성이 나오기 시작한 것이다. 일본 문화가 개방되어 있지 않던 당시 일본의 노래와 음성이 그대로 나오는 소프트웨어에 대한 사회적 반감은 커졌으며, 그때까지 단속의 손길이 전혀 닿고 있지 않던 게임 소프트웨어에 대하여 단속을 요구하는 목소리가 나오기 시작했다.

정부에서도 이를 받아들여 1994년 음반·비디오물및게임에관한법률 개정 작업을 통하여 공연윤리위원회에서 모든 수입 및 국내 제작 게임소프트웨어를 심의하도록 하였다. 이 과정에서 화면상에 일본어를 글자도 허용하지 않는 게임 소프트웨어 검열 규정을 만들었다.

④ 32비트로의 진화

일본말이 나오는 소프트웨어에 대한 수입·유통·배포를 금지하는 개정 음비게법이 발표되고 난 후 가정용게임기 시장에 미친 영향은 컸다. 정식으로 소프트웨어를 수입하고자 하는 자는 일본의 소프트웨어를 한글로 바꾸거나 영문으로 된 소프트웨어를 수입할 수 밖에 없게 되었지만 원래부터 법을 무시하고 장사를 하던 업체들은 법이 바뀌거나 말거나 계속 일본의 소프트웨어를 밀수로 팔거나 대만에서 불법 복제된 소프트웨어를 수입하여 팔았다. 이미 일본제 소프트웨어에 익숙해져 있던 소비자들도 아무런 거리낌없이 밀수된 소프트웨어를 구입하였고 정식 수입하는 업체들은 시장의 요구에 점점 대응할 수 없게 되었다.

이런 상황에서 LG는 '3DO'를 도입하여 국내에 판매하기 시작했고, 삼성도 1995년 세가의 '새턴'을 도입하여 국내에 보급하였다.

그러나 또 하나의 32비트 기기였던 소니사의 'PlayStation'은 소니사의 거부로 국내의 어느 회사도 도입하지 못한 채 밀수품만이 존재하는 기기가 되어 버렸다.

⑤ 제왕의 등극

플레이스테이션의 등장은 일본 시장뿐 아니라 우리나라의 시장도 완전히 그 판도를 뒤엎어 버렸다. 그때까지 생각할 수 없었던 화려한 그래픽과 실감나는 사운드, 그리고 대용량을 이용한 장대한 스토리는 ROM 카트리지에 익숙해져 있던 소비자들을 플레이스테이션으로 발길을 돌리게 만들었다.

또한 유일한 경쟁자였던 삼성 새턴은 플레이스테이션보다 떨어지는 컬러와 비싼 소프트웨어 가격으로 조금씩 그 시장을 잃어가고 있었다. 그러나 소니는 여전히 한국 시장으로의 진입을 주저했고 그런 와중에 LG가 가장 먼저 가정용게임기 시장에서 떨어져 나갔으며, 유아용 컴퓨터인 피코를 판매하던 삼성도 얼마 안 가 새턴을 포기하고 말았다.

끝까지 버티던 현대도 컴보이 64의 판매 부진을 이유로 가정용게임기 시장에서 손을 떼고 말았다. 한국에는 가정용게임기를 정식으로 만들거나 수입하는 회사가 하나도 없게 된 것이다(카마엔터테인먼트에서 플레이스테이션을 수입하였으나, 이는 소니로부터의 정식 수입이 아닌 미국내 딜러를 통한 수입이었으며, 소프트웨어도 미국제 소프트웨어만이 가동되는 모델이었다. 당연히 가격도 밀수품보다 비싸 소비자로부터 외면당했다).

⑥ 불법복제 CD의 범람

플레이스테이션이 나온 지 얼마 안되어 시중에는 속칭 '서민 CD'라는 이름의 불법복제CD가 나돌기 시작했다. 플레이스테이션용 소프트웨어에는 불법복제를 방지하기 위하여 CD-ROM 내에 특수한 코드를 넣어 두었으나 약간의 손질만으로 이를 무력화시킬 수 있는 방법을 알아낸 사람들이 플레이스테이션용 소프트웨어를 불법으로 복사하여 팔기 시작한 것이다.

일본에서 밀수한 제품은 대략 4만원~6만원 정도로 거래되고 있을 때, 이 불법복제 CD는 1장에 10,000원 정도의 저가로 공급되었다. 얼마 안 가서 불법복제 CD를 플레이스테이션에서 바로 돌릴 수 있는 칩이 국내에 유통되기 시작하였고 이는 곧 우후죽순처럼 퍼져 나가 판매업자들은 처음부터 밀수된 플레이스테이션에 이 칩을 장착하고 소비자들에게 공급하게 되었다.

당초 가내수공업 식으로 CD를 한 장 한 장 복사하던 것도 곧 프레스 머신을 이용한 대량복제 체제로 들어가면서 플레이스테이션은 명실상부하게 한국 가정용게임기 시장의 제왕 자리를 차지하게 된 것이다.

그러나 친고죄인 저작권법의 구조상 불법 소프트웨어를 단속할 수 있는 권한은 누구에게도 없는 상태로 시장은 계속 커져만 가게 되었다.

2) 한국 가정용게임기 시장의 현황

현재 한국의 가정용게임기 시장은 매우 기형적인 형태를 취하고 있다. 밀수로 공급되는 하드웨어에 불법복제품을 밀수한 소프트웨어가 돌아가는 그야말로 불법의 천국이라고 할 수 있는 상황이다.

① 하드웨어

가정용게임기 하드웨어의 80% 이상은 일본제 플레이스테이션이 차지하고 있다. 이 하드웨어는 99%가 밀수품이며, 국내에는 속칭 보따리라 불리우는 밀수업자를 통하여 반입되어 용산과 테크노마트의 전문점으로 유통되었다.

밀수품 하드웨어에는 모두 불법복제 소프트웨어를 가동시키기 위한 칩(일명 복사칩)이 설치되어 있다. 플레이스테이션이 시중에서 판매되는 가격은 대략 18만원~21만원 가량이며 환율에 따라 약간의 변동이 있다.

테크노마트 내 게임 매장의 경우, 하루 평균 5대 가량의 하드웨어를 판매하는 것으로 추산되며, 이를 서울 시내로 확산하여 볼 경우 1일 300대, 연간 10만대의 하드웨어가 팔리는 것으로 추산할 수 있다.

② 소프트웨어

가정용게임기 시장의 80%를 플레이스테이션이 차지하고 있지만, 소프트웨어는 70%를 밀도는 수치이다. 이는 이제까지 발매된 수많은 하드웨어의 소프트웨어를 소비자가 요구하고 있기 때문이며, 그 중에도 특히 슈퍼컴보이와 슈퍼젬보이의 소프트웨어는 시장에서 소비자들이 찾고 있는 것으로 파악된다.

플레이스테이션용 불법복제 소프트웨어는 대만과 홍콩에서 수입되는 것으로 알려져 있다. 대만 및 홍콩에서는 불법복제에 대한 자구책으로 일본 보다 대략 1주일 정도 먼저 일본판 소프트웨어가 발매된다. 이들 소프트웨어는 바로 불법복제 업자의 손에 들어가 대략 5일이면 생산되어 나오며, 이것이 한국 시장에 수입되게 된다. 제조 원가는 대략 800원에서 1천원이다. 이것을 수입상이 도매상을 거쳐 2천원 정도에 소매상에게 넘기는 구조로 되어 있다.

수입시에는 표면에 아무 것도 표시되어 있지 않은 CD만으로 수입되는 경우가 대부분이며, 국내에 들어와서 패키지의 조립 과정을 거치게 된다.

테크노마트 내 게임 매장의 경우, 1일 소프트웨어 판매량은 대략 200카피라

고 한다. 서울 시내만으로 계산할 경우 대략 1일 12,000카피, 1년에 40만 카피 이상 판매되는 것으로 추산된다.

③ 시장 환경

한국내 가정용게임기 유저는 40만명 가량으로 추산되며, 이들 유저의 대부분은 중·고등학생이다. 이들은 대개 플레이스테이션 유저이며, 일부 유저가 다른 기종을 소유하고 있는 것으로 알려져 있다. 게임의 구입은 월 3개에서 5개 정도이나, 극히 드물게는 1주에 3개 이상 구입하는 경우도 있다. 이는 물론 한국의 특수한 시장 환경에 기인한다.

가정용게임기 전문지는 현재 3개이며, 이들 모두 플레이스테이션과 드림캐스트, 닌텐도 64 및 아케이드를 함께 다루고 있다. 이들은 '공략기사'라 칭하는 게임 내용을 처음부터 끝까지 번역한 기사를 이용해 독자를 끌어 모으고 있으며, 일본의 잡지사와 각각 제휴 관계를 맺고 그 잡지사의 기사를 전재하는 식으로 일본 게임 시장 정보를 전달하고 있다. 이전에는 게임잡지가 유저들의 유일한 정보원이었으나, 현재는 통신과 인터넷이 그 역할을 대신하는 측면이 강하며, 이를 보충하기 위해 각 잡지 나름대로의 흥미용 기사를 게재하고 있다.

3대 통신사(하이텔·유니텔·천리안)의 게임기 동호회는 가장 큰 정보원임과 동시에 유저들의 집합소이기도 하다. 이들 동호회는 게임의 발매 정보를 공유하며, 새로운 게임이 발매되면 즉시 자신이 플레이한 경험을 게시판에 게재함으로써 정보를 공유하고 있다. 최근에는 인터넷 홈페이지 상에 웹진 형태로 게임 정보를 올리는 게시판도 늘어나는 추세이다.

해외에서 먼저 유행하기 시작한 게임기 에뮬레이터도 현재는 한국에도 거의 정착되어 있는 것으로 보인다. 에뮬레이터란 PC상에서 자신이 원하는 플랫폼(업무용 포함)의 소프트웨어를 작동시킬 수 있도록 하는 프로그램으로서 패미콤의 소프트웨어를 PC상에서 플레이하고자 하는 해외 유저들의 희망에서부터 시작된 것이다.

현재는 거의 모든 플랫폼(드림캐스트 제외)에 걸쳐 에뮬레이터 프로그램이 존재한다. 처음에는 단지 프로그래머의 자기 과시에 불과했던 에뮬레이터도 현재는 어엿한 상품으로서 존재하는 것도 있다(Connectix사의 Virtual Game Station, Bleem사의 Bleem! 등 둘 다 플레이스테이션 에뮬레이터).

전술한 게임기 동호회의 자료실에는 이러한 에뮬레이터 프로그램과 게임의 프로그램과 데이터를 그대로 복사한 ROM 데이터에 관한 정보들이 매일같이 올라오고 있다.

3) 한국제 가정용게임기 소프트웨어

8비트 가정용게임기 시절부터 이 시장에 뛰어들고자 하는 회사들은 존재했다. 그러나 이들의 꿈은 거의 대부분 이루어지지 못한 채로 끝나버렸다. 여기에는 여러 가지 이유가 존재하는데, 대략 세 가지로 나누어 알아보기로 한다.

① 가정용게임기 하드웨어 회사들의 폐쇄적 정책

1985년 닌텐도가 패미콤을 발매하면서부터 시작된 닌텐도 스타일은 한마디로 철저한 플랫폼 회사 우선 정책이다. 기본적으로 플랫폼 회사만이 그 플랫폼을 위한 소프트웨어를 만들 수 있으며, 다른 회사가 게임을 만들고자 할 경우에는 플랫폼 회사의 허락을 받고 기획서를 검토 받은 뒤 허락이 떨어지면 그제서야 개발할 수 있다. 개발이 완료되더라도 소프트웨어의 제조는 플랫폼 회사만이 할 수 있고 제조시에 플랫폼 회사에 로열티를 지불해야만 하는 시스템이다.

게다가 개발하기 위한 개발장비도 플랫폼 회사에서 지정하는 고가의 전용 장비만을 이용해야 하며, 플랫폼 회사로부터의 금전적 지원은 일체 없는 등불평등 계약의 표본과 같은 계약을 하도록 강요하는 것이다. 이 방식은 약간의 변동은 있으나 지금까지도 일본의 모든 플랫폼 회사들이 고수하고 있는 방식이다.

② 도전과 실패

한국의 소프트웨어 회사들은 일본 회사들이 만들어 놓은 이러한 시스템을 모른채 무조건 만들기부터 하려는 시도에 들어갔으나 좌충우돌 실패만을 거듭했다. PC용 소프트웨어와 같은 방식으로 자기 맘대로 만들어 팔면 되리라 생각하는 한국 게임 제작회사와 자신들의 방식을 고집하는 일본 회사와의 사이에는 커다란 갭이 존재하고 있었다.

또한 PC용 소프트웨어는 버그의 존재가 용서될 수 있었지만 게임기용 소프트웨어는 기본적으로 버그가 용서될 수 없었다. 천만다행히 개발할 권리를 받았다고 해도 일본 특유의 철저한 품질관리를 이겨내지 못한 한국의 개발사들은 중도에 개발을 포기하는 일이 많았다.

이러한 상황을 타개하고자 삼성은 SGSG라는 소프트웨어 개발전문 그룹,

현대는 일본 회사와의 제휴(日휴먼 사)등을 통해 국산 소프트웨어 개발을 하려고 하였으나 이미 눈이 높아진 국내 유저들을 만족시키지 못한채 그 시도는 결국 실패로 끝나고 말았다.

③ 새로운 도전

최근 일본 게임회사들은 올라갈 대로 올라간 개발비(1게임 제작시 최소 개발비 1억엔 이상)를 감당할 수 없어 다른 나라로 눈을 돌리고 있으며, 한국의 개발 회사를 주목하고 있다. 일본과 비교하여 저렴한 개발비와 일정 수준의 실력을 갖춘 개발능력, 게다가 최근 한국에 불어닥친 네트워크 게임 열풍을 통한 네트워크 게임에 대한 이해 등 일본 회사들이 필요로 하는 조건을 갖추고 있는 것이다.

이에 따라 한국 업체와 손잡고 공동 개발을 진행하는 회사들이 하나 둘씩 늘어나고 있으며, 이들 업체들의 성공 여부에 따라 한국산 가정용게임을 보게 될 날도 멀지 않을 것으로 생각된다.

4) 한국 가정용게임기 산업의 미래

가정용게임기 산업은 1999년 통계로 200억 달러 이상의 시장규모를 자랑하는 거대 황금시장이며, 차세대 게임기들의 네트워크화로 인하여 앞으로도 지속적인 성장이 예견되는 산업이다.

한국 게임 산업의 발전과 세계화를 위해서라도 가정용게임기 산업은 반드시 참여해야 할 산업인 것이다. 아래에 한국 게임업계의 방향을 제시한다.

① 가정용게임기 소프트웨어 시장 진출

전술한 바와 같이, 너무나도 폐쇄적이던 일본의 업체들도 조금씩 문호를 개방하려고 하고 있다. 이 기회를 이용하여 한국의 게임개발사들은 가정용게임기 시장에 진출해야만 할 것이다. 물론 이제까지의 PC와는 전혀 다른 하드웨어에 2배 이상의 개발비를 쓰고도 성공 여부가 불확실하다는 커다란 장애물이 존재하나 이는 반드시 넘어야만 할 장애물이다.

한 가지 다행이라고 볼 수 있는 것은 한국의 게임 유저들이다. 이들은 한국의 특수한 상황 속에서 정말로 재미있는 게임이 어떤 것인지를 잘 알게 되었다. 어떤 면에서는 일본의 게임 유저보다도 더욱 높은 수준을 가지고 있다고 할 수 있다. 이들의 도움을 받을 수만 있다면, 일본과 미국에서 잘 팔리는 게임을 만드는 것도 어려운 일은 아닐 것이다.

또한 한국산 가정용게임기가 나오게 되면, 자연스럽게 불법복제 시장도 수그러들 수 밖에 없을 것으로 보인다. 자신들이 만든 게임을 직접 단속할 수 있으므로 정품 시장의 정착도 한층 당겨질 수 있을 것이다.

② 가정용게임기 하드웨어 시장 진출

소니는 차세대 기종인 플레이스테이션 2 발매를 위하여 1,200억엔을 투자했다. 이는 그만큼 투자할 가치가 있는 시장이라는 반증과 동시에 신규 시장 진입이 그만큼 어려워졌음을 의미한다. 따라서 한국이 이 시장에 진출하기 위해서는 철저한 기획 및 시장조사 후 장기적인 플랜으로 뛰어들어야 할 것이며, 한 두 회사의 힘이 아닌 컨소시엄을 구성하여 세계 시장에 진출하는 것이 하나의 방법이라고 볼 수 있다.

세계 최대 시장인 미국 시장에 진출하기 위해서는 최소 20개 이상의 동시 발매 타이틀과 월 5개 타이틀 이상의 지속적인 발매, 그리고 최소한 3개 타

이들 이상의 킬러 타이틀을 준비하고 이 시장에 뛰어들어야만 할 것으로 보인다. 이를 위하여는 하드웨어 발매전 최소 3년간의 준비기간과 1년간의 서드파티 모집, 그리고 초대형 개발사를 끌어들이는 전제 조건이 필요하며, 개발사에 대한 철저한 기술지원과 전략적 마케팅이 필수 조건이 될 것이다.

③ 불법복제 시장의 철저한 단속

일본어 소프트웨어가 현재까지는 금지품목인 관계로 이들 불법복제 시장을 단속하는데는 어려움이 있을 수 있으나, 불법복제 시장을 뿌리뽑는 것은 미래의 한국 시장을 위해서라도 필수적이라 할 수 있다. 이 시장을 그대로 놓아둔 채로 간다면 한국은 또 한번 해적판 국가라는 오명을 뒤집어쓰게 될 것이다. 중국에는 어느 나라에도 게임을 수출할 수 없는 나라가 될 수도 있다. 따라서 현행 법률에 의한 지속적인 단속과 불법복제물에 대한 처벌 강화, 그리고 일본문화에 대한 개방을 통한 정식제품의 타당한 가격으로의 발매를 병용하면서 불법복제 시장을 최대한 축소시켜야만 한국의 게임 산업도 발전할 수 있을 것이다.

한국의 게임기 시장 현황은 매우 혼란스럽다. 그러나 여기저기서 들려오는 게임 업체들의 성공담은 아직은 희망을 버릴 수 없게 하는 것 또한 사실이다.

한국 게임 산업의 발전과 수출 산업화를 위하여 가정용게임기 산업의 육성은 필수이다. 이를 위하여 정부의 지속적인 육성 정책은 물론 각 게임 개발사도 엄청난 노력이 요구되며, 게임을 단순한 놀이가 아닌 문화로서 대접하는 사회적 분위기 조성과 함께 산업 규모에 걸맞는 투명한 유통시장의 개척이 매우 중요하다고 하겠다.

위에 나열한 사항이 체계적으로 이루어질 때, 한국은 세계 가정용게임기 산업에 당당히 나설 수 있으며, 나아가서는 놀라운 성장을 거둘 수 있을 것으로 기대된다.

5. 인터넷 멀티문화방(PC방) 동향

박원서
(사)한국인터넷멀티문화협회 회장

1) 인터넷 멀티문화방(PC방)의 개념 및 역사

① 인터넷 멀티문화방(PC방)의 개념

인터넷 멀티문화방(PC방)은 인터넷 전용선과 근거리통신망(LAN)으로 연결된 컴퓨터를 설치하고 게임을 포함한 교육, 문화, 정보, 통신오락 등 다양한 멀티컨텐츠를 제공하는 신생 업종이다. 그러나 국회에서는 게임제공 비중이 크다는 이유로 99년 1월 6일 음반·비디오물및게임물에관한법률(이하 음비게임법)을 제정 게임제공업소로 분류하였다.

법령 제정 당시 인터넷 멀티문화방(PC방) 사업자들은 게임 이외의 다양한 컨텐츠 제공과 민간 정보 인프라임을 강조하며 기존 전자오락실과 구분, 게임제공업에서 분리하여 줄 것을 요청했다. 문화관광부는 시행령 제정 과정에서 인터넷 멀티문화방(PC방)으로 분류하려 하였으나 유관 부서와의 협의가 원만하지 않아 멀티게임장으로 정리되었다.

현재 문화관광부에서는 인터넷 멀티문화방(PC방)에서 게임을 비롯한 사이버증권, 온라인 채팅, 전자상거래, 정보검색 등 다양한 컨텐츠 제공이 가능하다는 업계 의견을 반영하여 게임제공업과 구별되는 「멀티미디어문화컨텐츠제공업」이라는 업종 추가를 골자로 한 법개정 작업을 진행하고 있다.

② 인터넷 멀티문화방(PC방)의 역사

인터넷 멀티문화방(PC방)은 1994년 인터넷 카페로 출발하였다. 당시에는 차와 커피를 마시면서 인터넷 서핑을 할 수 있도록 전용선이 연결된 PC를 제공하는 형태였으며 PC 대여는 2차 서비스에 불과했다.

그 이후 1997년 '커맨드 앤 컨커'라는 네트워크 플레이를 지원하는 게임이 등장하면서 PC 대여가 중심이 되는 이른바 인터넷 멀티문화방(PC방)이 속속 생겨나게 되었다.

1998년 초 대학가(신림동, 신촌, 명륜동)를 중심으로 약 100여개의 업소가 생겨나게 되었고 1998년 4월 '스타크래프트'가 발매되면서 인터넷 멀티문화

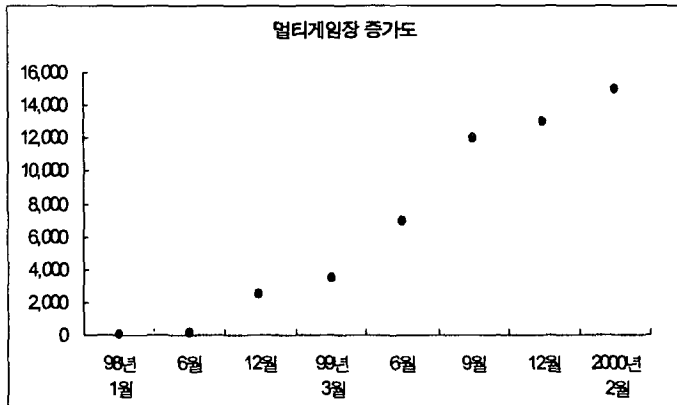
방(PC방)의 숫자가 폭발적인 증가세를 보이기 시작했다. 또한 연말에는 전국에 약 3,500개의 업소가 생겨났고, 대학가 중심에서 주택가로 확산되었다.

이후 1999년 들어와서도 지속적인 증가세를 보인 결과 1999년 말 약 13,000개의 업소가 영업중인 것으로 밝혀졌고 지방 중·소도시는 물론 읍·면 단위까지 확산되기에 이르렀다.

2000년 2월 현재 전국적으로 인터넷 멀티문화방(PC방)은 약 15,000개가 성행하는 것으로 추정¹²⁾된다. 인터넷 멀티문화방(PC방)의 확산추이는 [그림 5]와 같다.

[그림 5] 인터넷 멀티문화방(PC방)의 확산추이

(단위 : 개)



12) 1998년 6월 이후 매달 약 700개 업소가 창업하고 있다.

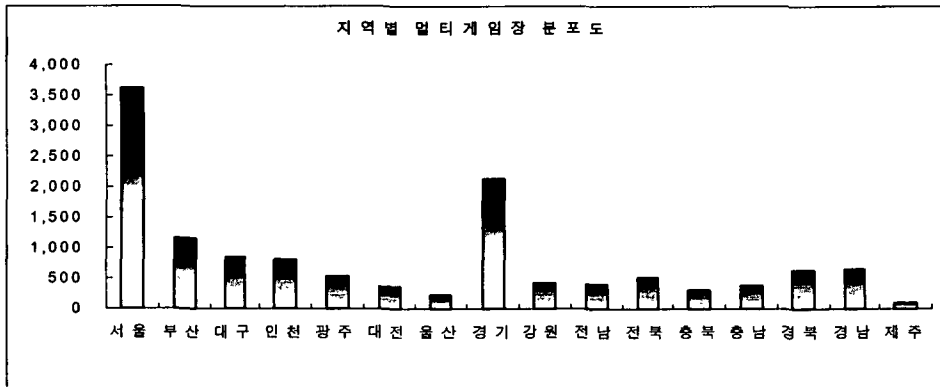
2) 인터넷 멀티문화방(PC방)의 현황

① 지역별 분포

서울지역이 전국 업소의 30%를 차지할 정도로 과밀 되어 있고, 수도권 일대와 광역시에 상당수가 몰려있다. 이것은 초기 인터넷 멀티문화방(PC방)의 진입요건 중 하나인 전용회선의 설치 가능 지역이 대도시에 국한되어 있었기 때문이다.

따라서 신규 창업자는 경쟁력이 점차 떨어지는 대도시보다는 지방 중·소 도시의 입지를 선호하게 되었고 전용선 업체들은 그와 같은 요구를 충족하고자 중·소 도시까지 전용회선 노드를 확충하였다. 현재는 전국 어느 곳에서나 인터넷 멀티문화방(PC방)의 창업이 가능할 정도로 전용회선의 제약이 사라져 전국적인 인터넷 멀티문화방(PC방)의 확산이 가능해졌다.

[그림 6] 지역별 인터넷 멀티문화방(PC방) 분포도



[표 41] 지역별 인터넷 멀티문화방(PC방) 등록현황

(단위 : 개소)

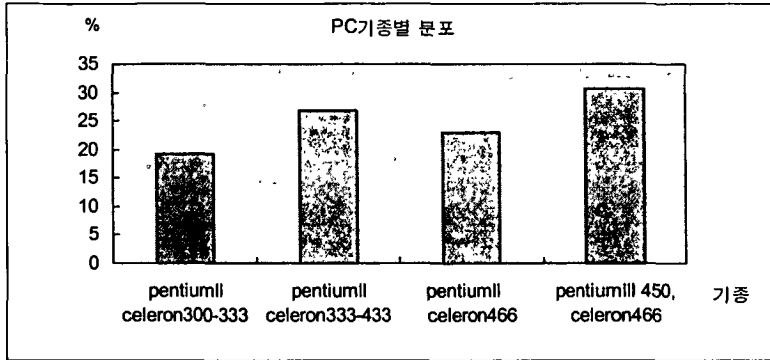
구 분 지 역	총업소수	등록 업소수	준등록 업소수	등록예외 확인업소수	무등록 업소수	비고
서울시	4,045	3,345	296	3	401	
인천시	902	708	185	1	8	
대전시	433	393	21	1	18	
대구시	970	895	50	2	23	
울산시	302	286	10		6	
부산시	1,535	1,310	203	4	18	
광주시	521	460	42	7	12	
강원도	473	471	2			
경기도	2,464	2,210	112	23	119	
충청북도	382	328	30	2	22	
충청남도	417	394	22	1		
경상북도	721	685	15		21	
경상남도	742	625	24	1	92	
전라북도	566	525	28	1	12	
전라남도	461	382			79	
제주도	216	216				
계	15,150	13,233	1,040	46	831	

* 1999년 12월 31일 현재

* 문화관광부 발표

② PC 기종별 분포

[그림 7] 인터넷 멀티문화방(PC방)의 PC 사양



[표 42] 인터넷 멀티문화방(PC방)의 창업시기별 PC 사양

창 업 시 기	기 종	비 율
98년 12월	Pentium II celeron 300 - 333	19.2%
99년 3월	Pentium II celeron 366 - 400	26.9%
99년 6월	Pentium II 350, celeron 433	23.1%
99년 11월	Pentium III 450, celeron 466	30.8%

인터넷 멀티문화방(PC방)의 컴퓨터 기종은 창업시기에 따라서 변하고 있는 것을 알 수 있다. 왜냐하면 신규 창업 업소는 기존 업소와 컴퓨터 성능 차별화를 통해서 경쟁력을 높일 수 있기 때문이다.

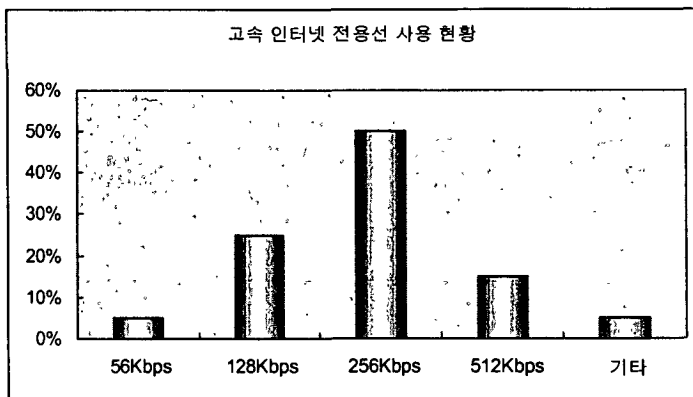
따라서 신규창업의 많고 적음에 따라 다소 차이는 있으나 Pentium II celeron 300에서부터 Pentium III 450까지 대체적으로 고른 분포를 보이고 있다.

또한 인터넷 멀티문화방(PC방)의 컴퓨터 시설은 초고속·고성능이 생명과도 같기 때문에 98년에서 99년 초에 개업한 업소들은 현재 Pentium II 기종에서 Pentium III로 업그레이드 하고 있는 상태이다.

③ 인터넷 멀티문화방(PC방) 전용선 속도 분포

전용선의 속도는 전체 PC 대수에 따라 결정된다. 전국의 인터넷 멀티문화방(PC방)의 50% 정도가 20~30대 규모의 소규모 업소이기 때문에 상대적으로 256Kbps의 전용선의 사용이 절반을 차지한다. 최근에는 50대 이상 대형 업소들이 출현하면서 전용선 속도도 512Kbps와 T1급의 초고속 전용선을 사용하는 곳이 많아지는 추세이다.

[그림 8] 인터넷 멀티문화방(PC방)의 전용선 사용 현황

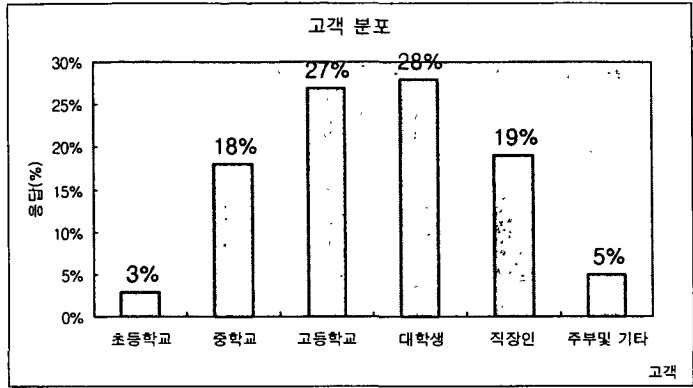


이처럼 인터넷 멀티문화방(PC방)은 2000년 2월 현재 전국적으로 약 15,000여개의 업소가 분포하고 있으며 초기 소규모 위주에서 점차 대규모로 변모해 가는 과도기적 시기에 놓여있다.

그리고 인터넷 이용자가 천만명 시대를 맞이하여 사회적으로 인터넷의 이용이 보편화되면서 인터넷을 보다 쉽고 빠르게 접속하고자 하는 사람들이 점차 많아지게 되었다. 또한 프로게이머와 게임리그가 생겨날 정도로 게임에 대한 인식이 바뀌면서 게임인구의 저변확대가 눈에 띄게 증가하고 있기 때문에 인터넷 멀티문화방(PC방)은 향후에도 지속적인 증가세를 보일 것으로 보인다.

④ 이용자 현황

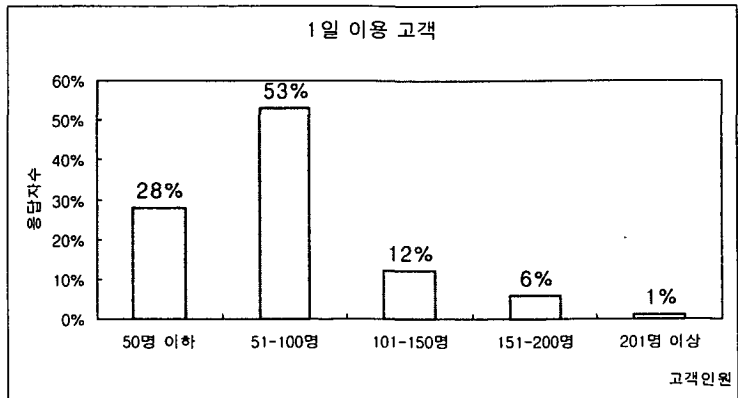
[그림 9] 인터넷 멀티문화방(PC방)의 고객분포도



지난해 협회에서 자체 조사한 바에 따르면 인터넷 멀티문화방(PC방)의 주 고객층은 중·고등학생이 55%로 가장 많았고, 대학생 28%, 직장인은 19%로 나타나 인터넷 멀티문화방(PC방)은 아직까지 청소년층과 대학생 등 젊은층의 공간임을 알 수 있다.

그러나 최근 사이버주식거래의 급증으로 직장인이 점차 늘고 있고, 주부인터넷 교육이 인터넷 멀티문화방(PC방)에서 이루어질 전망이어서 고객층은 점차 다변화 될 것으로 보인다.

[그림 10] 인터넷 멀티문화방(PC방)의 1일 이용고객



한편, 협회에서 조사한 결과에 따르면 인터넷 멀티문화방(PC방)의 1일 출입 평균 고객은 50명 이하 28%, 51~100명이 53%, 100명 이상이 19%로 파악되었다. 평균적으로 보면 1일 전국 인터넷 멀티문화방(PC방)에 들어오는 고객의 수는 120만 명으로 추정된다.

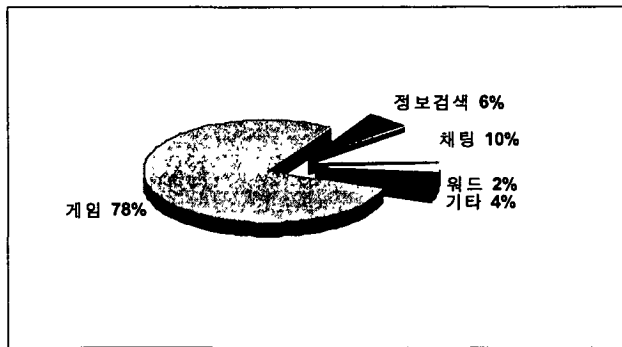
3) 인터넷 멀티문화방(PC방)의 동향 분석

① 콘텐츠 다변화

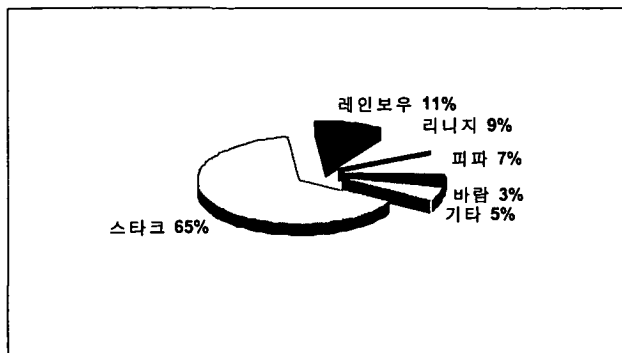
인터넷 멀티문화방(PC방)에서 가능한 서비스는 게임, 온라인채팅, 정보검색, 사이버증권거래, 전자상거래 등 다양하다. 이 가운데 가장 비중이 크고 수익성이 높은 서비스는 게임이다.

현재까지 게임의 비중이 가장 큰 이유는 인터넷 멀티문화방(PC방)의 등장과 밀접하게 연관되어 있다. 왜냐하면 앞서 인터넷 멀티문화방(PC방)의 역사를 통해서 살펴보았듯이 네트워크 플레이 지원 게임의 등장이 인터넷 멀티문화방(PC방)을 만들어 냈다해도 과언이 아닐 정도로 새로운 게임방식을 수용할 수 있는 전용공간은 인터넷 멀티문화방(PC방)뿐이기 때문이다.

[그림 11] 인터넷 멀티문화방(PC방) 활용 상황



[그림 12] 인터넷 멀티문화방(PC방)의 게임 순위



특히 스타크래프트라는 전략시뮬레이션 게임은 인터넷 멀티문화방(PC방)과 떼어놓을 수 없을 만큼 절대적인 지위를 차지하고 있다. 이런 점에서 볼 때 인터넷 멀티문화방(PC방)의 주요 서비스는 게임임을 알 수 있고, 지난해 9월 조사된 한 자료에 따르면 98년 50억원에서 99년 210억원이고 올해 300억원으로 증가할 것으로 보인다.

게임 가운데 온라인게임물의 급증도 주목할 만하다. 온라인게임 시장규모는 지난해 98년 50억원에서 99년 210억원이고 올해 300억원으로 증가할 것으로 보인다.

이처럼 온라인게임이 증가할 수 있었던 이유는 전국에 형성된 전용선과 고성능 PC가 구축되어 있는 인터넷 멀티문화방(PC방) 때문으로 분석된다. 온라인게임 업체는 지난해 10여개 이상의 신생업체가 온라인게임 개발에 박차를 가했고 올해 20개 가량의 업체가 신규 참여한 것으로 예상된다.

한편 퀴즈퀴즈, 바둑, 장기, 고스톱 등 일명 보드형 게임들이 새롭게 인기를 끌고 있는 현상이 주목된다. 기존 보드형 게임은 고정 패턴의 컴퓨터와 대결하여 유저들의 흥미를 유발하지 못하였으나 최근엔 온라인상에 대기하고 있는 사람들과 한판 승부를 겨루기 때문에 이들 게임의 인기가 상승하고 있다.

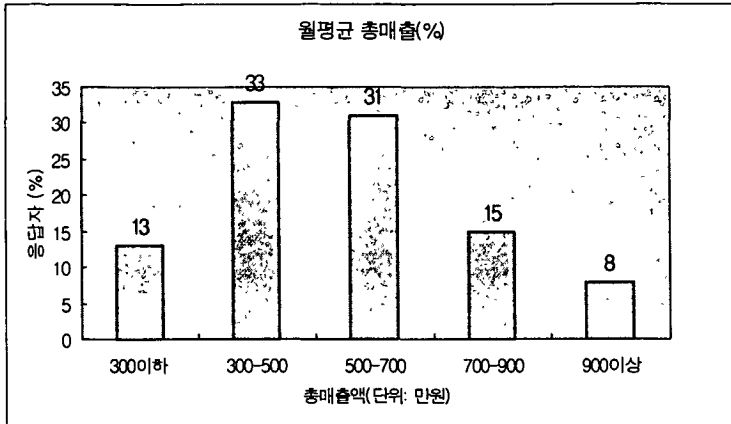
다음으로는 온라인채팅을 들 수 있다. 이미 청소년들에게 채팅은 새로운 의사소통 수단으로 자리잡았고 인터넷 멀티문화방(PC방)의 청소년들을 대상으로 한 채팅을 서비스하는 회사의 가치가 치솟고 있는 것을 보면 채팅이 청소년들에게 새로운 문화로 정착하였음을 알 수 있다. 화상채팅이 도입되면서 채팅에 대한 관심은 날로 고조되고 있다.

② 인터넷 멀티문화방(PC방)의 평균 매출과 수익성 악화

1999년 9월 협회에서 자체 조사한 자료에 따르면 인터넷 멀티문화방(PC방)의 월평균 매출은 시간 당 1,500원을 기준으로 300만원 이하가 13%, 300~500만원이 33%, 500~700만원이 31%, 700~900만원이 15%이었다. 그리고 월 평균 900만원 이상의 고매출 업소는 8%로 나타났다.

13) 1999년 월간PC방 9월호

[그림 13] 인터넷 멀티문화방(PC방)의 월평균 매출



그러나 인터넷 멀티문화방(PC방)의 경우 평균 매출은 비교적 높은 편이지만 전자오락실과는 달리 매월 지출되는 전용 회선비, 인건비, 전기료, 업그레이트비 등 적지 않은 비용이 발생하기 때문에 현재로서는 수익성이 그렇게 좋은 편이라 할 수 없다.

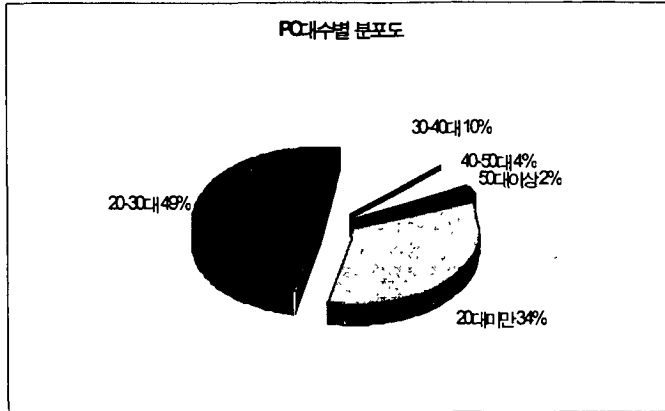
또한 지난해 신규 창업의 급증과 학교보건법에 근거한 학교정화구역내 인터넷 멀티문화방(PC방) 진입제한으로 이를 제외한 일부지역에 과밀현상을 보여 수익성이 점차 악화되고 있다.

③ PC 대수로 본 업소 대형화 추세

인터넷 멀티문화방(PC방)의 업주들은 IMF사태 이후 실직자들이 불황극복을 위해 창업한 사례가 많기 때문에 소자본으로 시작한 경우가 많다. 따라서 20대~30대 업소가 약 50%, 20대 미만 업소가 34%로 전체 업소의 80% 정도가 영세한 소규모 업소임을 알 수 있다¹⁴⁾.

14) 협회 설문조사 결과

[그림 14] 인터넷 멀티문화방(PC방)의 PC 보유



하지만 최근에는 근접지역의 경쟁력 확보를 위해 대형화되어 가는 추세이다. 특히 한글과컴퓨터, SK 등 벤처기업은 물론 대기업까지 이 시장에 뛰어 들고 있어 날로 대형화되어 가는 추세이다.

4) 향후 발전 방향

① 게임을 넘어서 다양한 인터넷 콘텐츠로

초기에 인터넷 카페 형태로 출발하여 게임이라는 대중적 콘텐츠와 접목되면서 급속히 확산된 인터넷 멀티문화방(PC방)은 여전히 게임을 중심으로 한 엔터테인먼트 공간으로서의 기능을 수행하고 있다. 하지만 최근 들어 게임의 영역이 확대되고 특히 인터넷을 통한 다양한 엔터테인먼트형 콘텐츠들이 속속 개발되면서 온라인 바둑, 장기, 오델로, 퀴즈쇼, 온라인 경마 등으로 그 서비스의 영역을 넓혀 가고 있다.

한 통계에 따르면 국내 인터넷 인구는 1999년초 320만명에서 1999년말 천만명으로 세배 가까이 증가하였다. 가히 전세계에서 유례가 없는 폭발적인 증가세라고 할 수 있으며 이러한 추세라면 2000년 말에는 2000만명으로 증가하여 우리 나라 전체 인구의 절반 이상이 인터넷을 생활화할 것으로 보인다.

한편 ADSL과 케이블 인터넷의 보급 등 국내 가정에서의 인터넷접속환경도 꾸준히 향상될 것으로 보이지만 여전히 개인들의 인터넷접속욕구를 모두 충족시키기에는 한계가 있을 것으로 보인다.

따라서 인터넷 멀티문화방(PC방)을 찾는 고객들의 수요기반은 최소한 향후 2~3년간 유지될 것으로 보이며 최근의 대형화 추세와 맞물려 향후 인터넷 멀티문화방(PC방)은 사이버극장, 사이버음악감상실, 사이버 종합 엔터테인먼트샵 등으로 계속 발전해 갈 수 있을 것이다.

② 단순한 콘텐츠 제공에서 전자상거래의 거점으로

그 동안 인터넷 멀티문화방(PC방) 업체는 단순 게임방이라는 이미지를 벗기 위한 다양한 시도들을 추진해 왔다. 대표적인 것이 사이버 증권방으로 1999년 5월부터 14개 대형 증권사와 (사)한국인터넷멀티문화협회가 공동으로 추진한 CTC(Cyber Trading Center) 프로젝트는 전국의 인터넷 멀티문화방(PC방)을 활용하여 언제든지 편리하게 증권거래를 할 수 있는 환경을 만드는데 성공하였다. 이러한 활동에 힘입어 최근 증권업협회의 발표에 따르면 2000년 1월 사이버 증권거래 규모가 44%를 넘어선 것으로 밝혀졌다.

또한 사이버 증권거래가 크게 증가하면서 증권사의 사이버 영업점도 100개에 육박한 것으로 나타났고 현대와 LG증권 등 증권 업체는 전국 1,000여곳

의 인터넷 멀티문화방(PC방)과 전략적 제휴를 맺고 있는 것으로 알려져 사이버 증권거래 전망을 밝게 하고 있다.

사실 전국 1만 5천여개의 인터넷 멀티문화방(PC방)을 통해 유동인구가 풍부한 전국의 주요 상권이 하나의 네트워크로 결합됨으로써 우리 나라 전자상거래 사업은 세계 어느 나라보다 유리한 환경을 갖추었다고 할 수 있다. 따라서 이를 활용한 전자상거래 활성화가 본격적으로 추진될 것으로 보인다. 예를 들면 인터넷쇼핑몰 사업자들이 인터넷 멀티문화방(PC방)을 자신의 체인점으로 만들어 구매대행, 지불결제확인, 물류 및 택배기지 등으로 활용한다면 온라인과 오프라인이 결합되는 시너지 효과를 발휘하여 전국민의 구매문화를 온라인화할 수 있을 것이다.

최근 (사)한국인터넷멀티문화협회가 추진하는 “인터넷코리아 3000”이라는 프로젝트는 바로 이러한 점에 착안하여 인터넷 멀티문화방(PC방)의 변신을 주도하는 역할을 할 것이며, 그 안에 포함된 전국민 인터넷교육사업, 전자상거래활성화, 그리고 소호벤처창업지원 등이 성공한다면 우리 나라에만 고유한 문화산업으로 자리잡은 인터넷 멀티문화방(PC방)의 새로운 발전 방향을 제시하게 될 것이다.

6. 업소용 게임장 동향

이재권
게임저널 편집장

게임 산업, 그것도 업소용게임을 이해하기 위해서는 게임장, 즉 로케이션을 잘 파악하여야 한다. 그런 의미에서 1999년을 결산하며 업소용 게임장을 분석한다는 것은 업소용게임의 뿌리를 파악하는 일로서 매우 의미있는 일이라고 볼 수 있다.

게임장이 어떠한 게임을 요구하느냐에 맞추어 개발사나 유통사도 그에 맞는 제품 개발을 위해 힘쓰고 있다. 아무리 개발사가 좋은 제품을 만들었다 하더라도, 게임장이 개발 제품을 구입할 여분의 자금이 없거나 또는 게임장 업주가 건전한 게임 풍토를 만들려는 의지가 없다면 모든 개발상의 노력도 허사가 될 것이 뻔하기 때문이다.

1) 경품 게임장의 등장

1999년 초만 하더라도 게임장은 고사될 위기에 있었다. 스타크래프트의 인기를 등에 업은 인터넷 멀티문화방(PC방)의 출현에 비해 업소용게임중에 특별한 히트 작품이 없었던 관계로 채산성은 악화되어 폐업이 늘고 있었다. 그러던 중 새로운 모습으로 경품 게임기가 등장하였다.

이전만 하더라도 동양메카트로닉스의 쌍쌍과 국제아카데미의 골든애플 등은 기계식의 게임기에 경품이 배출되도록 된 형태, 즉 게임을 잘하면 경품이 배출되도록 설계된 게임기였다. 기계식 경품기의 출현은 게임 유저로 하여금 게임을 잘하면 인형이나 라이터 등 고급 경품을 탈수도 있으므로 소비자의 보상 심리를 충족시켜 주는 역할을 하면서 좋은 반응을 얻었다.

1998년까지 경품 게임기는 기계식, 즉 메카니즘에 의한 게임기였는데, 1999년에는 모니터 화면에 나오는 결과에 따라 경품이 제공될 수 있는 게임기가 출시되면서 경품 게임장, 지역에 따라서는 성인용 게임장이 등장한 것이다.

왜 이와 같이 1999년에 모니터형 게임에 경품기를 채택한 경품 게임기가 탄생하였을까?

1999년 3월 이전의 심의 기구는 한국컴퓨터게임산업중앙회(한컴산), 한국공연예술진흥협의회가 업무를 관장하였다. 한컴산 심의시기에는 게임 기구를

심의할 때 메카니즘이 가미되면 '기타'로 분류되었고 모니터로 표현되는 게임기는 '전자'로 구분하여 심의를 하였다.

기타로 분류된 게임기는 경품이 배출되어도 심의 합격 판정을 받았고, 그 외의 게임기는 불합격 판정을 받았기 때문에 이러한 제품이 출시되지 않다가 한국공연예술진흥협회가 업무를 관장하면서 기타로 심의 합격 판정이 나면서 릴, 카드 게임 등이 게임장에 설치되게 된 것이다.

경품 게임장은 1999년도에 영업 시간 해제와 때를 같이 하여 새로이 나타난 게임장의 한 형태이다. 경품 게임장은 릴, 카드 등 성인들이 주로 하는 게임기만을 설치하여 운영하는데 성인들이 주로 활동하는 시간대가 상대적으로 청소년에 비해 늦은 경우가 많으므로 영업 시간 제한 해제는 경품 게임기의 매상 증가로 이어졌고 청소년 게임장 보다 높은 수익을 올림으로써 전국에 약 3000~4000여개가 성업 중인 것으로 판단된다.

이와 같은 게임장은 청소년 게임장에서 전이된 업소가 약 40% 가량 되고 60%는 새로 개점된 것이다.

2) 국산 게임물 국내시장 점유율 급신장

국내 개발사들의 약진이 그 어느 해보다 눈에 띄는 한해였다. PCB게임은 한국보다는 일본이 앞서 있다. 이렇다 할 3D 보드를 갖추고 있지 않은 한국에서는 일본의 현실감 있는 그래픽을 따라가기 힘들었고 일본 개발사들의 다작을 따라잡기에는 더욱 힘들었다. 더욱이 PCB게임의 격투 게임은 기술력에 있어서도 많이 뒤떨어져 있었기 때문에 격투 게임에 대해서는 따라갈 엄두조차 못 내고 있는 상황이었다.

그러나 작년 한해 격투 PCB게임은 철권 TAG, 킹오브 파이터즈 시리즈 외에는 이렇다 할 판매가 없었던 반면 음악 시뮬레이션 게임이 시장을 주도하였다. 기타나 DJ 믹싱기, 드럼을 연상할 수 있는 게임기 등이 일본 내에서의 선을 보였고, 그후 댄스 시뮬레이션 게임기가 탄생되면서 음악 시뮬레이션 게임기는 절정에 다다랐는데 국내의 개발사들도 재빨리 도입하여 일본의 원작과 비교해도 손색이 없는 멋진 제품을 출시하게 된 것이다.

게임장에서 가장 각광받았던 제품으로는 어뮤즈월드사의 건반형 음악게임기 'EZ2DJ'와 안다미로사의 댄스게임기 '뽀프잇업'의 제품이 있었다.

'EZ2DJ'는 일본 고나미사의 비트 스테이지에서 착안, 제작된 것인데 비트 스테이지보다 더 고화질의 그래픽과 음악을 개발하였을 뿐 아니라 페달을 삽입, 새로운 형태의 게임기를 만들어 원작보다 월등한 수익과 판매고를 기록하였다.

안다미로사에서 제작된 '뽀프잇업' 또한 고나미사의 댄스댄스 레볼루션 제품을 보고 착안, 제작된 제품인데 템포 빠른 국내곡을 삽입하고 발판을 5개로 변형시켜 제작되었으며, 게임장에서 좋은 반응을 얻었다.

1998년은 6 : 4의 비율로 일본 게임기가 국내 게임기를 압도하였으나 1999년에는 4 : 6으로 역전된 것으로 보인다.

3) 특별소비세 폐지와 대형게임장

특별소비세는 지난 1977년, 사치품이나 불요불급한 물품에 대하여 높은 세율을 적용함으로써 수입을 억제하고 국내 산업을 확충하기 위한 방편으로 적용되었었다.

그러나 문제는 시대의 변화에 따라 과제물품이 변동되지 않는 것이다. 즉 커피나 설탕 등 세월이 흐르면서 생활 필수품이 되어버린 품목조차 여전히 과세대상이 되어 오랫동안 불합리한 조세라는 여론이 비등하였었다. 게임기가 사치성 상품이 아닌 국민 대다수가 이용하는 대중적인 상품인데도 20여년간의 여러 가지 과도한 세금 부과와 함께 부과된 특소세는 게임산업의 발전을 저해하는 요인 중 하나였다.

게임산업에 있어서 여러 가지 폐단을 낳았던 특별소비세로 인해 1999년 11월 개발사 입장에서는 게임을 개발해 놓고도 과도한 세금 부담 때문에 직접 판매를 하지 못하였다. 따라서 가격 경쟁력이 약화되었을 뿐만 아니라 게임장 업주는 업주대로 상대적으로 비싼 게임기를 구입해야 함으로 게임장의 채산성을 악화시키는 주요한 원인이었다.

특소세 폐지는 향후 유통 구조를 단순화시킬 것이며, 이는 게임장 업주에게 세금부과액 만큼 이익으로 환원될 것으로 보인다.

특소세 폐지로 인한 혜택은 규모가 작은 게임장 보다는 종합 게임장과 같은 규모가 큰 게임장이 혜택을 많이 받았다. 현재 국내 게임장중 소규모의 게임장은 PCB게임이 주종을 이루고 있다. PCB게임은 현재까지 특소세가 부과되지 않기에 영세한 게임장은 특수 게임기보다는 PCB게임을 선호하였는데 특소세 폐지로 인하여 대형 업체들은 외국의 고가인 게임기를 대거 설치할 가능성이 높으므로 소규모의 게임장은 더욱 채산성이 악화될 가능성이 높다.

2000년 초부터는 지금까지 수입되지 못했던 메달 게임기가 대거 수입될 가능성이 높아졌으며 예전에는 고가의 게임기인 경우 일본 내에서 일년 내지 5년 정도 사용된 중고 게임기가 국내에 수입되었으나 앞으로는 고가의 게임기도 국내의 게이머가 선호할 경우 즉시 수입될 가능성 또한 높아졌다고 볼 수 있다.

4) 음비법 개정 후 변화

지난해 초부터 음비법 개정의 시행안을 둘러싸고 여러 차례의 토론회를 거쳐 수정·보완되어 5월 20일경 음비법 개정의 시행령과 시행규칙안이 시행되었다. 개정안이 발표되자 업계의 시각은 부정적인 측면이 많았던 것이 사실이나 장기적으로 볼 때 상당히 발전된 모습의 음비법 이기도 한, 이중적인 모습을 지녔다고 볼 수 있다.

우선 크게 문제점으로 부각된 것만을 지적해 본다면 첫째, 종합 게임장의 평수 제한이다. 5월 20일 시행된 음비법에서는 게임장의 구분을 종합게임장, 전용게임장, 인터넷 멀티문화방(PC방)으로 구분하였다.

인터넷 멀티문화방(PC방)은 인터넷 게임장을 의미하고 전용게임장은 150평 미만으로서 18세 이상 가의 게임물을 설치할 수 없는 게임장을 의미하며, 그에 더해 새로이 종합 게임장 규정을 신설했다.

종합 게임장은 18세 이상가 게임물을 설치할 수 있는 게임장으로서 기준은 상업 용지에 150평 이상의 게임장만이 시도지사의 허가를 받아 설치할 수 있다는 규정인데 개정 초기에는 실현 불가능하다는 여론이 비등하였다.

그러나 1000여평의 테크노마트의 DMZ 게임장이 개장되고 그후 전국 각지에 20여개의 종합 게임장이 들어섬으로서 게임장에 대한 부정적인 이미지가 개선되고 놀이 공원으로서의 이미지가 새로이 정립된 것도 사실이다.

그러나 아직까지는 개발사 입장에서 18세 이상가 판정을 받은 게임물을 종합 게임장에만 설치해야 하므로 그 시장이 협소함에 따라 많은 어려움을 겪는 것이 사실이다. 앞으로 이에 대한 대책이 필요하며 평수 제한 폭을 완화하여 개발사나, 게임 업주에게 폭넓은 기회와 선택 제공의 폭이 넓어져야 할 것으로 보인다.

두 번째로는 경품 비용의 삭제 등 경품에 대하여 애매한 규정으로 혼선을 초래하였다. 경품의 종류를 청소년에게 유해하지 않은 문구, 완구, 캐릭터 상품, 악세서리 등의 통상적 기념품으로 제한하고 있는데 경품기의 대부분이 성인용 게임기에 청소년용 경품을 사용하라는 것은 현실적으로 맞지 않았고 이로 인하여 법의 테두리를 벗어나지 않으려는 업주는 대체적으로 손해를 보았고, 그렇지 않은 업주는 이득을 봄에 따라 불합리하며 현실성 없는 규정이었다. 그후 문화관광부는 경품비를 제한하기도 하였다.

따라서 앞으로 경품의 제한 폭을 현실성 있게 개정하고, 사행성이 지나치게 높을 가능성이 있는 게임물은 정확한 근거를 마련하여야 할 것으로 보인다.

지난해 개정된 음비법은 새로운 정부에서 개정이 추진된 법인만큼, 정확

한 자료와 미래를 바라보는 안목으로 법이 개정되었더라면 하는 아쉬움 또한 많았다. 싱글로케이션과 성인용 게임에 대한 정확한 기준 마련 등이 특히 아쉬움을 남겼다.

5) 경품시장의 확대

경품 게임장의 출현은 경품시장에 활력을 주었다. 1998년만 하더라도 게임장의 한달 경품 소요비는 30만원을 초과하지 않다가 1999년 들어서는 약 2~10배에 가까운 경품 구매가 이루어졌다.

그러나 음비계법상의 경품 품목이 경품의 종류를 청소년에게 유해하지 않은 문구, 완구, 캐릭터 상품, 악세서리 등의 통상적 기념품으로 제한하고 있는데 경품기의 대부분이 청소년들이 이용하는 게임기 보다는 성인용 게임기인 관계로 별 실효성이 없었다.

경품의 종류는 법의 테두리와는 전혀 다른 방향으로 흘러갔다. 선풍기, 카세트는 물론이고 생활에 필요한 모든 제품들이 경품으로 지급되었고 과다경쟁이 계속되면서 경품 비용이 고가로 전이되고 있는 실정이다.

게임기 유통은 대부분 대림 상가와 영등포 상가가 중심이 되어 움직이고 있다. 1999년 초만 하더라도 대림 상가에는 10개 미만의 경품 업소가 존재하였으나 1999년 말이 되어서는 약 30개 업소가 되었으며 영등포 상가는 1999년 초에는 빈 상가가 많았으나 현재에는 상가에 가게를 얻으려 할 경우 기다려야 할 정도로 경품업소가 경쟁적으로 개설되고 있다. 현재 경품시장은 영등포 상가를 중심으로 발전하고 있다.

6) 게임장의 이벤트 활성화

1999년은 업소용게임 시장의 특징 중의 하나였던 공급자 위주의 마케팅이 수요자 위주의 마케팅으로 바뀌는 의미 있는 한해이기도 하였다.

지금까지 게임장은 어둡고 칙칙한 분위기의, 초·중·고 학생들만이 즐기는 부정적인 공간으로 인식되어 왔기에 이렇다 할 이벤트를 개최할 필요도 없었고 게임장에 게임기를 설치하는 것만으로 개발사나 유통사는 제 역할을 다하였다는 생각을 가지고 있었다.

그러나 99년 들어 여러 가지 이벤트를 운용하거나 마케팅도 총판 판매, 직접 판매 등 다양한 시도를 하였으며 이러한 시도가 나름대로의 성과를 기록하기도 하였다. 업소용게임이 지금까지 게임 소비자를 기다리는 문화에서 이제는 찾아가는 시대로 전이되었다는 점, 또한 소극적 판매 방식에서 적극적 판매 방식으로 옮겨가고 있다는 점에서 상당히 의미있다고 할 수 있으며 이러한 추세는 앞으로 더욱 가속화 될 것으로 예견된다.

7) 게임장의 수 증가

1999년 3월경 서울시를 위시한 음식점, 술집, 목욕탕 등의 영업 시간 규제가 전국적으로 제한을 풀었다. 다만 청소년들은 예전과 같이 밤 10시부터 명일 9시까지, 일반 성인들과 부모를 동반한 청소년들일 경우만 출입 시간 제한이 풀려 중심 상권의 경우 매상이 증가되었고 경품 게임장이 증가하는데 큰 기여를 하였다. 1998년에 비해 1999년은 게임장의 수가 상당수 증가하였는데 이는 1999년도에 경품 게임장과 댄스방이 출현했기 때문이다.

아직 구체적으로 게임장의 수가 얼마인지 발표된 적은 없지만 한 지역을 표본으로 하여 조사한 결과 35% 가량 증가하였다. 이를 근거로 추산한다면 전국에 약 18000개~20000개 업소가 있는 것으로 보인다.

[표 43] 전용게임장 현황

(단위 : 개)

지 역	전 용 계 임 장		
	'98년 말(A)	'99년 말(B)	증△감
서울시	3,265	3,718	453
인천시	443	819	376
대전시	538	659	121
대구시	1,116	1,209	93
울산시	257	578	321
부산시	1,480	1,637	157
광주시	611	657	46
강원도	662	699	37
경기도	2,352	2,853	501
충청북도	500	605	105
충청남도	523	671	148
경상북도	1,001	1,253	252
경상남도	936	1,341	405
전라북도	825	1,073	248
전라남도	647	683	36
제주도	216	188	△28
계	15,372	18,643	3,091

* 1999년 12월 31일 현재

* 문화관광부 발표

8) 메달 게임기의 국내 도입

일본을 중심으로 메달(동전)을 투입하여 시작되는 메달 게임기는 20여 년간 개발되고 향상된 게임기로서 게임을 즐기는 소비자 또한 아슬아슬한 매력 때문에 오랫동안 사랑 받아온 게임기였다.

이와 같은 게임기는 한컴산 심의시절 때에는 사행성 우려가 있다는 이유로 국내에는 소개되지 않았었다. 1997년 부산부터 암암리에 메달 게임기가 영업에 사용되다가 세가사의 “웨스턴드림”이 공진협의 심의를 통과되면서 전국에 설치되게 되었다. 그후 대형 경마 메달 게임기인 “로얄 에스코트”도 심의 합격 판정을 받아 일반 게임장에도 설치되었으나 1억이 넘는 고가인 관계로 대중화되지는 못하였다. 그러나 로얄 에스코트는 사행성이 높아 불법 게임장에 설치되어 문제가 발생하였고 그후 필증 발급 등의 문제가 제기되어 수입사가 구속되는 사태가 벌어지기도 하였다.

그후 새로 출범한 영등위는 메달 게임기를 18세 이상가 게임으로 분류하여 종합 게임장에만 설치되게 되었다. 메달 게임기는 대체적으로 고가이지만 매상이 고수익인 관계로 한동안 꾸준한 인기를 모을 것으로 보이나 일본산이 주류를 차지한다는 점이 아쉽기도 하다.

9) 음악 시뮬레이션 게임기

1999년 업소용게임 시장은 한마디로 음악 시뮬레이션 게임의 한해였다고 표현해도 무방할 듯 싶다. 업소용게임 제작회사들은 저마다 음악 시뮬레이션 게임기를 출시하였고 그 수 또한 무수히 많다. 초반에는 업소용게임 제작회사들이 제품을 주도하였으나 이제는 노래방 업체까지 가세하여 그 수가 무척 많으나 소비자들은 음악의 특성, 즉 쉽게 감상할 수 있다는 점 때문에 판매 수량이 많은 제품을 선호하는 편식 현상이 심한 상태이다.

즉 많은 제품이 출시되고는 있지만 시장에서 판매되는 품목은 어느 정도 한정되어 있는 것이 현실이다. 물론 각 게임 개발사들은 자사 제품을 타사 제품과 차별화 하는 시도를 많이 시도하고 있다. 예를 들어 발판의 구조를 바꾼다든지 아니면 새로운 기능을 첨가하여 다양한 시도를 하고 있다.

그러나 가격이 1,000만원 대를 넘는 제품이 대다수여서 게임장이 게임기를 구매할 때 여러 가지 부문에 고심을 하고 결정을 하고 있다.

작년 한해 음악 시뮬레이션 게임기의 출현은 여러 가지로 의미가 있는데 첫번째로는 게임비의 인상이 가능했다는 점이다. 게임장 업소의 게임비는 10여 년간 과다경쟁으로 100원~300원으로 고착화되었다. 모든 물가는 오르는 데도 게임비는 상권에 따라 또는 게임기에 따라 100원, 200원, 300원이다 보니 게임장의 수익성은 매우 떨어져 새로운 게임기가 개발되었다 하더라도 설치하려면 애로 사항이 많았었다.

음악 시뮬레이션 게임기는 1회당 게임비가 평균 500원으로 형성되어 게임장 업주나 개발사에게, 게임 유저는 게임이 좋다면 게임비가 500원 이더라도 즐긴다는 것을 보여주었고, 게임장의 수익이 증대되는 효과를 낳았다.

두 번째로는 음악 시뮬레이션 게임기의 크기가 상대적으로 크기 때문에 기존에 설치되었던 게임기를 팔아야 했고 이는 중고 게임기 가격의 폭락으로 이어졌다. 예를 들어 오토바이 시뮬레이션 게임기인 모터레이드의 경우 1998년에는 1,800만원으로 가격 형성이 되었으나 99년에는 500만원~600만원으로 가격이 형성되었다.

10) 게임물 등급심의와 게임장 혼란

업소용게임의 심의 업무는 1998년 6월 이전까지는 보건복지부의 공중위생법을 적용 받는 가운데 한국컴퓨터게임산업중앙회가(이하 한컴산) 보건복지부의 위임을 받아 심의를 주관하였었다. 그러나 한컴산은 보건복지부의 고시안을 심의하는 과정에서 조항을 자의적으로 해석해 많은 문제점을 보였었다. 즉, 이해에 둔감하였고, 고압적인 업무 자세를 고수하며, 업무의 투명성 등이 보장되지 않았기 때문에 많은 오해와 문제점이 나타났던 것이다.

1997년 보건복지부가 「행정권한의 위임이탁에 관한 규정」 개정안을 행정자치부에 제출, 행자부가 이를 통과시켜 10여 년이 넘게 심의를 담당해 왔던 한컴산으로 부터 한국공연예술진흥협의회(이하 공진협)로 심의 업무가 이관되었다.

1996년 10월, 영화와 음반에 대한 사전심의가 위헌 결정을 받음으로 인해 심의제도에 대한 변화요구가 거세었고 이러한 흐름에 맞추어 민간단체의 모습인 공진협이 탄생하게 되었다.

공진협의 심의업무도 한컴산의 심의와 별반 다를 것이 없이 문제점이 산재되어 있었다. 대부분 보건복지부의 공중 위생법 상태에서의 심의 기준을 그대로 답습하였고, 또한 전문가로 구성되지 못하였기 때문에 일관성과 합리성이 결여된 무원칙의 심의 업무로 일관하였다.

이와 같은 심의기관의 잦은 교체와 심의 기준의 불명확으로 인해 상당 기간 게임장 업주들은 게임기들의 적법 여부를 정확히 알 수 없었고 단속하는 기관조차도 혼선을 빚는 경우가 많았다.

그러나 1999년 6월 공진협이 영상물등급위원회로 거듭나면서 게임심의에 있어서 새로운 면모를 보여주고 있다.

21세기 고부가가치 산업으로 주목받고 있는 문화산업 중에서도 그 시장 잠재력이 무궁한 게임 산업을 발전시키기 위해서는 게임 산업의 뿌리라고 할 수 있는 게임장의 발전이 선행되어야 한다. 더욱더 내실 있고, 건전한 풍토가 자리잡도록 노력해야 될 것으로 보인다.

IV. 결론

- 1. 1999년도 게임산업계 정리 및 전망**
- 2. 조사결과 요약**

IV. 결론

1. 1999년도 게임산업계 정리 및 전망

1999년도 국내 게임산업계는 게임 제작업체의 개발의욕을 바탕으로 한 게임 산업 발전에 대한 노력과 정부의 게임산업 육성정책 수립 및 추진에 힘입어 급성장 추이를 보였다.

우선 1999년은 게임종합지원센터의 설립과 ‘음반·비디오및게임물에관한법률’이 제정 공포되는 등 게임산업의 21세기 국가 전략산업화를 위한 시발점이 된 한해였다.

문화관광부는 기존의 ‘영상음반과’를 ‘게임음반과’로 명칭을 바꾸어 게임산업 육성에 대한 의지 표명과 함께 게임산업의 체계적 육성을 위한 게임종합지원센터를 설립하였다.

게임종합지원센터는 국내 게임산업의 세계 3대 수출강국으로 육성하기 위하여 자금·기술·인력·정보지원 및 수출진흥의 5대 핵심프로그램을 마련하고 지원사업에 총력을 다하고 있다.

또한 문화관광부와 게임종합지원센터에서는 법·제도의 개선에도 노력을 기울이고 있다. 우선 1999년도에는 문화산업코드에 게임산업을 포함¹⁵⁾시켰으며, 업소용게임(물)에 대한 특별소비세가 폐지될 수 있도록 하였다. 2000년도에 게임산업계 병역특례 혜택을 도입하는 등 게임산업의 발전에 도움이 될 수 있도록 최선의 노력을 다할 것이다.

1999년도 업소용게임 분야의 가장 큰 특징은 특별소비세법의 개정으로 특수세가 폐지되어 게임물 제작에 활력을 제공했다는 것이다. 특히 음악 시뮬레이션게임의 경우, 전자게임장의 분위기를 바꾸어 놓았다. 국내에서 개발된 음악 시뮬레이션 게임은 인기 대중가요를 삽입하고 기존의 작동법과 차별화된 체감적 요소를 첨부시키는 등 업소용게임의 새로운 유행을 만들기에 충분했다. 이러한 결과 게임물 유통시장에서 음악 시뮬레이션 게임은 품귀현상을 보였다.

향후 업소용게임 분야는 1999년도 불어 온 뮤직 시뮬레이션 게임의 유행이 잠정적으로 계속될 것이며, 네트워크 기능이 포함되어 다자간 게임을 즐길 수 있는 게임 등 기존의 전자게임과는 차별화된 대형게임물이 유행할 것이

15) 기존에 게임산업은 문화산업분류코드에 별도 코드 없이 정보처리업으로 구분되어 있었음

라고 판단된다. 또한 가상현실게임물의 개발이 상당부분 진척되어 상품화될 것이며 성인물 부분에서는 1999년 종합게임장에서 유행했던 메달 게임물이 인기몰이할 것으로 예상된다.

1999년도 PC게임 분야는 '스타크래프트의 한해'라고 정리할 수 있다. 스타크래프트 열풍은 인터넷 멀티문화방(PC방)의 급속한 확산을 유도했으며, 일반인에 대한 게임의 대중화에 일조 하였다.

그러나 1999년도 PC게임 시장은 외산게임물 일색이었다. 매장에서 팔려나간 게임물의 대부분은 외산게임물이었으며, 비치되어 있는 국산게임물은 10종 내외로 파악¹⁶⁾되었다. 국내 게임시장은 양적으로 확대되고 있으나, 무차별적으로 수입·유통되는 외산게임물로 인해 국내게임제작회사는 영세성을 극복하지 못하고 있다.

국산 PC게임의 질을 높여 소비자들의 기대를 맞추고 본격적으로 해외시장을 개척한다면, 2000년 PC게임 분야에 대한 전망은 밝을 것이다.

1999년도 온라인게임 분야는 인터넷을 기반으로 하는 네트워크가 확산되고 인터넷 멀티문화방(PC방)의 급속한 증가로 괄목할만한 성장을 기록하였다. 온라인게임 제작회사는 매출액 증가 등의 양적 발전과 질적 수준의 향상이라는 두 마리 토끼를 잡았다.

그러나 온라인게임 제작회사의 난립과 국내 시장규모 한계 및 기술개발 등 앞으로 극복해야 할 과제가 산재해 있다.

온라인게임 제작회사는 시장상황에 적응하는 노력을 해야한다. 우선 온라인게임 업계가 협력체제를 구축해야하며, 시장확대 및 새로운 시장구축 및 해외 진출을 위해 노력한다면 장미빛 미래를 보장받을 수 있을 것이다.

1999년도 가정용게임 분야는 과거와 같이 침체상태에서 벗어나지 못하고 있는 것으로 판단된다. 국내 가정용게임 및 게임기 시장은 비공식적 시장이다. 용산이나 테크노마트에 입점해 있는 수많은 가정용게임(기) 소매상은 불법으로 밀수된 게임(기)과 불법 복제된 소프트웨어를 취급하고 있다.

현재 국내 가정용게임(기) 분야는 새로운 도전의 시기를 맞고 있다. 최근 일본 게임회사들은 높은 개발비를 감당하지 못해 타국으로 눈을 돌리고 있으며, 특히 한국의 제작회사에 관심을 주목하고 있다. 이에 따라 한국회사와의 협력 하에 공동 개발을 추진하는 경향이 나타나고 있으며, 이들 회사의

16) 테크노마트 상가에 입점해 있는 게임소매상 10곳 전화조사

성공여부에 따라 향후 국내 가정용게임(기) 분야의 눈부신 발전이 기대된다.

1999년도 인터넷 멀티문화방(PC방)은 약 15,000개 정도가 전국적으로 분포되어 있다고 파악된다. 규모 면에서는 초기 소규모 위주에서 점차 대규모로 변화하는 과도기적 시기였다.

그러나 전용회선비, 전기료, HW업그레이드, 온라인게임의 IP당 사용료의 비용 때문에 인터넷 멀티문화방(PC방)의 매출 등 수익성이 악화되는 상황에 당면해 있다.

여기서 인터넷 멀티문화방(PC방)은 몇 가지 발전을 위한 변화를 모색해야 한다고 생각한다. 우선 게임을 넘어서 다양한 인터넷 콘텐츠를 사용하는 공간으로 사회구성원의 인식전환에 힘써야 하며, 나아가 단순 콘텐츠제공에서 전자상거래 거점으로 발돋움 할 수 있도록 노력해야 한다.

1999년도 업소용 게임장에서는 음비게법의 게임장 유형별 평수제한에 의거 면적이 150평 이상의 종합게임장에서만 '18세 이상가' 게임물을 설치할 수 있게 되었다.

경품게임기의 경품내용 제한은 게임장 업주에게 대체적으로 손해를 끼쳤지만, 반면 음악 시뮬레이션의 선풍적 인기는 게임장의 수익증진에 도움이 되었다.

업소용게임의 시장 활성화를 위해서는 게임장의 발전이 선행되어야 한다. 현재 음비게법의 개정이 준비중이다. 음비게법의 개정안을 보면, 업소용 게임장과 관련된 내용이 긍정적으로 개정될 것으로 예견 된다¹⁷⁾.

결론적으로 2000년도 국내 게임산업계는 제반 상황에 비취 1999년 보다 비약적인 발전이 예상된다. 따라서 게임제작 및 배급회사, 문화관광부와 게임종합지원센터 그리고 게임관련 각종 협회와 단체는 동일체가 되어 체계적인 게임산업계 육성을 위해 노력해야 할 것이다.

17) 음비게법 개정은 아직 공청회를 개최하는 단계이므로 구체적인 언급은 피하도록 한다.

2. 조사결과 요약

- 조사기간 : 2000년 1월 20일 ~ 3월 31일
- 조사대상 : 총 536개 회사
(1999년 12월 31일 현재 게임 제작 및 배급업자 등록을 필한 회사)
- 조사내용

[표 44] 1999년도 게임산업계 기초통계 조사 총괄표

구분	업체수 (개)	사원수 (명)	자본금 (백만원)	제작 매출액 (백만원)	배급 매출액 (백만원)	수출액 (천\$)	관세청 수출자료 (천\$)
업소용게임	160	1799	23,771	67,199	52,372	90,909	75,778
PC게임	188	4088	55,911	80,620	86,114	12,210	-
온라인게임	35	1274	17,535	21,658	15,090	1,940	-
가정용게임	8	76	50	360	3,463	0	-
기타게임관련	38	373	6,170	12,046	105,000	2,597	-
비협조업체	50	-	-	-	-	-	-
총 계	479	7610	103,437	181,884	157,144	107,657	-

부 록

1. 1999년도 월별 게임 출시 현황
2. 1999년도 게임관련 업체 일람
3. 1999년도 게임관련 단체 및 협회 일람
4. 1999년도 게임산업 통계 조사연구 조사표

부록 1.

1999년도 월별 게임 출시 현황

- 1) PC게임 및 가정용 게임
- 2) 업소용 게임

1. 1999년도 월별 게임 출시 현황

1) PC게임 및 가정용게임

출시일자	한글제목	원제목	신청사	국적	등급
1999-01-07	씨디오케이-3880	CDOK-3880	삼성전자(주)	한국	연가
1999-01-07	작스존:에일리언 인카운터	ZAX-ZONE:ALIEN ENCOUNTER	현대세가엔터테인먼트(주)	한국	연가
1999-01-07	캠퍼스러브스토리 스페셜애디션	캠퍼스러브스토리 스페셜 애디션	SKC주식회사	한국	연불
1999-01-07	발더스 게이트	BALDUR'S GATE	삼성전자	미국	연불
1999-01-07	각시탈	각시탈	(주)에프이더블유	한국	증가
1999-01-07	파이널 오딧세이	FINAL ODYSSEY	(주)카마엔터테인먼트	한국	증가
1999-01-11	하프라이프	HALF-LIFE	(주)씨디빌	미국	고가
1999-01-11	시퀀스 파라디움	SEQUENCE PALLADIUM	KBS 영상사업단	일본	연가
1999-01-11	트윈스토리	TWINS STORY	한국후지쯔주식회사	일본	연가
1999-01-11	토이 스토리	TOY STORY	(주)대라반도체	미국	연가
1999-01-11	임진록 영웅전쟁	임진록 영웅전쟁	H.Q.TEAM	한국	증가
1999-01-11	배트맨 포에버	BATMAN FOREVER	(주)대라반도체	미국	증가
1999-01-14	폴스드 어라이언스	FORCED ALLIANCE	(주)한국라이센싱	미국	연가
1999-01-14	앤션트 컨퀘스트	ANCIENT CONQUEST	(주)한국아이템	호주	연가
1999-01-14	액츄어 사커 3	ACTUA SOCCER 3	경수미디어 주식회사	영국	연가
1999-01-14	스피드스터	SPEEDSTER	SKC주식회사	영국	연가
1999-01-14	아디다스 파워 사커	ADIDAS POWER SOCCER	SKC 주식회사	영국	연가
1999-01-14	브랜드쉬 3	BRANDISH 3	(주)만트라	일본	증가
1999-01-14	에니마 인페스테이션	ENEMY INFESTATION	(주)한국라이센싱	미국	증가
1999-01-18	니드포 스피드 3	NEED FOR SPEED III	일렉트로닉아츠코리아(유)	미국	연가
1999-01-18	달려라 코바:전 게임 모음집	달려라 코바:전 게임 모음집	동서산업개발주식회사	한국	연가
1999-01-18	탑샷	TOP SHOT	E-ONE KOREA	미국	증가
1999-01-21	프린세스메이커 3-꿈꾸는 요정	프린세스메이커 3-꿈꾸는 요정	코리아미디어링크	일본	연가

* 출시일자는 영상물등급위원회의 등급일자를 기준으로 함

출시일자	한글제목	원제명	신청사	국적	등급
1999-01-21	엑스게임 프로보더	XGAMES PROBOARDER	일렉트로닉아츠코리아(유)	미국	연가
1999-01-21	트리플 플레이 99	TRIPLE PLAY 99	일렉트로닉아츠코리아(유)	미국	연가
1999-01-21	월드컵 98	WORLD CUP 98	일렉트로닉아츠코리아(유)	미국	연가
1999-01-21	오락실 게임 2	오락실 게임 2	B C I	한국	연가
1999-01-21	오락실 게임 3	오락실 게임 3	B.C.I	한국	연가
1999-01-21	오락실 게임 1	오락실 게임 1	B.C.I	한국	연가
1999-01-21	메가 16합	MEGA 16합	필코	한국	연가
1999-01-21	엑스톰 3D	XTOM 3D	재미시스템개발(주)	한국	연가
1999-01-25	막강히트 베스트 18	막강히트 베스트 18	(주)유일	한국	고가
1999-01-25	씨앤씨 모음집	COMMAND & CONQUER WORLDWIDE WARFARE	일렉트로닉아츠코리아(유)	미국	고가
1999-01-25	삼시티 3000	SIMCITY 3000	메디아소프트주식회사	미국	연가
1999-01-25	프로토코스 외전	프로토코스 외전	재미있는 녀석들	한국	중가
1999-01-28	가보게임 '99	가보게임 '99	인터컴	한국	고가
1999-01-28	코룸 3	코룸 3	(주)하이컴엔터테인먼트	한국	고가
1999-01-28	레인보우 식스-미션팩:이글워치	RAINBOW SIX-MISSION PACK:EAGLE WATCH	(주)카마엔터테인먼트	미국	고가
1999-01-28	화성침공	THE WAR OF THE WORLD	경수미디어주식회사	미국	연가
1999-01-28	풋-풋 시간여행	PUTT-PUTT TRAVELS THROUGH TIME	경수미디어주식회사	미국	연가
1999-01-28	세틀러 3	THE SETTLERS 3	SKC주식회사	독일	중가
1999-02-01	캐슬바니아	CASTLEVANIA	한국고나미(주)	일본	고가
1999-02-01	시드마이어의 알파 센타우리	SID MEIER'S ALPHA CENTAURI	일렉트로닉아츠코리아(유)	미국	연가
1999-02-01	바이오 하자드 2	RESIDENT EVIL 2	주식회사 쌍용	일본	연불
1999-02-04	네버 엔딩 러브	NEVER ENDING LOVE	열림커뮤니케이션	한국	고가
1999-02-04	소닉 R	SONIC R	SKC주식회사	일본	연가
1999-02-04	디스크스테이션 8	DISC STATION 8	(주)컴파일코리아	일본	연가
1999-02-04	니드포스피드 2	NEED FOR SPEED 2	일렉트로닉아츠코리아(유)	미국	연가
1999-02-04	모토레이서	MOTO RACER	일렉트로닉아츠코리아(유)	미국	연가
1999-02-04	제7대륙의 위기	제7대륙의 위기	재단법인 한국원자력문화재단	한국	연가

출시일자	한글제목	원제목	신청사	국적	등급
1999-02-04	짱구는 못말려 2	짱구는 못말려 2	삼성전자주식회사	한국	연가
1999-02-04	손에 잡히는 바둑 "포석"고급	손에 잡히는 바둑 "포석"고급	주식회사 제이쓰 리인터랙티브	한국	연가
1999-02-04	미소녀닌자모험기-하늘을 가 르는 검	전국미소녀회권(戰國美少女繪 卷)	(주)한국크로스텍 크	일본	중가
1999-02-04	이상한 나라의 에이브 2:엑소 더스	ODD WORLD:ABE'S EXODDUS	경수미디어주식회 사	미국	중가
1999-02-08	리턴 파이어 2	RETURN FIRE 2	(주)한국라이센싱	미국	연가
1999-02-08	스트레터스피어	STRATOSPHERE	(주)한국라이센싱	미국	연가
1999-02-08	포커 페이스	포커 페이스	시엔정보통신(주)	한국	연불
1999-02-08	맥스 2	M.A.X 2	삼성전자주식회사	미국	중가
1999-02-11	세계명작게임 555	세계명작게임 555	우리정보	한국	고가
1999-02-11	스페이스 바니	SPACE BUNNIES MUST DIE	(주)한국라이센싱	미국	고가
1999-02-11	요정전설 3	PIXY GARDEN	(주)한국라이센싱	일본	연가
1999-02-11	레드라인 레이서	REDLINE RACER	(주)제이스텍 용산 지점	미국	연가
1999-02-11	환상수호전	환상수호전(幻想水滸傳)	(주)한국크로스텍 크	일본	연가
1999-02-22	이티스	EAT THIS	(주)아오조라게임 소프트	벨기에	고가
1999-02-22	나스카 레볼루션	NASCAR Revolution	일렉트로닉아츠코 리아(유)	미국	연가
1999-02-25	신 문명 II	ULTIMATE CIVILIZATION II	(주)애니미디어	영국	연가
1999-02-25	올티메이트 레이스 프로	ULTIM@TE RACE PRO tm	(주)한국크로스텍 크	미국	연가
1999-02-25	레이디안	LEITHIAN	(주)카마엔터테인먼트	한국	연가
1999-02-25	수퍼바이크	SUPERBIKES	일렉트로닉아츠코 리아(유)	미국	연가
1999-03-04	버스트 어 그루브	BUST A GROOVE	와이엔씨무역	미국	연가
1999-03-04	붉은 매	붉은 매	도서출판 대원(주)	한국	연가
1999-03-04	스페셜 게임	스페셜 게임	하람소프트텍	한국	연가
1999-03-04	온가족 오락실 여행	온가족 오락실 여행	하람소프트텍	한국	연가
1999-03-04	게임 나눔터	게임 나눔터	하람소프트텍	한국	연가
1999-03-04	퍼니게임 40	퍼니게임 40	하람소프트텍	한국	연가
1999-03-04	미키와 도날드	MICKY MOUSE & DONALD DUCK	소프트.코 무역	일본	연가
1999-03-04	소닉 3D	SONIC 3D BLAST	소프트.코 무역	일본	연가

출시일자	한글제목	원제목	신청사	국적	등급
1999-03-04	범버맨	BOMBERMAN HERO	소프트.코 무역	일본	연가
1999-03-04	탑기어랠리	TOPGEAR RALLY	소프트.코 무역	일본	연가
1999-03-04	메이저리그 야구	MIKE PIAZZA'S STRIKE ZONE	소프트.코 무역	일본	연가
1999-03-04	NBA농구 '98	IN THE ZONE '98	소프트.코 무역	일본	연가
1999-03-04	히어로즈 오브 마이티 앤 매직 3	HEROES OF MIGHT AND MAGIC 3	메디아소프트(주)	미국	증가
1999-03-04	아미맨 2	ARMY MEN 2	메디아소프트(주)	미국	증가
1999-03-08	세 가지 보석	세 가지 보석	(주)민커뮤니케이션	한국	연가
1999-03-08	오백합 게임팩	500 IN 1	메가정보시스템	한국	연가
1999-03-08	킹 오브 화이터즈 R-1	KING OF FIGHTERS R-1	(주)데크	일본	연가
1999-03-08	네오지오컵 98	NEO GEO CUP 98	(주)데크	일본	연가
1999-03-08	베이스볼 스타즈	BASEBALL STARS	(주)데크	일본	연가
1999-03-08	사무라이 쇼다운	SAMURAI SPIRITS	(주)데크	일본	연가
1999-03-11	가릉연의	가릉연의(迦陵演義)	(주)한국크로스테크	일본	연가
1999-03-11	그룬츠	GRUNTZ	이원코리아	미국	연가
1999-03-11	블레이즈 & 블레이드	BLAZE & BLADE	한겨레정보통신(주)	독일	연가
1999-03-11	모터헤드	MOTORHEAD	T3 ENTERTAINMEN	영국	연가
1999-03-11	버기	BUGGY	T3 ENTERTAINMEN	영국	연가
1999-03-11	최강바둑2	THE STRONGEST GAME OF PADUCK	주식회사 쌍용	일본	연가
1999-03-11	엠엘비 99	MLB 99	와이엔씨무역	일본	연가
1999-03-11	쿨보더 3	COOL BOARDERS 3	와이엔씨무역	일본	연가
1999-03-11	그란 튜리스모	GRAN TURISMO	와이엔씨무역	일본	연가
1999-03-11	젤다	ZELDA	(주)대라반도체	일본	연가
1999-03-11	요시 스토리	YOSHI'S STORY	(주)대라반도체	일본	연가
1999-03-11	마리오 파티	MARIO PARTY	(주)대라반도체	일본	연가
1999-03-11	씨프:검은 음모	THIEF.THE DARK PROJECT	동서산업개발주식회사	미국	연불
1999-03-11	리코일	RECOIL	일렉트로닉아츠코리아(유)	미국	증가
1999-03-11	미드가드	MIDGARD	(주)인터소프트	일본	증가

출시일자	한글제명	원제명	신청사	국적	등급
1999-03-15	PC 게임방	PC 게임방	CD뱅크	한국	연가
1999-03-15	게임 나라 4편	게임 나라 4편	(주)지디씨인터내셔널	한국	연가
1999-03-15	게임 나라 1편	게임 나라 1편	(주)지디씨인터내셔널	한국	연가
1999-03-15	게임 나라 3편	게임 나라 3편	(주)지디씨인터내셔널	한국	연가
1999-03-15	킹오브 화이터즈 R-2	KING OF FIGHTER'S R-2	(주)데크	일본	연가
1999-03-15	하이 스쿨 테라 스토리	HIGH SCHOOL TERRA STORY	(주)카마엔터테인먼트	일본	연불
1999-03-18	킹오브화이터 '97	KING OF FIGHTERS '97	(주)하인지	일본	고가
1999-03-18	게임 한마당	게임 한마당	하람소프트빅	한국	연가
1999-03-18	액츄어 풀	ACTUA POOL	경수미디어주식회사	영국	연가
1999-03-18	크레타섬의 영웅	크레타섬의 영웅	(주)패밀리프로덕션	한국	연가
1999-03-18	지구구출작전	지구구출작전	(주)패밀리프로덕션	한국	연가
1999-03-18	사목	사목	(주)패밀리프로덕션	한국	연가
1999-03-18	로드 오브 킹덤	고문명패왕전(古文明霸王傳)	(주)소프트월드코리아	대만	증가
1999-03-18	반달하츠<잃어버린 고대문명>	VANDAL HEARTS	(주)한국크로스테크	일본	증가
1999-03-18	크리스탈 클래스	CRYSTAL CLASS	(주)한국크로스테크	일본	증가
1999-03-22	웨이즈 오브 신	WAGES OF SIN	경수미디어주식회사	미국	불합격
1999-03-22	게임 나라 2편	게임 나라 2편	(주)지디씨인터내셔널	한국	연가
1999-03-22	고전게임 REMAKE	고전게임 REMAKE	(주)패밀리프로덕션	한국	연가
1999-03-22	판타스틱 포춘	FANTASTIC FORTUNE	한국후지쯔주식회사	일본	연가
1999-03-22	아스테로이드	ASTEROIDS	이원코리아	미국	연가
1999-03-22	빅게임 헌터 II	BIG GAME HUNTER II	이원코리아	미국	연가
1999-03-22	익세시브 스피드	EXCESSIVE SPEED	이원코리아	스웨덴	연가
1999-03-22	폴리퀘스트	POLICE QUEST:SWAT2	TJ SOFT INTERNATIONAL	미국	연불
1999-03-25	다이 바이 더 스위드	DIE BY THE SWORD	주식회사 쌍용	미국	고가
1999-03-25	튜록 2	TUOK 2	삼성전자주식회사	미국	고가
1999-03-25	리턴 투 크론도	RETURN TO KRONDOR	TJ SOFT INTERNATIONAL	미국	고가
1999-03-25	메가맨 2	MEGA MAN II	와이엔씨무역	미국	연가

출시일자	한글제목	원제목	신청사	국적	등급
1999-03-25	킹스퀘스트	KING'S QUEST: MASK OF ETERNITY	TJ SOFT INTERNATIONAL	미국	연불
1999-03-25	비주얼 고도리 프로	비주얼 고도리 프로	비주얼소프트	한국	연불
1999-03-25	그대와 함께라면	WITH ME EVERYTIME	(주)아오조라	일본	중가
1999-03-25	배틀 커맨더	배틀 커맨더	(주)이투스프트	한국	중가
1999-03-29	스펙옵스	SPECOPS RANGER ASSAULT	(주)하이컴엔터테인먼트	영국	고가
1999-03-29	007골든아이	GOLDEN EYE 007	(주)대라반도체	미국	고가
1999-03-29	최강바둑 99	최강바둑 99	시엔정보통신(주)	한국	연가
1999-03-29	용용공주	SILK ROAD	청호엔터테인먼트	일본	연가
1999-03-29	트리플 플레이 2000	TRIPLE PLAY 2000	일렉트로닉아츠코리아(유)	미국	연가
1999-03-29	마리오 카트 64	MARIO KART 64	(주)대라반도체	미국	연가
1999-03-29	버스트 무브	BUST A MOVE	(주)대라반도체	미국	연가
1999-03-29	손오공	동방전기(東方傳記)	시리아소프트	대만	중가
1999-03-29	스타워즈	STAR WARS	(주)대라반도체	미국	중가
1999-04-01	커맨드 & 컨커 레드얼럿 리탈리에이션	COMMAND & CONQUER RED ALERT RETALIATION	일렉트로닉아츠코리아(유)	미국	고가
1999-04-01	엑스-윙 얼라이언스	X-WING ALLIANCE	동서산업개발주식회사	미국	연가
1999-04-01	피파 99	FIFA 99	일렉트로닉아츠코리아(유)	미국	연가
1999-04-01	NBA 라이브 99	NBA LIVE 99	일렉트로닉아츠코리아(유)	미국	연가
1999-04-01	FIFA 99	FIFA 99	일렉트로닉아츠코리아(유)	미국	연가
1999-04-01	녹아웃 킹	KNOCKOUT KINGS	일렉트로닉아츠코리아(유)	미국	연가
1999-04-01	신혼일기	신혼일기	한국CD	한국	연불
1999-04-01	밀리테이트	밀리테이트	삼성전자(주)	한국	중가
1999-04-08	코만도스 확장팩	COMMANDOS: BEYOND CALL OF DUTY	주식회사 쌍용	영국	고가
1999-04-08	데몬스타	DEMONSTAR	(주)폴리게이트	미국	연가
1999-04-08	F-16 어그레서	F-16 AGGRESSOR	동서산업개발주식회사	영국	연가
1999-04-08	슈퍼 386	슈퍼 386	엘리트전자	한국	연가
1999-04-08	윈드 판타지 택틱스	WIND FANTASY	VEGA-SOFT	대만	중가
1999-04-12	워존 2100	WARZONE 2100	주식회사 쌍용	영국	고가

출시일자	한글제목	원제목	신청사	국적	등급
1999-04-12	밀레니엄 고스트	밀레니엄 고스트	인포시스	한국	연불
1999-04-15	스펙옵스 미션팩·팀 브라보	SPEC OPS MISSION PACK:RANGER TEAM	(주)하이콤엔터테 인먼트	미국	고가
1999-04-15	테트리스피어	TETRISPHERE	(주)대라반도체	미국	연가
1999-04-15	스타 솔저	STAR SOLDIER	(주)대라반도체	미국	연가
1999-04-15	범버맨 히어로	BOMBERMAN HERO	(주)대라반도체	미국	연가
1999-04-15	슈퍼스타 축구	INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	(주)대라반도체	미국	연가
1999-04-15	스포츠카 GT	SPORTS CAR GT	일렉트로닉아츠코 리아(유)	미국	연가
1999-04-15	타르마니안 택틱스	TARMANIAN TACTICS	(주)리딩엣지	한국	연가
1999-04-15	마이크로소프트 플라이트 시 뮬레이션 95	MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR 95 CLASSIC	(주)마이크로소프 트	미국	연가
1999-04-15	레고 크리에이터	LEGO CREATOR	주식회사 쌍용	영국	연가
1999-04-15	레고 로코	LEGO LOCO	주식회사 쌍용	영국	연가
1999-04-15	레고 체스	LEGO CHESS	주식회사 쌍용	영국	연가
1999-04-15	폴리스퀘스트	POLICE QUEST:SWAT2	(주)아오조라게임 소프트	미국	연불
1999-04-15	킹스퀘스트	KING'S QUEST:MASK OF ETERNITY	(주)아오조라게임 소프트	미국	연불
1999-04-19	브랜드쉬 4-잠자는 신의 탑	BRANDISH 4	(주)인터소프트멀 티미디어	일본	연가
1999-04-19	스타크래프트	STARCRAFT	미디어뱅크	미국	연불
1999-04-19	업라이징 2	UPRISING 2	메디소프트주식 회사	미국	중가
1999-04-19	디스크스테이션 9	DISC STATION 9	(주)컴파일코리아	일본	중가
1999-04-22	스포츠카 GT	SPORTS CAR GT	일렉트로닉아츠코 리아(유)	미국	연가
1999-04-22	니드포 스피드 HIGH STAKES	NEED FOR SPEED HIGH STAKES	일렉트로닉아츠코 리아(유)	미국	연가
1999-04-22	트리플 플레이 2000	TRIPLE PLAY 2000	일렉트로닉아츠코 리아(유)	미국	연가
1999-04-22	비틀 어드벤처	BETLE ADVENTURE	일렉트로닉아츠코 리아(유)	미국	연가
1999-04-22	비바 축구 99	VIVA FOOTBALL	동서산업개발주식 회사	미국	연가
1999-04-22	리틀러브	LITTLE LOVERS	게임박스	일본	중가
1999-04-22	가디언즈 소드 PLUS<영원 한 숙명>	수호자지검외전<무진노숙 명>(守護者之劍外傳<無盡 ノ宿	(주)한국크로스테 크	일본	중가
1999-04-22	3X3 EYES<전륜왕환몽>	3X3 EYES<轉輪王幻夢>	(주)한국크로스테 크	일본	중가
1999-04-26	짱 청소반장	초미화위원회(超美化委員會)	청호엔터테인먼트	일본	연가

출시일자	한글제목	원제명	신청사	국적	등급
1999-04-26	퍼즐버블 2	PUZZLE BUBBLE 2	(주)웅진미디어	일본	연가
1999-04-26	플릿 커맨드, 긴급명령	FLEET COMMAND	일렉트로닉아츠코리아(유)	미국	연가
1999-04-26	퍼즐 보블	PUZZLE BOBBLE	(주)하인지	일본	연가
1999-04-26	꼬마토끼 토비	꼬마토끼 토비	(주)애니미디어	한국	연가
1999-04-26	이카루스	ICARUS	청솔디지털프로덕션	한국	연가
1999-04-26	4WD 레이싱카	4WD 四驅車(사구차)	시리아 소프트	대만	연가
1999-04-26	일오팔 고스톱	일오팔 고스톱	일리샤	한국	연불
1999-04-26	스타크래프트-틴	STARCRAFT-TEEN	LG LCD주식회사	미국	중가
1999-04-27	지구용사 벡터맨	지구용사 벡터맨	매직인터랙티브	한국	연가
1999-04-29	메탈 슬러그 1	METAL SLUG 1	(주)하인지	일본	고가
1999-04-29	사랑방 게임 5	사랑방 게임 5	하람소프트텍	한국	고가
1999-04-29	사랑방 게임 6	사랑방 게임 6	하람소프트텍	한국	고가
1999-04-29	네오 드라곤즈 와일드	NEO DRAGON'S WILD	(주)데크	일본	고가
1999-04-29	퍼즐 버블 미니	PUZZLE BUBBLE MINI	(주)데크	일본	연가
1999-04-29	포켓 테니스 칼라	POCKET TENNIS COLOR	(주)데크	일본	연가
1999-04-29	베이스볼 스타즈 칼라	BASEBALL STARS COLOR	(주)데크	일본	연가
1999-04-29	젤다의 전설	ZELDA	주식회사 멀티테크	일본	연가
1999-04-29	벅스 라이프	A BUG'S LIFE	주식회사 멀티테크	일본	연가
1999-04-29	웨이브레이스	WAVE RACE	주식회사 멀티테크	일본	연가
1999-04-29	게임 모음 2	GAME & WATCH GALLERY 2	주식회사 멀티테크	일본	연가
1999-04-29	닌자거북이	TMNT	주식회사 멀티테크	일본	연가
1999-04-29	와리오 랜드 2	WARIO LAND 2	주식회사 멀티테크	일본	연가
1999-04-29	벅스버니 3	BUGS BUNNY CRAZY CASTLE 3	주식회사 멀티테크	일본	연가
1999-04-29	봄버맨 포켓	BOMBERMAN POCKET	주식회사 멀티테크	일본	연가
1999-04-29	바둑명인전	바둑명인전	시엔정보통신(주)	한국	연가
1999-04-29	깜찍이의 대모험	깜찍이의 대모험	(주)게임박스	한국	연가
1999-04-29	소울 슬레이어즈	SOUL SLAYERS	그림 엔터테인먼트	한국	연가

출시일자	한글제명	원제명	신청사	국적	등급
1999-04-29	밀레니엄 포커	밀레니엄 포커	인포시스	한국	연불
1999-04-29	네오 미스터리 보너스	NEO MISTERY BONUS	(주)데크	일본	연불
1999-04-29	네오 체리 마스터 칼라	NEO CHERRY MASTER COLOR	(주)데크	일본	연불
1999-04-29	사랑방 게임 1	사랑방 게임 1	하람소프트텍	한국	증가
1999-04-29	사랑방 게임 4	사랑방 게임 4	하람소프트텍	한국	증가
1999-05-03	사랑방 게임 3	사랑방 게임 3	하람소프트텍	한국	고가
1999-05-03	사랑방 게임 2	사랑방 게임 2	하람소프트텍	한국	증가
1999-05-03	미사이어-신념으로의 부름	미사이어-신념으로의 부름	가마소프트	한국	증가
1999-05-06	아이 워	I-WAR	(주)한국라이센싱	프랑스	연가
1999-05-06	에프 22	F-22 ADF	(주)한국라이센싱	프랑스	연가
1999-05-06	하드볼 6 2000	HARDBALL 6 2000 EDITION	(주)한국라이센싱	미국	연가
1999-05-06	에인션트 에빌	ANCIENT EVIL	(주)웅진미디어	호주	연불
1999-05-06	셋다 삼국지	셋다 삼국지	일리샤	한국	연불
1999-05-06	헥스 플로어	HEXPLORE	(주)한국라이센싱	프랑스	증가
1999-05-06	맨인블랙	MEN IN BLACK	T3 ENTERTAINMEN	영국	증가
1999-05-10	리플레인 러브	REFRAIN LOVE	(주)카마엔터테인먼트	일본	고가
1999-05-10	짱	짱	두리	한국	고가
1999-05-10	반지의 지배자 II	J.R.R.TOLKIEN'S THE LORD OF THE RINGS,VOL II	(주)소프트월드코리아	미국	연가
1999-05-10	게임 빌리지 2001	게임 빌리지 2001	피앤지 클럽	한국	연가
1999-05-10	게임 플레이어 2001	게임 플레이어 2001	피앤지 클럽	한국	연가
1999-05-10	최신 에물게임 100	최신 에물게임 100	피앤지 클럽	한국	연가
1999-05-10	신나는 게임	신나는 게임	피앤지 클럽	한국	연가
1999-05-10	프린세스 퀘스트	PRINCESS QUEST	(주)케이씨티미디어	일본	연가
1999-05-10	에소테리아	ESOTERIA	(주)아오조라게임소프트	미국	연가
1999-05-10	리플레이	REPLAY	열린생각	한국	증가
1999-05-13	탑건 2	TOP GUN HORNETS NEST	(주)애니미디어	영국	연가
1999-05-13	롤러 코스터 타이쿤	ROLLER COASTER TYCOON	(주)애니미디어	영국	연가

출시일자	한글제목	원제목	신청사	국적	등급
1999-05-13	모나크모나크	MONA 2	(주)인터소프트멀 미디어	일본	연가
1999-05-13	나스카레이싱	NASCAR RACING	(주)아오조라게임 소프트	미국	연가
1999-05-13	네오지오 컵 98 플러스	NEO GEO CUP 98 PLUS	(주)데크	일본	연가
1999-05-13	크러시 롤러 포켓	CRUSH ROLLER POCKET	(주)데크	일본	연가
1999-05-13	발더스 게이트 한글판	BALDUR'S GATE	삼성전자주식회사	미국	중가
1999-05-17	문명 CALL TO POWER	CIVILIZATION CALL TO POWER	SKC주식회사	미국	연가
1999-05-20	베스트 오브 더 베스트 100	베스트 오브 더 베스트 100	피앤지 클럽	한국	연가
1999-05-20	게임존 1000	게임존 1000	피앤지 클럽	한국	연가
1999-05-20	밀레니엄 게임 2000	밀레니엄 게임 2000	피앤지 클럽	한국	연가
1999-05-20	게임 토피아 2000	게임 토피아 2000	피앤지 클럽	한국	연가
1999-05-20	메가톤 게임 100	메가톤 게임 100	피앤지 클럽	한국	연가
1999-05-24	건보이	GUNBOY	인텍	중국	연가
1999-05-24	9999999 IN 1	9999999 IN 1	인텍	중국	연가
1999-05-24	그랜드 투어링	GRAND TOURING	(주)에메트	영국	연가
1999-05-24	아파치 하백	APACHE HAVOC	(주)에메트	영국	연가
1999-05-24	소닉 3 더 헤지호그	SONIC 3 THE HEDGEHOG	에이케이 통상	일본	연가
1999-05-24	메가조이 II	C.O.B ASSEMBLY<MEGA JOY II>	(주)에이치 엘 아 이	중국	중가
1999-05-24	총무공전2	총무공전2	(주)트리거소프트	한국	중가
1999-05-24	뇌봉탑	뇌봉탑(雷峰塔)	(주)소프트월드코 리아	대만	중가
1999-05-27	스타워즈 에피소드 원:레이 서	STAR WARS EPISODE I RACER	동서산업개발주식 회사	미국	연가
1999-05-27	F-22 라이트닝 3	F-22 LIGHTNING 3	동서산업개발주식 회사	미국	연가
1999-05-27	나스카 로드 레이싱	NASCAR ROAD RACING	일렉트로닉아츠코 리아(유)	미국	연가
1999-05-27	티티티(T.T.T)	THRUST, TWIST + TURN	(주)하이컴엔터테 인먼트	영국	연가
1999-05-27	2020 슈퍼 베이스볼	2020 SUPER BASEBALL	(주)하인지	일본	연가
1999-05-27	밀레니엄 포카 2000	밀레니엄 포카 2000	일리사	한국	연불
1999-05-31	실버	SILVER	SKC주식회사	프랑스	고가
1999-05-31	메탈 슬러그 퍼스트 미션	METAL SLUG 1ST MISSION	(주)데크	일본	연가

출시일자	한글제명	원제명	신청사	국적	등급
1999-05-31	네오 미스터 두	NEO MR. DO	(주)하인지	일본	연가
1999-05-31	매지컬 드롭 2	MAGICAL DROP 2	(주)하인지	일본	연가
1999-05-31	패닉 뚱뚱	PANIC BOMBER	(주)하인지	일본	연가
1999-05-31	영구 없다	영구 없다	(주)아일소프트	한국	연가
1999-05-31	툼레이더 2 파워	TOMB RAIDER 2 POWER	주식회사 쌍용	영국	연불
1999-05-31	월드 베스트 게임 800	월드 베스트 게임 800	피앤지 클럽	한국	중가
1999-05-31	스타워즈 에피소드 원:보이지 않는 위험	STAR WARS EPISODE I THE PHANTOM MENACE	동서산업개발주식회사	미국	중가
1999-06-03	PC 게임방 3	PC 게임방 3	CD뱅크	한국	고가
1999-06-03	PC 게임방 2	PC 게임방 2	CD뱅크	한국	고가
1999-06-03	날아라 슈퍼보드 외전<사오정랜드 대소동>	날아라 슈퍼보드 외전<사오정랜드 대소동>	(주)케이씨티미디어	한국	연가
1999-06-03	에프 22 레드시	F-22 RED SEA OPERATIONS	(주)한국라이센싱	프랑스	연가
1999-06-03	에프 22 토탈에어워	F-22 TOTAL AIR WAR	(주)한국라이센싱	프랑스	연가
1999-06-03	워가즘	WARGASM	(주)한국라이센싱	프랑스	연가
1999-06-03	테스트드라이브 오프로드 2	TEST DRIVE OFF-ROAD 2	(주)한국라이센싱	미국	연가
1999-06-03	테스트드라이브 5	TEST DRIVE 5	(주)한국라이센싱	미국	연가
1999-06-03	레일로드 타이쿤 2 확장팩	RAILROAD TYCOON2-THE SECOND CENTURY	경수미디어주식회사	미국	연가
1999-06-03	뷰 포인트	VIEW POINT	(주)하인지	일본	연가
1999-06-03	통코 4	TONKO 4	(주)트웬	한국	연가
1999-06-03	니드포스피드 하이스테이크스	NEED FOR SPEED;HIGH STAKES	일렉트로닉아츠코리아(유)	미국	연가
1999-06-03	드래곤 마스타 실크	DRAGON MASTER SILK	(주)게임박스	일본	연불
1999-06-03	바이오 하자드	RESIDENT EVIL	주식회사 쌍용	일본	연불
1999-06-03	폴아웃 엑스트라	FALLOUT	주식회사 쌍용	미국	연불
1999-06-03	드래곤 나이트 4	DRIAGON KNIGHT 4	(주)게임박스	대만	중가
1999-06-03	코세어	CORSAIRS	이원코리아	프랑스	중가
1999-06-03	스타크래프트-틴 버전 1.05	STARCRAFT TEEN VERSION 1.05	LG LCD 주식회사	미국	중가
1999-06-03	로보 아미	ROBO ARMY	(주)하인지	일본	중가
1999-06-18	뽕뽕 게임 ADVENTURES	뽕뽕 게임 ADVENTURES	영창전자	한국	12세 이용가

출시일자	한글제목	원제목	신청사	국적	등급
1999-06-18	뽕뽕 3D GAMES	뽕뽕 3D GAMES	영창전자	한국	12세 이용가
1999-06-18	천하통일베른 500합	천하통일베른 500합	이미지뱅크	한국	12세 이용가
1999-06-18	천하통일 500합	천하통일 500합	이미지뱅크	한국	12세 이용가
1999-06-18	천하통일(아케이드)	천하통일(아케이드)	이미지뱅크	한국	12세 이용가
1999-06-18	천하통일(PC엔진)	천하통일(PC엔진)	이미지뱅크	한국	12세 이용가
1999-06-18	천하통일(슈퍼패미콤)	천하통일(슈퍼패미콤)	이미지뱅크	한국	12세 이용가
1999-06-18	파워돌 3	POWER DOLLS 3	(주)케이씨티 미디어	일본	12세 이용가
1999-06-18	웜즈 아마겟돈	WORMS ARMAGEDDON	(주)애니미디어	영국	전체 이용가
1999-06-18	히어로즈 오브 마이티 앤 매직 & 골드	HEROES OF MIGHT & MAGIC II GOLD	메디아소프트(주)	미국	전체 이용가
1999-06-22	천하통일(300합)	천하통일(300합)	이미지뱅크	한국	12세 이용가
1999-06-22	레이지 오브 메이지 2	RAGE OF MAGES 2	이원코리아	미국	12세 이용가
1999-06-22	액츄어 사커 2	ACTUA SOCCER 2	경수미디어주식회사	영국	전체 이용가
1999-06-25	토탈 어나ihil레이션 킹덤스	TOTAL ANNIHILATION KINGDOMS	경수미디어주식회사	미국	12세 이용가
1999-06-25	멕워리어 III	MECH WARRIOR III	(주)애니미디어	영국	12세 이용가
1999-06-25	탈	탈	(주)한빛소프트	한국	12세 이용가
1999-06-25	O.D.T	O.D.T	T3 ENTERTAINMEN	영국	12세 이용가
1999-06-25	테일즈 오브 더 소드 코스트	BALDUR'S GATE:TALES OF THE SWORD COAST	삼성전자(주)	미국	18세 이용가
1999-06-25	테일즈 오브 더 소드 코스트	BALDUR'S GATE.TALES OF THE SWORD COAST	삼성전자(주)	미국	18세 이용가
1999-06-25	골든 티 골프	GOLDEN TEE GOLF	이원코리아	미국	전체 이용가
1999-06-25	버추어풀 2	VIRTUAL POOL 2	이원코리아	미국	전체 이용가
1999-06-25	신난다 팡팡	극락대진격(極樂大進擊)	(주)아오조라게임소프트	대만	전체 이용가
1999-06-25	탈	탈	(주)한빛소프트	한국	전체 이용가
1999-06-25	제인스 F-15	F-15	일렉트로닉아츠코리아(유)	미국	전체 이용가
1999-06-25	타이거 우즈 99	TIGER WOODS 99	일렉트로닉아츠코리아(유)	미국	전체 이용가
1999-06-25	NHL 아이스하키 99	NHL 99	일렉트로닉아츠코리아(유)	미국	전체 이용가
1999-06-25	MADDEN 미식축구 99	MADDEN NFL 99	일렉트로닉아츠코리아(유)	미국	전체 이용가
1999-06-29	대항해시대 COLLECTION	대항해시대 COLLECTION	(주)비스코	일본	12세 이용가

출시일자	한글제명	원제명	신청사	국적	등급
1999-06-29	MADDEN 미식축구 99	MADDEN NFL 99	일렉트로닉아츠코리아(유)	미국	전체이용가
1999-06-29	제인스 F-15	F-15	일렉트로닉아츠코리아(유)	미국	전체이용가
1999-06-29	NHL 아이스하키 99	NHL 99	일렉트로닉아츠코리아(유)	미국	전체이용가
1999-06-29	타이거 우즈 99	TIGER WOODS 99	일렉트로닉아츠코리아(유)	미국	전체이용가
1999-06-29	벅스 라이프	A BUG'S LIFE	(주)멀티테크	일본	전체이용가
1999-06-29	에프제로 엑스	F-ZERO X	(주)멀티테크	일본	전체이용가
1999-06-29	스타워즈 에피소드 1	STAR WARS-EPIISODE 1	(주)멀티테크	일본	전체이용가
1999-06-29	마리오 파티	MARIO PARTY	(주)멀티테크	일본	전체이용가
1999-06-29	검은 고양이 네로	FELIX	(주)멀티테크	일본	전체이용가
1999-06-29	캐롯 크레이지	CARROT CRAZY	(주)멀티테크	일본	전체이용가
1999-06-29	올스타2000 야구	ALL STAR BASEBALL 2000	(주)멀티테크	일본	전체이용가
1999-06-29	다마고치	TAMAGOTCHI	(주)멀티테크	일본	전체이용가
1999-06-29	타잔 액티비티 센터	TARZAN ACTIVITY CENTER	(주)소프트뱅크코리아	미국	전체이용가
1999-06-29	타잔 액션 게임	TARZAN ACTION GAME	(주)소프트뱅크코리아	미국	전체이용가
1999-06-29	도깨비 2	도깨비 2	(주)시리아엔터테인먼트	한국	전체이용가
1999-06-29	부루드워	STARCRAFT EXPANSION SET	LG전자(주)	미국	전체이용가
1999-07-02	디센트 3	DESCENT 3	삼성전자(주)	미국	12세이용가
1999-07-02	엘더블레이즈	ELDER BLAZE 98	(주)한국라이센싱	일본	12세이용가
1999-07-02	맥스	M.A.X	이원코리아	미국	12세이용가
1999-07-02	크라임 킬러	CRIME KILLER	이원코리아	미국	12세이용가
1999-07-02	실버	SILVER	SKC주식회사	프랑스	12세이용가
1999-07-02	어벤징 엔젤	AVENGING ANGEL	메디아소프트(주)	미국	18세이용가
1999-07-02	디센트 3	DESCENT 3	삼성전자(주)	미국	전체이용가
1999-07-02	사가	SAGA	메디아소프트(주)	프랑스	전체이용가
1999-07-02	대항해시대 4	대항해시대(大航海時代) 4	(주)비스코	일본	전체이용가
1999-07-02	토탈 어나ihil레이션 킹덤스	TOTAL ANNIHILATION KINGDOMS	경수미디어주식회사	미국	전체이용가
1999-07-02	슈퍼바이크 레이싱	SUPERBIKE RACING	일렉트로닉아츠코리아(유)	미국	전체이용가

출시일자	한글제명	원제명	신청사	국적	등급
1999-07-02	삼국군영전 II	삼국군영전(삼국군영전)	(주)소프트월드코리아	대만	전체이용가
1999-07-02	바둑삼국지	바둑삼국지	(주)세주씨엔씨	한국	전체이용가
1999-07-06	사이킥포스 2012	PSYCHIC FORCE 2012	카마엔터테인먼트	일본	12세이용가
1999-07-06	마이티 앤 매직 7	MIGHT AND MAGIC VII	메디아소프트(주)	미국	전체이용가
1999-07-06	스피리츄얼 소울 2	SPIRITUAL SOUL 2	한국후지쯔주식회사	일본	전체이용가
1999-07-06	스피리츄얼 소울 2	SPIRITUAL SOUL 2	한국후지쯔주식회사	일본	전체이용가
1999-07-06	삼국군영전 II	삼국군영전 II(三國群英傳 II)	(주)소프트월드코리아	대만	전체이용가
1999-07-06	스핀 마스터	SPIN MAST	(주)메가엔터프라이즈	일본	전체이용가
1999-07-06	네오 터프 마스타	TURF MAST	(주)메가엔터프라이즈	일본	전체이용가
1999-07-06	오버 톱	OVER TOP	(주)메가엔터프라이즈	일본	전체이용가
1999-07-06	더블 드래곤	Ddragon	(주)메가엔터프라이즈	일본	전체이용가
1999-07-06	낙시광	낙시광	CD뱅크	한국	전체이용가
1999-07-06	침묵의 레브로스	침묵의 레브로스	(주)멀티엔터프라이즈	한국	전체이용가
1999-07-09	브레이커즈	BREAKER	(주)메가엔터프라이즈	일본	12세이용가
1999-07-09	헤비기어 2	HEAVY GEAR 2	SKC주식회사	미국	18세이용가
1999-07-09	3 FANTASY WORLDS	삼계유 II	베가 소프트	대만	전체이용가
1999-07-09	퍼스트 퀸-뉴월드	FIRST QUEEN THE NEW WORLD	(주)케이씨티미디어	일본	전체이용가
1999-07-09	네오 드리프트 아웃	DRIFT	(주)메가엔터프라이즈	일본	전체이용가
1999-07-09	골.골.골	GOAL 3	(주)메가엔터프라이즈	일본	전체이용가
1999-07-09	남 1975	NAM 1975	(주)메가엔터프라이즈	일본	전체이용가
1999-07-09	매지컬 드롭 3	MAGICAL 3	(주)메가엔터프라이즈	일본	전체이용가
1999-07-09	베이스볼 스타 2	BASEBALL 2	(주)메가엔터프라이즈	일본	전체이용가
1999-07-09	스노우보드레이서	SNOW BOARD RACER	(주)하이컴엔터테인먼트	오스트레일리아	전체이용가
1999-07-09	그로마다	GROMADA	(주)하이컴엔터테인먼트	러시아	전체이용가
1999-07-09	다이오나크라<수퍼알카노이드>	DIONAKRA	(주)하이컴엔터테인먼트	오스트레일리아	전체이용가
1999-07-13	동급생2 확장판	동급생2확충판(同級生2擴充版)	(주)지스텍	대만	12세이용가
1999-07-13	히든앤데인저러스	HIDDEN AND DANGEROUS	(주)하이컴엔터테인먼트	영국	12세이용가

출시일자	한글제목	원제목	신청사	국적	등급
1999-07-13	마법소녀 아디스	애체사적마법모험(愛체絲的魔法冒險)	(주)시리아엔터테인먼트	대만	전체이용가
1999-07-13	히든앤데인저러스	HIDDEN & DANGEROUS	(주)하이콤엔터테인먼트	영국	전체이용가
1999-07-13	사이키크포스 2012	PSYCHIC FORCE 2012	카마엔터테인먼트	일본	전체이용가
1999-07-13	퍼즐링크	PUZZLE LINK	(주)데크	일본	전체이용가
1999-07-13	바이오 모터 유니트론	BIO MOTOR UNITRON	(주)데크	일본	전체이용가
1999-07-13	트로피베스 2	TROPHY BASS 2	GMT2	미국	전체이용가
1999-07-13	레드 바론	RED BARON 3-D	GMT2	미국	전체이용가
1999-07-16	강철제국	STEEL EMPIRE	(주)손노리	한국	12세이용가
1999-07-16	버스터즈	버스터즈(BUSTERS)	F.E.W	한국	12세이용가
1999-07-16	스타시즈 트라이브스	STARSEIGE TRIBES	GMT2	미국	12세이용가
1999-07-16	툼레이더 2 틴	TOMB RAIDER 2 TEEN	(주)쌍용	영국	12세이용가
1999-07-16	성인용 마블과 퍼즐	ADULT MARBLE AND PUZZLE	송이마을	한국	18세이용가
1999-07-16	비주얼 성인용 게임 '99	VISUAL ADULT GAME '99	송이마을	한국	18세이용가
1999-07-16	스펙트럴 포스	SPECTRAL FORCE	도서출판 대원(주)	일본	전체이용가
1999-07-16	바이퍼 레이싱	VIPER RACING	GMT2	미국	전체이용가
1999-07-20	익스펜더블	EXPENDABLE	도서출판 대원(주)	영국	12세이용가
1999-07-20	초단바둑	이것으로 당신도 바둑초단	미디어채널	일본	전체이용가
1999-07-23	워해머-카오스게이트	WARHAMMER-CHAOS GATE	(주)쌍용	미국	12세이용가
1999-07-23	로드래쉬 2	ROAD RASH II	(주)대라반도체	미국	12세이용가
1999-07-23	세인트 아이즈	SAINT EYES	(주)오.에스.씨	일본	12세이용가
1999-07-23	드래곤로드	드래곤로드(DRAGON LORD)	(주)에프이더블유	한국	전체이용가
1999-07-23	슈퍼 마리오 카트	SUPER MARIO KART	(주)대라반도체	일본	전체이용가
1999-07-27	제5원소	THE FIFTH ELEMENT	T3 ENTERTAINMEN	프랑스	12세이용가
1999-07-27	파랜드택틱스 III(FARLAND TACTICS III)	FARLANDODYSSEY	(주)케이씨티 미디어	일본	12세이용가
1999-07-27	언리얼 스페셜 OEM	UNREAL SPECIAL OEM	한국후지쯔주식회사	미국	18세이용가
1999-07-27	히든앤데인저러스 스페셜	HIDDEN & DANGEROUS	(주)하이콤엔터테인먼트	영국	18세이용가
1999-07-27	파랜드택틱스 III(FARLAND TACTICS III)	FARLANDODYSSEY	(주)케이씨티 미디어	일본	18세이용가

출시일자	한글제목	원제명	신청사	국적	등급
1999-07-27	스트리트 파이터 알파 3	STREET FIGHTER ALPHA 3	Q.TECK ENTERPRISE	미국	전체이용가
1999-07-30	제기드 얼라이언스	JAGGED ALLIANCE	(주)씨디빌	캐나다	12세이용가
1999-07-30	제기드얼라이언스데들리게임(번들용)	JAGGED ALLIANCE DEADLY GAMES	(주)씨디빌	캐나다	12세이용가
1999-07-30	위자드리 골드	WIZARDRY GOLD	(주)씨디빌	캐나다	12세이용가
1999-07-30	레프리카-아토믹핑크-	레프리카-아토믹핑크-	(주)애니미디어	한국	12세이용가
1999-07-30	부르드워 틴	STARCRAFT EXPANSION SET(BROOD WARS TEEN)	LG전자(주)	미국	12세이용가
1999-07-30	싸이폰 필터	SYPHON FILTER	Q.TECK ENTERPRISE	미국	18세이용가
1999-07-30	메탈기어솔리드	METAL-GEAR SOLID	Q.TECK ENTERPRISE	미국	18세이용가
1999-07-30	제피	제피(ZAPHIE)	미라스페이스	한국	18세이용가
1999-07-30	멀크와 스웁크	멀크와 스웁크	(주)제이쓰리인터랙티브	한국	전체이용가
1999-08-10	신(번들용)	SIN	경수미디어주식회사	미국	18세이용가
1999-08-10	매지컬 스쿼드런	MAGICAL SQUADRON	GMT2	일본	전체이용가
1999-08-10	로보아미	ROBO ARMY	(주)메가엔터프라이즈	일본	전체이용가
1999-08-10	매직컬드롭2	MAGICAL DROP II	(주)메가엔터프라이즈	일본	전체이용가
1999-08-10	뷰포인트	VIEW POINT	(주)메가엔터프라이즈	일본	전체이용가
1999-08-10	네오미스터도	NEO MR.DO	(주)메가엔터프라이즈	일본	전체이용가
1999-08-10	패닉бом버	PANIC BOMBER	(주)메가엔터프라이즈	일본	전체이용가
1999-08-10	뿌요팝	PUYO POP	(주)데크	일본	전체이용가
1999-08-10	네오투프마스터즈	NEO TURF MASTERS	(주)데크	일본	전체이용가
1999-08-13	커맨드앤컨커:타이베리안선	COMMAND&CONQUER:TIBERIAN SUN	일렉트로닉아츠코리아(유)	미국	12세이용가
1999-08-13	플라이	FLY	경수미디어주식회사	미국	전체이용가
1999-08-13	커맨드앤컨커:타이베리안선	COMMAND&CONQUER:TIBERIAN SUN	일렉트로닉아츠코리아(유)	미국	전체이용가
1999-08-13	프리미어리그스타	THE F.A PREMIER LEAGUE STARS	일렉트로닉아츠코리아(유)	미국	전체이용가
1999-08-13	프리미어리그스타	THE F.A PREMIER LEAGUE STARS	일렉트로닉아츠코리아(유)	미국	전체이용가
1999-08-13	세가랠리2	SEGARALLY2	SKC 주식회사	일본	전체이용가
1999-08-13	헤비기어2-틴온라인	HEAVYGEAR2	SKC 주식회사	미국	전체이용가
1999-08-13	큐비스	큐비스	(주)지오이커뮤니케이션	한국	전체이용가

출시일자	한글제명	원제명	신청사	국적	등급
1999-08-17	벨 피어기스나이트	벨 피어기스나이트	SKC주식회사	한국	전체이용가
1999-08-20	다크 스톤	DARK STONE	에스엠넷	영국	12세이용가
1999-08-20	라이벌 렘즈	RIVAL REALMS	메디아소프트주식회사	프랑스	12세이용가
1999-08-20	커맨드 앤 컨커:타이베리안 선	COMMAND&CONQUER:TIBERIAN SUN	일렉트로닉아츠코리아(유)	미국	12세이용가
1999-08-20	던전키퍼2	DUNGEON KEEPER2	일렉트로닉아츠코리아(유)	미국	18세이용가
1999-08-20	던전키퍼2	DUNGEON KEEPER2	일렉트로닉아츠코리아(유)	미국	18세이용가
1999-08-20	재기드얼라이언스2	JAGGED ALLIANCE2	(주)씨디빌	캐나다	18세이용가
1999-08-20	은별	은성바둑	새한정보시스템주식회사	일본	전체이용가
1999-08-20	다크 스톤	DARK STONE	에스엠넷	영국	전체이용가
1999-08-20	포스 21	FORCE 21	카마엔터테인먼트	미국	전체이용가
1999-08-20	포스 21	FORCE 21	카마엔터테인먼트	미국	전체이용가
1999-08-20	평성기원 II	평성기원(平成棋院) II	컴누리정보	일본	전체이용가
1999-08-20	와글와글 즐거운 4시간	미니게임	(주)제이쓰리엔터액티브	한국	전체이용가
1999-08-20	커맨드 앤 컨커:타이베리안 선	COMMAND&CONQUER:TIBERIAN SUN	일렉트로닉아츠코리아(유)	미국	전체이용가
1999-08-20	은별	은성바둑	새한정보시스템주식회사	북한	전체이용가
1999-08-24	재기드얼라이언스2	JAGGED ALLIANCE2	(주)씨디빌	캐나다	18세이용가
1999-08-24	바둑 2000	GO PROFESSIONAL II	엠시비소프트	영국	전체이용가
1999-08-24	메가맨 X3	MEGAMEN X3	(주)쌍용	일본	전체이용가
1999-08-24	유러피언 에어워	EUROPEAN AIR WAR	GMT2	미국	전체이용가
1999-08-24	잭 니콜라스 6	JACK NICKLAS 6	SKC주식회사	미국	전체이용가
1999-08-27	헥센 2	HEXEN 2	(주)세고엔터테인먼트	미국	18세이용가
1999-08-27	킹핀	KINGPIN	(주)세고엔터테인먼트	미국	18세이용가
1999-08-27	나이트메어 크리처스	NIGHTMARE CREATURES	(주)세고엔터테인먼트	미국	18세이용가
1999-08-27	헤르틱 2	HERETIC 2	(주)세고엔터테인먼트	미국	18세이용가
1999-09-03	철권 3	TEKKEN 3	더블어자판	남코	12세이용가
1999-09-03	미소녀닌자모험기III(하늘을가르는검-춘풍의장-)	미소녀닌자모험기 II	(주)케이씨티미디어	일본	12세이용가
1999-09-03	슈퍼로봇대전	지저전기(地底戰記)	(주)테마인터랙티브	일본	전체이용가

출시일자	한글제목	원제목	신청사	국적	등급
1999-09-03	은하영웅전설 V grand	운하영웅전설(銀河英雄傳說) V grand	(주)케이씨티미디어	일본	전체이용가
1999-09-03	메가건	CHIP ON BOARD	(주)에이치엘아이	중국	전체이용가
1999-09-10	제노사이드리믹스	GENOCIDE REMIX	(주)하이콤엔터테인먼트	프랑스	12세이용가
1999-09-10	다크스톤(한글판)	DARK STONE	주식회사 에스엠넷	영국	전체이용가
1999-09-10	스페이스 이글	IWASTUKI	(주)테마인터랙티브	일본	전체이용가
1999-09-10	MADDEN NFL 미식축구 2000	MADDEN NFL 2000	일렉트로닉아츠코리아(유)	미국	전체이용가
1999-09-10	MADDEN NFL 미식축구 2000	MADDEN NFL 2000	일렉트로닉아츠코리아(유)	미국	전체이용가
1999-09-10	카스트롤혼다수퍼바이크-월드챔피언즈	CASTROL HONDA SUPERBIKE	아스텔미디어	호주	전체이용가
1999-09-10	매직컬드롭	MAGICAL DROP	(주)데크	일본	전체이용가
1999-09-10	슈퍼사천성	SUPER 四川省	(주)시리아엔터테인먼트	대만	전체이용가
1999-09-17	다크레인 확장팩	DARKREIGN EXPANSION	(주)아오조라게임소프트	미국	12세이용가
1999-09-17	다크레인	DARKREIGN	(주)세고엔터테인먼트	미국	12세이용가
1999-09-17	나이트메어 크리처스	NIGHTMARE CREATURES	(주)세고엔터테인먼트	미국	18세이용가
1999-09-17	소울리버	SOUL REAVER	(주)쌍용	영국	18세이용가
1999-09-17	소울리버	SOUL REAVER	(주)쌍용	영국	18세이용가
1999-09-17	브레이브 하트	BRAVE HEART	(주)쌍용	영국	18세이용가
1999-09-17	브레이브 하트	BRAVE HEART	(주)쌍용	영국	18세이용가
1999-09-17	아웃캐스트	OUTCAST	한국라이센싱	프랑스	18세이용가
1999-09-17	플라이트 언리미티드 3	FLIGHT UNLIMITED III	일렉트로닉아츠코리아(유)	미국	전체이용가
1999-09-17	플라이트 언리미티드 3	FLIGHT UNLIMITED III	일렉트로닉아츠코리아(유)	미국	전체이용가
1999-09-17	독일공군전략	LUFTWAFFE COMMANDER	(주)쌍용	미국	전체이용가
1999-09-17	워로드3:다크로드라이징	WOLORDS III:DARKLORDS RISING	(주)쌍용	미국	전체이용가
1999-09-17	다크레인 확장팩	DARKREIGN EXPANSION	(주)아오조라게임소프트	미국	전체이용가
1999-09-17	다크레인	DARKREIGN	(주)세고엔터테인먼트	미국	전체이용가
1999-09-17	NHL 아이스하키 2000	NHL 2000	일렉트로닉아츠코리아(유)	미국	전체이용가
1999-09-17	NHL 아이스하키 2000	NHL 2000	일렉트로닉아츠코리아(유)	미국	전체이용가
1999-09-17	버블버블 팝	BUBBLE POP	(주)하이콤엔터테인먼트	호주	전체이용가

출시일자	한글제명	원제명	신청사	국적	등급
1999-09-22	베틀존	BATTLEZONE	(주)세고엔터테인먼트	미국	12세이용가
1999-09-22	사이버머क्स<에일리언슬레이어 확장팩>	사이버머क्स<에일리언슬레이어 확장팩>	(주)아오조라게임소프트	한국	12세이용가
1999-09-22	미드타운 매드니스	MIDTOWN MADNESS	(주)마이크로소프트	미국	12세이용가
1999-09-22	하트 브레이커즈	하트 브레이커즈	(주)하이콤엔터테인먼트	한국	12세이용가
1999-09-22	헥센 2	HEXEN 2	(주)세고엔터테인먼트	미국	18세이용가
1999-09-22	헤르틱 2	HERETIC 2	(주)세고엔터테인먼트	미국	18세이용가
1999-09-22	베틀존	BATTLEZONE	(주)세고엔터테인먼트	미국	전체이용가
1999-09-22	넷스톰	NETSTORM	(주)세고엔터테인먼트	미국	전체이용가
1999-09-22	넷스톰	NETSTORM	(주)세고엔터테인먼트	미국	전체이용가
1999-09-22	라스트가디언2	LAST GUADIAN2	한국라이센싱	일본	전체이용가
1999-09-22	사이버머क्स<에일리언슬레이어 확장팩>	사이버머क्स<에일리언슬레이어 확장팩>	(주)아오조라게임소프트	한국	전체이용가
1999-09-22	인터내셔널 풋볼 2000	INTERNATIONAL FOOTBALL 2000	(주)마이크로소프트	미국	전체이용가
1999-09-22	엔비에이 인사이드 드라이브 2000	NBA INSIDE DRIVE 2000	(주)마이크로소프트	미국	전체이용가
1999-09-22	임페리얼리즘 2	IMPERIALISM 2	(주)쌍용	미국	전체이용가
1999-09-22	임페리얼리즘 2	IMPERIALISM 2	(주)쌍용	미국	전체이용가
1999-09-22	팬저제너럴 3D	PANGER GENERAL 3D	(주)쌍용	미국	전체이용가
1999-09-22	팬저제너럴 3D	PANGER GENERAL 3D	(주)쌍용	미국	전체이용가
1999-09-22	니드포스피드 4	NEED FOR SPEED 4	제이씨현시스템(주)	미국	전체이용가
1999-10-01	무인도이야기4	무인도물어4(無人島物語4)	(주)한국라이센싱	일본	12세이용가
1999-10-01	아웃캐스트	OUTCAST	(주)한국라이센싱	프랑스	18세이용가
1999-10-01	홈월드	HEMOWORLD	(주)씨디빌	미국	전체이용가
1999-10-01	홈월드	HEMOWORLD	(주)씨디빌	미국	전체이용가
1999-10-01	미드타운 매드니스	MIDTOWN MADNESS	(주)마이크로소프트	미국	전체이용가
1999-10-01	인터내셔널 풋볼 2000	INTERNATIONAL FOOTBALL 2000	(주)마이크로소프트	미국	전체이용가
1999-10-01	엔비에이인사이드드라이브 2000	NBA INSIDE DRIVE 2000	(주)마이크로소프트	미국	전체이용가
1999-10-01	NBA 농구	KOBE BRYANT IN NBA COURTSIDE	(주)대라반도체	일본	전체이용가
1999-10-01	BLAST 군단	BLAST CORPS	(주)대라반도체	일본	전체이용가

출시일자	한글제명	원제명	신청사	국적	등급
1999-10-01	하트 브레이커즈	하트 브레이커즈	(주)하이컴엔터테인먼트	한국	전체이용가
1999-10-08	디아블로	DIABLO	(주)씨디빌	미국	12세이용가
1999-10-08	레인 보우식스 : 로그스피어	RAINBOW SIX : ROGUE SPEAR	카마엔터테인먼트	미국	12세이용가
1999-10-08	롤케이지	ROLLCAGE	카마엔터테인먼트	영국	12세이용가
1999-10-08	헤비기어2 틴온라인-한글판	HEAVY GEAR 2	SKC 주식회사	미국	12세이용가
1999-10-08	디아블로	DIABLO	(주)씨디빌	미국	18세이용가
1999-10-08	쇼고틴	쇼고틴	(주)지스텍	한국	18세이용가
1999-10-08	삼함(고스톱,포카,홀라)	삼함(고스톱,포카,홀라)	한국CD	한국	18세이용가
1999-10-08	춘추대국	춘추대국	태경미디어	한국	전체이용가
1999-10-08	삼국지오희대장	삼국지오희대장	(주)지스텍	대만	전체이용가
1999-10-08	에이지오브킹(에이지 오브 엠파이어2)	AGE OF EMPIRES 2:THE AGE OF KINGS	(주)마이크로소프트	미국	전체이용가
1999-10-08	에이지오브킹(에이지 오브 엠파이어2)	AGE OF EMPIRES 2: THE AGE OF KINGS)	(주)마이크로소프트	미국	전체이용가
1999-10-08	롤케이지	ROLLCAGE	카마엔터테인먼트	영국	전체이용가
1999-10-08	울티마컬렉션	ULTIMA COLLECTION	일렉트로닉아츠코리아(유)	미국	전체이용가
1999-10-08	스페이스인베이터3D	SPACE INVADERS	(주)세고엔터테인먼트	미국	전체이용가
1999-10-08	삼국통일을꿈꾸며	삼국통일을꿈꾸며	UP-TO-DATE	한국	전체이용가
1999-10-08	로얄블러드2	ROYAL BLOOD2	(주)비스코	일본	전체이용가
1999-10-15	초연스페셜	초연 발렌타인 스페셜	(주)애니미디어	일본	12세이용가
1999-10-15	아머드 피스트 3	ARMORED FIST 3	동서산업개발(주)	미국	12세이용가
1999-10-15	페르시아 왕자 3D	PRINCE OF PERCIA 3D	(주)애니미디어	미국	12세이용가
1999-10-15	문명2(테스트오브타임)	CIVILIZATION -TEST OF TIME	(주)애니미디어	미국	전체이용가
1999-10-15	트로피베스 3D	TROPHYBASS 3D	(주)씨디빌	미국	전체이용가
1999-10-15	트로피베스 3D	TROPHYBASS 3D	(주)씨디빌	미국	전체이용가
1999-10-15	리볼트	REVOLT	(주)아오조라게임소프트	영국	전체이용가
1999-10-15	리볼트	REVOLT	(주)아오조라게임소프트	영국	전체이용가
1999-10-15	아즈텍	AZTEC	(주)와이즈하이콤	러시아	전체이용가
1999-10-15	리틀아이다	리틀아이다	(주)아오조라게임소프트	한국	전체이용가

출시일자	한글제명	원제명	신청사	국적	등급
1999-10-15	리틀아이다	리틀아이다	(주)아오조라게임소프트	한국	전체이용가
1999-10-15	낙시광2	낙시광2	CD뱅크	한국	전체이용가
1999-10-15	삼국통일 대륙을 꿈꾸며	삼국통일 대륙을 꿈꾸며	UP-TO-DATE	한국	전체이용가
1999-10-19	레인보우식스골드팩(합본)	RAINBOW SIX GOLD PACK	카마엔터테인먼트	미국	18세이용가
1999-10-19	레인보우식스골드팩(합본)	RAINBOW SIX GOLD PACK	카마엔터테인먼트	미국	18세이용가
1999-10-19	레인보우식스 : 로그스피어	RAINBOW SIX : ROGUE SPEAR	카마엔터테인먼트	미국	전체이용가
1999-10-22	벨리알이야기	벨리알이야기	(주)코아기술	한국	12세이용가
1999-10-22	워크래프트2-배틀넷 에디션	WARCRAFT2-battle.net edition	SKC주식회사	미국	12세이용가
1999-10-22	워크래프트2-배틀넷 에디션	WARCRAFT2-battle.net edition	SKC주식회사	미국	전체이용가
1999-10-22	TWIN PACK(영걸전+공명전)	TWIN PACK(영걸전+공명전)	비스코	일본	전체이용가
1999-10-22	판타스틱 파랜드(대지의 인연)	FARLAND STORY	(주)케이시티미디어	일본	전체이용가
1999-10-22	피노키오	PINOCCHIO	(주)심플상사	일본	전체이용가
1999-10-22	피파 2000	FIFA 2000	일렉트로닉아츠코리아(유)	미국	전체이용가
1999-10-22	렛츠댄스	LET'S DANCE	(주)세고엔터테인먼트	한국	전체이용가
1999-10-22	렛츠댄스	LET'S DANCE	(주)세고엔터테인먼트	한국	전체이용가
1999-10-22	댄스매니아	댄스매니아	메가정보시스템	한국	전체이용가
1999-10-22	댄스매니아	댄스매니아	메가정보시스템	한국	전체이용가
1999-10-22	다크암스	DARK ARMS	(주)데크	일본	전체이용가
1999-10-22	피파 2000	FIFA 2000	일렉트로닉아츠코리아(유)	미국	전체이용가
1999-10-29	언리얼-틴	UNREAL-TEEN	삼성전자(주)	미국	18세이용가
1999-10-29	제인스 USAF	USAF	일렉트로닉아츠코리아(유)	미국	전체이용가
1999-10-29	NBA 라이브 2000	NBA LIVE 2000	일렉트로닉아츠코리아(유)	미국	전체이용가
1999-10-29	NBA 라이브 2000	NBA LIVE 2000	일렉트로닉아츠코리아(유)	미국	전체이용가
1999-10-29	잭니콜라우스골프6	JACK NICKLAS 6	(주)SKC	미국	전체이용가
1999-10-29	잭니콜라우스골프6	JACK NICKLAS 6	(주)SKC	미국	전체이용가
1999-10-29	슈발츠쉴드GXR	SCHWARZCHILD GXR	도서출판대원(주)	일본	전체이용가
1999-11-05	말레니엄마작2게임	MAHJONGG2 FOR WIN95/98	인터컴	캐나다	12세이용가

출시일자	한글제명	원제명	신청사	국적	등급
1999-11-05	킹핀	KINGPIN	(주)세고엔터테인먼트	미국	18세이용가
1999-11-05	EQ블루마블	EQ 대부웅	윌로우소프트	대만	전체이용가
1999-11-05	마리오넷컴퍼니	MARIONETTE COMPANY	(주)케이씨티미디어	일본	전체이용가
1999-11-05	히어로즈마이트앤매직3아마 게돈블레이드	HEROES OF MIGHT AND MAGIC ARMAGEDDON'S	메디아소프트(주)	미국	전체이용가
1999-11-05	플라이트시뮬레이터2000	FLIGHT SIMULATOR 2000 STANDARD	(주)마이크로소프트	미국	전체이용가
1999-11-05	플라이트시뮬레이터2000	FLIGHT SIMULATOR 2000 STANDARD	(주)마이크로소프트	미국	전체이용가
1999-11-05	레이맨디자이너	RAYMAN DESIGNER	엠서비스소프트	프랑스	전체이용가
1999-11-05	밀레니엄테트리스게임	TETRIS GAMES FOR WIN98	인터컴	캐나다	전체이용가
1999-11-05	밀레니엄레이싱게임	WINDOWS'95RACING	인터컴	캐나다	전체이용가
1999-11-05	밀레니엄핀볼게임	WIN95PINBALL COLLECTION	인터컴	캐나다	전체이용가
1999-11-05	밀레니엄스포츠98게임	SPORTS GAMES FOR WIN98	인터컴	캐나다	전체이용가
1999-11-05	경주게임	VIRTUAL RACING	MENSON INTERNATIONAL	홍콩	전체이용가
1999-11-05	그랑프리게임	GRAND PRIX 2000	MENSON INTERNATIONAL	홍콩	전체이용가
1999-11-05	오토바이경주게임	TRAIL BURNER	MENSON INTERNATIONAL	홍콩	전체이용가
1999-11-05	타루미와락맨의 D.D.D(DANCE DANCE	타루미와락맨의D.D.D(DANCE DANCE DIET)	(주)아이솔루션	한국	전체이용가
1999-11-05	배틀테트리스	배틀테트리스	(주)트윈	한국	전체이용가
1999-11-05	다이어트댄스포유2(DIET DANCE 4U2)	다이어트댄스포유2(DIET DANCE 4U2)	(주)유한씨엔티	한국	전체이용가
1999-11-05	다이어트댄스포유2(DIET DANCE 4U2)	다이어트댄스포유2(DIET DANCE 4U2)	(주)유한씨엔티	한국	전체이용가
1999-11-12	스트리트워즈	STREET WARS	경수미디어주식회 사	미국	12세이용가
1999-11-12	루나틱돈3	LUNATIC DAWN 3	(주)쌍용	일본	12세이용가
1999-11-12	스펙옵스 2	SPEC OPS 2	(주)와이즈하이콤	미국	12세이용가
1999-11-12	밀레니엄스포츠'95게임	SPORTS GAMES FOR WIN'95	인터컴	캐나다	12세이용가
1999-11-12	밀레니엄시뮬레이션게임	SIMULATION GAMES FOR WIN'98	인터컴	캐나다	12세이용가
1999-11-12	세븐킹덤스 2	SEVEN KINGDOMS 2	T3ENTERTAINM ENT	프랑스	12세이용가
1999-11-12	열혈신검	살기	ING SOFT	중국	12세이용가
1999-11-12	밀레니엄아케이드게임	ARCADE GAMES FOR WIN'98	인터컴	캐나다	18세이용가
1999-11-12	새도우컴퍼니	SHADOW COMPANY	T3ENTERTAINM ENT	프랑스	18세이용가

출시일자	한글제목	원제목	신청사	국적	등급
1999-11-12	삼국지장기	환락중국암기(歡樂中國暗棋)	(주)시리아엔터테인먼트	대만	전체이용가
1999-11-12	루나틱돈3	LUNATIC DAWN 3	(주)쌍용	일본	전체이용가
1999-11-12	도미노캐슬(MY DOMINO CASTLE)	도미노캐슬	(주)지오이커뮤니케이션	한국	전체이용가
1999-11-12	천하수담2000	천하수담2000	(주)세주씨앤씨	한국	전체이용가
1999-11-12	스타플릿커맨드	STARTREK:STARFLEET COMMAND	삼성전자(주)	미국	전체이용가
1999-11-12	레이맨 2	RAYMAN 2	삼성전자(주)	프랑스	전체이용가
1999-11-12	프리스페이스 2	FREESPACE 2	삼성전자(주)	미국	전체이용가
1999-11-12	프리스페이스 2	FREESPACE 2	삼성전자(주)	미국	전체이용가
1999-11-12	댄스댄스네버스탑	댄스댄스네버스탑	알.씨.엠 인터내셔널	한국	전체이용가
1999-11-12	스펙옵스 2	SPEC OPS 2	(주)와이즈하이콤	미국	전체이용가
1999-11-12	밀레니엄퍼즐게임	PUZZLE GAMES FOR WIN'98	인터컴	캐나다	전체이용가
1999-11-12	신영웅전설3-하얀마녀	신영웅전설3	(주)인터소프트멀티미디어	일본	전체이용가
1999-11-12	신영웅전설3-하얀마녀	신영웅전설3	(주)인터소프트멀티미디어	일본	전체이용가
1999-11-12	MP3테크노댄스	MP3테크노댄스	P.C소프트	한국	전체이용가
1999-11-18	에이지오브원더스	AGE OF WONDERS	카마엔터테인먼트	미국	12세이용가
1999-11-18	잃어버린제국	잃어버린제국	엠시비소프트	한국	12세이용가
1999-11-18	테마파크월드	THEME PARK WORLD	일렉트로닉아츠코리아(유)	미국	전체이용가
1999-11-18	테마파크월드	THEME PARK WORLD	일렉트로닉아츠코리아(유)	미국	전체이용가
1999-11-18	에이지오브원더스	AGE OF WONDERS	카마엔터테인먼트	미국	전체이용가
1999-11-18	퓨마길거리축구	PUMA STREET SOCCER	(주)한국라이센싱	일본	전체이용가
1999-11-18	잠수정게임	SUB ASSAULT	MENSON INTERNATIONAL	홍콩	전체이용가
1999-11-18	호수낚시게임	ULTIMATE BASS FISHING	MENSON INTERNATIONAL	홍콩	전체이용가
1999-11-18	우주전투게임	3D ALIEN INTRUDER	MENSON INTERNATIONAL	홍콩	전체이용가
1999-11-18	탱크게임	TANK ASSAULT	MENSON INTERNATIONAL	홍콩	전체이용가
1999-11-18	잃어버린제국	잃어버린제국	엠시비소프트	한국	전체이용가
1999-11-18	타루미와락맨의 D.D.D(DANCE DANCE)	타루미와락맨의D.D.D(DANCE DANCE DIET)	(주)아이솔루션	한국	전체이용가
1999-11-26	녹턴(틴버전)	NOCTURNE	카마엔터테인먼트	미국	12세이용가

출시일자	한글제목	원제명	신청사	국적	등급
1999-11-26	고르키17	GORKY 17	(주)한국라이센싱	독일	12세이용가
1999-11-26	피자 신디케이트	PIZZA SYNDICATE	(주)애니미디어	독일	18세이용가
1999-11-26	아스카120%	아스카120%	(주)애니미디어	일본	전체이용가
1999-11-26	토이스토리2액션게임	TOYSTORY2 ACTION GAME	(주)소프트뱅크코리아	미국	전체이용가
1999-11-26	토이스토리2액티비티센터	TOYSTORY2-ACTIVITYCENTER	(주)소프트뱅크코리아	미국	전체이용가
1999-11-26	레고레이서	LEGO RACER	(주)쌍용	영국	전체이용가
1999-11-26	레고레이서	LEGORACER	(주)쌍용	영국	전체이용가
1999-11-26	테마파크월드(한글판)	THEME PARK WORLD	일렉트로닉아츠코리아(주)	미국	전체이용가
1999-11-26	테마파크월드(한글판)	THEME PARK WORLD	일렉트로닉아츠코리아(주)	미국	전체이용가
1999-11-26	테크노댄스	테크노댄스	(주)세고엔터테인먼트	한국	전체이용가
1999-11-26	다이어트댄스포유키드	다이어트댄스포유키드	(주)유한씨엔티	한국	전체이용가
1999-11-26	다이어트댄스포유키드	다이어트댄스포유키드	(주)유한씨엔티	한국	전체이용가
1999-11-26	패밀리76	패밀리76	(주)오메가소프트	한국	전체이용가
1999-12-03	인디아나존스인퍼널머신	INDYANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE	동서산업개발(주)	미국	12세이용가
1999-12-03	레버넌트	REVENANT	(주)판타그램	미국	12세이용가
1999-12-03	툼레이더마지막계시록	TOMB RAIDER THE LAST REVELATION	(주)쌍용	영국	12세이용가
1999-12-03	오미كرون:노매드소울	OMIKRON:THE NOMAD SOUL	(주)쌍용	영국	18세이용가
1999-12-03	어포징포스	OPPOSING FORCES	(주)씨디빌	미국	18세이용가
1999-12-03	어포징포스	OPPOSING FORCES	(주)씨디빌	미국	18세이용가
1999-12-03	스왓 3	SWAT 3	(주)씨디빌	미국	18세이용가
1999-12-03	스왓 3	SWAT 3	(주)씨디빌	미국	18세이용가
1999-12-03	레버넌트	REVENANT	(주)판타그램	미국	전체이용가
1999-12-03	이지테크노댄스	이지테크노댄스	(주)이지웍스	한국	전체이용가
1999-12-03	익스트림댄스스테이지	익스트림댄스스테이지	지원	한국	전체이용가
1999-12-03	코룸외전이계의강림자들	코룸외전이계의강림자들	(주)와이즈하이콤	한국	전체이용가
1999-12-03	무인도이야기 2000	無人島物語RR	(주)오.에스.씨	일본	전체이용가
1999-12-03	짜르	TZAR	(주)한국라이센싱	스웨덴	전체이용가

출시일자	한글제목	원제명	신청사	국적	등급
1999-12-03	그랜드프릭스레이싱	GRAND PRIX RACING 98	아스텔미디어	호주	전체이용가
1999-12-03	폴라리스리벨리온	POLARIS REBELLION	아스텔미디어	호주	전체이용가
1999-12-03	스포츠수퍼바이크	SPORTS SUPERBIKE	아스텔미디어	호주	전체이용가
1999-12-03	아스날	ARSENAL	아스텔미디어	호주	전체이용가
1999-12-03	아미맨(우주공간의플라스틱 병정들)	ARMY MEN (TOYS IN SPACE)	메디아소프트(주)	미국	전체이용가
1999-12-03	나스카레이싱 3	NASCAR RACING 3	(주)씨디빌	미국	전체이용가
1999-12-03	나스카레이싱 3	NASCAR RACING 3	(주)씨디빌	미국	전체이용가
1999-12-03	툼레이더마지막계시록	TOMB RAIDER THE LAST REVELATION	(주)쌍용	영국	전체이용가
1999-12-10	울티마어센션	ULTIMA IX ASCENSION	일렉트로닉아츠코 리아(주)	미국	12세이용가
1999-12-10	언리얼토너먼트	UNREAL TOURNAMENT	삼성전자(주)	미국	12세이용가
1999-12-10	에볼바스카우트	EVOLVA SCOUT	(주)제이씨현시스 템	영국	18세이용가
1999-12-10	퀘이크 3 아레나	QUAKE 3 ARENA	(주)세고엔터테인먼트	미국	18세이용가
1999-12-10	퀘이크 3 아레나	QUAKE 3 ARENA	(주)세고엔터테인먼트	미국	18세이용가
1999-12-10	신	SIN	제이에이치미디어	미국	18세이용가
1999-12-10	고스톱KING	고스톱KING	코마	한국	18세이용가
1999-12-10	SEXY장기2000	SEXY장기2000	미르소프트테크	한국	18세이용가
1999-12-10	울티마어센션	ULTIMA IX ASCENSION	일렉트로닉아츠코 리아(주)	미국	전체이용가
1999-12-10	언리얼토너먼트	UNREAL TOURNAMENT	삼성전자(주)	미국	전체이용가
1999-12-10	장기2000	장기2000	미르소프트테크	한국	전체이용가
1999-12-10	밀레니엄댄스	밀레니엄댄스	피엔티커뮤니케이 션즈	한국	전체이용가
1999-12-10	개구리왕눈이	개구리왕눈이	시리아엔터테인먼트	한국	전체이용가
1999-12-10	창세기전3	창세기전3	(주)소프트맥스	한국	전체이용가
1999-12-10	세븐킹덤스2	SEVEN KINGDOMS2	T3 ENTERTAINMEN	프랑스	전체이용가
1999-12-10	타루미와락맨의DANCE DIET 2(댄스다이어트2)	타루미와락맨의DANCE DIET 2(댄스다이어트2)	(주)아이솔루션	한국	전체이용가
1999-12-10	타루미와락맨의DANCE DIET 2(댄스다이어트2)	타루미와락맨의DANCE DIET 2(댄스다이어트2))	(주)아이솔루션	한국	전체이용가
1999-12-10	댄스온더비트	댄스온더비트	지오인터랙티브 (주)	한국	전체이용가
1999-12-10	유로비트댄스캐롤	유로비트댄스캐롤	케이에스엔터테인 먼트	한국	전체이용가

출시일자	한글제명	원제명	신청사	국적	등급
1999-12-10	테크노댄스머신	테크노댄스머신	(주)비앤티	한국	전체이용가
1999-12-10	파워댄스	파워댄스	가인소프트	한국	전체이용가
1999-12-10	댄스마스터	댄스마스터	동광전자	한국	전체이용가
1999-12-10	토닉트러블	TONIC TROUBLE	삼성전자(주)	프랑스	전체이용가
1999-12-10	힙합뉴스쿨	힙합뉴스쿨	(주)세고엔터테인먼트	한국	전체이용가
1999-12-10	이지테크노캐롤	이지테크노캐롤	(주)이지웍스	한국	전체이용가
1999-12-14	드라칸	DRAKAN:ORDER OF THE FLAME	카마엔터테인먼트	영국	18세이용가
1999-12-14	드라칸	DRAKAN:ORDER OF THE FLAME	카마엔터테인먼트	영국	18세이용가
1999-12-14	델타포스2	DELTA FORCE 2	동서산업개발(주)	미국	18세이용가
1999-12-14	델타포스2	DELTA FORCE 2	동서산업개발(주)	미국	18세이용가
1999-12-17	어반카오스	URBAN CHAOS	(주)쌍용	영국	12세이용가
1999-12-17	퀘이크3 아레나틴	QUAKE3 ARENA TEEN	(주)세고엔터테인먼트	미국	12세이용가
1999-12-17	델타포스2 틴버전	DELTA FORCE 2 TEEN	동서산업개발(주)	미국	12세이용가
1999-12-17	다크벤전스	DARK VENGEANCE	경수미디어	미국	18세이용가
1999-12-17	이비자포커	IBIZA POKER	제이에이치미디어	미국	18세이용가
1999-12-17	댄스.드림.스타-댄스매니아2	D.D.STAR	메가정보시스템	한국	전체이용가
1999-12-17	댄스.드림.스타-댄스매니아2	D.D.STAR	메가정보시스템	한국	전체이용가
1999-12-17	디투포유2000	D24U	네오밸리(주)	한국	전체이용가
1999-12-17	프로피싱 3D	프로피싱 3D	이원코리아	미국	전체이용가
1999-12-17	3D 프로풀	3D 프로풀	이원코리아	미국	전체이용가
1999-12-17	테니스	익스트런테니스	이원코리아	미국	전체이용가
1999-12-17	마운틴바이킹	익스트림마운틴바이킹	이원코리아	미국	전체이용가
1999-12-17	스몰술저	스몰술저	ING SOFT	미국	전체이용가
1999-12-17	다크솔리드	DARK SOLID	(주)케이씨티미디어	일본	전체이용가
1999-12-17	엔비에이베스킷볼2000	NBA BASKETBALL 2000	(주)세고엔터테인먼트	미국	전체이용가
1999-12-17	델타포스2 틴버전	DELTA FORCE 2 TEEN	동서산업개발(주)	미국	전체이용가
1999-12-17	릿지레이서타입4	R4 RIDGE RACER TYPE4	Q.TECK ENTERPRISE	일본	전체이용가

출시일자	한글제목	원제명	신청사	국적	등급
1999-12-17	넥스트 테트리스	THE NEXT TETRIS	(주)애니미디어	영국	전체이용가
1999-12-17	플로거	FROGGER	(주)애니미디어	영국	전체이용가
1999-12-17	댄스피아	DANCEPIA	(주)부성가이저	한국	전체이용가
1999-12-17	퀘이크3 아레나틴	QUAKE3 ARENA TEEN	(주)세고엔터테인먼트	미국	전체이용가
1999-12-17	쇼고온라인	쇼고이동전투단	(주)지스텍	미국	전체이용가
1999-12-17	어반카오스	URBAN CHAOS	(주)쌍용	영국	전체이용가
1999-12-17	렛츠댄스 WinterEdition	렛츠댄스2	(주)리딩엣지	한국	전체이용가
1999-12-17	뉴댄스다이어트	뉴댄스다이어트	VSL코리아	한국	전체이용가
1999-12-17	다이어트댄스 환타지	DIET DANCE	코아기획	한국	전체이용가
1999-12-23	슬레이브 제로	SLAVE ZERO	(주)위자드소프트	프랑스	12세이용가
1999-12-23	쇼고 온라인	쇼고 이동전투단	(주)지스텍	미국	12세이용가
1999-12-23	신장의야망천상기	信長野望天翔記	(주)비스코	일본	12세이용가
1999-12-23	새도우맨	SHADOWMAN	(주)아오조라게임소프트	영국	18세이용가
1999-12-23	아틀란티스2	ATLANTIS2	메디아소프트(주)	프랑스	전체이용가
1999-12-23	임진록2	임진록2	삼성전자(주)	한국	전체이용가
1999-12-23	임진록2	임진록2	삼성전자(주)	한국	전체이용가
1999-12-23	댄스퍼버2000	DANCE FEVER 2000	유니테크	한국	전체이용가
1999-12-23	밀리의 인체탐험	MILLIE METRE AND HER ADVENTURES IN THE	경수미디어주식회사	독일	전체이용가
1999-12-23	그림형제의 용감한 재봉사	SIMSALA GRIMM : THE GALLANT TAILOR	경수미디어주식회사	독일	전체이용가
1999-12-23	파라오	PHARAOH	(주)위자드소프트	미국	전체이용가
1999-12-23	에어리언 크로스파이어	SID MEIER'S ALIEN CROSSFIRE	일렉트로닉아츠코리아(유)	미국	전체이용가
1999-12-23	메이데이	MAY DAY	엠시비소프트	오스트리아	전체이용가
1999-12-23	댄스댄스댄스	DANCE DANCE DANCE	레오소프트	한국	전체이용가
1999-12-23	벅스 바니	BUGS BUNNY - LOST IN TIME	(주)위자드소프트	미국	전체이용가
1999-12-23	슬레이브 제로	SLAVE ZERO	(주)위자드소프트	프랑스	전체이용가
1999-12-23	디어 헌트 챌린지	DEER HUNT CHALLENGE	일렉트로닉아츠코리아(유)	미국	전체이용가
1999-12-23	메이데이	MAY DAY	엠시비소프트	오스트리아	전체이용가

출시일자	한글제목	원제명	신청사	국적	등급
1999-12-30	클로즈컴벳 발지전투	CLOSE COMBAT 4 BATTLE OF THE BULGE	(주)쌍용	미국	12세이용가
1999-12-30	드라칸 : 익스트림	DRAKAN : EXTREME	카마엔터테인먼트	영국	18세이용가
1999-12-30	카마겟돈 TEEN	CARMAGEDDON TEEN	(주)애니미디어	영국	18세이용가
1999-12-30	삼국지 인터넷	三國志 인터넷	(주)비스코	일본	전체이용가
1999-12-30	가브리엘나이트	GABRIEL KNIGHT	(주)씨디빌	미국	전체이용가
1999-12-30	댄스댄스 싱크마스터	렛츠댄스 VOL2	(주)리딩엠티지	한국	전체이용가
1999-12-30	제인스 F/A-18	F/A-18	일렉트로닉아츠코리아(유)	미국	전체이용가
1999-12-30	소녀마법사 파르페	리틀윳치 파르페	도서출판 대원(주)	일본	전체이용가
1999-12-30	클로즈컴벳 : 발지전투	CLOSE COMBAT 4 BATTLE OF THE BULGE	(주)쌍용	미국	전체이용가
1999-12-30	스파이 폭스	SPY FOX "DRY CEREAL"	경수미디어주식회사	미국	전체이용가
1999-12-30	센터피드	CENTIPETE	경수미디어주식회사	영국	전체이용가
1999-12-30	GP 500	GP 500	경수미디어주식회사	영국	전체이용가
1999-12-30	파자마 샘2	PAJAMA SAM2	경수미디어주식회사	미국	전체이용가
1999-12-30	삼국지 인터넷	三國志 인터넷	(주)비스코	일본	전체이용가
1999-12-30	비보이	B-BOY	음정시스템(주)	한국	전체이용가
1999-12-30	워 마스터	WAR MASTER	(주)버츄얼웨어	한국	전체이용가
1999-12-30	비보이	B-BOY	음정시스템	한국	전체이용가

출시일자	한글제목	원제목	신청사	국적	등급
1999-12-22	굴패닉	GHOUL PANIC	(주)래피드코퍼레이션	일본	전체이용가
1999-12-22	사이렌트스코프	SILENT SCOPE	(주)유니코전자	일본	전체이용가
1999-12-22	스텝챔프	STEP CHAMP	(주)유니코전자	일본	전체이용가
1999-12-22	파즈리2	PUZZLI 2	비에스더블유(주)	타이완	전체이용가
1999-12-22	건버드2	GUNBIRD 2	그린통상	일본	전체이용가
1999-12-22	스파클	SPARKLE	(주)하인지	한국	전체이용가
1999-12-28	웨스턴드림	WESTERN DREAM	이지AMUSE	일본	18세이용가
1999-12-28	로얄에스코트	ROYAL ASCOT	이지AMUSE	일본	18세이용기
1999-12-28	테크노스	TECHNOX	(주)리엔코코리아엔터 프라이즈	한국	전체이용가
1999-12-28	뉴밀레니엄	NEWMILLENIUМ	경일전자	한국	전체이용가
1999-12-28	페니팔스페셜	PENNY FALL SPECIAL	(주)썬-엔터프라이즈	일본	18세이용가
1999-12-28	스텝핑스테이지2	STEPPING STAGE SUPREME	(주)대승인터컴	일본	전체이용가
1999-12-28	비-보이	B-BOY	음정시스템(주)	한국	전체이용가
1999-12-28	토이박스	TOY BOX	대성전자	한국	전체이용가
1999-12-28	जू티드럼	ZOOTY DRUM	(주)파라엔터프라이즈	한국	전체이용가
1999-12-28	크라이시스존	CRISIS ZONE	(주)두일인터내셔널	일본	전체이용가
1999-12-28	굴패닉	GHOUL PANIC	동영종합상사	일본	전체이용가
1999-12-28	워터스키(디럭스)	WATER SKI DX	현대세가엔터테인먼트 (주)	일본	전체이용가
1999-12-28	스트라이커즈1945플러스	STRIKERS 1945 PLUS	(주)테크	일본	전체이용가
1999-12-28	스트라이커즈1945플러스	STRIKERS 1945 PLUS	HIGHEST	일본	전체이용가
1999-12-28	보수	보수	(주)동성씨키트	한국	전체이용가

2) 업소용게임

출시일자	한글제명	원제명	신청사	국적	등급
1999-01-12	헬로우키티의성으로가자	HELLOW KITTY	(주)리멘코코리아엔터 프라이즈	일본	
1999-01-12	모터레이드	MOTOR RAID TWIN	(주)로얄산업개발	일본	
1999-01-12	알파인레이서2	ALPINE RACER2	금호전자	일본	
1999-01-12	미스땅짜르기	LAND BREAKER	(주)이오리스	한국	
1999-01-12	게임폴비	게임폴비	(주)메가엔터프라이즈	한국	
1999-01-12	덩크슛	DUNK SHOOT	일출전자	한국	
1999-01-12	버처스트라이커2 VER.'99	VIRTUA STRIKER 2 VER99	현대세가엔터테인먼트 (주)	일본	
1999-01-12	LA 머신건	LA MACHINEGUNS	현대세가엔터테인먼트 (주)	일본	
1999-01-12	스타워즈	STARWARS	현대세가엔터테인먼트 (주)	일본	
1999-01-12	테크로맨서	TECH ROMANCER	티티엔터테인먼트(주)	일본	
1999-01-12	애니멀파크	애니멀파크	유니콤전자	한국	
1999-01-12	뉴히든캐치	NEW HIDDEN CATCH	(주)이오리스	한국	
1999-01-19	더하우스오브더데드2	THE HOUSE OF THE DEAD 2	(주)금오에이엠	일본	
1999-01-19	나이트초오브벨로아	KNIGHT OF VALOUR	비에스떠블유	대만	
1999-01-19	블러디로얼2	BLOODY ROAR 2	(주)라이더인터내셔널	일본	
1999-01-19	테크로맨서	TECH ROMANCER	(주)대길전자	일본	
1999-01-19	조조의모험	JOJO'S VENTURE	티티엔터테인먼트(주)	일본	
1999-01-19	핀볼액션	PINBALL ACTION	서강전자	한국	
1999-01-26	사다리	SADARI	마방전자	한국	
1999-01-26	비트스테이지서드믹스	BEATSTAGE 3RD MIX	(주)유니코전자	일본	
1999-01-26	스텝슬로프슬라이더	STEEP SLOPE SLIDERS	티티엔터테인먼트(주)	일본	
1999-01-26	초강전기	TECH ROMANCER	(주)마크로상사	일본	
1999-01-26	챔피언펀치	챔피언펀치	대흥전자	한국	
1999-01-26	찬스노래방	SUPER SOUND SYSTEM	음정시스콤(주)	한국	
1999-01-26	다이스피아	다이스피아	호성피아	한국	

* 출시일자는 영상물등급위원회의 등급일자를 기준으로 한

출시일자	한글제명	원제명	신청사	국적	등급
1999-02-02	초강전기	TECH ROMANCER	(주)리멘코코리아	일본	
1999-02-02	골든골	GOLDEN GOAL	일출전자	한국	
1999-02-02	뉴크로스팡	NEW CROSS PANG	(주)에프투시스템	한국	
1999-02-02	마천루	마천루	세미콤	한국	
1999-02-09	사이킥포스 2012	PSYCHIC FORCE 2012	(주)대길전자	일본	
1999-02-09	퍼즐빙고	PUZZLE BINGO	아세아산업	타이완	
1999-02-09	팝픈뮤직	POP'N MUSIC	(주)유니코전자	일본	
1999-02-09	볼카노	VOLCANO	우진테크	한국	
1999-02-09	댄스댄스레보류션	DANCE DANCE REVOLUTION	(주)유니코전자	일본	
1999-02-09	자축인묘	자축인묘	금성전자	한국	
1999-02-09	하트	하트	동명산업	한국	
1999-02-09	고래사냥2	고래사냥2	에덴산업	한국	
1999-02-23	파워스톤	POWER STONE	풍전엔터프라이즈(주)	일본	
1999-02-23	필립샷트	FLIP SHOT	(주)지맥스코리아	일본	
1999-02-23	볼도저	볼도저	빅코인전자정밀	한국	
1999-02-23	웃놀이	웃놀이	(주)금오에이엠	한국	
1999-02-23	퐁월드	PONG WORLD	(주)에이지엠	한국	
1999-02-23	빙빙찬스노래방	SUPER SOUND SYSTEM	음정사스콤(주)	한국	
1999-02-23	요요펀치	YOYOO PUNCH	토탈전자	한국	
1999-03-02	더하우스오브더데드2	THE HOUSE OF THE DEAD 2	현대세가엔터테인먼트 (주)	일본	
1999-03-02	텐코모리슈팅	TENKOMORI SHOOTING	금호전자	일본	
1999-03-02	조이벨	JOY BELL	(주)태극무역	한국	
1999-03-02	하트브레이커즈	HEART BREAKERS	(주)패밀리프로덕션	한국	
1999-03-02	사커	SOCCER	세진전자	한국	
1999-03-02	나이스볼	NICE BALL	명가엔지니어링	한국	
1999-03-09	갈스파닉에스2	GALSPANIC S2	(주)두울전자	일본	
1999-03-09	쇼레뷰	SHOW REVUE	(주)썬엔터프라이즈	일본	

출시일자	한글제목	원제목	신청사	국적	등급
1999-03-09	스포츠클럽	SPORTS CLUB	티티엔터테인먼트(주)	일본	
1999-03-09	점핑브레이크	JUMPING BREAK	(주)에프투시스템	한국	
1999-03-09	솔리테어	SOLITAIRE	(주)에프투시스템	한국	
1999-03-16	메탈슬러그엑스	METAL SLUG X	(주)아도에스엔케이코리아	일본	
1999-03-16	비트스테이지컴프리트믹스	BEATSTAGE COMPLETE MIX	(주)유니코전자	일본	
1999-03-16	세븐빙고	SEVEN BINGO	(주)두울전자	대만	
1999-03-16	7파	7 PAR	아트전자	한국	
1999-03-16	텐코모리슈팅	TENKOMORI SHOOTING	(주)두일인터내셔널	일본	
1999-03-16	나이스	NICE	(주)지씨텍	한국	
1999-03-16	제로포인트2	ZERO POINT 2	(주)유니코전자	한국	
1999-03-16	나이스경품기	NICE 경품기	(주)지씨텍	한국	
1999-03-16	용빙고	YONG BINGO	일출전자	한국	
1999-03-16	쿨런	COOL RUN	(주)청솔게임소프트	한국	
1999-03-16	모터레이드	MOTOR RAID	현대세가엔터테인먼트(주)	일본	
1999-03-23	포인트블랭크 2	POINT BLANK 2	(주)금호게임	일본	
1999-03-23	포인트블랭크 2	POINT BLANK 2	(주)두일인터내셔널	일본	
1999-03-23	후레시빙고	FRESH BINGO	유영상사	한국	
1999-03-23	파치파치빙고	PACHI PACHI BINGO	D.M.TECH	한국	
1999-03-23	울빙고	울빙고	(주)두울전자	한국	
1999-03-23	IMF격파	IMF 격파	오토레저	한국	
1999-03-23	블루라인	BLUE LINE	게임코리아	한국	
1999-03-30	비트메니아	VISUAL MUSIC SLAP	대흥전자	일본	
1999-03-30	갈스파닉-에스	GALS PANIC S	(주)모던교역	일본	
1999-03-30	기타프릭스	GUITAR FREAKS	(주)유니코전자	일본	
1999-03-30	뉴홀	NEW HULL	파나전자	한국	
1999-03-30	퍼즐버블 2	PUZZLE BOBBLE 2	아도에스엔케이코리아	일본	
1999-03-30	2000홀라	2000 HULLA	나이트전자	한국	

출시일자	한글제목	원제목	신청사	국적	등급
1999-03-30	써치아이플러스 V2.0	SEARCH EYE PLUS V2.0	연성전자	한국	
1999-03-30	도깨비방망이	도깨비방망이	모스트게임	한국	
1999-03-30	볼카노 2	VOLCANO 2	우진테크	한국	
1999-03-30	땡큐	땡큐	미호전자	한국	
1999-03-30	써치아이플러스 V2.1	SEARCH EYE PLUS V2.1	연성전자	한국	
1999-04-06	좀비리벤지	ZOMBIE REVENGE	현대세가엔터테인먼트(주)	일본	
1999-04-06	써치아이플러스 V2.2	SEARCH EYE PLUS V2.2	연성전자	한국	
1999-04-06	스트레스해소기	스트레스해소기	대흥	한국	
1999-04-06	메달박스	MEDAL BOX	일출전자	한국	
1999-04-13	마하브레이크	MACH BREAKERS	대명전자	일본	
1999-04-13	미스틱워리워즈	MYSTIC WARRIORS	대명전자	일본	
1999-04-13	브이축구	V-SOCCER	대명전자	일본	
1999-04-13	세이브축구	SEIBU-CUP SOCCER	대명전자	일본	
1999-04-13	다이나기어	DYNA GEARS	대명전자	일본	
1999-04-13	럭키마루코	LUCKY MARUCO	에버전자	대만	
1999-04-13	부기윙	BOOGIE WINGS	대명전자	일본	
1999-04-13	파워스텝슈퍼돌풍	파워스텝슈퍼돌풍	(주)지앤티	한국	
1999-04-13	포켓투어	POCKET TOUR	푸른상사	한국	
1999-04-13	볼카노 3	VOLCANO 3	우진테크	한국	
1999-04-13	굿투	GOOD 2	우신전자	한국	
1999-04-13	클리프행어	CLIFF HANGER	지호전자시스템	한국	
1999-04-20	진실게임	진실게임	멀티시스템	한국	
1999-04-20	하우스볼	HOUSE BALL	삼미산업	한국	
1999-04-20	플래임건너	FLAME GUNNER	(주)유니코전자	일본	
1999-04-20	크레이지택시	CRAZY TAXI	현대세가엔터테인먼트(주)	일본	
1999-04-20	갈스파닉에스유	GAL'S PANIC SU	진도시스템	일본	
1999-04-20	이지투디제이	EZ 2 DJ	(주)어뮤즈월드	한국	

출시일자	한글제명	원제명	신청사	국적	등급
1999-04-20	팝스팝스	POP'S POP'S	아페가	한국	
1999-04-20	슬램맨	SLAM MAN	(주)동성원더파크	한국	
1999-04-20	도미노블록	DOMINO BLOCK	플러스음향	한국	
1999-04-20	오케이갤러그	O.K GALAG	플러스음향	한국	
1999-04-27	달마시안	DALMATIAN	(주)오메가소프트	한국	
1999-04-27	블랙홀	BLACK HOLE	(주)청솔게임소프트	한국	
1999-04-27	포토와이투케이	PHOTO Y2K	비에스떠블유	대만	
1999-04-27	만국기게임	서울88	(주)세도	한국	
1999-04-27	판타지로드	FANTASY ROAD	B.S.KOREA	한국	
1999-04-27	웨스턴드림	WESTERN DREAM	쓰리시스템	일본	
1999-04-27	웃놀이	웃놀이민속게임	(주)금오에이엠	한국	
1999-04-27	선물두더지	선물두더지	오토레저	한국	
1999-04-27	피싱크레인	FISHING CRANE	진영산업	한국	
1999-04-27	체련용퍼즐버블	체련용퍼즐버블	(주)빅에이	한국	
1999-04-27	슈퍼웃놀이	슈퍼웃놀이	대왕산업	한국	
1999-04-27	퍼즐빙빙	PUZZLE BING BING	대영전자	한국	
1999-04-27	브레이크타임	BREAK TIME	연성전자	한국	
1999-04-27	볼크페스티벌	볼크페스티벌	금성전자	한국	
1999-04-27	팔도웃놀이	팔도웃놀이	삼미시스템	한국	
1999-05-04	텔레빙고	TELE BINGO	카토스	한국	
1999-05-04	스프린터 2	SPRINTER 2	(주)옥산전자	한국	
1999-05-04	코리아랠리	KOREA RALLY	성일전자	한국	
1999-05-04	마블	MARBLE	써브라임	한국	
1999-05-04	빙빙스톱	BING BING STOP	팀에이시스템	한국	
1999-05-04	국산품애용	국산품애용	연성전자	한국	
1999-05-04	왕따	WANG TAA	(주)하인지	한국	
1999-05-04	체리빙고	CHERRY BINGO	P.J	한국	

출시일자	한글제명	원제명	신청사	국적	등급
1999-05-04	드림캐처	DREAM CATCHER	(주)덕양전자	일본	
1999-05-04	골프퍼팅머신	LAGA	L.A	한국	
1999-05-04	쥬크박스	JUKE BOX	화신전자	한국	
1999-05-06	짱빙고	짱빙고	동양	한국	
1999-05-06	슈퍼빙고	슈퍼빙고	제일상사	한국	
1999-05-06	뱅뱅	BANG BANG	(주)에세미	대만	
1999-05-06	초이스	CHOICE	세미콤	한국	
1999-05-06	빠샤빠샤 2	PASHA PASHA 2	(주)동성원더파크	한국	
1999-05-06	빠샤빙고	PASHA BINGO	(주)동성원더파크	한국	
1999-05-06	히든캐치 2000	HIDDEN CATCH 2000	(주)이오리스	한국	
1999-05-06	자키투	자키투	서광상사	한국	
1999-05-11	삼국전기	三國戰紀	유니버살무역	대만	
1999-05-11	슈퍼열차빙고	TRAIN BONG(AT1)	삼미전자	대만	
1999-05-11	웨스턴드림	WESTERN DREAM	삼원통산(주)	일본	
1999-05-11	로얄에스코트	ROYAL ASCOT	금강엔터테인먼트	일본	
1999-05-11	찬스찬스	찬스찬스	P.J	한국	
1999-05-11	위너라인	WINER LINE	선아전자	한국	
1999-05-11	티앤티매직볼 2	T&T MAGIC BALL 2	(주)동성써킷	한국	
1999-05-11	캡틴토마데이	CAPTAIN TOMADAY	아도에스엔케이코리아	일본	
1999-05-11	큐투	Q II	윤시스템	한국	
1999-05-18	빙고챔프	빙고챔프	동양	한국	
1999-05-18	캡틴빙고	캡틴빙고	제일상사	한국	
1999-05-18	엑스플랜	X-PLAN	그린통상	대만	
1999-05-18	제트클럽	JET CLUB	그린통상	대만	
1999-05-18	파이프라인	PIPE LINE	선아전자	한국	
1999-05-20	스키트	CURCUIT	(주)알씨엘	한국	
1999-05-20	아사라비아	ASSARABIA	일출전자	한국	

출시일자	한글제목	원제목	신청사	국적	등급
1999-05-20	도전가위바위보	도전가위바위보	세이마코리아	한국	
1999-05-25	삼국지	三國戰紀	그린통상	대만	
1999-05-25	럭키크로바	럭키크로바	P.J	한국	
1999-05-25	게이트볼	GATE BALL	(주)에세미	대만	
1999-05-25	하이드로썬더	HYDRO THUNDER	(주)선진물산	미국	
1999-05-25	아프리카스타	AFRICA STAR	(주)한메드	대만	
1999-05-25	1945-II	1945=代	그린통상	일본	
1999-05-25	버스트어그루브 2	BUST A GROOVE 2	(주)청솔게임소프트	일본	
1999-05-25	건버드투	GUN BIRD II	유니버살무역	일본	
1999-05-25	웨스턴드림	WESTERN DREAM	코리아어뮤즈	일본	
1999-06-01	뉴페니홀	NEW PENNY HOLL	코리아어뮤즈	일본	
1999-06-01	썬랜드 II	SEVEN LAND II	미호전자	한국	
1999-06-01	뉴동물동물 2	뉴동물동물 2	진도시스템	한국	
1999-06-01	엑스파일	X-FILE	(주)디지픽스엔터테인먼트	한국	
1999-06-01	웨스턴드림	WESTERN DREAM	영인트레이딩(주)	일본	
1999-06-01	아사라비아	ASSARABIA	일출전자	한국	
1999-06-01	007 빙고	007 빙고	골든벨엔터테인먼트(주)	한국	
1999-06-01	국산품애용알파	국산품애용알파	연성전자	한국	
1999-06-01	홀라 2	HOOLA 2	리스산업	한국	
1999-06-28	히든캐치 2000	HIDDEN CATCH 2000	(주)이오리스	한국	전체이용가
1999-06-28	썬가드	SUN GOD	삼원전자	한국	18세이용가
1999-06-28	팝스팝스	POP'S POP'S	아페가	한국	전체이용가
1999-06-28	댄스댄스레보루션	DANCE DANCE REVOLUTION	(주)유니코전자	일본	전체이용가
1999-06-28	제로포인트 2	ZERO POINT 2	(주)유니코전자	한국	전체이용가
1999-06-28	에이비씨빙고	ABC BINGO	써브라임	한국	18세이용가
1999-06-28	뉴히든캐치	NEW HIDDEN CATCH	(주)이오리스	한국	전체이용가
1999-06-28	나이트초오브벨로아	KNIGHTS OF VALOUR	비에스퍼블유	대만	전체이용가

출시일자	한글제목	원제목	신청사	국적	등급
1999-06-28	포토와이투케이	PHOTO Y2K	비에스퍼블유	대만	전체이용가
1999-06-28	슈퍼슬램	SUPER SLAM	대명전자	일본	전체이용가
1999-06-28	슈퍼슬램	SUPER SLAM	금성전자	일본	전체이용가
1999-06-28	팝스팝스	POP'S POP'S	아페가	한국	전체이용가
1999-06-28	1945=대	1945=代	그린통상	일본	전체이용가
1999-07-05	철권태그토너먼트	TEKKEN TAG TOURNAMENT	(주)라이더인터내셔널	일본	전체이용가
1999-07-05	헤드패닉	HEAD PANIC	(주)이에스디	한국	전체이용가
1999-07-05	삼국지	三國戰紀	그린통상	대만	전체이용가
1999-07-05	스트라이커 1945 II	STRIKERS 1945 II	금성전자	일본	전체이용가
1999-07-05	엑스톰 3D	XTOM 3D	재미시스템개발(주)	한국	전체이용가
1999-07-05	버스터어그루브 2	BUST A GROOVE 2	(주)청솔게임소프트	일본	전체이용가
1999-07-05	마블	MARBLE	써브라임	한국	18세이용가
1999-07-05	타임크리시스 2	TIME CRISIS 2	조양물산	일본	전체이용가
1999-07-05	에그캐처	EGG CATCHER	드림웍스메카트로닉 CO	한국	전체이용가
1999-07-05	에어라인파일럿	AIRLINE PILOTS	현대세가엔터테인먼트 (주)	일본	전체이용가
1999-07-05	자키클럽 2	JOCKEY CLUB 2	비전21	한국	18세이용가
1999-07-05	CHOICE 2	CHOICE 2	세미콤	한국	18세이용가
1999-07-12	건버드 2	GUNBIRD 2	(주)큐다스상사	일본	전체이용가
1999-07-12	한국프로야구 98	한국프로야구 98	(주)데니엄	한국	전체이용가
1999-07-12	퍼즐버블 II	PUZZLE BOBBLE II	금성전자	일본	전체이용가
1999-07-12	볼크페스티벌	볼크페스티벌	금성전자	한국	전체이용가
1999-07-12	헤머스트라이크	헤머스트라이크	중앙레저	한국	전체이용가
1999-07-12	슈퍼보글	슈퍼보글	중앙레저	한국	전체이용가
1999-07-12	슈퍼농구	슈퍼농구	중앙레저	한국	전체이용가
1999-07-19	퍼쿠션프릭스	PERCUSSION FREAKS	(주)유니코전자	일본	전체이용가
1999-07-19	비트스테이지포스믹스	BEATSTAGE 4TH MIX	(주)유니코전자	일본	전체이용가
1999-07-19	철권태그토너먼트	TEKKEN TAG TOURNAMENT	(주)위퀵산업	일본	전체이용가

출시일자	한글제목	원제목	신청사	국적	등급
1999-07-19	가라크루새더스	GALA CRUSADERS	조양물산	일본	전체이용가
1999-07-19	라이브퀴즈쇼	LIVE QUIZ SHOW	(주)안다미로	한국	전체이용가
1999-07-19	철권택토너먼트	TEKKEN TAG TOURNAMENT	나이스코퍼레이션	일본	전체이용가
1999-07-19	철권태크토너먼트	TEKKEN TAG TOURNAMENT	유니버살무역	일본	전체이용가
1999-07-19	히든캐치II	HIDDEN CATCH II	(주)이오리스	한국	전체이용가
1999-07-19	더킹오브파이터즈99	THE KING OF FIGHTERS 99	(주)데크	일본	전체이용가
1999-07-19	철권태그토너먼트	TEKKEN TAG TOURNAMENT	(주)두울전자	일본	전체이용가
1999-07-19	버쳐펀치	VIRTUAL PUNCH	한국오토엠	한국	전체이용가
1999-07-19	스텝핑스테이지	STEPPING STAGE	(주)대승인터캠	일본	전체이용가
1999-07-19	금영퀴즈노래방	금영퀴즈노래방	(주)금영	한국	전체이용가
1999-07-19	기타프릭스 2	GUITAR FREAKS 2	(주)유니코전자	일본	전체이용가
1999-07-19	리듬구구단을외자	리듬구구단을외자	리세븐전자	한국	전체이용가
1999-07-19	택견태그토너먼트	TEKKEN TAG TOURNAMENT	삼원통산(주)	일본	전체이용가
1999-07-26	도깨비방망이	도깨비방망이	선두	한국	전체이용가
1999-07-26	VIRTUA STRIKER2 99	버쳐스트라이커2 99	현대세가엔터테인먼트(주)	일본	전체이용가
1999-07-26	태켄태그토너먼트	TEKKEN TAG TOURNAMENT	(주)코니트무역	일본	전체이용가
1999-07-26	테켄태그토너먼트	TEKKEN TAG TOURNAMENT	(주)금호게임	일본	전체이용가
1999-07-26	철권태그토너먼트	TEKKEN TAG TOURNAMENT	조양물산	일본	전체이용가
1999-07-26	태견태그토너먼트	TEKKEN TAG TOURNAMENT	(주)재스전자	일본	전체이용가
1999-07-26	신나는웃놀이	신나는웃놀이	화성토피스(주)	한국	전체이용가
1999-07-26	홈스트레치	HOME STRETCH	카토스	한국	18세이용가
1999-07-26	자키클럽	JOCKEY CLUB	서광상사	한국	18세이용가
1999-07-29	아리랑퀴즈노래방	아리랑퀴즈노래방	대신음향전자	한국	전체이용가
1999-07-29	플레저캐슬	PLEASURE CASTLE	(주)마노부산지점	일본	18세이용가
1999-07-29	웨스턴드림	WESTERN DREAM	삼원통산(주)	일본	18세이용가
1999-08-09	도전가위바위보	도전가위바위보	세이마코리아	한국	전체이용가
1999-08-09	에쿠스	에쿠스	명가엔지니어링	한국	전체이용가

출시일자	한글제목	원제목	신청사	국적	등급
1999-08-09	이지투디제이	EZ 2 DJ	(주)어뮤즈월드	한국	전체이용가
1999-08-09	움직이는틀린그림찾기	SEE SEE FIND OUT	(주)아리아미디어	한국	전체이용가
1999-08-16	버처스트라이커 II 버전 2000	VIRTUA STRIKER II VERSION 2000	(주)이에스디	일본	전체이용가
1999-08-16	엘핀	엘핀	(주)디지픽스엔터테인먼트	한국	전체이용가
1999-08-16	월드시리즈 '99	WORLD SERIES '99	현대세가엔터테인먼트(주)	일본	전체이용가
1999-08-16	버처스트라이커2 버전 2000	VIRTUA STRIKER2 VER2000	현대세가엔터테인먼트(주)	일본	전체이용가
1999-08-20	자키클럽 II	JOCKEY CLUB II	우신전자	한국	18세이용가
1999-08-20	한글과 숫자놀이	한글과 숫자놀이	호성피아	한국	전체이용가
1999-08-20	점프점핑	JUMP JUMPING	비전21	한국	전체이용가
1999-08-20	웨스턴드림	WESTERN DREAM	현대세가엔터테인먼트(주)	일본	18세이용가
1999-08-20	크레이지택시	CRAZY TAXI	현대세가엔터테인먼트(주)	일본	전체이용가
1999-08-20	펌프업	PUMP IT UP	선두엔터테인먼트	한국	전체이용가
1999-08-23	뱀프x1/2	뱀프x1/2	(주)단비시스템	한국	전체이용가
1999-08-23	스키챔프	SKI CHAMP	현대세가엔터테인먼트(주)	일본	전체이용가
1999-08-23	타임크라이시스2	TIME CRISIS II	(주)위캔산업	일본	전체이용가
1999-08-23	레이스온!	RACE ON!	(주)금호게임	일본	전체이용가
1999-08-23	블루라인	BLUE LINE	(주)이오리스	한국	전체이용가
1999-08-27	굳세븐랜드	굳세븐랜드	진아전자	한국	전체이용가
1999-08-27	농구SLAM DUNK	농구SLAM DUNK	로알전자	한국	전체이용가
1999-08-27	스트리트화이터이엑스2플러스	STREET FIGHTER EX2 PLUS	(주)아이빅스	일본	전체이용가
1999-08-27	레이스툼	RAY STORM	(주)아이빅스	일본	전체이용가
1999-08-27	월드어드벤처	WORLD ADVENTURE	(주)에프투스시스템	한국	전체이용가
1999-08-27	스트리트화이터이엑스2플러스	STREET FIGHTER EX2 PLUS	티티엔터테인먼트(주)	일본	전체이용가
1999-08-27	산전수전	산전수전	(주)데니암	한국	전체이용가
1999-08-27	트루러브	TRUE LOVE	(주)덕양전자	일본	18세이용가
1999-08-27	펀치	펀치	창성정밀	한국	전체이용가
1999-08-27	코리아하우스	코리아하우스	진아전자	한국	전체이용가

출시일자	한글제목	원제목	신청사	국적	등급
1999-08-27	뉴찬스볼	뉴찬스볼	진도시스템	한국	전체이용가
1999-08-27	점핑브레이크	JUMPING BREAK	(주)에프투스시스템	한국	전체이용가
1999-09-06	메탈슬러그엑스	METAL SLUG X	(주)데크	일본	전체이용가
1999-09-06	더킹오브파이터즈99	THE KING OF FIGHTERS 99	(주)씨엠인터내셔널	일본	전체이용가
1999-09-06	퍼즐웃놀이	퍼즐웃놀이	리세븐전자	한국	전체이용가
1999-09-06	버추스트라이커2버전2000	VIRTUA STRIKER2 VER2000	(주)위캔산업	일본	전체이용가
1999-09-06	더킹오브더파이터즈99	THE KING OF THE FIGHTERS 99	HIGHEST	일본	전체이용가
1999-09-06	슛팅골프	슛팅골프	대한정밀	한국	전체이용가
1999-09-06	블랙펀치	블랙펀치	코리아전자	한국	전체이용가
1999-09-06	노래하는두더지	노래하는두더지	코리아전자	한국	전체이용가
1999-09-06	디럭스빙고	DELUXE BINGO	삼원통산(주)	대만	18세이용가
1999-09-06	굿2	GOOD2	우신전자	한국	18세이용가
1999-09-13	댄스댄스레볼루션	DANCE DANCE REVOLUTION	파나전자	일본	전체이용가
1999-09-13	뮤직스테이션	MUSIC STATION	엘지산전(주)	한국	전체이용가
1999-09-13	더리듬앤댄스	THE RHYTHM AND DANCE	연합전자미디어	한국	전체이용가
1999-09-13	스트라이커1945III	STRIKERS 1945 III	(주)심플상사	일본	전체이용가
1999-09-13	레이스툼	RAY STORM	(주)두울전자	일본	전체이용가
1999-09-13	스트라이커1945 2	STRIKERS 1945 II	드래곤	일본	전체이용가
1999-09-13	토이크레인	토이크레인	(주)서광전자	한국	전체이용가
1999-09-13	한글과숫자나라	DICE BEST	호성피아	한국	18세이용가
1999-09-13	로얄에스코트	ROYAL ASCOT	드림웍스메카트로닉 CO	일본	18세이용가
1999-09-13	슈퍼골 2002	슈퍼골 2002	진도시스템	한국	전체이용가
1999-09-13	피크원	PICK ONE	광주월드	한국	전체이용가
1999-09-16	스킬 105	SKILL 105	뉴닉스산업상사	한국	18세이용가
1999-09-20	로얄에스코트	ROYAL ASCOT	(주)대광전자	일본	18세이용가
1999-09-20	미스팩맨	MS PAC MAN	한미전자	한국	전체이용가
1999-09-20	뮤직스테이션	MUSIC STATION	엘지산전(주)	한국	전체이용가

출시일자	한글제목	원제목	신청사	국적	등급
1999-09-20	테트리스플러스	TETRIS+	일출전자	한국	18세이용가
1999-09-20	즐거운주사위놀이	HAPPY DICE	호성피아	한국	전체이용가
1999-09-20	마이다스	MIDAS	(주)지씨텍	한국	전체이용가
1999-09-20	로얄에스코트	ROYAL ASCOT	유나이트무역	일본	18세이용가
1999-09-20	글로리2000	GLORY2000	지원전자	한국	전체이용가
1999-09-27	운수대통	MIRACULOUS LUCKY	창영에프에이(주)	일본	18세이용가
1999-09-27	청룡열차	CHUNGYONG TRAIN	(주)청룡게임산업	한국	전체이용가
1999-10-04	MIX MASTER	MIX MASTER	리오머뮤즈먼트	한국	전체이용가
1999-10-04	화이널화이터리벤지	FINAL FIGHT REVENGE	티티엔터테인먼트	일본	전체이용가
1999-10-04	퍼즐피스	퍼즐피스	(주)소프트브리지	한국	전체이용가
1999-10-04	카리스뉴제너레이션	KARIS NEW GENERATION	연성전자	한국	18세이용가
1999-10-04	더킹오브파이터스99	THE KING OF FIGHTERS'99	HIGHEST	일본	전체이용가
1999-10-11	로얄에스코트	KROYALASCOTT	해오상사	일본	18세이용가
1999-10-11	퍼쿠션프릭스	PERCUSSION FREAKS	파나전자	일본	전체이용가
1999-10-11	쥬스페스티벌	쥬스페스티벌	보성A.M.S	한국	전체이용가
1999-10-11	크레이지	CRAZY	게임메니아	한국	전체이용가
1999-10-11	SCHOOL	스쿨	흥성전자	한국	전체이용가
1999-10-11	퍼즐클럽	PUZZLE CLUB	연성전자	한국	전체이용가
1999-10-18	캐슬코스타	CASTLE COASTOR	대광전자	일본	18세이용가
1999-10-18	사이클환타지	CIRCLE FANTASY	대광전자	일본	18세이용가
1999-10-18	플래시비트	FLASH BEATS	대광전자	일본	전체이용가
1999-10-18	울트라덴게키이라이라부	ULTRA DENGKI IRAIRA BOU	대광전자	일본	전체이용가
1999-10-18	페니팔스페셜	PENNY FALL SPECIAL	대광전자	일본	18세이용가
1999-10-18	페니팔	PENNY FALL	대광전자	일본	18세이용가
1999-10-18	점보트윈DX	JUMBO TWIN DX	대광전자	일본	전체이용가
1999-10-18	지라이야	JI.RA I YA	대광전자	일본	전체이용가
1999-10-18	덴재키이라이라부챠스	DENGKI IRAIRA BOU CHANCE	대광전자	일본	전체이용가

출시일자	한글제명	원제명	신청사	국적	등급
1999-10-18	프리티카니발	PRETTY CARNIVAL	대광전자	일본	전체이용가
1999-10-18	베틀기어	BATTLE GEAR	대광전자	일본	전체이용가
1999-10-18	뉴해피벨	NEW HAPPY BELL	대광전자	일본	전체이용가
1999-10-18	해피벨	HAPPY BELL	대광전자	일본	전체이용가
1999-10-18	쇼레비SD	SHOW REVUE SD	대광전자	일본	18세이용가
1999-10-18	스파크챌린지	SPARK CHALLENGE	대광전자	일본	전체이용가
1999-10-18	파크캡	PACK CAP	대광전자	일본	전체이용가
1999-10-18	크레이지택시	CRAZY TAXI	대광전자	일본	전체이용가
1999-10-18	럭키타겟	LUCKY TARGET	대광전자	일본	전체이용가
1999-10-18	드림캐처	DREAM CATCHER	대광전자	일본	전체이용가
1999-10-18	럭키포켓	LUCKY PORKET	대광전자	일본	전체이용가
1999-10-18	빙고파티멀티	BINGO PARTY MULTI	대광전자	일본	18세이용가
1999-10-18	데트라장크션	TETRA JUNCTION	대광전자	일본	전체이용가
1999-10-18	스포츠클럽	SPORTS CLUB	티티엔터테인먼트	일본	전체이용가
1999-10-18	비트플레이어2000	비트플레이어2000	(주)디지픽스엔터테인먼트	한국	전체이용가
1999-10-18	데드오아얼라이브	DEAD OR ALIVE	(주)두울전자	일본	전체이용가
1999-10-18	퍼즐스타	PUZZLE STAR	비에스퍼블유(주)	타이완	전체이용가
1999-10-18	토이파이터	TOY FIGHTER	현대세가엔터테인먼트(주)	일본	전체이용가
1999-10-18	파이널퍼롱2	FILAL FURLONG 2	(주)연성산업	일본	전체이용가
1999-10-18	이-얏스트레스해소게임	이-얏스트레스해소게임	(주)청솔게임소프트	한국	전체이용가
1999-10-18	게이트볼	게이트볼	팍스컴	한국	전체이용가
1999-10-18	빠샤빠샤2	빠샤빠샤2	(주)동성원더파크	한국	전체이용가
1999-10-25	스피드홀스	스피드홀스	(주)에이지엠	한국	18세이용가
1999-10-25	로얄에스코트	ROYAL ASCOT	범우전자	일본	18세이용가
1999-10-25	경마	WINNING GALLOP	그린전자	일본	18세이용가
1999-10-25	로얄에스코트	ROYAL ASCOT	(주)한미레다트	일본	18세이용가
1999-10-25	화이날라운드	FINAL ROUND	우함전기	한국	전체이용가

출시일자	한글제목	원제명	신청사	국적	등급
1999-10-25	비트파티	BEAT PARTY	(주)인비전엔터테인먼트	한국	전체이용가
1999-10-25	댄싱스타	댄싱스타	옥손전자	한국	전체이용가
1999-10-25	DJ스타	DJ스타	옥손전자	한국	전체이용가
1999-10-25	마돌이	MADORI	시대전자	한국	전체이용가
1999-10-25	원시도2	PREHISTORIC ISLE 2	(주)씨엠인터내셔널	일본	전체이용가
1999-10-25	크레이지	CRAZY	게임메니아	한국	전체이용가
1999-11-01	원시도2	원시도2	HIGHEST	일본	전체이용가
1999-11-01	나이츠오브발로어플러스	KNIGHTS OF VALOUR PLUS	프라임인터내셔널	대만	전체이용가
1999-11-01	나이트오브발로어플러스	KNIGHT OF VALOUR PLUS	유리테크	대만	전체이용가
1999-11-01	퍼니픽스	퍼니픽스	(주)인비전	한국	전체이용가
1999-11-01	슈퍼포크레인	슈퍼포크레인	미래산업	한국	전체이용가
1999-11-01	비트스테이지피프스믹스	BEATSTAGE 5TH MIX	(주)유니코전자	일본	전체이용가
1999-11-01	팡팡골프	PANG PANG GOLF	(주)한솔엔터프라이즈	한국	전체이용가
1999-11-01	홀리버스터	HOLY BURSTER	제파어뮤즈먼트	한국	전체이용가
1999-11-01	엘에이머신건스	L.A MACHINE GUNS	현대세가엔터테인먼트(주)	일본	전체이용가
1999-11-01	점프점프	JUMP JUMP	삼경전자사업	한국	전체이용가
1999-11-08	쿨건맨	COOL GUNMAN	대광전자	일본	전체이용가
1999-11-08	웨스턴드림	WESTERN DREAM	대광전자	일본	18세이용가
1999-11-08	드림팔래스	DREAM PALACE	대광전자	일본	전체이용가
1999-11-08	하레이데이비슨DX	HARLEY DAVIDSON DX	대광전자	일본	전체이용가
1999-11-08	버처론오라토리태그램트윈	VIRTUALON ORATORIO TANGLAMTWIN	대광전자	일본	전체이용가
1999-11-08	탑스케이터	TOP SKATER	대광전자	일본	전체이용가
1999-11-08	프롭사이클하이퍼DX	PROP CYCLE HYPER DX	대광전자	일본	전체이용가
1999-11-08	데이토나 USA 2 DX	DAYTONA USA 2 DX	대광전자	일본	전체이용가
1999-11-08	갯베스DX	GET BASS DX	대광전자	일본	전체이용가
1999-11-08	빙고사커스	BINGO CIRCUS	대광전자	일본	18세이용가
1999-11-08	씨디리치맨	CD RICH MAN	팍스컴	한국	18세이용가

출시일자	한글제명	원제명	신청사	국적	등급
1999-11-08	슈퍼더비	SUPER DERBY	팍스컴	대만	18세이용가
1999-11-08	로알에스코트	ROYAL ASCOT	(주)청룡게임산업	일본	18세이용가
1999-11-08	기가윙	GIGA WING	티티엔터테인먼트	일본	전체이용가
1999-11-08	2002월드컵스타	2002월드컵스타	통일전자	한국	전체이용가
1999-11-08	잠보사파리	JAMBO SAFARI	현대세가엔터테인먼트(주)	일본	전체이용가
1999-11-08	구급차	EMERGENCY CALL AMBULANCE	현대세가엔터테인먼트9(주)	일본	전체이용가
1999-11-08	플라워쇼	플라워쇼	선우전자	한국	18세이용가
1999-11-08	엠브이피	MVP	주식회사동성씨킷	한국	18세이용가
1999-11-08	쌘바	SAMBA	(주)티엠케이엔터프라이즈	한국	전체이용가
1999-11-08	버쳐온오라토리오탕그램	VIRTUA ON ORATORIO TANGRAM	현대세가엔터테인먼트9(주)	일본	전체이용가
1999-11-17	해피트리	HAPPY TREE	대광전자	일본	전체이용가
1999-11-17	화이날화롱2	FINAL FURLONG2	대광전자	일본	전체이용가
1999-11-17	다코이카파닉	TAKO IKA PANIC	대광전자	일본	전체이용가
1999-11-17	워터스키	WATER SKI	대광전자	일본	전체이용가
1999-11-17	알파인사퍼DX	ALPINE SARFER DX	대광전자	일본	전체이용가
1999-11-17	파라다이스라인	PARADISE LINE	대광전자	일본	전체이용가
1999-11-17	디스크컬렉션	DISK COLLECTION	대광전자	일본	전체이용가
1999-11-17	레빗리버	RAPID RIVER	대광전자	일본	전체이용가
1999-11-17	아르마딜로레이싱	ALMADILLO RACING	대광전자	일본	전체이용가
1999-11-17	GTI클럽	GTI CLUB	대광전자	일본	전체이용가
1999-11-17	파닉파크DX	PANIC PARK DX	대광전자	일본	전체이용가
1999-11-17	레이스온SD	RACE ON SD	대광전자	일본	전체이용가
1999-11-17	다운힐바이크	DOWNHILL BIKERS	대광전자	일본	전체이용가
1999-11-17	GP 500 DX	GP 500 DX	대광전자	일본	전체이용가
1999-11-17	스키챔프	SKI CHAMP	대광전자	일본	전체이용가
1999-11-17	라브레이서DX	RAVE RACER DX	대광전자	일본	전체이용가
1999-11-17	리지레이서2 DX	RIDGE RACER 2 DX	대광전자	일본	전체이용가

출시일자	한글제목	원제명	신청사	국적	등급
1999-11-17	쿠익크라샤	QUICK & CRUSH	대광전자	일본	전체이용가
1999-11-17	알파인레이서2 DX	ALPINE RACER 2 DX	대광전자	일본	전체이용가
1999-11-17	건맨워즈TWIN	GUN MEN WARS TWIN	대광전자	일본	전체이용가
1999-11-17	로알에스코트	ROYAL ASCOT	찬기획	일본	18세이용가
1999-11-17	삼국열전	KNIGHT OF THE VALOURE	HIGHEST	타이완	전체이용가
1999-11-17	라이덴파이터2	RAIDEN FIGHTER 2	HIGHEST	일본	전체이용가
1999-11-17	오바센스	오바센스	홍성전자	한국	전체이용가
1999-11-17	퀵앤드크라쉬	QUICK & CRASH	(주)동성원더파크	일본	전체이용가
1999-11-17	댄스댄스레볼루션	DANCE DANCE REVOLUTION	중원전자	일본	전체이용가
1999-11-17	로알에스코트	ROYAL ASCOT	성림무역	일본	18세이용가
1999-11-17	익스트림댄스스테이지	익스트림댄스스테이지	지원	한국	전체이용가
1999-11-17	두질라	DUZILLA	(주)지씨텍	한국	전체이용가
1999-11-22	디럭스메달빙고	DELUXE BINGO	삼원통산(주)	대만	18세이용가
1999-11-22	웨스턴드림	WESTERN DREAM	쓰리시스템	일본	18세이용가
1999-11-22	트랜저아이랜드	TREASURE ISLAND	쓰리시스템	일본	18세이용가
1999-11-22	스트라이크	스트라이크	동성씨킷	한국	전체이용가
1999-11-22	세가테트리스	SEGA TETRIS	현대세가엔터테인먼트	일본	전체이용가
1999-11-22	점핑그루브	JUMPING GROOVE	동성원더파크	일본	전체이용가
1999-11-22	원시도2	PREHISTORIC ISLE 2	프라임인터내셔널	일본	전체이용가
1999-11-22	로알에스코트	ROYAL ASCOT	유니스통상	일본	18세이용가
1999-11-22	로알에스코트	ROYAL ASCOT	(주)누리치산업	일본	18세이용가
1999-11-24	로알에스코트	ROYAL ASCOT	(주)픽도영화(무역)	일본	18세이용가
1999-11-24	월드더비	WORLD DERBY	(주)마노부산지점	일본	18세이용가
1999-11-24	구리구리	GOORI GOORI	(주)유니코전자	한국	18세이용가
1999-11-24	또또크레인	또또크레인	에이지엠	한국	전체이용가
1999-11-24	캐취캐취	CATCH-CATCH	씨아이브레인	한국	전체이용가
1999-11-24	캐슬코스타	CASTLE COASTER	썬-엔터프라이즈	일본	18세이용가

출시일자	한글제목	원제목	신청사	국적	등급
1999-11-24	댄싱킹	DANCING KING	썬전자	한국	전체이용가
1999-11-24	펌프이트업	PUMP IT UP	(주)안다미로	한국	전체이용가
1999-11-24	쿨	COOL	세미콤	한국	전체이용가
1999-12-01	로얄에스코트월드더비	WORLD DERBY	(주)픽도영화(무역)	일본	18세이용가
1999-12-01	무력원인도쿄	BURIKI ONE IN TOKYO	드래곤	일본	전체이용가
1999-12-01	멀티챔프리럭스	MULTI CHAMP DELUXE	(주)이에스디	한국	전체이용가
1999-12-01	갈스패닉S2	GALS PANIC S2	동부상사	일본	18세이용가
1999-12-01	로얄에스코트	ROYAL ASCOT	쓰리시스템	일본	18세이용가
1999-12-01	월드더비	WORLD DERBY	찬기획	일본	18세이용가
1999-12-01	로얄에스코트	ROYAL ASCOT	삼원통상(주)	일본	18세이용가
1999-12-01	비트스테이지투썬컨드스 타입	BEATSTAGE 2 2ND STYLE	(주)유니코전자	일본	전체이용가
1999-12-01	댄스타	DANCE STAR	(주)데크	한국	전체이용가
1999-12-01	쇼레뷰	SHOE REVUE	쓰리시스템	일본	18세이용가
1999-12-01	웨스턴드림	WESTERN DREAM	대덕전자	일본	18세이용가
1999-12-01	시월드	SEA WORLD	I.M.C	한국	전체이용가
1999-12-01	댄싱블래스터	DANCING BLASTER	(주)파라엔터프라이즈	한국	전체이용가
1999-12-01	데드오어얼라이브2	DEAD OR ALIVE 2	(주)빅에이	일본	전체이용가
1999-12-01	하트런너	HOT RUNNER	한진인터내셔널	한국	18세이용가
1999-12-01	댄스댄스레보류션서드믹 스	DANCE DANCE REVOLUTION 3RD MIX	파나전자	일본	전체이용가
1999-12-01	크레인	CRANE	오토레져	한국	전체이용가
1999-12-06	더환타지오브피싱	THE FANTASY OF FISHING	(주)지씨텍	한국	전체이용가
1999-12-06	익스텐스스테이지	익스텐스스테이지	지원	한국	전체이용가
1999-12-06	굴패닉	GHOUL PANIC	(주)금호게임	한국	전체이용가
1999-12-06	빙고편치	빙고편치	남양전자	한국	전체이용가
1999-12-06	공실이	KONGSHIRI	충원전자	한국	전체이용가
1999-12-08	아랑	GAROU MARK OF THE WOLVES	(주)데크	일본	전체이용가
1999-12-08	슈퍼삼국지	KNIGHTS OF VALOUR SUPER HEROES	비에스퍼블유(주)	대만	전체이용가

출시일자	한글제목	원제목	신청사	국적	등급
1999-12-08	하나.둘.셋.1.2.3	하나.둘.셋.1.2.3	선우전자	한국	전체이용가
1999-12-08	스노우랜드2	SNOW LAND 2	미호전자	한국	전체이용가
1999-12-08	월드컵코리아	월드컵코리아	통일전자	한국	전체이용가
1999-12-08	탭댄서	탭댄서	써브라임	한국	전체이용가
1999-12-08	크라이시스존	CRISIS ZONE	(주)래피드코퍼레이션	일본	전체이용가
1999-12-08	플러스플러스	PLUS PLUS	뉴닉스산업상사	한국	전체이용가
1999-12-08	스노우브로스2	SNOW BROS 2	HIGHEST	일본	전체이용가
1999-12-08	해피크레인	해피크레인	토탈게임테크	한국	전체이용가
1999-12-15	이지투디제이스페 샬에디션	Ez2Dj SPECIAL EDITION	(주)어유즈월드	한국	전체이용가
1999-12-15	댄스댄스레볼루션2	DANCE DANCE REVOLUTION 2ND MIX	동호상사	일본	전체이용가
1999-12-15	1945-III	STRIKERS 1945 III	그린통상	일본	전체이용가
1999-12-15	드림푸셔	DREAM PUSHER	(주)광천무역	한국	18세이용가
1999-12-15	미스터드릴러	MR. DRILLER	(주)래피드코퍼레이션	일본	전체이용가
1999-12-15	웨스턴드림	WESTERN DREAM	유니스통상	일본	18세이용가
1999-12-15	남십자성의신비	SOUTHERN CROSS MYSTERY	그린전자	일본	18세이용가
1999-12-15	아웃트리거	OUT TRIGGER	현대세가엔터테인먼트(주)	일본	전체이용가
1999-12-15	버추테니스	VIRTUA TENNIS	현대세가엔터테인먼트(주)	일본	전체이용가
1999-12-15	로얄에스코트	ROYAL ASCOT	(주)씨엠인터내셔널	일본	18세이용가
1999-12-15	프레저캐슬투	PLEASURE CASTLE 2	지티엔터프라이즈	일본	18세이용가
1999-12-15	웨스턴드림	WESTERN DREAM	지티엔터프라이즈	일본	18세이용가
1999-12-15	빙고파티피닉스	BINGO PARTY PHOENIX	지티엔터프라이즈	일본	18세이용가
1999-12-15	인싸스	인싸스	(주)모든텔레콤	한국	전체이용가
1999-12-22	코리아댄스	KOREA DANCE	동호상사	한국	전체이용가
1999-12-22	발바바	VALVAVA	울넷전자	한국	전체이용가
1999-12-22	1945 III K	1945 III K	코암	한국	전체이용가
1999-12-22	솔라이트2000	SOLITE2000	오리엔탈소프트(주)	한국	전체이용가
1999-12-22	댄스댄스	DANCE DANCE REVOLUTION	썬전자	일본	전체이용가

부록 2.

1999년도 게임관련 업체 일람

- 1) 업소용 게임
- 2) PC 게임
- 3) 온라인 게임
- 4) 가정용 게임
- 5) 기타

* 업체일람중 변경사항이나 잘못 기재된 내용이 있으시면 다음의 연락처로 전화주시기 바랍니다(Tel : 02-3424-4124, 담당자 : 엄윤상).

2. 1999년도 게임관련 업체 일람 (1999. 12. 31. 기준)

1) 업소용게임

업체명	대표자명	전화번호	주소
게임메니아	김대삼	2268-5609	서울시 중구 산림동 205 청계상가 5층 515-2
골든벨엔터테인먼트	정진영	963-1116	서울시 동대문구 전농동 597번지 입신빌딩 3층
국도상업개발	김완경	051-245-1927	부산광역시 중구 부평동 1가 45-5번지
그린전자	박미자	0523-387-5737	경상남도 양산시 웅상읍 평산리 699-2
그린통상	정우승	053-558-7201	대구광역시 서구 내당동 27-34
금보전자	김상중	051-865-0340	부산광역시 연제구 연산7동 1141-4
금성전자	전용남	2279-3488	서울시 중구 삼림동 205 청계상가 나-209호
나이스코퍼레이션	민경열	2272-9410	서울시 중구 산림동 207-2 대림상가 551-1동
남양전자	박경래	675-6711	서울시 마포구 신수동 91-25
남일전자	박용하	2277-2146	서울시 중구 산림동 207 대림상가 3층 라열 360호
넥스컴 전자	최자혁	2634-3120	서울시 영등포구 당산동2가 30-2 3층 나열 87호
대보전자산업	심응섭	437-1962	서울시 중랑구 중화동 284-1
대성전자	주윤희	2271-2425	서울시 중구 산림동 205번지
대성전자	박용국	없음	인천광역시 남동구 간석4동 611-8 간석종합상사 1층 16호
대흥전자	이해근	051-521-1551	부산광역시 해운대구 반여1동 583-3
동명산업	이철형	051-303-6347	부산광역시 사상구 모라1동 649-1
동양	안성호	936-4236	경기도 남양주 별내면 화접리 109-1
동양상사	윤창수	0346-551-2655	경기도 구리시 교문동 759-19
동영종합상사	최국진	2268-1199	서울시 중구 을지로3가 156 경진빌딩 306호
동호상사	장석사	2279-6022	서울시 중구 을지로4가 9-6 대림상가 2층 나열 262호
두원개발	신경식	2263-4915	서울시 중구 산림동 을지로4가 207-2 나-159호
드림엔터	김형엽	2634-3775	서울시 영등포구 당산동2가 30-2 유통상가 3층 나열 16호
드림웍스매카트로닉사	이남	0347-795-8915	경기도 하남시 풍산동 377-5
디엔씨전자	박승길	2632-9278	서울시 구로구 구로동 636-62 구로 유통상가 A블록 I-104
룡산코퍼레이션	송광영	3272-8787	서울시 용산구 서계동 58-2
리세븐전자	이병열	2616-5486	서울시 영등포구 당산동2가 30-2
리오어뮤즈먼트	김병태	675-0620	서울시 영등포구 당산동2가 30-2 유통상가 3층 다열 21호
마노부산지점㈜	황중춘	051-469-8592	부산시 중구 중앙동4가 78-14 성산빌딩 201호
만사통상	나재환	2269-1081	서울시 중구 산림동 205 청계상가 815호

업체명	대표자명	전화번호	주소
매직컴	신영수	2274-3369	서울시 중구 산림동 207-2 대림상가 762-3
명가엔지니어링	조영배	672-4252	서울시 영등포구 당산동2가 30-2 지하 나-82호
명동전자	권대석	2272-9397	서울시 중구 을지로4가 9번지 대림상가 라-366
미래산업	이재길	053-582-8866	대구광역시 달서구 이곡동 1000-184
보성에이엠에스	이진희	798-6511	서울시 용산구 한강로1가 228번지
부성전자	전행원	2267-6469	서울시 중구 산리동 207-2 5층 562호
빅코전자	김웅재	0677-561-1482	전라북도 고창군 고수면 봉산리 53-15
삼경전자산업	김호석	2632-6953	인천광역시 남동구 간석동 580-1
삼우영상시스템	문명진	2263-2667	서울시 중구 산림동 207 대림상가 가열 377
삼원전자	김래태	2275-8777	서울시 중구 산림동 205 청계상가 716-1
상진물산㈜	한상용	654-2700	서울시 양천구 목1동 404-156
살름엔지니어링㈜	김봉택	3424-1821	서울시 광진구 구의동 546-4 테크노마트빌딩 31층 1 2 3호
서광상사	김준원	2275-7130	서울시 중구 산림동 205번지 813-3
선우엔터테인먼트	최동안	2637-4863	서울시 구로구 신도림동 291-178
성남전자공업㈜	변동호	0342-742-1621	경기도 성남시 수정구 신흥2동 2460-3
세가전자	박상도	2265-9200	서울시 종로구 종로3가 175-4 현대상가 라열 308호
세미콤	전재연	994-5462	서울시 도봉구 창동 3-4 신한빌딩 7층
세이마코리아	김재천	2631-2790	서울시 영등포구 당산동2가 30-2 708
세일지앤피	김재규	542-6045	서울시 서초구 잠원동 24-6
소프트코무역	김동환	706-7964	서울시 용산구 한강로 3가 16-58 용산전자오피스텔1510호
시대전자	박노일		울산광역시 중구 반구1동 447-3
썬어뮤즈먼트	정호돈	678-5796	서울시 영등포구 당산2가 30-2 영등포유통상가 3-바-41
썬전자	오중술	2277-7052	서울시 중구 산림동 162 대림상가 나 176호
씨에스케이(주)	스즈키카즈요시	552-8197	서울시 강남구 역삼동 705-9 삼흥빌딩 1404호
안다미로	김용환	3140-2100	서울시 마포구 동교동 159-1 상진빌딩 3층
알파소프트	김복수	2278-1572	서울시 중구 산림동 207-2 대림상가 567호
약진전자	조성환	2269-4206	서울시 중구 산림동 207-2 대림상가 577호
엘텍	이기창	0341-985-8811	경기도 김포시 고촌면 신곡리 946-3
영인트레이닝(주)	진재성	711-2763	서울시 마포구 공덕2동 404 품림빌딩 1023호
오리엔탈소프트(주)	안성렬	2264-5061	서울시 종로구 종로3가 175-4 현대상가 1305호
오엘전자	박일남	2632-0244	서울 영등포구 당산동2가 30-2
와이앤씨무역	임중섭	714-4293	서울시 용산구 원효로2가 68-3 삼보빌딩 301호
우신전자	이은중	2273-1443	서울시 중구 산림동 463-1

업체명	대표자명	전화번호	주소
우함전기	박병준	413-2869	서울시 송파구 잠실본동 304
울산게임산업	김홍규	052-294-3007	울산시 중구 반구동 41-1
원진시스템	지영훈	0344-977-6350	경기도 고양시 일산동 1560-3 한진프라자 401호
유니온버드	김수광	2264-6488	서울시 중구 산림동 205 청계상가 601
유리테크	서장원	2261-1417	서울시 강서구 방화동611-10
올림전자	유성호	2269-7992	서울시 중구 산림동 205 청계상가 809
이지어유즈	이윤근	053-421-5825	대구광역시 중구 동인3가 192-71
이프엔터테인먼트	박재훈	3461-1894	서울시 서초구 양재동327-16 한수빌딩 1층
인창전자	김주철	678-2533	서울시 영등포구 당산동2가 30-2 유통상가3층 가열 11호
일신파워(주)	김인준	2253-9376	서울시 종로구 송인동234-25 송인빌딩612
일출전자	김병률	2211-2531	서울시 종로구 송인동234-25 송인빌딩612
정경실업	이성로	2269-7330	서울시 성북구 정능3동 640-72
제이에이치미디어	박경석	337-9260	서울시 마포구 합정동 445-9
제퍼어유즈먼트	박기양	0335-334-0184	경기도 용인시 모현면 동림62-3
㈜계임존	이완	412-8331	서울시 송파구 석촌동 240-6 광명빌딩 302호
㈜금호게임	박복수	549-0998	서울시 강남구 논현동 97-20 정안빌딩 302호
㈜단비시스템	김성식	3424-1810	서울시 광진구 구의동 546-4 테크노마트빌딩 31층 7호
㈜대광전자	박성혁	705-1731	서울시 용산구 한강로3가 1-3 나진상가 10동 313호
㈜덕양전자	김관수	2275-6670	서울시 중구 산림동 207-2 대림상가 577-2호
㈜테크	김재훈	0361-243-6355~	강원도 춘천시 후평동 244-40
㈜동부상사	정찬익	765-1525	서울시 종로구 인의동 112-2 군인공제회관 319호
㈜동성서킷	김정현	0345-497-3163	경기도 시흥시 정왕동 시화공단 2나 102호
㈜동성원더파크	장진호	2264-4014	서울시 중구 산림동 207-2 대림상가 나-275호
㈜두일인터내셔널	이징	3273-4133	서울시 마포구 마포동 136-1 한신빌딩 1807호
㈜디지털스퀘어엔터테인먼트	이종수	598-3541	서울시 서초구 서초동 1444-2 종원빌딩 603호
㈜래피드코퍼레이션	강동원	2275-4826	서울시 중구 을지로4가 9-6 대림상가 768호
㈜리맨코리아엔터프라이즈	임호식	3675-6186	서울시 종로구 윤니동 20 윤니빌딩 3층
㈜멀티미디어컨텐츠	변승환	042-488-1641	대전광역시 서구 월평동 828
㈜메가엔터프라이즈	이상민	323-6036	서울시 마포구 서교동 395-91 우신빌딩 7층
㈜메가정보시스템	정덕모	383-8831	서울시 은평구 응암동 96-33호
㈜모두와	변덕규	042-624-8233	대전광역시 중구 대흥동 499-1(구 시청별관)
㈜모든텔레콤	윤욱선	0345-431-3411	경기도 시흥시 정왕동 1281-2 시화공단 3다 303호
㈜베스트파워	권형수	579-1562	서울시 서초구 양재동 269-9 베스트빌딩 2층

업체명	대표자명	전화번호	주소
(주)빅콤	김재훈	3424-7733 7735	서울시 광진구 546-6 테크노마트빌딩 34층 8 9호
(주)삼지울산	김종국	563-0277	서울시 강남구 역삼동 769-6 남경빌딩 202호
(주)서광전자	박방순	0347-765-9977	경기도 광주군 오포면 추자리 286-1번지
(주)세도	김두억	0342-741-0303	경기도 성남시 중원구 상대원동 64-3
(주)세코21	송영기	2637-8185	서울시 영등포구 당산동2가 30-2호 유통상가 639호
(주)시그마컴	주광현	0343-382-8510	경기도 안양시 동안구 관양동 1588-9 안양농협빌딩 4층
(주)심플상사	박혜숙	719-1737	서울시 용산구 청파동1가 183
(주)쌍봉무역유한책임공사	박귀산	813-3343	서울시 동작구 대방동 393-65 301호
(주)션엔터프라이즈	김재형	051-853-1144	부산광역시 진구 양정1동 397-6
(주)씨아이브레인	송진호	573-5612	서울시 서초구 양재동 324-4 벤처24빌딩 4층
(주)아리아전자	이철희	0342-781-4055	경기도 성남시 분당구 야탑동 275-4
(주)아매스	윤숙희	032-341-1238	경기도 부천시 소사구 괴안동 128-2
(주)어뮤즈월드	최경옥	3424-1830	서울시 광진구 546-6 테크노마트빌딩 31층 12호
(주)에이치이포메이션	양수현	3424-7730	서울시 광진구 구의동 546-4 테크노마트 빌딩 56층
(주)에프투시스템	박성규	711-3331	서울시 마포구 염리동 161-8
(주)연성산업	안승현	032-816-2002	인천광역시 남동구 논현동 443-3
(주)에소프트	이태경	051-325-2177	부산광역시 사상구 모라2동 389번지
(주)유니온디지털	최광현	3424-7711	서울시 광진구 구의동546-4테크노마트빌딩 34층 10,11호
(주)유항사	황현도	2264-6135	서울시 중구 산림동 9-6 대림상가574호
(주)윤희산업	이윤근	053-588-0013~4	대구광역시 달서구 대천동 708
(주)이에스디	박지환	2278-0262	서울시 중구 을지로 4가 310-68삼풍빌딩 1008호
(주)이엠텍	신동원	032-342-3088	경기도 부천시 소사구 소사2동 65-23
(주)이오리스	전주영	543-8025	서울시 강남구 논현동 53-4 효진빌딩 2층, 3층
(주)인비전엔터테인먼트	박태영, 선장덕	582-8810	서울시 서초구 서초동 1586-6 서경빌딩 1층
(주)재스전자	정재술	2277-4586	서울시 종로구 장사동 173 세운상가 가동669-1
(주)지씨텍	이재성	3424-1818	서울시 광진구 구의동 546-4테크노마트빌딩 31층15호
(주)청룡게임산업	신동삼	0344-903-9701	경기도 고양시 일산구 장항동 563-3
(주)코메드실업	고병헌	521-7171	서울시 서초구 방배동 437-5
(주)티엠케이엔터프라이즈	이태규	572-7137	서울시 종로구 창신동 226-21
(주)파레트뮤직엔터테인먼트	송문상	540-1212	서울시 강남구 논현동 101-12 용담 빌딩5층
(주)판코르	양경옥	501-7638	서울시 강남구 역삼동 735-33 401호
(주)프로마이크로	윤성용	3211-7033	서울시 용산구 한강로3가 16-91 한강그랜드오피스텔309호
(주)한메드	전은철	2277-5280	서울시 중구 을지로 4가 310-68 삼풍빌딩 1117호

업체명	대표자명	전화번호	주소
(주)한미레다트	박상우	3452-1137	서울시 강남구 삼성동 114-13 신도빌딩
(주)한미전자	이순건	2277-3231	서울시 중구 산림동 207-2 대림상가 1층 나열 171
지원전자	사점근	671-3032	서울시 영등포구 당산동 2가 30-2 유통상가 3바 25호
창성정밀	권성수	3158-2004	경기도 고양시 덕양구 향동동 199
청파전자(주)	조성호	764-5916	서울시 종로고 낙원동 195-1번지 미동빌딩306호
캐리어엘지유한회사	이혁병	3450-7623	서울시 강남구 역삼동647-15 한국타이어빌딩4층
코리아전자	고을삼	381-2579	경기도 고양시 오금동184
큐텍엔터프라이즈	윤충국	0331-223-6432	경기도 수원시 권선구 989-3 세광빌딩 503호
킹전자	이권우	671-5070	서울시 영등포구 당산2가 30-2 유통상가 3층 라57호
던더전자	송정희	032-821-1872	인천광역시 남동구 논현동 438-7 남동공단 4888L
토탈게임테크	최일동	2285-1783	서울시 중구 산림동 207-2
통일전자	김중택	0658-548-2300	전라북도 김제시 용지면 효정리 206-5
투원전자	박성춘	2636-4397	서울시 영등포구 당산동 2가 30-2 유통상가3층 바열 23호
파나전자	김중성	2271-0184	서울시 중구 을지로 4가 9-6 대림상가 2층
파라엔터프라이즈(주)	김영철	3142-2493	서울시 마포구 창전동 5-129 성진빌딩601호
팍스컴	박순화	2637-8187	서울시 영등포구 당산동 2가 30-2 유통상가 3층 마 3호
펜컴	윤형삼	336-8252	서울시 마포구 서교동 37-36 한성빌딩 4층
프라임인터내셔널	박병철	2264-2631	서울시 중구 산림동 207-2 대림상가 564-1호
프레임엔터테인먼트(주)	장중근	3442-0008	서울시 강남구 삼성동 8-2 남경빌딩 3층 302호
피앤티커뮤니케이션즈	박철우	3288-5700	서울시 강남구 역삼동 837-17삼성 애니텔 7층 711호
하이스트	전중식	765-4810	서울시 종로구 인의동 112-2 군인공제 회관
한솔엔터프라이즈(주)	박현식	335-1693	서울시 서대문구 연희동 129-3 201호
한솔유통	남창길	051-971-9199	부산광역시 강서구 강동동 491-640
한양전자	이영목	2272-3624	서울시 중구 산림동 205 청계상가 2층 바-203
한진인터내셔널	정창희	678-7145	서울시 영등포구 당산동 2가 148
해피산업	이성희	0344-904-8751	경기도 고양시 일산구 장항동548-9
현대상사	윤보선	051-867-2704	부산광역시 연제구 연산동 861-3
현대세가엔터테인먼트(주)	전동수	527-4390	서울시 강남구 역삼동 705-19 하나금고 빌딩 7층
혜성실업	한상문	053-539-1830	대구광역시 수성구 범물동 1287-1 범물아파트형공장102호
호성피아	문영길	0653-843-3765	전라북도 익산 인화 178-34
홍성전자	홍권희	2273-7619	서울시 중구 산림동 205 청계상가 다열 312
화성토피스(주)	권중국	0343-458-3426	경기도 군포시 당동 39-3 신라테크노빌딩 나동 605-2

2) PC게임

업체명	대표자명	전화번호	주소
게이브미디어(주)	손동수	545-4222	서울시 강남구 논현동 232-13
게임코리아	김창섭	051-501-1151	부산광역시 부산진구 양정동 388-8
게임파크(주)	정대욱	3443-0516	서울시 강남구 논현동 92-2 하나빌딩 6층
경수미디어주식회사	김중을	3142-6140~5	서울시 마포구 서교동 451-35 벤스빌딩 2층
고블린소프트	최경진	322-3395	서울시 마포구 합정동 387-23
그라비티	김학규	514-2569	서울시 강남구 논현동 11-9 살림빌딩 201호
그림엔터테인먼트	양승준	586-2920	서울시 서초구 방배동 426-3
나래디지털엔터테인먼트	마이클 장	3445-1020	서울시 강남구 신사동 630-2 신사빌딩 7층
네오밸리(주)	노창우	3463-4582	서울시 서초구 양재동 251-6 삼승빌딩 2층
넷돌(주)	이원일	563-6444	서울시 강남구 역삼동 725-67
다조기획(주)	권기진	053-767-5000	대구광역시 수성구 상동 66-4
동광전자	김윤중	703-0102	서울시 용산구 한강로3가 1-3
동서산업개발(주)	오상현	3662-8020	서울시 강서구 등촌동 660-11
동서소프트(주)	유태호	6242-7611	서울시 서초구 양재동 324-1 베델화관 505호
드래곤	임재한	467-4507	서울시 광진구 노유동 46-41호
드림익스큐션	장윤호	3416-0579	서울시 강남구 신사동 599-4 압구정빌딩 8층
레오소프트	류재영	703-3440	서울시 용산구 원효로2가 86-3
매직아이엔터테인먼트(주)	장창익	3424-3966	서울시 광진구 구의동 546-6 테크노마트빌딩 30층 13,14호
매직인터랙티브(주)	장문심	3453-0701	서울시 강남구 삼성동 165-13 대광빌딩 3층
멀티소프트주식회사	김민석	3424-1855	서울시 광진구 구의동 546-4 테크노마트 31층
메가폴리소프트웨어	김소연	051-417-9190	부산광역시 영도 남항 2 236-4 부산 정보통신연구원 204
메디아소프트(주)	심현일	798-4885	서울시 용산구 동빙고동 108-1 메디아소프트빌딩
맨손인터내셔널	공경욱	3471-0221	서울시 서초구 서초동 1487-92
미디어채널	장희찬	715-7357	서울시 용산구 한강로3가 16-91 한강그랜드오피스텔 801호
미디어포스소프트웨어	김재학	705-1445	서울시 용산구 한강로3가 16-49 삼구빌딩 1908호
미라스페이스	이강익	3142-1287	서울시 마포구 서교동 392-18
미르소프트테크	노봉심	714-2616	서울시 용산구 원효로2가 23-4
밀렌인포아트(주)	이상준	533-9903	서울시 강남구 청담동 40-24
바닐라소프트	이용복	3675-4688	서울시 종로구 창신동 328-18 삼우텍스프라자 8층
바른미디어	한상돈	3453-1131	서울시 강남구 역삼동 725-34
베가소프트	윤진환	714-5664	서울시 용산구 한강로 3가 16-91 한강그랜드오피스텔806호

업체명	대표자명	전화번호	주소
블루시스템	김선중	2285-1576	서울시 중구 신림동 205 청계상가 507-2호
비주얼소프트	이세원	997-6906	서울시 강북구 번1동 415-30
빅소프트	정철화	695-8708	서울시 강서구 화곡8동 340-1 3층
사내스포츠	김수창	537-9162	서울시 서초구 반포4동 54-15 미성빌딩 4층
삼경에이씨(주)	최병웅	424-0390	서울시 송파구 신천동 29-5 송파벤처타운 1006호
삼성정보교육시스템	이승우	497-4961	서울시 성동구 성수1가 685-20 성동한양벤처파크 317호
서로소프트	백진우	3424-8765	서울시 광진구 구의동 테크노마트빌딩 35층 18호
스핀	이봉준	711-8390	서울시 용산구 한강로 3가 23 나진상가 15동 24호
시보미디어	구제윤	3426-2929	서울시 강동구 명일동 350-4
씨디뱅크	권창섭	701-2402	서울시 용산구 한강로 3가 3-23
아이넷방송국	손남수	876-3677	서울시 관악구 신림동 산56-1서울대학교공과대학37동308
아이엠씨	김영준	032-813-1666	인천광역시 남동구 고잔동 722번지 남동공단151B-6L303호
아페가	류해성	3272-1479	서울시 마포구 구수동 68-2 대건빌딩 301호
알씨엠인터네셔널	손성희	335-7875	서울시 마포구 연남동 565-15 지남빌딩 209
에이제트인터트레이드	곽영진	516-6660	서울시 서초구 반포동 704-3 서건빌딩 B06호
엔에이씨정보시스템(주)	이수영	032-450-7800	인천광역시 부평6동 604-15
엔오지	조영우	3424-4080	서울시 광진구 구의동 546-4 테크노마트빌딩 31층 5호
엘앤케이로직코리아	남택원	3481-9270	서울시 서초구 서초동 1340-2 영신빌딩501호
엠시비소프트	김인수	705-5986	서울시 용산구 한강로3가 16-49 삼구빌딩 2016호
영창	최창기	704-8796	서울시 용산구 한강로3가 2-8 나진상가 13동 2층 나-3호
올레트(주)	박종운	3431-6068	서울시 송파구 삼전동 29-7
용원정보기술	문호	051-206-8810	부산광역시 사하구 하단동 526-2 용원빌딩
월드테크노스	윤순임	2634-0508	서울시 영등포구 당산동1가 273
월로우소프트	신현호	557-9150	서울시 강남구 역삼동 746-10
유니테크	김동환	2605-1230	서울시 강서구 화곡동 1072-19
이원코리아	한인철	543-9096	서울시 강남구 논현동 56-10 인의빌딩4층
인터컴	심태보	562-0074	서울시 강남구 역삼동 790-6 남서울 빌딩 3층 307호
일렉트로닉아츠코리아(주)	아이린츄아팩시	517-9888	서울시 강남구 청담동 85-16 대창빌딩지하
임프레소소프트웨어	박찬익	3424-7741	서울시 광진구 구의동546-4 테크노마트빌딩 34층 5호
재미시스템개발(주)	이태정	3471-4460	서울시 서초구 서초동 1340-6 서울 벤처영상센터9층
재인픽쳐스(주)	김규팔	548-3757	서울시 강남구 청담동 80-3 일진빌딩5층
제로원픽쳐스(주)	심경식, 조영석	574-0243	서울시 강남구 신사동 642-25
제이씨현시스템(주)	차현배	3149-4915	서울시 서대문구 충정3가 32-11 충정빌딩

업체명	대표자명	전화번호	주소
제일레코드㈜	오홍석	0347-761-8580	경기도 광주군 오포면 양벌리 109-1
㈜가이아엔터테인먼트	두홍국	3424-4075	서울시 광진구 구의동 546-4 테크노마트빌딩 32층 8호
㈜게이트소프트	전민수	888-1433	서울시 관악구 봉천7동 1661-4 오너벤처타운 304
㈜게임박스	김범 이병철	0344-903-6930	경기도 고양시일산구 마두동 1010 한국통신벤처센터 503호
㈜게임코리아	장법규	707-1810	서울시 용산구 신계동 30-2 백합빌딩 1층
㈜나스카	이은조	3141-8249	서울시 마포구 서교동 386-7
㈜더스커뮤니케이션	김정숙	516-6908	서울시 강남구 신사동 585-6 신사플라자 6층 305호
㈜데니암	정광현	2253-0333	서울시 중구 쌍림동 146-7
㈜드래곤플라이	박철승	3424-7722	서울시 광진구 구의동 546-4 테크노마트빌딩 34층 18호
㈜드림엔터프라이즈	이상균	576-9532	서울시 서초구 양재1동 95번지
㈜드림웨어	김태곤	392-0930~1	서울시 서대문구 신촌동 연세대학교 연세공학원 250호
㈜디지털드림스튜디오	이정근	3473-3694	서울시 서초구 서초동 1330-18 현대기림빌딩 1409호
㈜디지털컨텐츠	노현철	547-1867	서울시 강남구 청담동 88-37 인성빌딩 201호
㈜라이브미디어	장재규	567-2330	서울시 강남구 역삼동 607-14
㈜리딩엔지	조석현	3424-7888	서울시 광진구 구의동 546-4 테크노마트빌딩 34층 1,2,3호
㈜마이애트엔터테인먼트	조중필	542-1248	서울시 강남구 논현동 235-7번지 3층
㈜마이크로소프트	피터키늑	531-4500	서울시 강남구 대치동 892 포스코센터 서관 6층
㈜막고야	홍동희	575-1485	서울시 강남구 포이동 244 진빌딩 2층
㈜멀티엔터프라이즈	지헌민	702-3808	서울시 용산구 신창동 56-2 금강빌딩 2,4층
㈜미미르	김영돈	527-3836	서울시 강남구 역삼동 702-2 삼성제일빌딩 1408호
㈜미소소프트웨어	박민규	051-610-0030	부산광역시 남구 대연3동 55-1번지 21센추리빌딩 907호
㈜버추얼웨어	구경백	554-0654	서울시 강남구 역삼동 703-8 조양빌딩 201호
㈜부메랑미디어	김대인	3424-8750	서울시 광진구 구의동 546-4 테크노마트빌딩 35층 15호
㈜부성가이저	최현철	323-0031	서울시 마포구 서교동 351-9
㈜비스코	이지영	401-2531	서울시 송파구 오금동 23-2 범아빌딩 2층
㈜비앤비인터랙티브	신명철	716-5420~1	서울시 용산구 한강로3가 16-58 용산전자오피스텔 1310호
㈜비앤비인터랙티브	김재원	719-1445	서울시 용산구 한강로 3가 2-8호
㈜비테크놀로지	장석원	3453-7111	서울시 강남구 역삼동 701-2 삼경빌딩 5층
㈜새로엔터테인먼트	이원철	418-0011	서울시 송파구 송파구 32-1 경남레이크파크 315호
㈜새론엔터테인먼트	이만규	051-611-5260	부산광역시 남구 대연동 55-1 센추리빌딩 901호
㈜샘스코아	임헌규	407-9041	서울시 송파구 문정동 107-2 제일빌딩 2층
㈜세고엔터테인먼트	최역	3273-7779	서울시 용산구 한강로3가 82번지 한신전자타운 A동 3층
㈜세민엔터테인먼트	김낙일	3424-2380	서울시 광진구 구의동 546-4 테크노마트빌딩 3001

업체명	대표자명	전화번호	주소
(주)소프트마인드	오정미	988-2108	서울시 강북구 수유동 182-43 정빌딩 4층
(주)소프트맥스	정영희	598-2554	서울시 서초구 방배동 981-49
(주)소프트뱅크코리아	이홍선	2187-0122	서울시 강남구 역삼동 719-1 나래빌딩 5층
(주)소프트액션	남상규	0344-974-5023	경기도 고양시 덕양구 행신동 973 셋터마을 106-401호
(주)손노리	이원술	325-8871	서울시 마포구 동교동 198-31 수성빌딩
(주)스페이스일루전	이상현	3424-2471~5	서울시 광진구 구의동 546-4 테크노마트빌딩 36층
(주)시리아소프트	강대진	704-8820	서울시 마포구 용강동 494-57 청수빌딩 3층
(주)신라음반	우한호	02-653-0061	경기도 김포시 대곶면 초원지리 143-2
(주)신세계아이앤씨	권재석	316-1331	서울시 중구 충무로1가 21
(주)실로테크노	정예숙	3487-7993	서울시 서초구 방배동 980-32
(주)쌍용	안중원	2270-8727	서울시 중구 저동2가 24-1
(주)씨디빌	염승민	537-3325	서울시 서초구 양재동 90
씨디월드	김영만	716-2583	서울시 용산구 보광동 265-729
(주)아담소프트	박종만	2190-2400	서울시 강남구 도곡동 467-12 군인공제회관 25층
(주)아리아미디어	김동일	3401-7503	서울시 송파구 가락동 87-2 대한빌딩 201호
(주)아오조라게임소프트	진가인	3424-1700	서울시 광진구 구의동 546-4 테크노마트빌딩30층4,16,17호
(주)아이디소프트	김현숙	705-0546	서울시 용산구 한강로3가 16-49 39빌딩 1713호140-712
(주)알토스씨앤씨	조재홍	782-8090	서울시 영등포구 여의도동 61-4 라이프콤비빌딩 423호
(주)애니미디어	손성택	538-3211	서울시 강남구 역삼동 823-11 애니미디어
(주)언어과학	정희선	887-8062	서울시 관악구 신림본동 409-100 동서리서치빌딩 301호
(주)에스비에스프로덕션	변건	789-9500	서울시 영등포구 여의도동15-15
(주)에스앤에스엠아이	산성은	786-3544	서울시 영등포구 여의도동 23-7 유화증권빌딩 16층
(주)에스엠넷	이수현	3452-8846	서울시 강남구 역삼동 704-5
(주)에이지엠	한홍식	2275-6260	서울시 중구 산림동 207-2 1059호
(주)엑스포테이토	이상현	564-8811	서울시 강남구 역삼동 723-11 코스트하우스 5층
(주)엠비씨프로덕션	이금희	789-0130	서울시 영등포구 여의도동24-1
(주)엠에이티	김정호	547-0684	서울시 강남구 논현동 183-4
(주)얼키퍼유니케이션	방갑용	3424-7724	서울시 광진구 구의동 546-4 테크노마트빌딩 34층 6,7호
(주)오디스튜디오	박창수		서울시 서초동 서울영상벤처센터 타 14층
(주)오에스씨	이장석	3476-3141	서울시 서초구 방배동 851-6 태창빌딩 305호
(주)오즈인터미디어	오동진	508-1793	서울시 강남구 역삼동 662-16 녹원빌딩 2층
(주)요나텍	이명섭	679-2105	서울시 영등포구 당산동1가 202 신우빌딩 201호
(주)웅진미디어	정은수	3281-8455	서울시 금천구 가산동 343-7 웅진미디어 3층

업체명	대표자명	전화번호	주소
(주)월드인터랙티브	윤병구	705-0926	서울시 용산구 한강로3가 16-49 삼구빌딩 1620호
(주)웹컴정보시스템	최민규	053-753-7274	대구광역시 동구 효목2동 381-1 데이콤빌딩 7층
(주)위자드소프트	심경주	3143-4595	서울시 마포구 동교동 154-23 유석프라자 503호
(주)위캔산업	주승문	2274-0172	서울시 종로구 종로3가 175-4 현대상가 1103-2호
(주)유한씨앤티	차중근	2186-1500	서울시 서초구 방배동 807-3 고려빌딩 3층
(주)이소프넷	민홍기	565-5661	서울시 강남구 삼성동 154-11 와이즈나일센타 6층
(주)이스트엔터테인먼트	윤택중	573-9598	서울시 강남구 포이동 234-15 진우빌딩 2층
(주)이지웍스	전형준	566-3332	서울시 강남구 역삼동 776-17 삼미빌딩 2층
(주)이투스소프트	서인석	3142-6886	서울시 마포구 상수동 324-1 법경빌딩 601호
(주)인디컴	김태영	706-7617	서울시 마포구 용강동 51-3 영오빌딩5층
(주)인터소프트멀티미디어	홍수남	704-1107	서울시 용산구 원효로 3가 146-2
(주)일렉트로닉부띠끄코리아	루이스트리치	0331-265-8721	경기도 용인시 구성동 보정리 614-9
(주)제이쓰리인터랙티브	김준섭	312-2182	서울시 서대문구 신촌동 134 연세대 공학원 248호
(주)제이퓨처	정천호	2271-0931	서울시 중구 산림동 207-2대림빌딩576-3
(주)조이맥스	전찬웅	420-8854	서울시 송파구 신천동 29-5 송파벤처타운 1005호
(주)지오이커뮤니케이션	민태홍	3424-1717	서울시 광진구 구의동 546-4 테크노빌딩 30층 9.10.11호
(주)진경씨앤에스	장영훈	393-9667	서울시 서대문구 신촌동 134 연세창업보육센터212B-2호
(주)창세	박병원	558-4255	서울시 강남구 역삼동683-13에드나빌딩2층
(주)챗린지시스템	최영주	537-9823	서울시 서초구 반포4동 107-1 광천빌딩4층
(주)컬처901코퍼레이션	김자영	3424-4901	서울시 광진구 구의동 546-4 테크노마트빌딩 36층
(주)케이알지소프트	박지훈	322-2008	서울시 마포구 동교동 204-59
(주)코사트	이영호	3462-0041	서울시 강남구 도곡2동 425-7계진빌딩3층
(주)코아기술	김동규	765-7817	서울시 용산구 서계동 234-5
(주)타프시스템	정재영	514-9300	서울시 강남구 신사동 586-3 동인빌딩5층
(주)태울	조경래	583-0199	서울시 강남구 역삼동 831-11 서울빌딩 4층
(주)텔릭스	강성구	3445-9111	서울시 강남구 논현동 261 현대 인텔렉 빌딩 4층
(주)투스소프트	임용범	3423-3993	서울시 광진구 구의동 546-4 테크노마트빌딩36층
(주)투데이엔터테인먼트	문희량	2277-3394	서울시 중구 충무로 3가 59-23 영한 빌딩 705호
(주)트리거소프트	김문규	032-872-9238	인천광역시 남구 도화동 575-8 환영빌딩401호
(주)트윈	최권영	3486-7083	서울시 서초구 서초동 1340-6 영상 벤처 빌딩8층
(주)판타그램	이상윤	598-0826	서울시 서초구 방배동 938-7 유니온 빌딩2층,3층
(주)피디스크래어	김강열	701-7086	서울시 용산구 한강로 3가 2-8 나진상가 12 나열 212호
(주)하늘소프트	강호준	678-1163	서울시 영등포구 영등포 7가 94-14우성빌딩 402호

업체명	대표자명	전화번호	주소
(주)하이민스	양형진	3471-8798	서울시 서초구 서초1동 1639-15
(주)한국라이센싱	조성용	3444-5300	서울시 서초구 양재동 272-5 석산빌딩 6층
(주)한국크로테스미디어	조성래	3452-5843	서울시 강남구 대치동 921-3기업은행2층
(주)한빛소프트	김영만	3284-3100	서울시 광진구 구의동 546-4 테크노마트35층4,5,6,7호
(주)한텍정보통신	이흥주	3452-9436	서울시 강남구 역삼동 628-14 썬키스빌딩 3층
지엠케이	조인탁	3424-7738	서울시 광진구 구의동 546-4테크노마트빌딩 34층15호
지오마인드	이일승	3424-4088	서울시 광진구 구의동 546-4 테크노마트 빌딩34층
지오인터랙티브엔터테인먼트(주)	김병기	512-7506	서울시 강남구 청담동 86키네마빌딩5층
지원	김현국	3402-0334	서울시 송파구 가락동 50-2두현빌딩 3층
지티엔터프라이즈(주)	이갑선	2252-3223	서울시 중구 신당3동 373-70
진도시스템	송봉일	2631-0438	서울시 영등포구 당산동 2가 30-2 유통상가814호
찬기획	강성복	319-1808	서울시 중구 남창동 48-5 유송상가 3층
청호엔터테인먼트	김현화	2279-1526	서울시 중구 필동1가 25-15 충정빌딩 109호
카마엔터테인먼트	박현규	544-6800	서울시 강남구 삼성동 109
케이에스엔터테인먼트	박양자	3476-6401	서울시 서초구 방배동 818-34 회성빌딩 301호
케이원시스템	김양웅	3424-1788	서울시 광진구 구의동 546-4 테크노마트빌딩 30층 5
코마	홍승운	3673-0716	서울시 종로구 원남동 189-12 진양빌딩 301호
코얌	김해식	2279-9725	서울시 중구 을지로 4가 산림 9-6대림상가1층 가열 174호
김스미디어	김대오	719-6845	서울시 용산구 신계동 35-18
태경미디어	양옥실	716-5408	서울시 용산 신계 40-1 우경빌딩1층 104
티제이소프트인터내셔널	장기천	338-7935	서울시 마포구 연남동 565-15 지남빌딩 209호
프라임	김건중	400-0164	서울시 송파구 가락동 79-4 세화 오피스텔 503호
한국 오토엠	조두학	0347-768-2676	경기도 광주군 광주읍 태전리 107
한국후지쯔(주)	안경수	3787-6217	서울시 영등포구 여의도동23-6
해암정보시스템	정용철	539-4555	서울시 강남구 대치동 983-3 해암빌딩 423호
호동커뮤니케이션센터	최진호	512-7243	서울시 강남구 신사동 590 베스콘빌딩 4층

3) 온라인게임

업체명	대표자명	전화번호	주소
(주)인터코리아앤모야	이영식	571-0500	서울시 서초구 양재동 291-16 마승빌딩 4층
씨씨알(주)	윤석호	6246-2001	서울시 강남구 삼성동143-42 원광빌딩 5층
씨제이드림소프트	우광호	726-7863	서울시 중구 남대문로5가 500번지 제일제당 빌딩
아트마인드	윤원철	0345-495-9218	경기도 안산시 원곡동 643-7 안산소프트웨어지원센터 204호
업투데이트	이화승	032-245-4760	인천광역시 남구 주안175-3 교광빌딩 510호
워닝엔터테인먼트	장덕	586-7961	서울시 서초구 서초3동 1451-67 청광빌딩A동 102호
㈜게임웍스코리아	김정순	3424-3971	서울시 광진구 구의동 546-4 테크노마트빌딩 사무동 31층 13호
㈜네오액트	최성연	862-2004	서울시 금천구 가산동 459-21
㈜넥슨	이민교	538-1500	서울시 강남구 역삼동 694-11 세강빌딩
㈜넷틀러	이정준	3424-1870	서울시 광진구 구의동 546-4 테크노마트빌딩 사무동 31층 6호
㈜디미디어	구자혁	3424-5851	서울시 광진구 구의동 546-4 테크노마트빌딩 사무동 36층 7.8호
㈜두레소프트	박홍원	521-0970	서울시 서초구 서초2동 1356-7 세왕빌딩 202호
㈜마리텔레콤	장인경	3424-1791	서울시 광진구 구의동 테크노마트빌딩 30층 18호
㈜밴하우스	류기정	3424-7701	서울시 광진구 구의동 테크노마트빌딩 34층 14호
㈜시엔텍	최영석	3424-4582~7	서울시 광진구 구의동 546-4 테크노마트빌딩 36층
㈜씨아이소프트	이진오	3424-2632	서울시 광진구 구의동 546-4 테크노마트빌딩 30층 5.6호
㈜아블렉스	이철원	6244-1004	서울시 서초구 방배동 925-4 영신빌딩 501호
㈜아이비에스넷	이지남	850-8000	서울시 금천구 가산동 459-21
㈜아이소프트	이철호	508-5678	서울시 서초구 양재동 324-4 벤처24빌딩 2층
㈜아일소프트	김두현	928-8123	서울시 성북구 안암동5가126-16고려대학교산학연구원 6층
㈜애플웨어	이은동	716-3970	서울시 용산구 한강로3가 16-91 한강그랜드오피스텔 202호
㈜액토즈소프트	홍성표	743-8260	서울시 성북구 성북동 132-3 윤석빌딩 4층
㈜엔씨소프트	김택진	2186-3300	서울시 강남구 삼성동 143-8
㈜엘정보기술	김종관	062-944-8030	광주광역시 광산구 서봉동 59-1 호남대학교 벤처창업센터 3층
㈜엠플레이	정상원	3424-3951	서울시 광진구 구의동 546-6 테크노마트빌딩 35층 14호
㈜위즈게이트	손승철	583-4750	서울시 서초구 방배동 영신빌딩 3층
㈜이스트엔터테인먼트	윤택중	573-9598	서울시 강남구 포이동 234-15 진우빌딩 2층
㈜이야기	김현모	579-0315	서울시 서초구 양재동 204-9 건움빌딩 3층
㈜청미디어	김양신	3472-0022	서울시 서초구 서초동 1340-6 서울 영상벤처센터 5층
㈜코디넷	장정선	3424-3510	서울시 광진구 구의동 546-4 테크노마트빌딩35층10,11호
㈜클릭미디어	이승룡	557-0011	서울시 강남구 역삼동 696-36 유림빌딩

업체명	대표자명	전화번호	주소
(주)토미스정보통신	진영돈	784-0110	서울시 영등포구 여의도동 17-3 삼환까뮤빌딩 9층
(주)한계임커뮤니케이션	김범수	3424-8791	서울시 광진구 구의동 546-4 테크노마트 25층14호
한국정보서비스센터(주)	오병근	839-1125	서울시 관악구 신림동 487-5
해광정보통신(주)	이길재	3424-5701	서울시 광진구 구의동 546-4 테크노마트빌딩 34층 16호

4) 가정용게임

업체명	대표자명	전화번호	주소
리눅스플라자	지재선	3275-0346	서울시 용산구 신계동 39-18
아이앤지소프트	김중진	878-4341	서울시 관악구 봉천 7동 300-17 202호
에이케이인터내셔널	이동섭	705-1660	서울시 용산구 한강로 3가 16-49 삼구빌딩 1603호
㈜나선전자	나호선	0344-902-3444	경기도 고양시 일산구 백석동 풍산아파트형공장 620호
㈜멀티테크	우인회	703-4658	서울시 용산구 원효로4가 102
㈜비전테크시스템	강신창	3424-2000	서울시 광진구 구의동 테크노마트빌딩 36층 12호
㈜에이치엘아이	이흥구	578-8830	서울시 강남구 도곡2동 467-24 우성캐릭터199 오피스텔319호
㈜조이캐스트	김형규	2631-4802	서울시 영등포구 당산동6가 353-7

5) 기타

업체명	대표자명	전화번호	주소
게임디자인	서희덕	734-5151	서울시 종로구 신문로2가 7-22 국도빌딩 2층
골든벨전자	김숙희	051-817-2226	부산광역시 부산진구 전포동 881-1
대승전자	김제원	2272-9766	경기도 포천군 내촌면 마명 119-1
대왕전자	이정선	051-862-7524	부산광역시 부산진구 양정3동 401-8
브이알토피아(주)	박수일	042-862-0855	대전광역시 유성구 도룡동 3-1 벤처타운조합영상관 2층
씨에이치텔레컴(주)	한창주	823-4766	서울시 동작구 흑석동 143-47
알이씨	이준현	838-8885	서울시 관악구 신림4동 472-33
에스피마트	이미자	704-1527	서울시 용산구 한강로2가 413 전자타운B806호
위프코(주)	김호용	3424-5036	서울시 광진구 구의동 546-4 테크노마트빌딩33층
인창산업	전희환	672-5907	서울시 영등포구 당산2가 30-2 유통상가 3층 라-51
장애인공동체에덴동산	김성현	430-8564	서울시 송파구 거여동 198-20 지하1층
전일기업	전갑중	032-675-9048	경기도 부천시 원미구 약대동 178
종합전자	김동범	2278-1554	서울시 중구 을지4가 9-6 대림상가 라열161
(주)금영	김승영	051-867-2550	부산광역시 부산진구 양정동 397-2
(주)메가원정보	김희찬	0343-467-3939	경기도 안양시 만안구 안양7동 196번지
(주)버추얼산업개발원	김정호	3424-8780	서울시 서초구 방배동 426-3
(주)아르트란	조영훈	735-2581	서울시 종로구 관훈동 198-30 오원빌딩 5층
(주)엠에스오코리아	김재영	557-0011	서울시 강남구 역삼동696-36
(주)지엠에이	차근식	3443-4645	서울시 강남구 신사동 666-14 배강빌딩804호
(주)창대전자산업	김기수	0348-948-4038	경기도 파주 광탄면 영장리 333-1
(주)컨텐츠그룹	승홍찬	557-7743	서울시 서초구 양재동 80-10 정우빌딩 4층
(주)포스트미디어	지영용	538-7200	서울시 강남구 대치동 891-500
(주)프로맥스엔터프라이즈	김현태	2636-8170	서울시 영등포구 양평4가 156-1 동아빌딩 307호
(주)픽도영화사	손학봉	2277-7789	서울시 중구 초동 62 초동빌딩 501
중원전자	홍성자	2267-9885	서울시 중구 산림동 대림상가 2층 가-266
지논(주)	신우균	3424-5571	서울시 광진구 구의동 546-6 테크노마트빌딩 35층 13호
청솔산업	이창근	016-221-0692	인천광역시 서구 당하동 496
태광엔지니어링	최현배	051-326-3006	부산광역시 사상구 엄궁동 132-14
한국씨디	박상호	701-8797	서울시 용산구 신계동 19-2
한국위성통신	홍현표	0344-963-2012	경기도 고양시 덕양구 대자동 684-2
한국정보전산	이성환	0344-921-2116	경기도 고양시 일산구 주업동17 동부썬플라자 B-123

업체명	대표자명	전화번호	주소
한성벤처	오충효	0344-977-2873	경기도 고양시 일산구 설문동123
한성컨설팅	김청희	053-422-5363	대구광역시 중구 동인2가 57-1
한스기획(주)	한문휘	3424-5020	서울시 광진구 구의동 546-4 테크노마트빌딩33층
한양전자	김정수	051-505-3546	부산광역시 동래구 온천3동 1448-1
현벤처피아(주)	김기옥	3424-1800	서울시 광진구 구의동 546-4테크노마트빌딩31층4호
황소솔라(주)	소병전	2276-1131	서울시 중구 인현동 2가 192-30

부록 3.

1999년도 게임관련 단체 및 협회 일람

I. (재)게임종합지원센터

II. 심의·조정기관

1. 영상물등급위원회
2. 정보통신윤리위원회

III. 조직·단체

1. (사)한국게임물유통협회
2. (사)한국게임제작협회
3. (사)한국인터넷멀티문화협회
4. (사)21세기프로게임협회
5. (사)전국컴퓨터유기기구유통협의회
6. (사)한국게임기산업협회
7. (사)한국첨단게임산업협회
8. (사)한국컴퓨터게임산업중앙회

I. (재)게임종합지원센터(소장 : 김동현)

가. 설립목적

- 센터는 게임산업의 기반시설인 게임종합지원센터를 건립·운영하며 게임산업의 진흥·육성과 기술의 개발 및 게임산업의 해외 진출을 지원함으로써 21세기 지식·정보화시대를 선도하고 게임산업 및 지식정보산업의 발전에 기여함을 목적으로 함

나. 주요사업

1) 1999년 주요 추진 사업

(1) 게임개발업체 집적화 사업(게임종합지원센터 입주)

- 세계시장에서 경쟁 가능한 게임개발 환경구축 및 해외시장 진출을 위한 공동 브랜드 전략을 추진할 수 있도록 게임관련 집적화를 통한 집중적인 지원

(2) 첨단게임 기술개발 지원체계 구축 사업(공동장비실 운영)

- 게임제작에 필요한 고가 장비를 공동 활용함으로써 게임개발 및 장비의 효율성 향상 및 게임업체의 장비 구매 비용 경감을 통한 게임의 가격 경쟁력 향상

(3) 게임산업관련 정보분석지원 산업(정보자료실 운영)

- 문화산업 관련 정보의 디지털화, 국내 게임산업 관련 업체·제품 정보 및 해외게임관련 정보 DB를 한글 및 영문으로 구축하여 국내·외에 제공함으로써 정보 교류 활성화

(4) 국산게임홍보 사업

- 해외시장에서 경쟁 가능한 제품을 개발하고서도 자본력의 열세로 인해 독자적으로 해외시장에서 어려움을 겪고있는 게임업체의 제품 홍보 및 해외 마케팅 지원을 통한 수출경쟁력 강화

(5) 전문인력 양성 사업

- 기획창작, 프로듀싱, 콘텐츠·사운드·그래픽 디자인, 시나리오 작성, 게임프로그래밍 등 기술력을 갖춘 전문인력 양성

(6) 우수게임 사전제작 지원 사업

- 창의적인 게임제작에 필요한 아이디어 및 시나리오를 발굴하여 우수게임의 지속적인 개발 추진

(7) 우수게임 해외진출 지원 사업(해외전시회 참가지원)

- 우수게임의 브랜드 이미지 제고 및 해외마케팅의 활성화를 지원함으로써 해외진출(E3, ECTS, 동경게임쇼, JAMMA쇼)

2) 2000년 주요 추진(예정)사업

1999년에 추진중인 사업은 지속적으로 확대 추진함과 아울러 새로운 사업을 발굴하여 추진

(1) 게임개발회사 집적화 시설 확충

- 21세기 지식산업 사회에서 게임산업을 세계적으로 경쟁가능한 문화산업으로 육성시키기 위한 종합적인 지원체계 구축

- 게임산업기반 시설 구축·지원의 일환으로 게임개발회사 집적화를 위한 공간의 추가 확보

(2) 공동장비실 구축 및 운영

- 센터의 장비지원을 통해 우수한 게임을 선도적으로 개발함으로써, 센터에서 추진중인 우수게임 사전제작 지원 사업과 연계하여 시너지 효과 창출 유도

(3) 정보자료실 구축 및 운영

- 게임 관련정보의 One-stop 종합정보시스템을 완성, 정보 지원 서비스의 활성화
- 원활한 정보의 공유환경을 구축하여 새로운 아이디어 창출 도모
- 문화산업 전반에 걸친 멀티미디어 자료실을 확충/운영하여, 국내 최초의 특성화된 전문자료실로서의 입지마련

(4) 게임 전문 자료실 구축

- 홈페이지 업그레이드
- 산업/기술정보의 DB확충 및 정보 공유의 활성화
- 인트라넷의 보완 운영
- 정보자료실 확충

(5) 게임아카데미 설립 및 운영

- 게임 전문 교육 기관 설립
- 게임 전문 강사요원 및 게임 전문인력 양성

- 게임 교육과정·교재의 개발 및 보급을 통한 게임 교육 전파
- 단기 교육을 통한 게임업체 종사자 보수 교육

(6) 게임연구소 설립 및 운영

- 게임연구소 단계별 발전방안 마련
- 게임연구소 기본사업
- 해외협력연구개발 체제 확립
- 게임연구소 연구기능 정상화

(7) 우수게임 사전제작 지원사업

- 우수한 게임의 조기발굴과 제작 양성
- 개발비의 일부를 사전지원 함으로써 게임개발업체의 개발의욕 고취
- 게임제작의 활성화를 통한 게임개발 인프라 확충
- 우수 아이디어, 시나리오를 기초로 한 게임 개발 제안서 접수, 심사 후 사전제작 지원
- 선정작에 대해 지원금 지급 및 센터와 공동제작, 홍보마케팅(작품발표회 등)지원을 통한 연계 지원

(8) 게임문화확산사업

- 건전한 게임문화확산을 위한 게임관련 협회 및 단체와 연계활동 강화
- 게임관련 세미나 공동개최 및 참가지원
- 게임산업 동향조사

- 지자체 게임전시회 및 게임리그지원
- 우수게임 신작발표회
- 청소년 게임캠프 운영
- 게임 상설전시장 운영

(9) 게임벤처기업 창업지원

- 아이디어와 기술은 보유하고 있으나 자본력이 부족한 예비 창업자나 벤처업체를 대상으로 기술 개발 장소와 정보, 공동장비 운영 및 경영교육을 실시함으로써 기술집약형 중견업체로 육성

(10) 게임 시나리오 공모전

- 다양한 장르의 참신한 게임 시나리오를 확보하여 우수게임 개발에 적용
- 우수시나리오 작가의 게임산업 진입 유도
- 시나리오 부재현상 및 특정 장르 편중개발 현상 해소
- 일반인에게 게임개발 참여 기회를 제공하여 게임문화의 대중화 유도 해외전시회 참가지원

(11) 해외수출센터 운영

- 해외 수출 및 마케팅지원을 위한 현지 전문가 위촉 활용 및 해외수출센터 설립 준비
- 국산게임의 수출 지원기지로서 활용
- 해외 첨단기술의 도입 및 활용
- 해외 최신 시장정보의 입수 및 분석/국내전달

(12) 해외투자로드쇼 개최

- 게임업체의 외화유치사업을 통한 운영자금 조달(5월)
- 해외마케팅 채널 확보를 통한 국제경쟁력 제고

다. 연락처

- 주 소 : 서울시 광진구 구의동 테크노마트21 빌딩 32층 사무국(143-200)
- 전화번호 : 02-3424-4114
- 팩스번호 : 02-3424-4199
- 전자우편 : kgpc@gameinfinity.or.kr
- 홈페이지 : www.gameinfinity.or.kr

II. 심의·조정기관

1. 영상물등급위원회(위원장 : 김수용)

가. 설립목적

- 영상물위원회는 법과 전문성에 의거하여 연소자 관객을 보호하고 공연 내용의 공공성과 윤리성을 유지하며, 창작과 표현의 자유를 최대한 존중하는 측면에 공정하고 정확한 영상물의 관람등급을 부여할 목적으로 구성된 순수 민간자율기구임

나. 주요사업

- 월보, 심의 백서 등 자료발간, 활용
- 모니터제 운용
- 조사연구사업
- 좋은 영상물 선정, 홍보
- 심의내용 실태조사, 사후 확인 실시

다. 연락처

- 주 소 : 서울시 중구 장충동2가 산 14-67
- 전화번호 : 02-2272-8560
- 팩스번호 : 02-2272-5794~5

2. 정보통신윤리위원회(위원장 : 박영식)

가. 설립목적

- 불건전 정보통신의 억제
- 건전한 정보문화 확산

나. 주요사업

- 불건전 정보 유통 방지 사업
- 정보통신 윤리 확산 사업
- 정보통신 윤리 관련 조사 연구 사업
- 국제 협력 활동
- 학부모정보감시단 지원

다. 연락처

- 주 소 : 서울시 서초구 서초동 1321-6 동아타워 6층
- 전화번호 : 02-3415-0114
- 팩스번호 : 02-3415-0199

II. 조직 · 단체

1. (사)한국게임물유통협회(회장 : 우인회)

가. 주요사업(1999년 및 2000년 사업계획)

- 게임물에 관한 법률설명과 정품판매 홍보 및 지도 계몽
- KIEMA 인터넷 홈페이지 완성
- 국내외 유관 단체와의 협력 채널 구축
- 고유 사무실 확보 및 사무요원 2명 선임
- 관련단체 및 기관에 대한 업무협조
- DB 작업
- 국산게임물 유통촉진 운동 및 대북사업 추진
- 게임 유통지 발간
- 년 1회 정기 세미나 개최
- 게임왕 선발대회

나. 연락처

- 전화번호 : 02-703-6955
- 팩스번호 : 02-3272-2806

2. (사)한국게임제작협회(회장 : 김정률)

가. 설립목적

- 회원사의 사업발전 및 산·학·관·연의 협력증진을 통한 국내 게임산업의 발전과 대내외의 경쟁력 제고
- 산·관의 공동 관심사업 수행에 의한 회원사의 사업발전에 기여
- 회원사의 게임사업 관련 애로사항의 적극 해결
- 대회원사 정보자료 제공사업 확대 강화
- 게임산업 관련제도 개선 및 업계 홍보
- 조사연구사업의 내실화
- 게임산업 진흥 육성사업 강화
- 대회원사 서비스 강화

나. 주요사업

- 회원상담정보센터 운영
- 게임개발 기술교육 강좌 및 세미나 개최
- 게임산업 분야별 협의회 및 전문위원회 운영
- 게임산업 연보발행(추진예정)
- 정보제공 사업의 내실화
- 협회 게시판(인터넷) 운영

- 게임물 정품사용 기반조성(일부사업은 추진예정)
- 해외시장개척 마케팅 지원
- 게임관련 민원애로 신고센터 개설

다. 연락처

- 주 소 : 서울시 중구 쌍림동 146-7 한림빌딩 1101호
- 전화번호 : 02-2237-2582
- 팩스번호 : 02-2237-2583

3. (사)한국인터넷멀티문화협회(회장 : 박원서)

가. 설립목적

- 문화관광부가 추진하는 멀티미디어 산업 활성화의 핵심 요건인 시장 기반의 확산 및 안정화에 기여
- 정품S/W사용 보급 활성화
- 교육 정보화의 토양 확산
- 전자상거래 등 인터넷 기반 비즈니스의 인프라 형성

나. 주요사업

- 인터넷멀티문화방 육성 발전 방안
- 신문화 업종으로서의 법률적 지위 부여
- 인터넷멀티문화방내에 사이버 청소년 상담 센터 운영
- 인터넷멀티문화방을 멀티미디어 정보 제공 및 유통시장으로 활성화
- 전자도서관 구축사업과 연계한 사이버 문화관 운영
- 지역주민을 위한 평생문화학습 확산 보급의 장으로 활용
- 창업지원센터와 연계된 디지털문화시장 활용
- 2002년 사이버 월드컵 프로젝트 추진
- 99년도 문화정보화 촉진시행계획과 연계 추진
- 국내 관광산업 활성화를 위한 관광정보의 집으로 활용

- 국제적 게임경진대회 추진
- 문화산업진흥기금 중 인터넷멀티문화방 지원 위한 재원 조성
- 인터넷멀티문화방의 건전한 발전을 업계 스스로 책임지고 수행해갈 수 있도록 사단법인 형태의 사업자 단체 발족 유도

다. 연락처

- 주 소 : 서울시 영등포구 여의도동 35-3 교원공제회관 705호
- 전화번호 : 02-3775-4300
- 팩스번호 : 02-786-8946

4. (사)21세기프로게임협회(회장 : 김영만)

가. 설립목적

- 아마추어게이머의 권익 보호
- 프로게이머 및 게임 직업군의 인증
- 국내외 게임 프로모션 사업 육성

나. 주요사업

- 프로게이머의 인증 및 제도적 보장
- 아마게이머를 위한 권익 보호 및 지원사업
- 게이머를 위한 통합 정보제공
- 게임대회를 통한 게임프로모션 산업의 육성
- 국내 게임대회를 두뇌스포츠로 발전
- 국내 게임대회 양성을 통한 국산 게임의 프로모션 지향
- 세계규모의 게임대회를 국가 전략사업으로 지원
- 직업군의 다양화에 따른 게임관련 전문가의 양성
- 게이머의 전문화 산업 모델 및 비전 제시

다. 연락처

- 주 소 : 서울시 광진구 구의동 테크노마트21 빌딩 30층 12호(143-200)

- 전화번호 : 02-3424-3518
- 팩스번호 : 02-3424-3517
- 전자우편 : 21cpga@gameinfinity.or.kr
- 홈페이지 : www.21cpga.or.kr

5. (사)전국컴퓨터유기기구유통협의회(회장 : 조정환)

가. 설립목적

- 컴퓨터게임의 건전한 유통질서확립과 게임발전의 장애요소를 제거하고 개발자·생산자·소비자간의 분쟁 소지를 미연에 방지하여 영세한 컴퓨터게임개발업체의 육성기반을 구축

나. 주요사업

- 컴퓨터게임기 유통구조 개선 사업
- 개·변조기판 및 불법 컴퓨터게임기 유통방지 사업
- 불법복제 게임프로그램 유통 근절 사업
- 컴퓨터게임기 가격정찰제 및 형식승인제도 정착 사업
- 컴퓨터게임산업 관련 세계개선 추진 및 소비자 보호센터 운영
- 컴퓨터게임 벤처타운 설립 및 운영
- 컴퓨터게임 관련 정기 간행물 발행
- 기타 본회의 목적달성에 필요한 사업

다. 연락처

- 주 소 : 서울시 중구 을지로4가 대림상가 다열 452호
- 전화번호 : 02-2285-4471~2
- 팩스번호 : 02-2269-1098

6. (사)한국게임기산업협회(회장 : 한춘기)

가. 주요사업

- 회원업체 제품에 대한 품질조사 및 품질향상 기술개발 사업
- 업소용게임 및 전기, 전자게임기 동종제품 및 관련제품에 대한 불법, 불량제품 제조 및 유통방지
- 회원업체 상호간의 기술 정보교환 및 기술제휴 사업
- 건전한 게임기 및 업소용게임산업의 진흥과 업계내의 질서유지를 위한 대책 및 제반시책의 보급지도 및 조성사업
- 정부 관련기관에 대한 업계의 의견제시와 행정시책관련법령 준수 및 정부 위탁 업무
- 업소용게임 및 전기, 전자게임기 제조업계의 연구노력으로 개발되는 창작 및 신제품의 권리보호 사업
- 업소용게임 및 전기, 전자게임기 업계간의 과다경쟁 지양 사업
- 업소용게임 및 전기, 전자게임기 산업의 통상기술교류 투자 등에 대한 국제 협력 사업
- 업소용게임 및 전기, 전자게임기 산업에 관한 교육, 홍보, 출판사업
- 업소용게임 및 전기, 전자 관련제품의 수출입업무보조 및 계획 수립사업
- 업소용게임 및 전기, 전자게임기 제조에 관한 자료조사 및 통계유지 선진국과 정보교류 사업
- 형식승인 오락기 및 기타 업소용게임과 전기, 전자게임기 및 관련제품에 대한 안전도 검사와 심의

- 유키장 및 기타 장소에 공급된 업소용게임 및 전기, 전자오락기에 대한 불법, 불량 제품 여부를 심의한 후 업소용게임 및 전기, 전자오락기 공급 증명서 및 제반증명서 발급에 관한 사업
- 기타 업소용게임 및 전기, 전자오락기와 관련된 각종 제반사업

나. 연락처

- 주 소 : 서울시 중구 을지로4가 310-68 삼풍빌딩 518호
- 전화번호 : 02-2274-2911~3
- 팩스번호 : 02-2274-2914

6. (사)한국게임기산업협회(회장 : 한춘기)

가. 주요사업

- 회원업체 제품에 대한 품질조사 및 품질향상 기술개발 사업
- 업소용게임 및 전기, 전자게임기 동종제품 및 관련제품에 대한 불법, 불량제품 제조 및 유통방지
- 회원업체 상호간의 기술 정보교환 및 기술제휴 사업
- 건전한 게임기 및 업소용게임산업의 진흥과 업계내의 질서유지를 위한 대책 및 제반시책의 보급지도 및 조성사업
- 정부 관련기관에 대한 업계의 의견제시와 행정시책관련법령 준수 및 정부 위탁 업무
- 업소용게임 및 전기, 전자게임기 제조업계의 연구노력으로 개발되는 창작 및 신제품의 권리보호 사업
- 업소용게임 및 전기, 전자게임기 업계간의 과다경쟁 지양 사업
- 업소용게임 및 전기, 전자게임기 산업의 통상기술교류 투자 등에 대한 국제 협력 사업
- 업소용게임 및 전기, 전자게임기 산업에 관한 교육, 홍보, 출판사업
- 업소용게임 및 전기, 전자 관련제품의 수출입업무보조 및 계획 수립사업
- 업소용게임 및 전기, 전자게임기 제조에 관한 자료조사 및 통계유지 선진국과 정보교류 사업
- 형식승인 오락기 및 기타 업소용게임과 전기, 전자게임기 및 관련제품에 대한 안전도 검사와 심의

- 유기장 및 기타 장소에 공급된 업소용게임 및 전기, 전자오락기에 대한 불법, 불량 제품 여부를 심의한 후 업소용게임 및 전기, 전자오락기 공급 증명서 및 제반증명서 발급에 관한 사업
- 기타 업소용게임 및 전기, 전자오락기와 관련된 각종 제반사업

나. 연락처

- 주 소 : 서울시 중구 을지로4가 310-68 삼풍빌딩 518호
- 전화번호 : 02-2274-2911~3
- 팩스번호 : 02-2274-2914

7. (사)한국첨단게임산업협회(회장 : 박영화)

가. 설립목적

- 게임산업과 관련된 기기, 소프트웨어를 개발·생산·보급·유통하는 사업자들의 상호협력과 일치단결을 통해 제반 애로사항을 극복
- 국내 게임산업의 질적 향상과 국제경쟁력 강화를 도모

나. 주요사업

- 해외전시회 참가 지원
- 정보화근로사업 추진
- 게임산업 육성정책 및 제도개선 건의
- 기본 인프라 구축을 위한 조사연구 및 기술개발 사업
- 차세대 도구 개발 사업
- 게임전문 종합전시회 개최
- 게임시나리오 공모전 및 경진대회
- 게임전문서적 배포 사업
- 게임상품권 발행
- 국제교류 활성화 지원
- 전문인력양성사업 전개

다. 연락처

- 주 소 : 서울시 강남구 역삼동 823 풍림빌딩(특허청빌딩) 9층
- 전화번호 : 02-558-5180
- 팩스번호 : 02-558-5181

8. (사)한국컴퓨터게임산업중앙회

가. 연락처

○ 전화번호 : 02-2232-3786

○ 팩스번호 : 02-2237-9232

부록 4.

1999년도 게임산업 통계 조사연구 조사표

1999년도 게임산업 통계 조사연구

--	--	--

일반 현황	업체명	한글	대표자명			설립 시기	년	월	조직 형태	개 인	자본금 (원)	W	사원수 (상근)	(명)
		영문				주 소 ()		주식회사		해당란에 (V) 표시해 주세요				
	연락처	전화번호			FAX		업체 구분	제 작		담당자 · 작성자	이 름			
		홈페이지(URL) http://www.			유통			배급/공급			직 책			
대표 E-Mail @			해당란에 모두 (V) 표시해 주세요		긴급연락처			휴대폰	E-Mail					
1999년 제작 게임 현황	번호	제작 게임(타이틀)명			유형*1)	장르*2)	출시시기(월)		매출액(원)*3)			배급·공급/유통사		합계(원)
	1						1999년 월							W
	2						1999년 월							
	3						1999년 월							
	4						1999년 월							
5						1999년 월								
1999년 수출 게임 현황	번호	수출 게임(타이틀)명			유형*1)	장르*2)	수출시기(월)		수출액(\$)	수출형태 완료 진행중 해당란에 (V) 표시해주세요		수출국가명	합계(\$)	
	1						1999년 월						\$	
	2						1999년 월							
	3						1999년 월							
	4						1999년 월							
5						1999년 월								
1999년 배급 공급 유통 게임 현황	번호	배급/공급, 유통 게임(타이틀)명			유형*1)	장르*2)	시기(월)		매출액(원)		제작사(제작국)		합계(원)	
	1						1999년 월						W	
	2						1999년 월							
	3						1999년 월							
	4						1999년 월							
5						1999년 월								
대정부건의사항														

※ 유형1) 은 ① 업소용게임(미니게임), ② PC게임, ③ 온라인게임, ④ 가정용게임(포켓게임) 중 해당사항을 적어주세요.
 ※ 장르2) 는 시뮬레이션, 대전게임, RPG, 어드벤처, 슈팅게임, 스포츠게임 등 게임의 세부 장르를 적어주세요.
 ※ 매출액은(원)3) 은 수출액을 포함한 금액입니다.
 ※ 온라인게임의 경우 외국서버를 통한 매출은 수출액으로 기재하여 주시기 바랍니다.
 ※ 본 조사표는 대외비로 처리되며, 절대 비밀이 보장됩니다.

본 보고서는 문화관광부의 지원으로 (재)게임종합지원센터에서 작성하였습니다.
사전 허락 없이 무단 복제나 전제를 금합니다.