

상위 10개 게임의 총매출액 및 연간 매출액

(단위: 백만원)

기업명	게임명	운영 연수	총매출액	연간 평균 수출액	연간 평균 내수매출액	연간 매출액
엔씨소프트	리니지	12	1,2667,559	17,432	91,104	108,535
엔씨소프트	리니지2	6	631,650	19,447	85,828	105,275
액토즈소프트	미르의전설2,3	9	396,328	40,335	3,702	44,036
엔씨소프트	아이온	2	211,019	43,110	83,955	127,065
위메이드엔터테인먼트	미르의전설2	3	184,269	128	61,380	61,508
와이디온라인	오디션	4	157,677	19,824	19,595	39,419
드래곤플라이	스페셜포스	3	93,732	11,140	20,104	31,244
게임하이	서든어택	4	83,215	2,732	18,072	20,804
JC엔터테인먼트	프리스타일	4	82,951	4,936	15,802	20,738
조이맥스	실크로드	3	73,873	23,736	1,333	25,069

* 출처: 한국문화관광연구원, 게임산업 경영분석 및 경제적 효과연구 p.21

- 2009년 12월 현재 이미 게임이 출시되었거나 서비스되고 있는 위의 게임 중 매출액이 가장 많은 것은 리니지이며 1998년 이후 12년 동안 벌어들인 매출액은 총 1조 2천 6백억원에 이른다.
- 리니지의 연간 평균 수출액은 1백 7십억원 이었으며, 연간 평균 내수 매출액은 9백 1십억원으로서 연간 평균 매출액은 1천 85억원 정도이다.
- 리니지의 연간 평균 매출액은 한국 역대 영화중 가장 흥행한 '괴물'의 전국 매출액과 맞먹는 규모이다.
- 특히, 실크로드는 해외매출 비중이 압도적으로 높으며 누적 매출액을 기준으로 계산했을 시 수출액이 차지하는 비중이 96%, 내수매출이 차지하는 비중이 4%이다.
- 연간 매출액 기준으로는 2008년 11월에 출시 된 '아이온'이 1천 2백억원을 기록하였다.
- 수출총액으로는 10년동안 외국에 수출한 '리니지'가 가장 수출액이 많지만 연간 평균 수출액은 '아이온'이 430억원, '실크로드' 237억원, '오디션' 198억원 순으로 많은 것으로 나타났다.