



엔씨소프트

최근 수정 시각: 2024-08-01 21:11:08

분류: [엔씨소프트](#)

 대한민국의 3대 온라인 게임 기업 3N



[펼치기 · 접기]

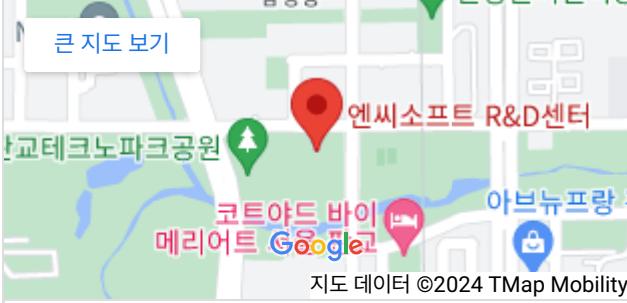
(주)엔씨소프트

NCSOFT Corporation.



PUSH, PLAY

설립일	1997년 3월 11일
업종명	온라인·모바일게임 개발 및 공급
창업자	김택진 (CEO 겸 CCO)
직원 수	5,110명 (별도 제무재표 기준)
해외 법인	NC West Holdings ^[1] NC America, LLC NC Japan K.K. NC Taiwan Co., Ltd NC Vietnam Visual Studio Co., Ltd. NC Europe, Ltd

소재지	 <p>큰 지도 보기</p> <p>지도 데이터 ©2024 TMap Mobility</p> <p>경기도 성남시 분당구 대왕판교로 644번길 12</p>
노동조합	<p>전국화학섬유식품산업노동조합 엔씨소프트지회 우주정복</p>
기업 정보 [펼치기 · 접기]	

목차

- [1. 개요](#)
- [2. 사명](#)
- [3. 창업](#)
- [4. 전개](#)
- [5. 지배구조](#)
- [6. 주식](#)
- [7. ESG](#)
- [8. 계열사 목록](#)
- [9. 엔터테인먼트 브랜드](#)
- [10. 게임](#)
 - [10.1. 개발중인 게임](#)
 - [10.2. 서비스 종료한 게임](#)
 - [10.3. 퍼블리싱 종료한 게임](#)
 - [10.4. 개발 중단한 게임](#)
- [11. 프로야구단 창단](#)
- [12. 노동조합](#)
- [13. 비판 및 사건 사고](#)
 - [13.1. 엔씨소프트 윤송이 사장 부친 피살사건](#)
 - [13.2. 리니지M 문양 시스템 룰백 사건](#)
 - [13.3. 엔씨소프트 주가 폭락 사건](#)
 - [13.4. 사내 성희롱 논란](#)
 - [13.5. 오스템임플란트 횡령 사건 여파 주가조작 의심 사건](#)
 - [13.6. 엔씨소프트 슈퍼계정 의혹](#)
 - [13.7. 자사주 저점 매수 및 미소각 이슈](#)
- [14. 기타](#)
 - [14.1. 사옥](#)
- [15. 관련 인물](#)

1. 개요

한국의 게임 개발사.^[2] 창업주이자 CEO는 김택진이다.^[3]

대표작으로 MMORPG 장르인 리니지, 리니지 2, 길드워 시리즈, 아이온, 블레이드 앤 소울 등이 있으며, 미국,^[4] 일본 등의 해외로도 진출하여 자회사를 여럿 만들었다.

2. 사명

NC의 의미는 처음에는 'Next Company'(미래를 이끄는 회사)로 시작했는데 사실 회사 이름을 정하지 못해서 이렇게 된 것이라 하고, 이후 'Next Cinema'(영화를 뛰어넘는 게임을 만들자)를 쓰다가, 현재는 'Never ending Change'(끊임없이 변화하는 회사가 되자)를 사용하고 있다. 한편 야구단에서는 'New Changwon'의 약자로 사용한다. 한마디로, NC의 의미를 확실하게 정해둔 건 없다는 뜻이다.

3. 창업

창업 당시인 1997~1999년까지만 해도 온라인 게임 전문이 아닌 인터넷을 기반한 기업용 소프트웨어 개발 회사였다. NC HTML 에디터 따위 소프트웨어나 기업 납품용 그룹웨어를 만들던 회사였다. 마이크로소프트와 제휴하여 그룹웨어를 만들어 여러 회사에 구축하기도 했고, 한때를 풍미한 PC통신 넷츠고도 이 회사에서 구축한 것. 이 때문에 초창기의 엔씨소프트 광고를 보면 리니지와 기업용 소프트웨어의 광고가 나란히 나왔다.

그러다 김택진의 대학교 후배이자 넥슨에서 바람의 나라를 개발했고 당시 아이네트에서 한 게임을 개발 중이던 송재경의 팀을 인수해 엔씨소프트에서 개발을 완료하였는데, 이 게임이 바로 리니지다. 당시는 IMF 외환위기로 인해 투자 반기가 어려워 서비스 시작까지 난항을 겪었으나, 게임이 성공하고 PC방 열풍까지 겹쳐 대박이 났다.

2002년 옛 기사에서 당시 35살의 김택진이 이끌던 직원 평균 연령 28세 엔씨소프트의 자유분방한 기업문화를 엿볼 수 있다. ↳ #

한편 2006년, 웹 2.0이 뜨자 엔씨소프트도 웹으로의 진출을 시도한 적이 있다. 오픈마루 스튜디오를 세우고 여러 가지 웹 서비스를 런칭시켰는데, 상당히 독특한 것이었다. 오픈ID 서비스인 myID에 개인 위키위키인 스프링노트, 개인 리스트업 서비스인 룰링리스트, 블로그에다 형광펜 굿듯이 중요부분을 그어놓을 수 있는 레몬펜 등 서비스였다. 특히 레몬펜은 설치형이나 가입형 블로그 사용자들이 많이 달았을 정도로 인기가 있었다. 그러나 수익모델을 찾는 데에는 실패했고, myID와 스프링노트를 제외하고는 모두 서비스가 중지되었다. 뒤이어 2009년 오픈마루 스튜디오 자체가 사라지면서 엔씨소프트는 웹 시장 진출을 포기했다.

아무튼 지금은 엔씨를 게임 회사지, 소프트웨어 개발사나 웹 개발사라고 보는 사람은 거의 없을 정도가 되었다.^{[5][6]}

4. 전개

	
과거 로고	
2002 ~ 2015	2015 ~ 2020

결론적으로 말하자면 리니지식 **비즈니스 모델(BM)**이 이 회사의 전부이자 핵심이다. 리니지 이후 제작한 모든 신규 게임들을 무리하게 리니지화 시킨 결과 전부 맙아먹었으며 적어도 한국 출시 게임에서만큼은 이러한 개발 방침이 변하지 않을 것이라 전망이 우세하다. 엔씨 내부에서 리니지식 비즈니스 모델을 절대적으로 신뢰하기 때문에 임원급들을 전부 목 날리는 초강수를 두지 않는 이상 앞으로도 바뀔 일은 없을 것이다.

엔씨소프트는 소규모 게임회사를 인수하는 식으로 운영하는 **넥슨**과는 달리, 대부분의 게임을 자사에서 직접 프로젝트 형식으로 개발한다. 개발 마인드는 **블리자드 엔터테인먼트**와 흡사하게 새로운 방식보다는 기존의 성공한 게임으로 인증된 게임성에 자사의 테이스트를 첨가하는 느낌으로 개발하기 때문에 이런 점에서 욕을 먹기도 한다.

☞ **PlayNC**라는 사이트를 런칭하여 자사의 게임을 서비스하기 시작했다. 처음에는 의욕적으로 여러 국가별 PlayNC 사이트를 만들었고 다른 제작사의 캐주얼 게임 등 여러 장르를 퍼블리싱하였는데 [7] 거진 다 맑아먹었다. 현재 PlayNC는 한국, **일본, 대만** 세 곳만 남았고 [8] **MMORPG** 장르에만 주력하고 있다. **넥슨**이 캐주얼 게임에서 강세인 것과 대조적이다.

그러다 2008년 **아이온**이 한국에서 크게 흥행하면서 숨통이 트였다. 하지만 야심차게 진행했던 북미, 유럽에서의 성적은 매우 실망스러운 수준이라 결국 내수용 게임 수준에서 그치고 말았다. [9]

이후 **블레이드 앤 소울**을 통해 중화권에서 꾸준히 상당한 분기 수익을 올렸으며, [10] 북미 자회사인 **아레나넷**을 통해 런칭한 **길드워** 시리즈가 성공하면서 엔씨소프트는 나름 해외 진출에 성공하는 듯 했다. [11] 게다가 당시 엔씨소프트는 블레이드 앤 소울 후속작을 모바일로 내겠다고 발표하면서 최고 전성기를 맞이했다. [12]

그러나 모바일 게임으로 진출한 이후 **리니지 M, 리니지 2M**이 (비록 전형적인 **린저씨**들을 위한 엔씨식 운영으로 욕을 쳐먹었지만) 놀라운 매출을 기록하면서 상황이 완전히 바뀌게 된다. 엔씨소프트의 독보적인 비즈니스 모델과 확률형 아이템 설계 노하우, 단순한 노가다 게임을 좋아하는 **린저씨**들의 콜라보로 리니지M, 리니지 2M이 무려 **3년간 매출순위 1, 2위**를 차지하였고 회사 주가도 **100만원**을 넘었을 정도로 엔씨소프트의 부흥기를 이끌어낸 것이다. [13]

그러나 한편으로는 모바일 게임에 진입하면서 확률형 아이템 논란의 중심에 섰다. 2018년 국정감사에 김택진 대표가 리니지 M으로 증인으로 출석했고 2021년 8월에는 리니지 2M 확률형 아이템 논란으로 주가가 폭락하는 등 리스크가 있었다. ☞ # [14]

2021년, 엔씨소프트는 MZ세대들의 향수가 가득한 게임이었던 **트릭스터**를 소재로 한 모바일 게임 **트릭스터M**을 출시했다. 그러나 트릭스터M은 사실상 트릭스터 스킨 쓴 리니지나 다름없는 형편없는 완성도의 게임이었고 이 게임을 통해 MZ세대들이 **리니지라이크와 린저씨**들의 부정적인 면을 제대로 체감하며 부흥기에 파열음이 나기 시작했다.

그럼에도 MZ세대들은 엔씨소프트에서 내놓은 고퀄리티 게임 영상 덕에 또 다른 명작게임 블소는 제대로 만들겠지 라며 기대하였지만 막상 블레이드 앤 소울2마저 트릭스터M의 실패를 그대로 답습한 것은 물론 한국 게임 사상 역대급 광고사기에 가깝다고 평가받을 정도로 처절한 완성도를 보여주었다. 더군다나 출시 이전 엔씨 측에서는 분명히 "아인하사드 없습니다."라고 확인하였으나 이후 게임이 출시되자 이를만 바꾼 아인하사드를 적용시키는 바람에 MZ세대 상당수가 엔씨소프트를 크게 비난하면서 이들이 만드는 게임들에 대한 기대감을 완전히 접어버렸다.

결국 김택진의 지시로 ↳ 엔씽(NCing)이라는 구호와 함께 "개발과정에서 고객의 소리를 빨리 피드백하여 반영하겠다."며 새로운 기업문화 장려와 다양한 미디어 문화에 사용할 IP를 창조를 기록하기 위한 신부서 빌리지를 만들며 변화의 움직임 밟고 있다는 언플[15]을 하고 있다. 그러나 리니지W에서도 소통논란, 협편없는 고객대우로 엔씨소프트에 대한 안 좋은 말이 끊임없이 나오고 있다.

이처럼 엔씨소프트는 사실상 리니지 원툴인 회사이고 막상 개발중인 AI는 시중에 공개를 하지도 않는지라 비판이 크다. 사실상 엔씨소프트가 비즈니스 모델 구조개혁 + **블레이드 앤 소울 초기 시절**의 퀄리티를 보여주지 않는 이상 게임회사로써의 엔씨소프트의 전망은 어둡기에 투자자들도 조금씩 꺼리고 있는 상황이다.

이후에도 리니지W 프로모션BJ들을 전부 해약하자마자 리니지W의 매출 순위가 하락하면서 사실상 매출이 물타기였다는 점과 리니지2M에서 프로모션BJ들을 고용하지 않겠다는 약속이 무색하게 프로모션BJ가 존재하고 있다는 사실이 밝혀지는 악재, 여기에 화룡점정으로 2분기 실적발표에서 악화된 실적과 함께 쓰론 앤 리버티 즉, 올해 하반기 출시라고 호언장담한 프로젝트TL이 북미, 유럽을 공략하기 위한 전술 재정립으로 인해 내년 상반기로 연기라는 결정적인 악재가 나오면서 투자자들이 등을 돌리기 시작했다. 결국, 엔씨소프트는 인건비를 줄이기 위해 **신규채용을 잠정중단**하면서 회사 재정상태가 상당히 나쁨을 인정하였다.

이후 엔씨소프트 공인 4년간 공들여서 개발했다는 쓰론 앤 리버티의 CBT가 시작되었다. 그러나 역시 고질적인 원 타겟팅 사냥/붕쯔붕쯔 타격모션/전무한 컨트롤 요소/PC게임인데 자동사냥이 존재하는 등 리니지 라이크 게임이라는 것이 밝혀져 한국은 물론 해외 유저들에게도 엄청난 혹평을 받고 있다. 당시 엔씨소프트는 한국시장에서 이미지가 안 좋아지자 북미시장 개척을 운운했는데 정작 북미유저들은 **역사상 최악의 MMORPG, 10점 만점에 0점**이라는 문구를 남길 정도로 혹평을 하고 있다. 결국 게임이 출시되기도 전에 주가가 또다시 하락하는 신세를 면하지 못했다.

그러자 엔씨소프트는 비로소 **리니지라이크** 원툴의 한계를 인지하였는지 자동사냥을 삭제하는 등 게임을 갈아엎고는 있으나 여론은 여전히 좋지 않다. 심지어 자동사냥 삭제도 말 그대로 자동만 삭제하고 리니지식 원 타겟팅 전투에서 전혀 손보지를 않았기에 출시 후 많은 유저들이 혹평을 내렸고 이럴 거면 차라리 자동사냥을 넣는 게 더 낫다는 반응 또한 나올 정도이다.

연일 신저가를 갱신할 정도로 주가는 하락세에 범람하는 **리니지라이크** 게임들로 매출마저 줄어들면서 악재란 악재를 전부 받다보니 주가방어를 위해 그동안 엔씨소프트가 생성형 AI 바르코를 상표등록을 하면서 신사업에 뛰어들었다. 그러나 연내출시 생성형 AI라 해도 엔씨가 자사 AI 기술 일부라고 공개한 것은 그저 자사대표 김택진을 모델링으로 한 가상인간 TJ Kim뿐인데다가 얼마나 뛰어난지 베일에 싸인지라 주가방어는 실패하고 주가는 하락 중이다.

2023년 12월 7일 오후 8시 무려 10년 혹은 최소 4년간 준비한 쓰론 앤 리버티에 대해 대부분의 게이머들이 불호를 표하고 타겟층인 린저씨를 노리는 것도 실패한 결과 8일 무려 8.80% 주가가 폭락하며 쓴맛을 보았다. 일단 원래 신작이 나오면 대개 하락하는 경우가 많아 아직 장기적인 시각에서 봐야한다. 그러나 11일에도 주가가 대거 폭락할 경우 엔씨로써는 정말 큰 위기에 몰린 셈이다.

2023년 12월 11일 김택진-박병무[16] 첫 공동대표 체제 출범을 알리는 ↳ **기사**가 발표되었다. 내년 주주총회와 이사회를 거치면 공동 대표로 선임될 예정이다.[17] 박병무가 공동대표가 되자 김택진 가족경영 핵심인 인물 김택진의 아내 윤송이씨와 김택진의 동생 김택현이 해외법인 관리로 좌천[18]을 당했다.

2024년 주주총회를 통해 박병무 이사의 공동대표 취임건이 높은 찬성률로 통과되었고 가능성 있는 회사들을 인수합병하여 체질개선을 하겠다고 박병무 공동대표가 포부를 밝혔으나... 주력매출인 리니지 시리즈들의 떨어지는 매출, 넥슨을 제외한 타 게임사들보다 많은 5천명대 규모의 사원들 등등 방만한 운영의 결과가 합쳐진 상태라 박병무 대표 주도 하에 엔씨소프트 사업부의 난 이후 처음으로 권고사직을 받기 시작하며 사원규모 조정을 선택하였으며 자사주 매입이라는 임시방편과 그 자금원 확보를 위해 서울 삼성동에 위치한 구 사옥을 매각하기로 결정했다.

2024년 상반기가 끝나갈 즈음 이른바 돈이될까? 발언으로 유명한 엔씨소프트가 이제서야 서브컬쳐에 숟가락을 얹어보기 위해 2024년 6월 배틀크러시 출시 이후 바로 다음달에 블소 IP를 이용한 캐릭수집형 게임 [호연](#)의 출시를 선언했지만 BM이 아직 공개도 되지 않았음에도 그동안의 업보로 인해 벌써부터 혹평을 받고 있다. 그래픽이나 캐릭터 디자인마저 젊은세대들을 노리기에는 너무 부족한 면이 많음에도 어떻게든 서브컬쳐 시장을 선점이라도 하기 위해 빨리 출시하는 것으로 보인다.

5. 지배구조

엔씨소프트 지배구조

주주명	지분율	비고
 김택진 외 8인 [19]	12.00%	
 공공투자기금	9.26%	
 netmarble	8.88%	[20]
 NPS 국민연금공단	6.30%	[21]

2024년 4월 기준

6. 주식

 자세한 내용은 [엔씨소프트/주식](#) 문서를 참고하십시오.

여담으로 주식 공개는 2000년에 했을 정도로 오래된 항목인데 [엔씨소프트 주가 폭락 사건](#)을 계기로 게임도, 회사도 여러 관심을 받는 탓에 주가 언급이 많아짐에 따라 너무 길어진 부분을 떼어내어 항목이 2022년 2월 11일에 분리되었다.

7. ESG

한국 게임 업계 최초로 ESG 경영을 선언했다. 2012년 NC문화재단을 설립해 **FUEL** : 미래 세대(Future generation)에 대한 고려, 사회적 약자(the Underprivileged)에 대한 지원, 환경 생태계(Ecosystem) 보호, AI 시대의 리더십과 윤리(Leadership and ethics) 를 키워드로 내세웠다.

윤송이 CSO(최고전략책임자, NC문화재단 이사장)을 중심으로 정진수 COO(최고운영책임자), 구현범 CHRO(최고인사책임자) 등으로 구성된 ESG 경영위원회를 설립하고 경영보고서 '엔씨소프트 ESG 플레이북 2020(NCSOFT ESG PLAYBOOK 2020)'을 발간하는 등 2021년 ESG의 대두 이전 상당히 일찍부터 추진하고 있다.

다만 이러한 노력에도 엔씨소프트의 게임들이 악랄한 BM으로 [린저씨](#)라 불리는 도박 중독자들을 양산해 여러 사회적 해악을 끼쳤기 때문에 위선적인 행보라는 시선이 대부분이다.

또한 ESG를 강조하는 와중에도 주식을 만회하고 수익을 올리기 위한 경험치 이벤트 등을 개최(현질만 하면 약 10년간 쌓아 와야 달성할 수 있는 레벨을 2일만에 가능하게 만드는 이벤트, 즉, 블소2의 적자를 만회하기 위해 기존 게임에서 돈 더 내놔

봐 라는 심보) 하여 기존의 유저의 노력을 모두 수포로 만드는 만행을 저지르고 있다. 고객과의 소통을 강조하는 S를 ESG 경영을 하겠다는 와중에도 전혀 찾아 볼 수 없다는 것! 이는 마른 오징어에서 끝까지 수액을 짜듯이 유저들의 돈을 빨아먹겠다는 평가를 받고 있다.

8. 계열사 목록

- [엔씨아이티에스](#)
- [엔트리브소프트](#) - 폐업
- 엔씨소프트서비스
- [엔씨다이노스](#)
- [클렙엔터테인먼트](#)
- [엔씨문화재단](#)
- NC West - 북미 법인으로 [아레나넷](#), 히든 패스 엔터테인먼트, 디스게임스튜디오를 자회사로 가지고 있다.
- NC Japan / NC Taiwan - 일본, 대만에 위치한 해외법인. 현재 베트남 현지법인 설립을 추진하고 있다. ↗#

9. 엔터테인먼트 브랜드

- [스푼즈](#), [투턱곰](#), [도구리](#) - 캐릭터 브랜드.
- [버프툰](#) - 웹툰 플랫폼.
- [UNIVERSE](#) - K-POP 플랫폼. [서비스종료]
- 피버뮤직, 피버페스티벌, 피버TV - 대중 문화 프로젝트. (<https://youtube.com/c/FEVERTV>)

10. 게임

- 현재 한국 유통중인 게임
 - [리니지 시리즈](#)
 - [리니지\(1998\)](#)
 - [리니지 2\(2003\)](#)
 - [리니지M\(2017\)](#)
 - [리니지2M\(2019\)](#)
 - [리니지W\(2021\)](#)
 - [러브비트\(2008\)](#)
 - [아이온: 영원의 탑\(2008\)](#)
 - [블레이드 앤 소울 시리즈](#)
 - [블레이드 & 소울\(2012\)](#)
 - [블레이드 & 소울 2\(2021\)](#)

- 쓰론 앤 리버티(2023) - 리니지 이터널^[23]의 개발이 중단된 대신, 리니지 이터널의 각종 요소를 물려받아 새롭게 개발된 게임.
- 배틀크러쉬 (2024)
- 해외 유통중인 게임
 - 길드워 2 - 북미, 유럽, 중국 서비스 중이다.
 - 호두잉글리시
 - 푸드포스 - UN 산하 세계식량계획(WFP)의 요청으로 영국의 Playerthree 스튜디오와 이탈리아의 Deepend에서 공동 개발한 교육용 무료 컴퓨터 게임이며 각종 재해 및 기아 문제에 대한 긴급구호 활동을 다루고 있다. 일본에서는 코나미가 PC 게임판+페이스북 애플리케이션 형태로 서비스 중이며 한국에서는 엔씨소프트가 한글판 PC 게임 형태로 서비스하고 있었으나 현재는 유실되었다. 한국판에는 장근석이 성우로 참여했다.
 - 작룡문M (일본 전용)

10.1. 개발중인 게임

- 프로젝트 E
- 프로젝트 M
- 택탄 ↳ #: 모바일/PC SLG.
- 프로젝트 A2: 아이온 IP 기반의 PC 콘솔 크로스플랫폼 MMORPG.
- 호연^[24]
- LLL
- 아이온2 (모바일)
- 아이온 템페스트 (모바일): 수집형 RPG
- 프로젝트 J [25]
- 길드워 IP 기반의 카드 게임 [26]
- 호라이즌 랜드 오브 셀베이션: 소니와 협업으로 개발 중인 호라이즌 IP 기반의 MMORPG.

10.2. 서비스 종료한 게임

- 샤이닝 로어 - 엔씨의 비극을 연 첫 게임. 엔씨는 이 게임에서 실패한 이후 수많은 게임들에서 실패를 거둔다. 해당 게임 목록에 존재하는 게임들 중 서비스 종료를 한 게임들은 샤이닝 로어 이후 실패한 게임들이다.
- SP잼
- Gem Keeper (IOS) - 1회용 폭격 아이템만이 유일한 과금이고, 다른 과금은 전무하면서 게임성도 훌륭한 NCSOFT의 몇 안되는 걸작. 다만 서비스 당시 iOS 전용이라 안드로이드에서는 설치 및 플레이가 불가능했고, 수익이 안나오는 지 빠르게 사장되었다.
- 에이트릭스
- 던전러너
- 스매쉬스타

• 엑스틸

- 편치몬스터 - 패치 한번으로 흑 가버린 게임. 쉬웠던 레벨업 난이도를 극한 수준으로 끌어올려 초반 레벨업조차 극악 난이도를 자랑하게 되어버렸다.
- 타불라 라사 - [리처드 개리엇](#) 참조.
- [리니지 레드나이츠](#) (모바일)
- [길드워](#) - 한국 서비스 중단.
- 스틸독 - 개발 중단. 사실 서비스 종료에 가깝다.
- 베스트 나인
- 아라미 퍼즈벤처 (모바일)
- 토이 스트라이커즈 - PlayNC 포탈에 있던 멀티플레이 캐주얼 슈팅 게임이다.
- [마스터X마스터\(MXM\)](#) - 메탈 블랙에서 이름을 변경한 뒤 2014년 하반기 CBT를 시작했지만 결국 서비스 종료.
- 웹 보드 게임
 - 짧은한판: 선언맞고
 - 클래식맞고
 - 골든포커
 - 골든하이로우
 - 명인장기
- 비쥬마츄
- 아이온 레기온즈 오브 워 - 한국 미출시작. 해외 100여개국 앱스토어 출시.
- [진 작룡문](#)
- [프로야구 H2\(2017\)](#)
- [프로야구 H3\(2021\)](#)
- [트릭스터M\(2021\)](#)
- [퍼즈업 아미토이\(2023\)](#)

10.3. 퍼블리싱 종료한 게임

- 드래고니카 - 그라비티 게임즈에서 개발한 캐주얼 ARPG. NC가 퍼블리싱했지만 서비스 종료. 후에 그라비티에서 드래곤 사가라는 이름으로 바꾸고 [27] 자체적으로 서비스했지만 이쪽도 결국 서비스 종료했다. 그 밖의 해외 쪽 서비스도 북미를 제외하면 전부 서비스가 종료된 상태.
- [마법학교 아르피아](#) - 엔씨소프트가 2006년에 인수한 제이인터랙티브 [28]가 2007년 11월 29일에 개발한 RPG이다. 엔씨소프트에서 PlayNC를 통해 오픈 베타 서비스를 하였지만, 2012년 8월 8일 PlayNC에서의 서비스가 종료되어 [야후! 꾸러기](#)에서만 운영되었다. 2012년 12월 31일 [야후! 코리아](#)의 한국 서비스 중단으로 인해 아르피아의 모든 서비스가 종료되었다.
- 도전! 마법왕 - 마법학교 아르피아의 IP를 사용한 미니게임+턴제배틀 게임이다. 야후꾸러기에는 존재하지 않고 NC에서만 즐길 수 있었으며 아르피아의 서비스가 종료되며 함께 사라졌다.
- [시티 오브 히어로](#)

- [와일드스타](#) - 북미, 유럽에서 서비스했던 게임이다. 2018년 11월 28일 서비스 종료.
- [파이널 블레이드 \(모바일\)](#) - 2020년 6월 26일 한국 서비스 종료.
- 팝캡 월드
- [포인트 블랭크](#)

10.4. 개발 중단한 게임

- [프로젝트 혼](#) - 개발 중단.
- [리니지 이터널](#) - 개발 중단.
- [FUSER](#) - 개발 중단.

11. 프로야구단 창단

2010년 12월 22일, 엔씨소프트가 9번째 [한국프로야구](#)단 창단 의향서를 제출한다는 기사가 떴다. ↪# 엔씨가 대형 회사라는 건 익히 알려진 사실이지만, 설령 그렇다 해도 프로야구단을 창단할 정도의 자산[29]을 보유했을 줄은 몰랐다는 사람들이 대다수. 창단은 [웨이크일](#) 뿐, 단순 기업 홍보일 거라는 의견도 있었지만, 대대적인 어필과 함께 현실성 있는 기획서를 내놓아 단순한 마케팅 전략은 아님을 보여주었다. 또한 계속된 기업 확장으로 현금 여유가 전혀 없는 넥슨과는 달리 엔씨는 즉시 사용 가능한 현금이 당시에는 상당량 비축되어 있었다. 구단주가 회장인 [김택진](#)이기 때문에 NC 본사에서 직접 운영을 하며 다른 구단과는 차원이 다른 엄청난 거액을 보유하고 있다.

결국 2011년 3월 31일에 [경상남도 창원시](#)를 연고지로 한 [NC 다이노스](#)가 창단되었고 [2008년 베이징 올림픽 야구 금메달 획득](#)을 이끈 [김경문](#) 감독을 창단 사령탑으로 영입하며[30] 2013년부터 1군 리그에 참가했다. 그리고 NC 다이노스는 아주 잘 되어 가는 것 같았는데, 2014년 이후 구단의 성적은 상승했지만 [NC 다이노스 홈구장 부지 선정 논란](#)과 겹치며 관중수가 소폭 감소했다. 2014년 467,033명, 경기당 평균 7,297명에서 2015년 522,669명, 경기당 평균 7,259명. ↪KBO 역대 관중 현황

그럼에도 2017년에는 [부산](#)의 [롯데 자이언츠](#)와 [준플레이오프](#)에서 맞붙는 [낙동강 더비](#)가 성사되었고, 창단 이래 4년 연속 포스트시즌에 진출하는 등 꾸준하게 좋은 성적을 냈다. [2018년 시즌](#)에는 리그 최하위로 마치며 망했으나, [2019년 새집](#)으로의 이사와 [양의지](#)의 영입에 힘입어 결국엔 2년만의 포스트시즌 복귀는 물론, 역대 팀 최다 관중 신기록도 써내려가고 있다. 그리고 2020년 창단 9년, 1군 리그 참가 8시즌 만에 [통산 첫 우승](#)의 영광을 안게 됐다.

창단 이후 [김택진](#) 구단주를 비롯한 직원 중 희망인원을 받아 ↪[잠실 야구장](#), 또는 ↪[창원 NC 파크](#)로 꾸준히 전사응원을 보내고 있으며, 이에 대한 사측의 편의지원도 빵빵한 편이라고 알려져 있다.

본사 신작 게임이 나오거나 신규 업데이트가 진행되면 이에 대한 프로모션을 선수들의 헬멧이나 전광판 영상 등을 통해 홍보하고 있으며, ↪# [유니폼 콜라보레이션](#)을 통해서도 본사 사업 및 콘텐츠들을 홍보하고 있다.

또 매년 연말 "패밀리 데이" 행사를 본사에서 개최해 NC 다이노스 선수들과 본사 직원들 간 소통의 시간을 마련하고 있다. ↪2014년 후기 ↪2019년 후기 ↪2018 NC 다이노스 패밀리데이

엔씨소프트가 리니지M, 리니지2M으로 매출면으로 상승세를 사며 주가가 100만원 이상 호가하던 시절에는 주주들은 그리 큰 관심이 없었으나 주가 대폭락 사태 이후 100만원 호가하던 황제주가 1/5토막으로 몰락하면서 주주들에게 그야말로 눈엣

가시인 사업이 되었다. 애초에 손해만 보는 시스템이었고 2022년 초 당시 주가가 46만원인 상황에 열린 주주총회에서 164 억을 들여 FA 선수들을 산 것에 대해 질문을 받은 적이 있을정도이다. 2024년 주주총회까지 어떻게든 주가가 반등하지 않고 20만원대로 유지하거나 10만원대까지 가라앉을 경우 야구단 질문을 받을수 있을 수 있다.

12. 노동조합

☞ 자세한 내용은 [우주정복\(노동조합\)](#) 문서를 참고하십시오.

- 민주노총 화섬식품노조 엔씨소프트지회 '우주정복' ↪ [홈페이지](#)

13. 비판 및 사건 사고

☞ 자세한 내용은 [엔씨소프트/비판](#) 문서를 참고하십시오.

13.1. 엔씨소프트 윤송이 사장 부친 피살사건

☞ 자세한 내용은 [엔씨소프트 윤송이 사장 부친 피살사건](#) 문서를 참고하십시오.

13.2. 리니지M 문양 시스템 룰백 사건

☞ 자세한 내용은 [리니지M 문양 시스템 룰백 사건](#) 문서를 참고하십시오.

총과금액 40억원, 문양에만 1억 6천만원을 과금한 한 유저가 본사 주차장 입구를 막고 항의하자 **NCSOFT**가 해당 유저를 고소하고 검찰에 송치하는 사건이 벌어졌다.

13.3. 엔씨소프트 주가 폭락 사건

☞ 자세한 내용은 [엔씨소프트 주가 폭락 사건](#) 문서를 참고하십시오.

게임 출시만으로 **시총 4조를 이틀 만에 잃고 2주일 만에 25% 가까이 주가가 하락했다**. 이 여파로 여러 증권사에서 엔씨의 목표주가를 하향조정했으며 엔씨소프트의 주식들이 [메릴린치](#) 투자 알고리즘의 표적이 되는 등 엄청난 파장을 일으켰다.

100만원을 앞뒀다고 예측되던 엔씨소프트의 주식은 이 쇼크로 폭락의 폭락을 거듭하며 50만원대까지 하락했다. 심지어 그 하락세마저도 아직 끝나지 않고 더 이어질 것이라고 예상되었다.

2023년 11월 현재 주가는 20만원대 초중반에서 형성되었다가, 2024년 1월 17일에 결국 20만원 대가 붕괴되면서 19만원 대가 되었다.

13.4. 사내 성희롱 논란

2021년 10월 7일, 엔씨소프트 사내에서 여직원들을 대상으로한 [성희롱](#)이 지속되었다는 논란이 담긴 기사가 [작성되었다](#).

13.5. 오스템임플란트 횡령 사건 여파 주가조작 의심 사건

2021년 11월 12일 한국거래소에 따르면 개인 계좌에서 엔씨소프트 주식을 70만3325주 매수하고 21만933주를 매도했다. 순매수 수량은 49만2392주다. 이는 전체 상장 주식 2195만4022주의 2.24% 규모다. [31] 엔씨소프트는 이날 당일 주가가 12만 8천이 올랐고 금감원에선 당일 엔씨소프트를 거래주의 종목으로 지정했으며, 다음날 엔씨 주식은 71000원 하락하고 금감원에서도 주가 조작일 가능성을 열어놓고 회의를 하는 중이라고 밝혔다. ↪# 주식에 관심있는 사람들 사이에선 주가 조작이라고 생각해도 대놓고 금감원에게 도발을 건 상황이고, 아니라고 해도 손해가 50% 이상을 바라볼 수 있는 상황이라 2500억을 버린 상남자가 되는 등 한국에서 유래가 없던 역대급인 사건이다.

그리고 11월 15일 앞서 서술한 계좌와 같은 것으로 추정되는 개인이 다시 53만주를 매도하여 다시 투자주의종목으로 지정되었다. 그 여파로 71만 5천원이던 주가가 장마감 기준으로 66만원까지 떨어졌다.

다만 2022년이 오면서 밝혀진 사실은 [오스템임플란트 횡령 사건](#)의 주범인 이 모 팀장이 횡령금을 이용해 NFT 발표날 횡령금을 이용해 투자하다가 손해를 본 그저 주알못이 벌인 사건이라는 걸로 결론났다.

13.6. 엔씨소프트 슈퍼계정 의혹

[공정위](#)에서 2024년 4월 22일에 엔씨소프트를 상대로 슈퍼계정으로 인한 부당 이익 취득에 관해서 조사중이라는 뉴스가 떴으며, 실제로 얼마 안가서 블라인드에서 슈퍼계정에 관련해서 내부 고발을 희망한다는 글이 올라오고 이에 대한 의심에 실제로 실명공개도 가능하며, [모바일 리니지 삼형제](#)라면서 내부폭로를 하겠다는 글이 올라왔다. ↪#

13.7. 자사주 저점 매수 및 미소각 이슈

2024년 5월 10일 경영진은 오는 8월까지 약 3개월동안 장내매수를 통한 981억원 규모의 자사주 매입을 진행하겠다고 밝혔다. 하지만 자사주 비율을 10% 내외로 유지하며, 이를 향후 인수합병 자금으로 활용할 것이라고 밝히면서 [코리아 디스카운트](#)가 발생할 수밖에 없는 정책을 예고했다.

미국 등 서방에서는 매입한 자사주를 당연히 소각하는 방향으로 매수 심리를 끌어올리고 유통주식 공급을 줄이며 배당률을 높히는 등 주주환원 정책에 집중하지만, 엔씨는 경영진의 내부자 판단을 통해 저점인 부근에서 자사주를 매수하는 동시에 주가를 단기적으로 부양하고 훗날 매각을 통해 주가 차익을 노리며 발생할 현금을 사업적인 요소로 재사용하겠다고 당당하게 밝힌 꼴이다. 사실상 표면적으로는 주주환원을 통한 주가 부양을 주장하지만, 실제로는 자사주 시세 차익을 통한 무차입 자본 조달 방식으로 장난질을 치며 주주들의 눈을 가리고 아웅하는 수법에 가깝다. 아이러니하게도 이러한 수법이 통한 표면적으로 어필된 탓인지, 당일 주가는 10% 넘게 급등했다.

14. 기타

- 2020년 2월 28일 코로나19 성금으로 20억원을 기부했다.
- 지나친 과금유도로 유저들에게 많은 비판을 받는 회사지만 그만큼 회사복지는 엄청 좋은데, [코로나19](#) 바이러스 확산 방지를 위해 2020년 2월 27일부터 3월 6일[32]까지 전사원 유급휴가를 실시했다. 또한 4월에는 전 직원을 대상으로 ↪

주4일 근무제를 시범 운영한다고 한다.

- 본사는 판교에 있는데, NC 고객센터는 부산에 있다고 한다. 과거 리니지 유저들이 하도 회사 건물에 들어와서 깽판을 치니까 방범창을 설치해서 거의 교도소 면회실에 가깝게 고객센터를 꾸려놓았다. 그럼에도 유저들이 찾아와서 난리치기가 멈추지 않자 결국 멀리 있는 부산으로 도망치듯 옮겨버린 것이다.
- 김성희의 G식백과가 엔씨소프트의 역사 3부작을 위해 전직 엔씨소프트 임원이나 개발자들을 인터뷰를 했는데 엔씨소프트가 리니지 신양에 빠진 이유에 대해 CEO 김택진의 동생인 김택현 해외법인 책임자의 인품과 성과[33]를 기반으로 구성된 김택현 라인과 그 밑에 있는 사업부 영향이 제일 컸다고 인터뷰했다.

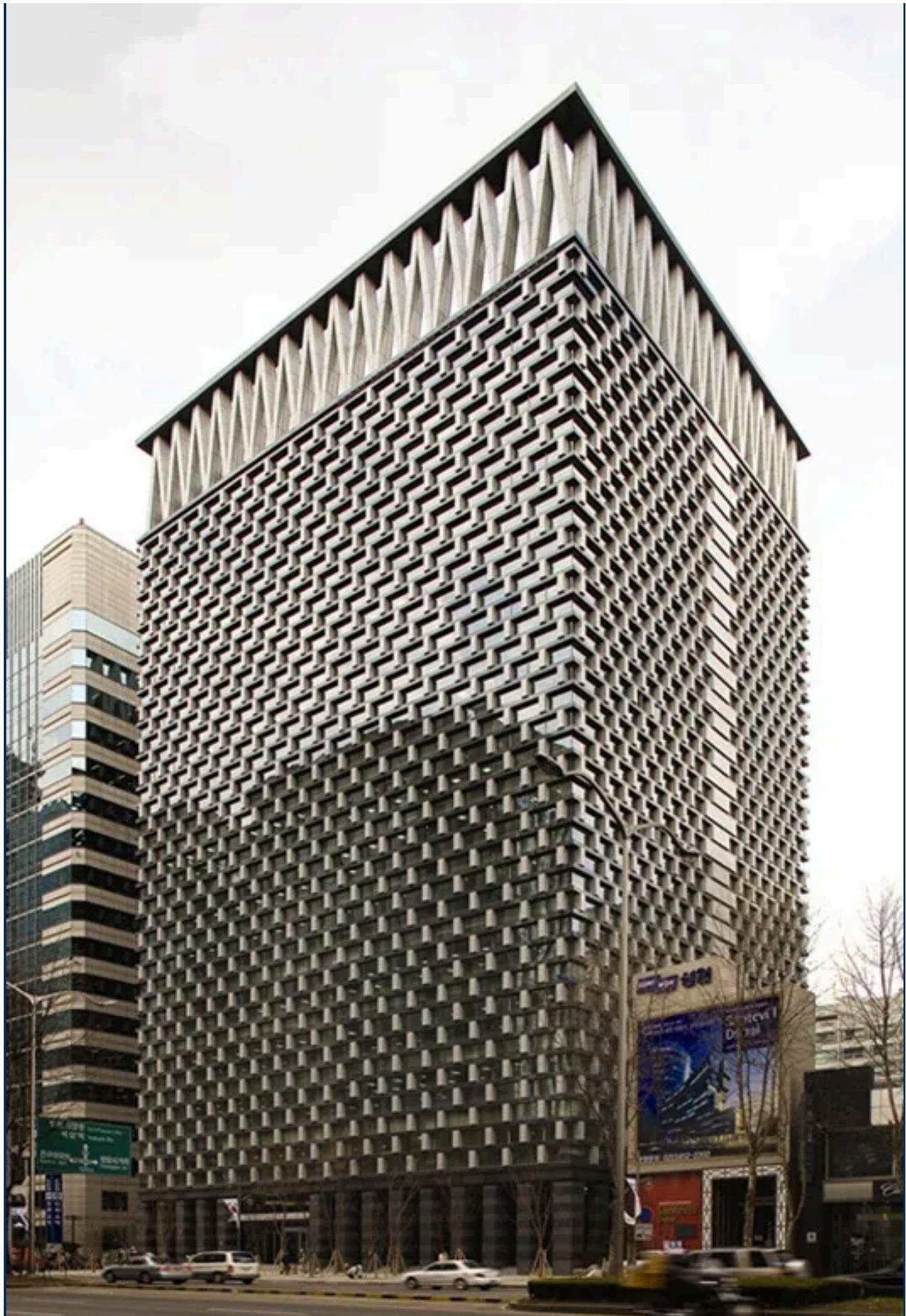
14.1. 사옥



▲판교테크노밸리에 있는 현 엔씨소프트 사옥

현 본사 사옥은 2013년 7월에 입주하였다. 판교테크노밸리에 있으며, 원래는 R&D 센터로 사용할 예정이었으나 아예 본사를 이 곳으로 이전해버렸다. 참고로 사옥 내에는 부속병원과 직장어린이집도 있다.

바로 맞은 편인 옛 판교구청사 부지를 8377억원에 매입하여 제2사옥 건립을 추진중이다. 착공은 2024년, 완공은 2027년을 목표로 하고 있다. 경영악화로 건축비 충당이 어려워지자 삼성동 타워 매각, 분사, 권고사직 등을 진행중이다.



▲과거 엔씨소프트의 본사였던 선릉 사옥

2013년 이전에 사용하던 선릉사옥으로 정식 명칭은 NC Tower 1이다. 주소는 서울 강남구 테헤란로 507이며, 등기상 본사는 여전히 이 곳에 위치해 있다. 본사 이전 이후, 현재는 임대 빌딩으로 용도가 변경되었다. 회사의 갖가지 악재로 인해 2024년 5월 선릉사옥은 매각이 결정되었다.

15. 관련 인물

- 김택진 - 창업주.
- 김택현 - 김택진의 동생이자 현 수석부사장.
- 송재경 - 전 넥슨 공동창업자. 전 NCSOFT 부사장. 현 아키에이지의 제작사인 엑스엘 게임즈의 대표이사.
- 배재현 - 현 NCSOFT 부사장. [리니지 2](#), [블레이드 앤 소울](#) 개발 총괄. 현 [LLL](#) 개발 총괄.
- 김형태 - 블레이드 앤 소울의 전 아트 디렉터. 현 시프트업 대표이사.
- 리처드 개리엇
- 이레나
- 이찬진 - 김택진이 과거 [한글과컴퓨터](#) 직원이었을 때 직장 동료였다.
- 정준호
- 조진호 - 구 제이인터랙티브[34] 대표, 현 NC문화재단 실장.[35]
- 윤송이 - 김택진 대표의 배우자. NCSOFT 최고전략책임자.



47만원 당일현금지급, 당현함

cafe.naver.com/realspo...
설치후기 · 사은품 명단 · 문의게
시판

현금지원 유사업체주의! 설치
당일 입금, 110만명 제휴 인터
넷가입사은품많이주는곳



인터넷 상담은 리케어애 드!

www.recaread.co.kr

서울인터넷가입 정보 확인해보
신 후 만족하실 경우 상담 신청
하세요!



사진입시는 홀대 눈 사진학 원

www.noonphoto.com

입시반 안내 · 합격자인터뷰 · 촬영
실기교실 · 오시는 길

ONLY 사진입시! 1:1 수업 촬영실
기 전용교실, 차별화 교육이 만드
는 합격률!

[1] 해외지주사로서 NC Interactive LLC, ArenaNet LLC, NCW NCP LLC의 지분을 100% 보유하고 있다.

[2] 넥슨, 넷마블과 함께 3N이라 불리기도 한다.

[3] 현재 김택진은 대표 자리로 바뀌었으며, 실질적인 사장은 김택진의 아내인 윤송이다.

[4] 리처드 개리엇을 영입했다.

[5] 다만, 현재는 각종 업보가 쌓이고 쌓인 탓에 게임을 즐기는 젊은층들에게 도박장라고 불릴만큼 인식이 좋지 않다.

[6] 반면 일반적으로 중장년층들에겐 이미지가 나은 편이다. 과거 제대로 된 한국 게임이 없던 시절 한국 게임계의 희망을 보
게 해준 혁신적인 기업이라는 이미지가 더 강하게 남은듯 하다. 또 야구단 운영으로 게임에 관심이 없는 일반적인 대중들에게

도 인지도가 높아졌다.

[7] 팝캡 게임즈와 정식으로 계약하여 '팝캡 월드'란 사이트도 열었는데, 2012년 8월 8일자로 서비스가 종료되었다.

[8] 그 외 국가들은 게임마다 별도의 사이트로 서비스 중이다. 단, 계정은 통합해서 관리한다.

[9] 아이온은 한때 북미 판매량 1위를 차지하기도 했지만, 그 다음 달에 18위로 떨어진 뒤 올라오지 못했다.

[10] 다만 중국의 경우는 텐센트를 통한 서비스 중이기 때문에 분기별 총 수입의 30%만 로열티로 받고 있다.

[11] 그러나 북미 서버 리니지 1의 실패와 길드 워 2의 매출 부진을 겪으면서 현재 북미시장에서 엔씨소프트의 평가는 별로 높지 않다. 다만 길드워 2를 실패라고 단정짓긴 뭐하다. 마땅한 수익 모델이 없어 매출은 매우 부진하나, 유저수와 인기는 북미, 유럽 MMORPG 시장을 선도하는 게임으로 매년 뽑힐 정도로 트래픽이 압도적이다.

[12] 다만 이전에 까먹은 개발비와 그 만큼 비슷하게 줄어든 자사 게임의 PC 유저, 매출 감소 + NC식 통계 부풀리기를 감안하면 비슷하다는 반론도 존재는 한다. 하지만 돈 많이 든다는 야구단 운영에 돈을 갖다박아도 끄떡없는 현 NC 상황을 보면 뭐 어찌 되었던 매출이 크게 늘어났음은 사실인 것 같다.

[13] 그러자 한국 모바일 게임들이 리니지M 비즈니스 모델을 따라하기 시작했다. 리니지식 비즈니스 모델과 확률형 아이템 설계 노하우는 엔씨가 독보적이기 때문이다. 2021년 6월 엔씨소프트가 이례적으로 웹젠을 상대로 저작권 소송을 제기했다. 웹젠의 모바일 게임 R2M이 리니지M 시스템을 모방했다는 이유다. ↳#

[14] 어떻게 보면 미국 최대의 빌런기업이라고 불리는 액티비전 블리자드와 비슷하다. 다른 점이라면 그나마 일정 이상 월리티로 게임을 출시하는 액티비전 블리자드에 비해 현재의 엔씨소프트는 게임성 같은 것은 좌다 갖다버리고 오로지 수익을 내는 데에 치중한다는 것이다. 한 마디로 액티비전 블리자드의 단점이 극단적으로 부각된 회사다.

[15] 하나하나 다 주옥같은 답변을 하고 있다. 첫번째로 수많은 대작 오픈월드 게임이 많아지나 4분기 출시 예정 쓰론 앤 리버티가 출시하면 NC식 오픈월드라는 단어가 정립될 것이라며 아직 출시도 정보도 공개 얼마 안했는데 벌써부터 김칫국을 마시고 있다. 물론 잘 만들어지면 이런 단어가 성립되겠으나 지금껏 트릭스터M-블소2-리니지W까지 리니지 스킨만 쓴 리니지를 양산하여서 신빙성을 거진 잃었다는 점이다. 해외진출을 염두에 두어 제작하겠다고 말하면서 이번 해외진출에 대해서 엔씨소프트의 부진에 대한 위기감이냐라는 질문에 "우리는 항상 긴장감을 갖고 게임을 만들고 있다."라고 대답했는데 **그렇게 긴장감을 가지고 게임을 만드는 사람들이 블소2처럼 유저들을 왜 기만을 했는지 그리고 트릭스터M은 왜 스키만 써운 리니지가 되었는지에 대해 해명이 되지를 않는다.** 그냥 언플용 거짓말로 보이는데 트릭스터M경우 "기획팀으로부터 리니지는 너무 완벽해서 수치 하나 건드리지 말랬다"는 말이 있던만큼 전혀 위기감이 없었음을 방증한다. 여러 의견을 듣고, 회사가 유저와 소통하면서 함께 만들겠다며 소통을 늘리겠다고 공언했으나 이마저도 의심스럽다. 일단 질문의답 중 "개발과정을 공개하고 내부 회의 끝에 정한 기획 의도가 고객들의 요구에 정 반대이면 왜 이런 의도를 했고 방향성을 잡았는지 유저에게 알리는 걸 굉장히 심도 있게 알리겠다."라고 했다. 그런데 리니지W 쇼케이스처럼 말장난 회피로를 만들어 놓은 셈인데 사실상 고객의 요구와 정반대여도 해명영상을 올리겠다일뿐 이를 유저들의 반발이 심해도 바꾸겠다는 확인도 안 했고 본인들이 개발해놓고 BM, 컨텐츠 반발이 일어나면 "너희들이 요구한 거잖아?"라며 유저에게 책임을 넘길수 있는 발언이기도 하다.

[16] 2007년부터 엔씨소프트의 경영자문을 맡았으며 비상근 기타비상무이사 자격으로 이사회에 속해있었다.

[17] 자신들의 근본이 게임이라는 것을 인식하는 넥슨과는 다른 행보인데 넥슨은 사내이사만 봐도 셀러리맨에서 임원이 된 이정현 넥슨코리아 대표 등 게임업계에 종사한 인사들과 사외고문도 허민을 영입하는 등 게임업계 전문가들을 영입하는 반면 엔씨는 사내인사보다 사외에서 영입을 하는 경우가 많은데 문제는 아무런 성과를 보이지 않은 AI를 비롯한 공학계 인물 등 게임업계 인사 영입이 매우 적다.

[18] 이중 윤송이 씨는 엔씨소프트의 대표 낙하산 인사로 유명하다. 윤송이씨의 학력은 좋지만 북미지부를 맡고서 7년 운영 중 1년 빼고는 전부 적자를 냈다. 김택진의 친동생 김택현 씨는 엔씨소프트가 소규모 회사일때 사업부를 담당하던 친동생으로 특유의 친화력과 리더십으로 사업부와 사내 일부를 장악했으며 사업감각도 뛰어나 엔씨소프트가 높은매출을 만든 주역이었다. 그러나 유니버스라는 KPOP 엔터테이먼트 플랫폼을 맡았지만 2년간 적자에 2023년에 말아먹었고 자신의 영향력이 큰 사업부 주도하에 만든 게임들이 연타석 낙으로 갔음에도 CPO 고위직을 유지했었다. 이러한 김택진 일가의 일원들 행보로 노조 창설명분 하나가 되었다.

[19] 박병무, 김택현, 김성룡, 구현범, 심마로, 이재준, 박명진, 이성구. 이중 김택진이 11.97%로 대부분을 보유중

[20] 상호 지분 투자를 통해서, 엔씨소프트는 넷마블의 지분 6.81%를 가진 4대 주주이기도 하다.

[21] 2023년 12월 7.32% 였던 지분율을 24년 1월 22일(계약체결일) 장내 매도로 6.30%까지 줄였다.

[서비스종료]

[23] 리니지 이터널은 1차 CBT까지 마쳤던 게임인데, 게임의 핵심 시스템인 이터널 시스템이 CBT에서 혹평을 받아 이를 삭제하고 아예 기획 자체를 새롭게 다시 했다고 한다.

[24] 지스타 2023에서 공개했던 프로젝트 BSS(블레이드 앤 소울 S)의 정식 명칭

[25] 리니지 IP 기반의 방치형 게임 ↪ <https://www.hankyung.com/article/202405304431Y>

[26] 하스스톤 프로게이머 크라니쉬 백학준이 게임 기획자로 근무 중인 것으로 알려져 있다.

[27] 정확히 말하면 해외에서 '드래곤 사가'라는 이름으로 먼저 서비스 시작한 게임이나 엔씨가 퍼블리싱하면서 '드래고니카'로 바꿨다가 재서비스 시에 원래 제목으로 다시 바꾼 것.

[28] 2010년 소멸. 조진호 대표는 민족사관고등학교로 이직했다가 엔씨소프트로 복직했다.

[29] 한국리그는 시장환경과 구장 운영비 및 수익규모를 다 따져도 손해만 보는 시스템이다. 그래서 대기업들이 자사의 이미지 증진을 위해 스포츠 구단에 투자하는 것이고 적자를 최소화 하면 구단에서 상당한 공적으로 보고 이익을 내면 프런트 인사가 승진한다고 할 정도다.

[30] 원래는 최동원 전 한화 2군 감독을 코칭스태프로 영입할 계획이었다고 한다. 다른 이유가 아니라 구단주인 김택진 대표가 최동원 전 감독의 열렬한 광팬이었기 때문이었다. 그러나 NC 측이 영입을 준비하던 당시 최 전 감독은 암 투병 중이었고 결국 2011년 9월 세상을 떠나면서 최동원 코치 영입은 불발됐다.

[31] 당일 이 투자자의 엔씨소프트 순매수 금액은 시초가 60만5000원을 기준으로 2979억원, 종가 78만6000원을 기준으로 3870억원이다. 그리고 원래 70만주를 매수했으므로 현금으로 5528억원을 준비했다는 이야기가 된다.

[32] 종전에는 2일까지였으나 연장.

[33] 김택현 해외법인 관리자는 상남자 스타일과 친화력으로 자신의 사람으로 만드는 등 사내정치력이 뛰어난 인물이었는데 사업감각이 사내 최고에 리니지에 대한 이해도가 매우 높은 인물이라고 한다. 실제로 엔씨소프트 황금기에 내놓은 아이온에 대해서 사내는 흥행에 실패할 것이라고 내다봤지만 김택현만큼은 대박칠 것이라고 예견하였고 리니지 일본서비스 당시에도 월정액+부분 유료화도 매출면에서 성공시키면서 김택진의 인정을 받아낸 인물 이었다. 이렇게 김택현 입김이 닿는 사업부가 일명 사업부의 난을 통해 사내를 완전히 장악한 이후 일부 인사가 직언을 했다가 좌천을 당하니 아무도 이의를 제기하지 못했으며 김택현 라인에 붙은 개발진들은 대부분이 리니지 관련 말단 GM에서 고위직으로 올라온 사람들이었으며 그중 대표적인 인물이 리니지W 쇼케이스에 나온 사람이다.

[34] 마법학교 아르피아 개발사. 2010년 경 엔씨소프트에 합병되었다.

[35] 작가로도 일하고 있으며, 2010년 퇴사 이후 복직 이전까지는 [민족사관고등학교](#)에서 교사로 근무하였다.



이 저작물은 [CC BY-NC-SA 2.0 KR](#)에 따라 이용할 수 있습니다. (단, 라이선스가 명시된 일부 문서 및 삽화 제외)
기여하신 문서의 저작권은 각 기여자에게 있으며, 각 기여자는 기여하신 부분의 저작권을 갖습니다.

나무위키는 백과사전이 아니며 검증되지 않았거나, 편향적이거나, 잘못된 서술이 있을 수 있습니다.

나무위키는 위키위키입니다. 여러분이 직접 문서를 고칠 수 있으며, 다른 사람의 의견을 원할 경우 직접 토론을 발제할 수 있습니다.