

(주)엔씨소프트 기업분석 보고서

1. 기업 소개

1) 기업정보

기 업 명	(주)엔씨소프트	기 업 구 분	중견기업
대 표 자	김택진	설 립 일	1997.03.11 (28 년차)
산 업	게임·애니메이션	사 원 수	4,947 명 (2024.03)
자 본 금	109 억원	매 출 액	1 조 7,011 억
주 요 사 업	게임 S/W 제작, S/W 개발공급자문		
홈 페이지	kr.ncsoft.com		

2) 기업개요

엔씨소프트는 온라인/모바일 게임 개발 기업으로 1997 년 3 월 설립됐다. 1998 년 PC 플랫폼에서 출시된 '리니지'의 성공으로 성장하기 시작했으며 2000 년 7 월 코스닥에 상장한 뒤 2003 년 유가증권시장으로 이전상장했다. 2009 년 '아이온'과 같은 대작 MMORPG 가 흥행에 성공하면서 온라인 게임에 대한 소비자들의 관심을 다시 한번 불러일으켰다. 모바일 플랫폼에서도 '리니지 M', '리니지 2M'의 흥행을 통해 새로운 성장 가능성을 열었다. 2012 년 6 월에는 퓨전 판타지 MMORPG '블레이드&소울'을 출시해 인기몰이뿐 아니라 그 해 대한민국 게임대상에서 대상을 받았다.

엔씨소프트의 2022 년 영업수익의 약 37%가 해외에서 발생했으며 일본, 대만, 북미, 유럽 등 세계 60 여 개국에 진출해 있고 글로벌 네트워크를 구축하고 있다. 2011 년 인공지능 연구를 시작하여 2016 년 AI 센터를 세웠으며 2017 년에는 AI 센터 산하에 뒀던 NLP(자연어처리센터) 랍을 NLP 센터로 확대 개편하였다.

3) 동종업계 순위



동종업계
2 위

1 위	(주)넥슨코리아
2 위	(주)엔씨소프트
3 위	(주)네오플
4 위	넷마블(주)
5 위	(주)스마일게이트엔터테인먼트

* 표준산업 분류 기준 [게임, 애니메이션]의 공시된 재무정보(매출액)를 기준으로 평가된 순위입니다. (2023 기준)

* 자료 출처 : 잡코리아, 캐치

2. SWOT 분석

강점 Strength	약점 Weakness
<ul style="list-style-type: none"> 인공지능 그랜드 챌린지에서 최종 우승하는 등 게임사 중 가장 앞선 AI 기술 보유 리니지 시리즈 및 TL 등 MMORPG 강자 	<ul style="list-style-type: none"> 차세대 IP를 선보이지 못하고 원 IP의 리스크
기회 Opportunity	위험 Threat
<ul style="list-style-type: none"> 유럽 최대 게임쇼 '게임스컴 2023'를 참가함으로써 수혜 기대 중국 게임 서비스 허가권(판호) 수취 가능성으로 높은 실적 개선 예상 	<ul style="list-style-type: none"> 홍행이 저조하고 유저들의 눈높이가 높아져 좀처럼 오르지 않는 신작 기대감 경쟁사들의 신작 출시가 줄줄이 예정

3. 3C 분석

1) 고객 분석(Customer)

- 엔씨소프트가 게임 업황이 좋지 않을 때도 건재할 수 있었던 것은 '린저씨'가 있었기 때문이다. 린저씨란 '리니지'와 '아저씨'의 합성어로 엄청난 과금을 하는 이용자를 일컫는다. 아저씨라는 단어에서 알 수 있듯 이들은 대부분 리니지 초창기 모델부터 함께해 온 유저로 충성도가 엄청나다.
- 리니지가 게임 시장에서 폭발적인 반응을 얻을 수 있었던 것은 게임의 내용이 인간사의 맥락과 유사하기 때문이다. 리니지는 전쟁 콘셉트 게임으로 이용자인 결투가 필연적인데 이에 '혈맹'이라는 세력 구도가 존재하는데 성을 차지하는 세력, 반대 세력의 대립관계가 있다. 이는 엔씨소프트가 만들어낸 구도가 아니라 이용자 스스로 만들어낸 커뮤니티이자 문화이다. 이런 이유로 자신의 몫을 해내야 한다는 책임감과 경쟁심리가 구성원들로 하여금 많은 시간과 노력, 돈을 투자하게 만든다. 이러한 광범위한 게임 환경 속에서 연대감, 이기주의, 배려 등 온갖 과정을 겪는데, 현실과 꼭 닮은 일련의 과정에서 동질감을 느끼게 한다는 것이 학자들의 의견이다.

2) 자사 분석(Company)

- 엔씨소프트의 주력 사업은 온라인 및 모바일 게임의 개발 및 서비스 제공을 포함한 디지털 엔터테인먼트 관련 인터넷 사업이다. 13 개의 자회사를 통해 소프트웨어 개발, 제조, 판매업뿐만 아니라 프로야구 서비스업도 영위한다.
- PC 온라인 게임에는 리니지, 리니지 2, 아이온, 길드워2 등이 있고 모바일 게임으로는 리니지 레드나이트, 프로야구 H2, 리니지 M 등이 있다. 리니지는 1998 년 상용화되었으며 5 년 후 후속작인 리니지 2 를 만들었고 이를 통해 엔씨소프트는 글로벌 게임회사로 발돋움했다. 2008 년에는 아이온, 블레이드&소울, 리니지 M, 리니지 2M, 리니지 W 등을 공개하며 리니지 세계관을 확장했다.

* 자료 출처 : 잡코리아

3) 경쟁사 분석(Competitor)

- **경쟁사업자** : 넥슨코리아, 넷마블 등이 있다.

- **넥슨코리아** : 넥슨은 1994년 설립한 글로벌 게임회사다. 온라인, 모바일, 소셜 게임의 개발 및 서비스 사업을 영위하고 있다. 2002년 일본, 2005년 미국, 2007년 유럽에 현지 법인을 설립하며 일찌감치 해외 시장 개척에 앞장섰으며 중국, 일본, 대만 동아시아 3국을 비롯해 북미 지역과 유럽, 남미 등 전 세계 110여 개국에 진출해 150여 개의 게임을 서비스 중이며, 14억 명의 사용자를 확보하고 있다.

넥슨은 인터넷 산업 발전과 그 역사를 함께해 온 대한민국 대표 게임기업으로 세계 최초의 그래픽 MMORPG 이자 최장수 상용화 온라인 게임 '바람의나라'를 1996년 개발해 온라인 게임이라는 신시장을 개척하였고 '퀴즈퀴즈'를 통해 게임 내에서 '부분 유료화'라는 새로운 비즈니스 모델을 선보였다.

캐주얼 게임인 '크레이지아케이드'를 비롯하여 '카트라이더', '메이플스토리', '피파온라인3' 등 캐주얼, RPG, FPS 등 전 연령층 대상으로 여러 장르의 게임을 다양한 플랫폼을 통해 서비스한다. 이 외에도 자사 게임 합병을 통해 다수의 게임 개발사를 자회사로 편입시키는 등 미래 성장 동력 확보를 위한 행보를 이어나간다.

넥슨은 플랫폼과 장르에 있어 다양화를 추구하며 모바일과 PC 두 플랫폼을 동시에 노리고 있다. 모바일 플랫폼을 넘어서는 VR 과 같은 새로운 플랫폼 개척을 준비하며 VR 기술 개발 차원에서 R&D 팀에서 연구를 진행하고 있다.

- **넷마블** : 넷마블은 국내 최초의 온라인 게임 포털로 2000년에 설립됐다. 국내 게임업계에 '퍼블리싱'이라는 비즈니스 모델을 처음 도입한 기업으로 국내 최초로 게임 부분 유료화 모델을 도입했다. 2005년에는 모바일 게임 퍼블리싱 사업에 진출해 국내 최초 3D 모바일 게임 서비스 KTF 지팡이를 출시했고 2008년 출시한 '서든어택'은 게임트릭스 106주 연속 1위에 올라 국내 PC 온라인 게임 사상 최장기 1위를 달성했다.

2012년 본격적으로 모바일 사업에 진출하였으며 '다함께차차차'로 흥행에 성공 후 2013년 '모두의 마블', '몬스터길들이기' 등이 연달아 성공했다. 2016년 출시한 '세븐나이츠'는 한국 모바일 게임 사상 최초 일본 매출 톱3에 진입하였다.

2023년 하반기 다양한 신작 라인업으로 실적 반등을 노리고 있는데 '나 혼자만 레벨업' 같은 경쟁력 있는 IP를 활용한 멀티 플랫폼 기반의 신작 등이 있다.

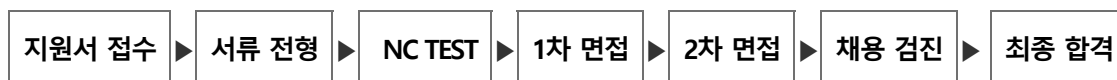
* 자료 출처 : 잡코리아

4. 채용 포인트

1) 인재상

1. INTEGRITY : 퀄리티를 향한 진정성
끊임없이 고민하고 다듬는 과정이 퀄리티를 만듭니다. 사람들을 감동시킬 때까지 진지하게 임합니다.
2. PASSION : 새로운 시도를 멈추지 않는 열정
우리에게 실현 불가능한 세계는 없습니다. 창의를 향한 헌신과 열정으로 무한한 세계를 창조합니다.
3. NEVER ENDING CHALLENGE : 즐거운 세상을 만들기 위한 끊임없는 도전
미래는 새로운 생각에서 출발합니다. 즐거움으로 연결된 세상을 만들기 위해 도전을 멈추지 않습니다.

2) 채용 프로세스



1. 서류 전형 패스하기

엔씨소프트는 지정된 세 가지 질문 항목을 채우는 방식으로 자기소개서를 작성한다. 구체적인 경험을 들어 작성하되 회사 및 지원 직무와 직접적으로 연관이 있는 경험을 제시하는 것이 좋다. 회사에서 진행하는 연구 분야와 연관이 있는 기술을 공부한 경험이나 연구하던 과제와 게임을 접목해 말하는 식이다. 또한 관련 분야 개발 및 연구 경험을 통해 현재 어떤 기술적 능력, 지식, 스킬을 가졌는지를 강조하는 등 관련 역량까지 어필하면 호감을 줄 수 있다. 또 어떤 기업이든 지원자가 평소 해당 기업에 관심이 많았고 관련 서비스나 제품을 사용하고 있다고 하면 호감을 갖게 될 것이다. 따라서 엔씨소프트의 게임을 즐겼던 경험과 어떤 점이 좋았는지 얼마나 애정을 가지고 게임을 즐겼는지 등을 어필하는 것이 좋다

[자기소개서 질문 항목]

- Q1. 지원동기
- Q2. 자신이 하고 싶은 것을 진지하게 수행했던 경험 (INTEGRITY)
- Q3. 무엇인가에 빠져 헌신적으로 수행했던 경험 (PASSION)
- Q4. 끊임없는 개선을 통해 타인을 감동시켰던 경험 (NEVER ENDING CHALLENGE)
- Q5. 지원한 분야의 전문성과 역량을 갖추기 위해 본인이 노력했던 경험과 결과

* 자료 출처 : 잡코리아

2. 필기 전형 패스하기

NC TEST 는 전문적인 지식을 알아보는 시험이 아닌 마치 MBTI 테스트를 하는 것과 같은 질문이 주를 이룬다. NC TEST 에서 가장 중점적으로 보는 것은 일관성이다. 유사한 질문이 여러 개 주어지는데, 그에 대한 대답이 일관성이 있는지를 중점적으로 본다고 하니 이 점에 집중하여 테스트에 임해야 한다.

3. 면접 전형 패스하기

경력직의 1 차 면접은 함께 일할 팀 멤버 전원이 면접관이 된다. 만장일치로 합격점을 줘야 1 차 합격이 주어지며 한 팀의 팀장과 팀원의 질문인 만큼 직무나 트렌드 관련 질문보다 팀 분위기와 잘 맞는지, 지원자의 성향은 어떠한지 등을 확인하려는 질문이 많다. 2 차 면접은 최종 의사결정을 내릴 조직장이 면접관으로 참여해 엔씨소프트의 핵심 가치와 역량에 대한 정합도를 재확인하며 지원하는 공고에 따라 HR 면접과 심층 면접이 추가로 진행될 수 있다.

자유로운 분위기의 기업인 만큼 정장을 고집할 필요는 없고 세미 정장 정도면 충분하다. 질문에 대한 대답도 그럴듯한 답변보다 솔직하게 이야기하는 것에 더 가산점을 준다고 하니 편안한 마음으로 임하면 된다. 개발자는 제출한 포트폴리오나 이전 개발 경험에 있는 앱에 사용한 오픈소스들에 대해 구체적으로 설명하라는 경우가 많으므로 그 부분까지 꼼꼼하게 대답을 준비한 후 면접에 임해야 한다.

[면접 질문 항목]

- | | |
|-----------------------------|--------------------------------------|
| Q1. 입사지원 동기, 지원자를 뽑아야 하는 이유 | Q5. 게임을 좋아하는지, 좋아하는 이유, MMORPG 해보았는지 |
| Q2. 게임 플랫폼 이용 유무와 결제는 해보았는지 | Q6. 회사에 대해 알고 있는 것을 말해주세요. |
| Q3. 같이 일하기 싫은 동료의 스타일은? | Q7. 살아오면서 실패했던 경험은 무엇인가요 |
| Q4. 포트폴리오에 나온 내용을 설명해 보시오. | Q8. 자신만의 전문 분야와 자신만의 스페셜한 전문성은? |

3) 합격자 평균 분석

학점 3.54/4.5 81% 보유	토익 813점 19% 보유	토익스피킹 IH 5% 보유	OPIC IM2 3% 보유	외국어(기타) 1.1개 8% 보유
자격증 2.2개 49% 보유	해외경험 1.3회 15% 보유	인턴 1.3회 8% 보유	수상내역 2.1회 10% 보유	교내/사회/봉사 1.9회 10% 보유

* 자료 출처 : nc 홈페이지, 잡코리아, 캐치