



엑스엘 게임즈 (XL GAMES)

인트로

2014년 5월 판교에 위치한 엑스엘게임즈 본사 사무실

‘엑스엘 게임즈(2003년 4월 설립)’의 대표이사 ‘송재경’은 사무실 의자에 앉아 커피를 마시며 깊은 생각에 빠져있었다. 새로운 방식의 게임인 ‘문명 온라인’을 개발하는 과정에서 과거 엑스엘 게임즈의 첫 작품이었던 ‘XL1(레이싱게임)’의 실패가 떠올랐기 때문이다. 엑스엘 게임즈에 있어서 이번 문명 온라인의 성패는 회사의 성패와도 연결될 만큼, 중대한 사안이다. 문명 온라인은 기존 대한민국의 RPG에서는 볼 수 없었던 새로운 방식의 세션제 MMORPG 게임이며, 이는 송재경에게도 새로운 도전이기도 하다. ‘대한민국에서 이러한 종류의 게임이 통할 수 있을까? 또 다시 XL1처럼 실패하는 것은 아닐까?’ 송재경은 창문 밖을 보며 또 다시 깊은 생각에 빠져들었다.

온라인 게임의 아버지 ‘송재경’

1996년 2월 컴퓨터 PC 통신을 이용하여 동시에 많은 수의 사용자가 게임에 참여하여 즐기는 온라인 게임 ‘바람의 나라’가 송재경에 의해 탄생하였다. 4월 4일부터 PC통신서비스인 천리안 매직콜을 통해 유료로 서비스된 ‘바람의 나라’는 한국 온라인 게임의 전설로 통하는 작품으로서, 2014년 현재에도 즐기는 게이머들이 많은 대작 중에 대작이다.

온라인 게임 바람의 나라는 PC통신상의 virtual space에서 게임에 참여하는 많은 수의 유저들이 자기가 맡은 캐릭터별로 역할(role)을 분담하여, 다른 사람과 채팅을 하면서 결투를 하는 등 모두가 자신의 성격에 맞게 다양한 방법으로 게임을 즐길 수 있는 시스템이다. 이는 기존에 대한민국에서 보지 못했던 타입의 게임으로서, 최초의 소셜 게임으로 불린다.

바람의 나라는 지난 1994년부터 1996년까지 개발비 총합 약 6억원 가량을 투자하여 대한민국 최초로 개발한 2차원 그래픽 머드 게임이라고 할 수 있으며, 서비스 범위는 점점 더

1) 본 사례연구는 2014년 봄 학기 ‘조직학습: 기회와 함정’ 수업의 일환으로, 이무원 교수의 지도하에 백영환, 류지완, 양홍이 작성했다. 저작권은 저자에게 있음.

확대되어 2014년 현재까지도 많은 사람들에게 사랑받고 있다. 당시 송재경은 게임회사 '넥슨'에서 개발자로서 이 게임의 개발에 있어 중추적 역할을 하였다.

1998년 12월 게임대상에 NC SOFT의 '리니지'가 선정되었다. 당시 문화관광부는 '1998 대한민국 게임대상' 수상작을 선정하여 발표 하였는데, 대상에 리니지가 오른 이유는, 이미 바람의 나라를 통해 온라인 그래픽 머드 게임에 익숙해진 유저들에게 좀 더 취향에 맞게 매니아틱하게 제작된 게임이었기 때문이다. 이 게임은 수많은 '게임 페인'을 양성하였으며, '작업장'이라는 신용어를 탄생시킬 만큼 사회적 이슈가 되었다. '리니지'는 2014년 현재에도 게임 순위 10위안에 들 만큼 바람의나라 그 이상의 대작이라고 할 수 있으며 NC SOFT의 현재 주력상품이기도 하다.

송재경은 NC SOFT에서 개발자로서 이 게임의 개발에 중추적인 역할을 담당하였다. 그의 온라인 게임 개발 인생에 있어서 두 번째 성공작이었다.

2000년 4월 이른바 뉴밀레니엄, 2000년대가 되자, 불과 5년 전까지만 하더라도, 대한민국에서 불모지였던 온라인 게임 시장이 대한민국에서 가장 Hot한 시장 중 하나가 되었다. 즉, 부가가치가 매우 높은 하나의 비즈니스로 대두되었다. 이 때 당시 PC방(PC 게임을 즐길 수 있는 한국 특유의 방 문화를 반영한 비즈니스)의 급격한 증가와 초고속인터넷 서비스의 확산으로 인하여 온라인게임 유저가 계속하여 크게 증가하였다. 또한, 온라인게임이라는 제품의 특성상 개발 시기를 지나고 서비스를 시작하는 순간, 변동원가가 낮은 특성 때문에 수익성이 높은 데에 기인한 것이다. 이 때 당시 NC SOFT의 온라인 게임인 '리니지'의 사용자가 2,000,000명을 초과하는 등 대한민국은 온라인 게임 열풍에 빠져 있었다. 이렇게 2백만명을 초과한 게임은 리니지가 당시 처음으로, 이러한 열풍은 역시 송재경에 의해 비롯되었다고 할 수 있다.

2003년 4월 개발자 송재경이 직접 온라인게임회사 '엑스엘 게임즈'를 설립하였다. '엑스엘 게임즈'에서는 첫 작품으로 기존 대한민국에서 찾기 힘들었던 고품격 온라인 레이싱 게임인 'XL1'을 개발하기 시작하였다. 송재경으로서도 전작 '바람의나라', '리니지'와는 성격이 크게 다른 종류의 게임인 만큼, 도전이자, 위험부담이 큰 시도였지만, '바람의 나라' 역시 그러한 환경에서 탄생하였기 때문에, '엑스엘 게임즈'는 야심차게 게임 개발에 돌입하였다.

2006년 12월 엑스엘 게임즈가 야심차게 준비하였던, 첫 작품 'XL1'은 언론과 게이머들의 기대와는 다르게 말 그대로 참패하였다. 캐주얼하지 않으면서도 현실에 존재하는 럭셔리를 타고 싶어하는 고객들의 니즈에는 못 미치는 포지셔닝이 문제 중 하나였다. 그 뿐만 아니라 당시 대한민국 게임시장 환경에서 'XL1'이 설 위치는 많지 않았다. 또한 2006년 대한민국의 온라인 게임 시장 자체가 흥행이 힘들었던 시기이기도 하다. 당시 'XL1' 말고도 기대작이었던 타사의 '그라나도 에스파다', '썬' 등이 모두 흥행에 참패하였다. 그 전까지 기대작이라고 보도하는 데에 열을 올렸던 언론들은 'XL1'이 실패하자 아무리 뛰어난 천재, 스타라고 해도 토양이 뒷받침되지 않는다면 지속적인 히트작을 내는 것이 불가능할 수 있다고 보도하였다.

'무엇보다 큰 패인은 나 자신과 직원들 사이에 알게 모르게 퍼져있던 엘리트주의였다. 예를 들면 차량 라인업 부분에서 실제 존재하는 차들을 게임 내에 구현하려니 라이선스 문제가 걸렸고, 차량의 이름만

살짝 바뀌서 구현하기엔 자존심이 허락하지 않았다. 결국 아예 새로운 차를 디자인했는데, 정작 유저들은 기존 페라리 등의 명차를 원하더라. 이러한 요소들이 합쳐져 결국 흥행 실패라는 결과를 초래하지 않았나 싶다.’

-당시 송재경이 말하는 XL1의 패인-

당시 XL 1의 실패는 엑스엘게임즈에 크나큰 타격을 입혔다. 창립 당시 투입한 자금은 이미 바닥난 지 오래고, 야심차게 출시한 게임은 유저들의 외면을 받았다. 긍정적 마인드의 송재경도 이때만큼은 우울 모드에 빠져 회사를 포기할 지, 다른 곳에 팔 지, 아니면 포기하고 다시 엔씨소프트로 돌아갈 지를 고민할 정도였다. 사실 많은 창업자들은 이러한 실패를 넘지 못하고 쓰러지는 경우가 많았지만, 송재경은 포기하지 않고, 2번째 프로젝트인 ‘아키에이지’ 개발에 착수하였다.

송재경, 김정주, 김택진 3인의 관계

2014년 현재, 송재경은 엑스엘게임즈의 대표, 김정주는 넥슨의 대표, 김택진은 NC SOFT의 대표이다. 이 세 사람은 1990년대 중반부터 대한민국 온라인게임 산업을 이끌어 온 주역들로서, 서로 아주 가까운 끈으로 연결되어 있다. 이들은 자체적인 기술력으로 게임을 만들어서, 외국의 게임에 종속되어 있던, 한국의 게임산업을 경쟁력이 있는 산업으로 바꾸어 놓았다.

송재경 대표와 김정주 대표는 둘 다 서울대학교 컴퓨터공학과 출신이다. 송재경 대표는 1990년 졸업, 김정주 대표는 1991년 졸업하였다. 이 둘은 서울대 컴퓨터공학과를 졸업한 뒤에 카이스트 대학원 전산학과에 들어갔으며, 기숙사 옆방에 사는 관계이기도 하였다. 결국 이들은 1994년에 공동으로 넥슨을 창업하였다. 이 둘은 마치 애플을 공으로 창업한 잡스와 워즈니악의 관계이기도 하였다. 워즈니악이 개발을 주도한 인물로서, 송재경이라고 볼 수 있다면, 김정주는 마케팅과 비즈니스적인 능력이 강한 잡스에 가까웠다.

송재경이 넥슨을 나간 이후, '아이네트'라는 회사에서 '리니지'를 개발할 때, 송재경을 탐내고 있던 김택진(김택진 역시 서울대 출신이다)은, 송재경을 데려오기 위해 아이네트의 게임부문을 통째로 인수해버렸다. 김택진의 인터넷 기술과 송재경의 게임 개발 능력은 절묘하게 조화를 이루어 리니지는 대성공하였다. 이후에 송재경은 NC SOFT에서도 나와 자신의 회사인 엑스엘 게임즈를 세우게 된다. 나오게 된 이유로는 김택진 대표와의 불화로 알려져 있으나, 현재에는 3인 모두 사이가 좋은 것으로 알려져 있다.

아키에이지, 그 거대한 시대가 열린다

2013년 1월 2013년 첫 대작 타이틀인 아키에이지가 공개 서비스에 돌입했다. XL게임즈가 지난 6년간 400억원의 개발비를 투입해 만든 이 온라인게임은 엔씨소프트 부사장 시절 "리니지" 개발 주역이자 MMORPG(다중접속역할수행게임) 대중화의 주인공으로 꼽히는 송재경 대표의 MMORPG 복귀작으로 업계 안팎으로부터 큰 관심을 끌었다. 화려한 그래픽과 스케일, 폭넓은 게임성 등 대작 게임이 갖춰야 할 것들을 모두 갖춘 블록버스터급 대작이었다.

아키에이지는 침체된 국내 온라인 게임 시장을 활력을 불어넣어주었다. 관련업계에 따르면 2013년 국내 게임업계는 '풍요 속 빈곤'으로 평가되었다고 한다. '리그오브레전드', '디아블로 3', '블레이드앤소울' 등 많은大作들이 빛을 발하며 게임 팬들을 즐겁게 했지만, 정작 한국의 토종 온라인 게임들의 설자리가 예전보다 비좁아졌기 때문이다. 2013년 기준 PC방 온라인 게임 순위를 살펴보면 상위 10개의 게임 중 외산 게임이 차지하는 수는 절반에 해당하는 5개다. 점유율로 따질 경우 약 40%에 달한다. 지난해 말 출시돼 1위 자리를 꿰찬 리그오브레전드가 무엇보다 큰 영향을 미쳤다. 이처럼 외산 게임들의 비중이 높아지면서 국내 게임사들의 부담도 그 만큼 높아졌다. 외산 게임과 경쟁하고 높아진 이용자들의 눈높이를 맞추기 위해서는 대규모 자금과 전문 인력들이 필요하기 때문이고 또 높아진 인건비를 감당하기 힘든 중소 게임사들의 경우 벤처캐피탈 등 투자 유치를 성공시키는 것 역시 어려워진 시장 환경이 돼버렸다. 지난해 초 출시된 '테라' 때와, 올해 중순 나온 '블소' 때에도 비슷했다. 두 게임 모두 오픈 시점으로 볼 때 개발비가 각각 450억원(테라), 500억원(블소) 가량 든 만큼 반드시 성공해야 한다는 업계의 격려 분위기가 팽배했던 것으로 보인다. 하지만 결론적으로 두 게임 모두 시장에서 기대치 보다 낮은 성과를 보이며 "값비싼大作이 제 값을 못한다"는 평가와 우려를 받았다. 물론 성과를 떠나 게임의 작품성과 품질을 높였다는 것만으로도 선방한 것이라는 평가도 있지만 냉정한 평가가 더 많았던 것이 사실이다.

경쟁사인 A게임사 대표는 "아키에이지가 출시되면 분명 우리 게임의 점유율은 하락하겠지만 그래도 현재 침체된 게임 시장 분위기를 고려하면 아키에이지가 성공하는 것이 결국 득"이라면서 "전체적으로 온라인 게임이 살아야 장기적으로 우리의 게임 생태계가 살아나는 것 아니겠냐"고 말했다. B게임사 관계자는 "워낙 이용자들의 눈높이가 높아져 성공을 확실하거나 예단할 수는 없지만 아키에이지가 선전해주기를 바란다"면서 "개발 기간이 다소 지연되면서 이용자들의 기대감이 예전만큼 못한 것은 사실이지만 준비한 기간에 비례해 콘텐츠 양과 질이 탄탄한 만큼 좋은 결과를 기대한다"고 밝혔다. 이 같은 기대감과 부담을 안고 초대형 신작으로 아키에이지가 새해 1월2일 출시되었다. XL게임즈의 신작 '아키에이지'는 시작과 동시에 폭발적인 반응을 보이고 있다. 아키에이지 공개서비스는 각종 포털사이트 실시간 검색어에 이름을 올리는 등 뜨거운 인기를 증명했다. 또 접속시간이 임박하면서부터는 한꺼번에 몰려든 사용자로 인해 홈페이지 접속도 쉽지 않았다. 많은 이용자들이 한꺼번에 몰리면서 게임 접속이 원활하지 않은 상태로 하여 관계자들은 이용자들의 불편을 최소화하기 위해 조치를 취하는 등 일들도 있었다.

PC방 온라인게임 점유율 조사 업체 게임트릭스에 따르면 이 게임은 공개 서비스 첫날 12위에서 하루 만에 7계단 수직 상승한 5위를 기록해 상승세를 보였다. 이러한 성과와 함께 편의점 GS25를 통해 선을 보였던 "게임설치 DVD, OST CD, 10일 무료이용권" 묶음 상품인 "스마트 패키지" 프로모션도 성공적이었다. GS25 관계자는 "편의점에서 판매하고 있는 비식품군 가운데 담배를 제외하고 잘 나가는 편"이라고 전했다. 서울 강남에 위치한 한 GS25 점포 주인은 "상품이 들어온 당일에 모두 판매됐다"며 "이후에도 하루에 5~10명씩 판매 여부를 문의하곤 한다"고 말했다. 아키에이지는 한국형 MMORPG의 특징을 담아 다른 게이머와 경쟁을 펼치거나 여러 세력의 전투를 담고 있을 뿐만 아니라 경쟁은 대륙별로 종족, 세력 간의 대립을 기본으로 하고 있으며, 제3세력으로 해적이 존재해 양 대륙의 견제를 펼치는 것이 가능하도록 하였다.

아키에이지, 위상 추락과 대규모 구조조정 사태

2013년 9월 2013년 상반기 게임 업계에 태풍이라고 할 수 있었던 아키에이지는 하반기에 들어서자 복합적인 요인으로 인해 위상이 추락하기 시작한다.(본사를 방문한 고객에 대해, 고객응대에 미숙한 guard를 배치하여 트러블 발생, 그 외 한국 게이머 특유의 하드 플레이 때문에 빠른 콘텐츠 소모 등) 플레이어 수가 급감하고, 이에 따라 검색어 순위 및 PC방 접속 순위, 동시접속자수 순위 등이 밀리기 시작하면서, 대규모 투자를 하였던 엑스엘게임즈에게 위기의식을 느끼게 하기 시작하였다. 2013년 9월 10일 엑스엘게임즈는 결국, 사업본부와 개발본부로 나뉘어져 있던 내부 조직을 아키에이지 본부와 문명 온라인 본부로 개편하는 조직개편을 단행했다. 이 과정에서 550여명에 달하는 전체 인력 중 100여명 가량이 회사를 떠난 것으로 확인됐다. 이 과정에서, 사업 본부를 총괄해온 김정환 부사장이 아키에이지 본부를, 개발 본부를 진두지휘해온 장준수 부사장이 문명 온라인 본부를 각각 맡게 됐다. 이 때 전 부문에서 감축이 이뤄졌는데 운영과 품질 보증 전담 인력에서 상대적으로 많은 감축이 이뤄졌다. 구조조정에는 여러 가지 유형이 있는데, 엑스엘게임즈의 경우, 속전속결로 대규모의 인원을 정리함으로써, 조직개편을 한 경우라고 할 수 있다. 많은 사람들이 회사의 어려움으로 인해 회사를 떠났다. 떠난 사람 대부분이 운영이나 사업 등 비개발 인력들이다.

“운영이나 사업 등 비개발 인력들이 많이 떠났다. 많은 유저들을 상대하기 위해 준비한 인력인데 현재는 그렇지 못하니까. 사실 개발팀도 고생이 많았지만, 이분들도 많은 노력을 했다. 결과적으로 고생은 고생대로 하고 욕은 욕대로 먹고 회사도 떠나게 됐다. 개인적으로 그 사람들에게 큰 빛을 지고 있다고 생각하고 있고 그래서 남은 사람들이 감내해야 할 짐이 무겁다.구조조정이나 조직개편은 정말 아팠지만 개인적으로나 회사의 입장에서든 귀중한 경험을 했다고 본다. 왜 이렇게 됐는지 모르는 상태에서 이 시기가 지나버리면 배우는 것도 없고 의미도 없겠지만 이를 계기로 달라진다면 회사로서 조직으로서 더 성장할 수 있는 토양이 될거라 믿는다. 또, 그렇게 만드는 것이 내 역할이라고 생각한다. 아키에이지 역시 지금보다 달라질 것이고 회사와 조직이 배우고 깨달은 만큼 변화될거라 믿는다. 지금부터는 그 변화된 모습을 보여드리고 싶다.”

- 아키에이지 사업부 본부장 김정환 인터뷰 中-

이번 구조조정은 아키에이지가 상반기에 거뒀던 성적을 생각한다면 하반기에도 예상 가능했던 기대치보다 성과가 낮았던 것이 근본적인 원인이이라고 할 수 있다. 이 게임 하나에 400억 원 이상이 투입되며 게이머들의 이목을 집중시킨 '아키에이지'는 서비스 초반 높은 인기를 끌었지만, 당초 기대했던 대박의 신화를 이뤄내지 못했다. 이에 따라 조직개편을 통해 지속적인 서비스를 이루기 위한 토대 만들기에 나선 것으로 파악할 수 있다. 게다가 위에서 언급했던 본사 방문 고객과의 트러블 이슈와 함께, 공성전 업데이트도 유저들에게 반응을 얻지 못했던 것은 치명적이었다. 게임 내 유저들의 불만 사항도 많이 해결하지 못하였으며, 여러 문제를 복합적으로 해결하기 위하여, 요금제를 정액제에서 무료(부분유료화, 캐쉬아이템 판매)로 전환했지만, 하락한 인기를 끌어올리기에는 역부족이었다고 할 수 있으며 이러한 이유로 대규모 구조조정이 이루어졌다. 또한 3년 연속 적자가 이어진 만큼 엑스엘게임즈에게 구조조정은 불가피한 것이었다. 엑스엘게임즈는 지난해에 115억원의 매출과 171억원의 영업손실을 기록했으며, 계속된 적자로 인하여 회사 존립에 위기라고 할 수 있다.

아키에이지, 세계로 세계로

2014년 2월 엑스엘게임즈가 성공적으로 해외서비스를 론칭한 러시아 및 독립국가연합 지역의 경우 서비스 시작 2달 만에 누적 가입자 수가 180만 명을 돌파하고 일간 사용자가 20만을 상회하는 등 안정적인 서비스를 이어가고 있다. 엑스엘게임즈는 다음달 업데이트 예정인 공성전 콘텐츠가 현지 유저들의 기대감을 더욱 고조시킬 것으로 예상하고 있다. 중국 서비스 일정도 본격적인 궤도에 올랐다. 2013년 12월 진행했던 추가테스트를 성공적으로 마친 데 이어 5월8일부터 약 2달간 2차 클로즈알파테스트를 진행 예정이다. 이에 대해 반응이 좋아, 중국 현지 퍼블리셔인 텐센트가 먼저 성공에 대해 높은 기대감을 보이고 있을 정도이다. 뿐만 아니라, 북미에서도 비공개 알파테스트를 실시했다. 특히 북미 퍼블리셔인 트라이온월드가 게임 전문 인터넷 방송 트위치 티비를 통해 진행한 공식 라이브 방송이 전체 순위 4위까지 오르는 등 반응이 긍정적였다. '아키에이지'의 북미와 유럽 정식 서비스는 2014년 하반기로 예정돼 있다.

한편, 엑스엘게임즈는 일본 지역에서는 콘텐츠 보강 계획을 가지고 있다. 일본은 엑스엘게임즈가 가장 먼저 진출한 해외 지역으로서 서비스를 재정비하는 계획을 가지고 있다. 해외시장과 관련하여, 엑스엘게임즈는 공성전 콘텐츠가 새롭게 업데이트 될 예정이므로, 괄목할 만한 성과를 기대하고 있다. 성은자 엑스엘게임즈 사업실장은 "'아키에이지'는 일본 서비스를 필두로 올해 러시아 서비스를 시작했고 연내 북미, 중국 지역 서비스를 앞두고 있다"며 "내년 초까지 전 세계 60여개국에서 즐기는 명실상부한 글로벌 게임이 될 것"이라고 했다.

TOP MANAGEMENT

대표이사 송재경

대한민국 사람이 알고 있는 온라인게임이라면 대다수가 '그래픽 머드(Multi User Dungeon)'를 떠올릴 것이다. 이는 인게임에서 실행되는 모든 activity가 이미지로 표시되는 방식이다. 최근에는 텍스트로만 이루어지는 온라인게임은 거의 없어진 상태라고 볼 수 있으므로 더욱 그러하다고 할 수 있다. 엑스엘 게임즈의 대표이사 송재경은 우리가 알고 있는 이러한 온라인게임 장르의 아버지라 불리는 인물이다. 그가 제작한 국내 최초의 그래픽 머드 게임 '바람의 나라'와 '리니지'는 국내 온라인게임 산업의 부흥을 이끌어냈으며, 나아가 세계 온라인게임 시장에서 한국이라는 국가가 선두에 설 수 있게 하는 계기를 마련했다. 머리가 좋고 공부를 잘했던 송재경은 중학생 시절, 친구 집에서 우연히 만난 8-Bit 컴퓨터로 인해 컴퓨터 세계에 몰입하게 된다. 송재경은 서울대학교 4학년 때, 스터디 그룹을 결성해 카이스트 대학원 입학 시험을 준비한다. 1년 간의 시험준비 끝에 카이스트 전산학과에 성공적으로 진학한 송재경은 이곳에서 한국 인터넷의 아버지라 불리는 전길남 교수를 만나 석-박사과정을 밟는다.

1993년 말, 송재경은 1년 반에 걸친 박사과정을 미련없이 중퇴하고 주변의 제안에 따라 한글과컴퓨터에 입사하게 된다. 송재경은 한글과컴퓨터에서 아래아한글 개발자 김형집이 맡고 있던 '넥스트스텝' 프로젝트에 투입된다. 그는 이 곳에서 X-윈도우 코딩 관련 일을 맡았다. 그러다가 삼정데이터서비스의 텍스트머드게임 제작 제의를 받아 첫 게임 개발을 하게 되었고, 이후 같은 학교 출신인 김정주와 함께 1년간 게임 개발을 하게 된다. 송재경과 김정주. 넥슨

의 창립 멤버 두 사람은 각기 활동 분야가 달랐다. 서울대 컴퓨터공학과와 카이스트 전산학과를 함께 나온 두 사람이지만, 현재의 모습에서 비춰지듯 송재경은 개발 쪽에, 김정주는 사업과 관련된 쪽에 더 재능이 많았다. 두 사람의 절묘한 조화는 넥슨 신화의 기초를 닦은 ‘바람의 나라’ 라는 게임을 탄생시킨다.

김정주와의 다툼으로 넥슨에서 퇴사한 송재경은 김택진의 스카웃을 받아들여 개발 중이던 ‘리니지’ 프로젝트와 함께 당시 벤처기업이었던 엔씨소프트로 향한다. 결과적으로 ‘리니지’는 엔씨소프트 성공신화의 시초가 된다. 결국 ‘리니지’는 1년 후인 98년 11월, 엔씨소프트에서 최종 출시되어 ‘바람의 나라’와 함께 국내 온라인게임 시장을 선두에 서서 견인하기 시작한다. 그러나 송재경은 2002년 말, 김택진 대표와의 불화 등 일신상의 이유로 엔씨소프트를 떠난다.

이후에 엑스엘게임즈라는 회사를 직접 차린 송재경은 첫 프로젝트로 ‘XL1’를 진행한다. XL1이란, 엑스엘게임즈의 첫 게임프로젝트를 의미한다. 그러나 ‘XL1’은 실패하였고, 2006년 하반기 ‘아키에이지’의 개발을 시작한다.

송재경의 경영 철학과 관련한 유명한 이야기가 있다. 사원 한 명이 “주인 의식을 가지고 열심히 일하도록 하겠습니다” 라고 인사를 하자 송재경이 “이 회사는 내 회산데 왜 여러분들이 굳이 주인 의식을 가지려고 합니까? 그냥 맡은 바 임무에만 충실하시고 일찍 집에 들어가서 쉬세요!” 라고 말한 것이다. 농담 섞인 발언이긴 했지만, 이 말에는 송재경이 가지고 있는 경영철학의 일면이 담겨 있다. 주인의식이란 사용자(기업)측 관점에서 주인이 아닌 사람에게 주인 ‘의식’을 가지게끔 하는 역지 논리라는 것이다. 그리하여 엑스엘게임즈에서는 ‘주인 의식’이 아니라 ‘직원 의식’을 가지라는 말이 유행처럼 번지고 있다. 주인 의식을 갖기 전 나와 회사의 관계를 객관적으로 살펴보고, 이러한 의식에 대한 의심을 가지자는 뜻이다.

대규모 구조조정 전 아키에이지 PD 김경태

대규모 인사조치가 있기 전까지 개발팀장 겸 기획팀장이었던, 즉 총괄 프로듀서(PD)였던 김경태는 철저한 개발자 마인드를 가진 사람이었다. 김경태는 엑스엘게임즈의 ‘아키에이지’ CBT 기간부터 지휘를 해왔으며, 유저들과 소통을 하는 것을 추구했다. 예를 들어, "아란제비아 서버 백제 원정대와 에안나 서버 보호의 날개 원정대 모임에 김경태 PD 깜짝 등장!"과 같이 서버 내 플레이어들의 모임에 대해 실제 여행 이벤트를 열고, 이에 당첨된 원정대는 엑스엘게임즈의 휴가 지원을 받아 평창, 안면도, 거제도 등에서 특별한 추억 만들기가 되도록 지원하는 등 유저에게 다가서려는 PD였다. 또한 현금으로 결제하는 캐시아이템 판매에 대해 부정적인 견해를 가지고 있었다.

“앞으로 단품 아이템 형식의 상품은 가능하면 만들지 않을 생각이다. ‘커플 오리배’의 경우를 대표적인 예로 들 수 있다. 이는 정액제 이용권 결제 보상으로 포함된 아이템이었는데, 한때 이를 별도로 팔아달라는 요청이 쇄도하기도 했다. 그러나 오리배를 팔아서 수익을 내는 것은 목적에 맞지 않는다고 생각했다. 앞으로도 정액제 고객을 위한 추가적인 보상 아이템이 생길 수는 있겠지만, 단품 형태의 상품을 출시해 판매하는 것은 지양하고자 한다.”

-아키에이지 PD로 재직 시절 김경태 인터뷰 中 내용-

현 아키에이지 사업부 총괄 본부장 김정환

엑스엘게임즈의 대규모 구조조정 이후, 아키에이지 사업부 본부장을 맡게 된 김정환은, 회사가 어려운 가운데, 위기에서 벗어나야 한다는 막중한 책임감을 가진 채 업무를 맡게 되었다. 김정환은 1999년~2003년까지 엔씨소프트 마케팅 팀장으로 근무하면서 아레나넷 인수를 포함한 서드파티 퍼블리싱, 사업 개발 등 다양한 업무를 맡았던 사람이다. 이후 2007년 엑스엘게임즈에 합류하면서 투자 유치 및 해외사업을 총괄하다 이번에 아키에이지 총괄 본부장을 맡게 되었다. 따라서, 개발자가 아닌 영업 마인드를 가진 관리자이다. 따라서 회사를 위기에서 벗어나게 하기 위해서는 철저하게 수익성 추구를 해야 한다는 생각을 가지고 있던 것으로 보인다. 실제로 김정환 본부장이 지휘를 하게 된 이후로, 아키에이지 게임 내에서는 콘텐츠 업데이트보다는 캐쉬 아이템 위주의 업데이트가 많이 이루어졌으며, 이는 유저들의 불만을 만들어내기도 했다.

“이번에 조직 개편이 이루어지기는 했으나, 핵심은 '게임'에 있다는 사실은 변하지 않는다. 애초에 우리가 게임을 완벽하게 만들었으면 지금 이런 일도 없었을 것이다. 그래도 변하지 않은 사실이 있다. 큰 그림에서 말해보자면 아키에이지는 나름대로 야심적인 프로젝트였고 아직도 그것은 바뀌지 않은 것 같다. 아키에이지를 개발할 때는 앞으로 MMORPG가 나가야 할 방향이나 개발 방식에 대해 고민을 많이 했다. 그동안 개발팀 입장에서는 정말 힘든 일정이었고 이것은 사업적인 논리라고 하기보다는 개발적인 논리였다. 그것을 감수했는데 얻은 경험도 있지만 잃은 것도 많았던 게 사실이다...(중략)...비즈니스 모델을 개선하기 위해 고민 중이다. 또한 해외 쪽만 신경쓰고 한국을 포기한 것이 아니냐는 의견을 많이 받고 있는데, 이 자리를 빌어 말씀드리자면 절대 사실이 아니다. 극단적으로 말하면 엑스엘게임즈에서 아키에이지를 포기하는 것은 회사를 포기하는 것과 마찬가지로, 절대 그럴 수 없고 우리의 다음 목적은 '아키에이지'를 완성하는 것이라 보고 있다. 그런데 그 방향에 대해 기존과 다른 방식으로 접근하려고 하는 것이다.”

-아키에이지 사업부 본부장 김정환 인터뷰 중 내용-

문명 온라인을 향해 새로운 탐험

2014년 5월 엑스엘게임즈가 공개한 '문명 온라인'의 공식 홈페이지를 향한 유저들의 관심이 뜨거웠다. '문명 온라인'의 공식 홈페이지에는 1차 비공개테스트 일정계획이 공개된 상태이며, 첫 비공개테스트는 5월 27일(화)부터 2014년 6월 1일(일)까지 약 1주일 동안 진행할 예정이다. '문명 온라인'은 세계적으로 널리 알려진, 인기 PC 게임, '시드 마이어의 문명'의 IP를 활용한 온라인 게임으로 엑스엘게임즈가 지난 2010년부터 개발 중에 있던 프로젝트이다. 문명 온라인'은 악마의 게임으로 널리 알려진 '문명' 시리즈를 온라인으로 옮긴 작품이지만, 원작의 시뮬레이션 게임에서 MMORPG로 바뀌면서, 이제는 초월적인 존재가 아닌 일개 구성원이 되어 다른 사람들과 협동하여 자신의 문명을 승리로 이끌어 나가야 한다는 점이 큰 특징이다. 이는 기존의 게임들이 시도하지 않았던 새로운 방식으로서 혁신적인 시도라는 평을 듣고 있다. 패키지 게임인 오리지널 '문명' 을 온라인 방식으로 만들기 위하여, 엑스엘게임즈는 '세션제'를 사용하였다. 기존의 MMORPG가 게임플레이를 통한 경험치 획득으로서 지속적인 성장으로 게이머들을 동기부여했다면, 문명온라인은 세션제를 활용해 역사 6천 년의 긴 시간을 짧게는 1주, 길면 수 주에 걸쳐 진행한 후, 승리자가 결정되면 다시 처음의 원시시대로 돌아가 처음부터 게임을 즐기도록 하였다. 이러한 방식은 MMORPG로서는 최초로 시도되는 방법이라고 할 수 있다. 매 세션을 시작될 때, 게임 내 지도, 지형은 새로 생성되며, 각 문명은 무작위

포지션으로 3개의 기본 도시를 받는다. 모든 resource의 위치 등이 초기화되기 때문에 매 세션마다 새로운 전략이 필요한 것이다. 1차 비공개테스트에서는 ‘중국’, ‘로마’, ‘이집트’까지만 플레이 가능할 예정이며, 정식 서비스 이후에 더 많은 문명이 추가될 계획이다.

문명온라인은 기존 게임에서 볼 수 없었던 자유도가 존재한다. 예를 들어 이 게임에서는 직업을 ‘커리어’라고 부르는데, 이러한 커리어는 다른 게임처럼 게임을 시작할 때부터 정해지는 게 아니라 게이머의 숙련 정도에 따라 생성된다. 즉, 직업 선택과 집중이 자유로우며, 변경에 대해서도 자유롭다. 뿐만 아니라 유저는 새로운 지역을 탐사할 수도 있으며, 다른 게이머들과 city를 만들 수도 있고 도시를 방어하기도 하며 과학기술을 발전시킬 수도 있는 것이다. 즉, 이 게임 안에서는 게이머들의 행동에 따라 게임의 방향이 세션마다 달라진다. 예를 들어, 가축을 기르면 가축 관련 기술이, 채광을 수행하면 채광 부문이 발달한다. 이렇게 한 문명 내에서 게이머가 어떤 goal을 가지고 빠르게 그것을 성취해 내는가가 게임승리로의 지름길이다. 1차 비공개테스트에서 현재 공개된 승리 목표는 총 3가지며, ‘정복 승리’부터 ‘과학승리’ 그리고 불가사의를 지어서 승리하는 ‘문화승리’가 있다. 또한, 처음에 게임이 시작 시에는 다른 문명과 중립적인 상태로 시작하나, 타 문명을 공격할 경우, 이는 문명 간 우호 정도(우호 관계)에 영향을 미친다. 이렇게 싸움을 반복하여 적대적인 수준까지 가게되면 문명간 대화도 불가능해진다. 물론 자원은 한정되어 있으니, 후반에는 전쟁이 불가피하게 되는 구조이다.

게임의 밸런스를 맞추기 위한 최소 기준으로서, 각 문명은 시간의 흐름에 따라 과학기술 개발에 사용하는 ‘토큰’을 똑같이 받기 때문에 문명 간 격차는 우려하는 것보다 크게 벌어지지 않으며, 뒤쳐진 문명에게는 ‘부스트 시스템’이 주어지는 등 특정 문명의 독주를 막도록 하는 시스템을 가지고 있는 상태이다. 이러한 방식 역시 다른 MMORPG에서는 시도되지 않았던 것을 시도하는 최초의 도전이라고 할 수 있으며, 이러한 측면에서 문명온라인은 MMORPG의 Next step, 진화, 신 분야 개척이라는 평을 듣는다.

아키에이지 개선 및 업데이트에 집중해야 하는가, 문명 온라인 개발에 집중해야 하는가

엑스엘게임즈는 아키에이지 사업부와 문명온라인 개발 사업부 사이에 자원을 얼마나 배분해야 할지 결정해야 하는 선택의 순간에 서있으며, 대표이사 송재경은 이에 대해 고민을 하고 있다. 아키에이지는 엑스엘게임즈의 핵심 서비스이며, 고객들은 지속적인 업데이트를 요구하고 있는 상태이나, 개발 인력들이 문명온라인 사업부에 대거 투입된 상황이라, 이러한 니즈를 충족시키지 못하는 상황에 있다. 이러한 상황에서 대표이사 송재경은 아키에이지에 좀 더 주력을 하여 지속적 개선 및 업데이트를 충실히 하고 해외 진출에 좀 더 집중해야 할지, 아니면 기존 MMORPG와는 다른 새로운 시도를 한 문명온라인 개발에 집중하여 새로운 도전으로서 회사의 위기에서 벗어날지를 결정해야 한다.

[참고1] 엑스엘게임즈 개황자료

회사명	(주)엑스엘게임즈
영문명	XLGAMES Inc.
대표자	송재경
본점 사업자등록번호	120-86-50905
본사 우편번호	463-400
본사 주소	경기도 성남시 분당구 판교역로 231 에이치스퀘어 에스동 6층
본사 전화번호	031-789-3570
본사 팩스번호	031-789-3560
인터넷 홈페이지 주소	www.xlgames.com
기업규모	중소기업
결산월	12 월
업종명	온라인·모바일 게임 소프트웨어 개발 및 공급업
회사설립일	2003년 04월 10일
임직원수 (명)	373
주주수 (명)	47

[참고2] 엑스엘게임즈 연혁

2013	11월 아키에이지, 2013 대한민국 게임대상 수상 08월 '문명 온라인', 스크린샷, 티저 영상 최초 공개 07월 아키에이지, 일본 상용화 서비스 시작 01월 아키에이지, 트라이온월드와 북미, 유럽 서비스 계약 체결 발표 01월 아키에이지, 메일루와 러시아 포함 14개국 서비스 계약 체결 발표 01월 아키에이지 정식 상용 서비스 시작
2011	12월 첫 경력직 공개 채용 실시 05월 美 2K게임즈사와 '문명 온라인' 개발 계약 체결
2010	11월 2010 G스타 참가(18일~21일) 11월 아키에이지, 기가미디어와 대만, 홍콩, 마카오 서비스 계약 체결 발표 09월 아키에이지, (주)텐센트와 중국 라이선스 계약 체결 발표 05월 아이폰게임 <아이콘로직> 앱스토어에 런칭
2009	12월 아키에이지 게임명 확정 및 첫 스크린샷 공개 09월 아키에이지, 게임온과 일본 서비스 계약
2007	06월 (주)엑스엘게임즈 부설 연구소 설립 05월 기술혁신형 중소기업(INNO-BIZ)인증 및 벤처기업 등록
2006	하반기 차세대 MMORPG 아키에이지 개발 시작
2005	06월 XL1 (주)네오위즈와 퍼블리싱 계약 체결
2004	04월 온라인 레이싱 게임 XL1 개발 시작
2003	04월 (주)엑스엘게임즈 설립

[참고3] 엑스엘게임즈 3년치 재무제표

제9기 결산공고			
재무상태표			
(제 9기 2011년 12월 31일 현재)			
(주)엑스엘게임즈		(단위: 원)	
계정과목	금액	계정과목	금액
자 산		부 채	
I. 유 동 자 산	21,590,398,957	I. 유 동 부 채	38,910,532,039
(1) 당 좌 자 산	21,590,398,957	단 기 차 입 금	12,714,079,672
현 금	-	예 수 금	118,448,970
보 통 예 금	17,013,992,703	선 수 금	25,562,470,551
외 화 예 금	235,764,056	미 지 급 비 용	515,532,846
정 기 예 적 금	4,060,000,000		
외 상 매 출 금	-	II. 비 유 동 부 채	11,601,014,746
미 수 수 익	82,354,767	장 기 차 입 금	10,000,000,000
미 수 금	1,011,180	퇴 직 금 여 충 당 부 채	1,601,014,746
선 금 금	20,485,146		
부 가 세 대 금 금	129,419,335	부 채 총 계	50,511,546,785
선 납 법인세	47,371,770		
(2) 재 고 자 산	-	자 본	
II. 비 유 동 자 산	3,643,076,993	I. 자 본 금	2,750,000,000
(1) 투 자 자 산	273,800,945	보 통 주 자 본 금	2,350,000,000
매 도 가 능 증 권	273,800,945	우 선 주 자 본 금	400,000,000
(2) 유 형 자 산	909,605,641	II. 자 본 잉 여 금	6,700,000,000
비 품	1,468,212,769	주 식 발 행 초 과 금	6,700,000,000
감 가 상 각 누 계 액	△748,884,763		
실 내 공 사	324,771,959	III. 기 타 포 괄 손 익 누 계 액	-
감 가 상 각 누 계 액	△134,494,324	V. 결 손 금	34,728,070,835
(3) 무 형 자 산	995,620,407	미 처 리 결 손 금	34,728,070,835
상 표 권	52,955,359	당기순손실 : 11,623,067,093 원	
소 프 트 웨 어	942,665,048		
(4) 기 타 비 유 동 자 산	1,464,050,000	자 본 총 계	(25,278,070,835)
임 차 보 증 금	1,462,600,000		
기 타 보 증 금	1,450,000	부 채 및 자 본 총 계	25,233,475,950
자 산 총 계	25,233,475,950		

위와 같이 공공함.

2012년 03월 30일
주식회사 엑스엘게임즈
대표이사 송재경

감사의견: 위 재무상태표를 포함한 제9기 재무제표가 주식회사 엑스엘게임즈의 2011년 12월 31일 현재의 재무상태와 동일로 종료되는 회계연도의 재무성과 및 현금흐름의 내용을 일반기업회계기준에 따라 중요성의 관점에서 적정하게 표시하고 있습니다.

삼일회계법인 대표이사 안경태

제10기 결산공고

재무상태표

(제 10 기 2012년 12월 31일 현재)

(주)엑스엘게임즈

(단위: 원)

계 정 과 목	금 액	계 정 과 목	금 액
자 산		부 채	
I. 유 동 자 산	25,514,187,548	I. 유 동 부 채	51,515,372,221
(1) 당 좌 자 산	25,514,187,548	단 기 차 입 금	12,714,079,672
현금 및 현금성자산	16,650,983,827	예 수 금	295,245,750
단기 금융 상품	8,216,250,000	선 수 금	34,184,850,864
미 수 금	295,910	미 지 급 비 용	3,772,973,998
미 수 수 익	28,148,591	유동성 금융 리스 부채	548,221,937
선 급 금	47,447,844	II. 비 유 동 부 채	23,632,276,166
부 가 세 대 급 금	482,245,339	장 기 차 입 금	20,000,000,000
선 납 법 인 세	88,816,037	퇴 직 급 여 충 당 부 채	3,076,117,060
II. 비 유 동 자 산	6,154,570,669	금 용 리 스 부 채	556,159,106
(1) 투 자 자 산	847,550,945	부 채 총 계	75,147,648,387
매 도 가 능 증 권	273,800,945		
단기 금융 상품	573,750,000	자 본	
(2) 유 형 자 산	2,628,940,052	I. 자 본 금	2,750,000,000
비 품	2,441,828,561	보 통 주 자 본 금	2,350,000,000
감 가 상 각 누 계 액	△1,090,327,420	우 선 주 자 본 금	400,000,000
금 용 리 스 자 산	1,147,500,000	II. 자 본 잉 여 금	6,700,000,000
감 가 상 각 누 계 액	△50,490,000	주 식 발 행 초 과 금	6,700,000,000
실 내 공 사	446,026,686	III. 기 타 포 괄 손 익 누 계 액	-
감 가 상 각 누 계 액	△265,597,775	V. 결 손 금	52,928,890,170
(3) 무 형 자 산	684,832,472	미 처 리 결 손 금	52,928,890,170
상 표 권	57,745,989	당기순손실: 17,952,857,445 원	
소 프 트 웨 어	627,086,483	자 본 총 계	(43,478,890,170)
(4) 기 타 비 유 동 자 산	1,993,247,200		
임 차 보 증 금	1,991,107,200	부 채 및 자 본 총 계	31,668,758,217
기 타 보 증 금	2,140,000		
자 산 총 계	31,668,758,217		

위와 같이 공고함.

2013년 03월 29일
주식회사 엑스엘게임즈
대표이사 송재경

감사의견: 위 재무상태표를 포함한 제9기 재무제표가 주식회사 엑스엘게임즈의 2012년 12월 31일 현재의 재무상태와 동일로 종료되는 회계연도의 재무성과 및 현금흐름의 내용을 일반기업회계기준에 따라 중요성의 관점에서 적정하게 표시하고 있습니다.

삼일회계법인

대표이사 안경태

제11기 결산공고

재무상태표

(제 11 기 2013년 12월 31일 현재)

(주)엑스엘게임즈

(단위: 원)

계정 과 목	금 액	계정 과 목	금 액
자 산		부 채	
I. 유 동 자 산	1,635,689,684	I. 유 동 부 채	43,623,453,962
(1) 당 좌 자 산	1,635,689,684	단 기 자 입 금	4,474,999,326
현금 및 현금성자산	22,740,169	예 수 금	309,147,460
단기 금융 상품	790,000,000	선 수 금	36,827,466,028
매 출 채 권	714,633,931	부 가 세 예 수 금	28,877,920
미 수 금	4,927,190	미 지 급 비 용	1,426,804,122
미 수 수 익	23,048,065	유동성 금융 리스 부채	556,159,106
선 급 금	38,873,609	II. 비 유 동 부 채	23,230,680,950
부가세 대급금	-	장 기 자 입 금	20,000,000,000
미수 법인세 환급액	41,466,720	퇴 직 급 여 충 당 부 채	3,230,680,950
II. 비 유 동 자 산	7,089,119,425	금 융 리 스 부 채	-
(1) 투 자 자 산	273,800,945	부 채 총 계	66,854,134,912
매 도 가 능 증 권	273,800,945		
단기 금융 상품	-	자 본	
(2) 유 형 자 산	3,260,904,830	I. 자 본 금	2,780,250,000
비 품	4,772,308,687	보 통 주 자 본 금	2,380,250,000
감가상각누계액	△2,750,136,290	우 선 주 자 본 금	400,000,000
금융 리스 자산	1,147,500,000	II. 자 본 잉 여 금	6,700,000,000
감가상각누계액	△629,711,280	주 식 발 행 초 과 금	6,700,000,000
실 내 공 사	1,042,175,959	III. 기 타 포 괄 손 익 누 계 액	-
감가상각누계액	△321,232,246	V. 결 손 금	67,609,575,803
(3) 무 형 자 산	458,787,450	미 처 리 결 손 금	67,609,575,803
상 표 권	48,152,521	당기순손실 : 14,680,685,633 원	
소 프 트 웨 어	410,634,929	자 본 총 계	(58,129,325,803)
(4) 기 타 비 유 동 자 산	3,095,626,200	부 채 및 자 본 총 계	8,724,809,109
임 차 보 증 금	3,091,486,200		
기 타 보 증 금	4,140,000		
자 산 총 계	8,724,809,109		

위와 같이 공고함.

2013년 03월 29일
주식회사 엑스엘게임즈
대표이사 송재경

감사의견: 위 재무상태표를 포함한 제9기 재무제표가 주식회사 엑스엘게임즈의 2013년 12월 31일 현재의 재무상태와 동일로 종료되는 회계연도의 재무성과 및 현금흐름의 내용을 일반기업회계기준에 따라 중요성의 관점에서 적정하게 표시하고 있습니다.

삼일회계법인

대표이사 안경태

[참고4] 엑스엘게임즈 제품 라인 설명



아키에이지

< 자유의지에 따라 변화하는 가상 사회를 MMORPG로 구현하다 >

아키에이지는 동서양의 판타지 세계관을 바탕으로 한 MMORPG입니다. 가상 세계의 콘텐츠를 플레이어의 자유의지로 선택하고 즐길 수 있도록 제작되었습니다. 크라이엔진3를 탑재하여 최적화된 그래픽을 구현하였고, 심리스 방식의 통합월드로 현실감을 더했습니다. 집짓기, 채집, 농사 등의 생활콘텐츠와 공성전, 국가 선포 등의 전투콘텐츠에 직접 참여할 수 있는 다양한 요소를 도입하여 MMORPG를 좋아하는 사람이라면 누구나 즐길 수 있는 게임입니다.



문명 온라인

< '시드май어의 문명'이 온라인(MMO)게임으로 재탄생하다. >

문명 온라인은 플레이어들이 함께 힘을 합쳐 석기시대부터 우주시대까지의 문명을 이루어 가는 독특하고 새로운 온라인(MMO)게임입니다. 플레이어는 각자의 아바타를 만들어 자신이 속한 제국을 확장해 나가기 위해 스스로의 역할을 선택하게 됩니다. 신기술을 연구하고 발전시키며 건축물과 불가사의를 건설하기도 하고, 전쟁을 할 수도 있습니다.ダイナ믹하게 변화하는 세계 속에서 다른 플레이어와 문명을 상대로 승리를 쟁취하기 위한 전략을 즐길 수 있는 게임입니다.

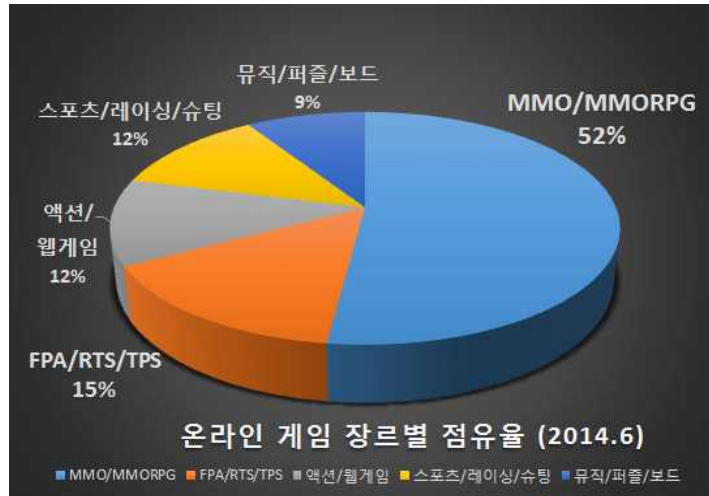


온라인 레이싱게임, XL1

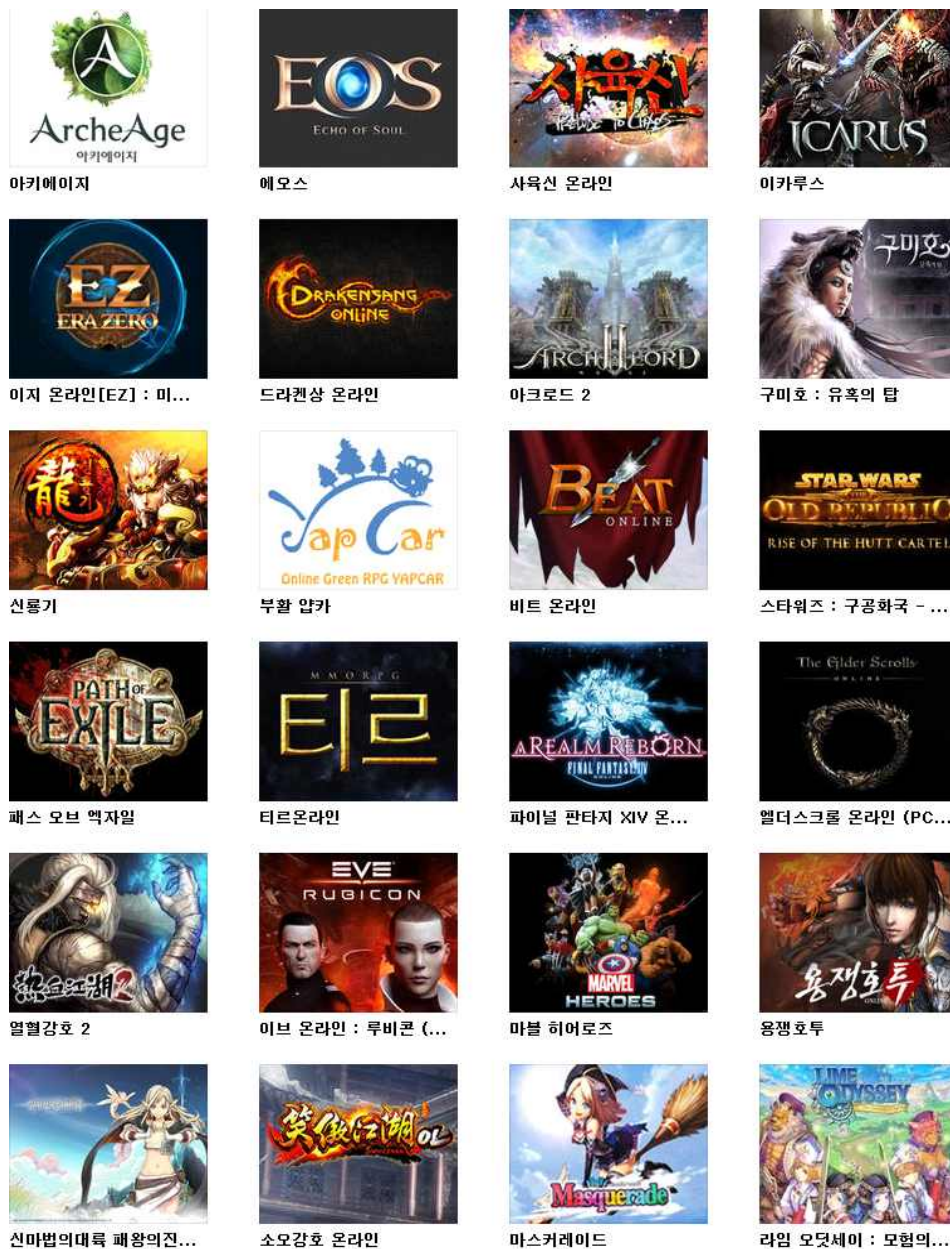
< 콘솔게임을 넘어서는 리얼 레이싱게임에 도전하다. >

XL1은 고품질 그래픽과 자체 개발 물리엔진으로 '온라인레이싱게임'이라는 시장개척을 시도한 엑스엘게임즈의 첫번째 프로젝트입니다. 아케이드 레이싱게임처럼 쉽고 재미있지만 차량을 직접 튜닝하고 스스로 업그레이드 시키는 등 시뮬레이션 성향을 더해 마니아와 라이트유저를 모두 만족시킬 수 있도록 제작되었습니다.

[참고 6] 온라인 게임 장르별 점유율



[참고6] 2013년~2012년 출시 또는 출시 예정인 MMORPG 장르 게임제품 목록





팔론



트리스티스



반지의 제왕 온라인 : ...



힐링온라인



장군령온라인



수라도



가디언즈 오브 미들-어...



블러디메어 레퀴엠 리...



도나크



와일드 스타 (PC)



붉은강호



로열로드 온라인



온라인 삼국지 2 : 환을...



뉴던전스트라이커



용문전



판타지 스타 온라인 2



길드 워 2 : 영웅 에디...



파이널 판타지 XIV 온...



영광스런 사명



이브 온라인 : 오디세이...

< XL-GAMES 사례 토론 질문 >

1. 엑스엘 게임즈는 다양한 게임들을 개발하는데 있어 각각 어떤 혁신적 방법을 사용하였는가?, 각각의 방법은 기존 방법을 고수하는 쪽이었는가? 새로운 실험과 개발을 시도하는 쪽이었는가?
2. 회사는 기존 제품인 '아키에이지' 를 유지하고 개선하는 데에 집중할 것인가, 신제품 '문명 온라인'을 개발하는 데에 힘을 더 쓸 것인가?
3. 엑스엘게임즈는 어떤 네트워크를 가지고 있는가, 그것이 조직과 제품개발에 어떤 영향을 미쳤는가?
4. CEO인 송재경의 아키에이지 성공은 운(Luck)인가 노력의 결과인가?
5. 경영진의 개발과 매니지먼트의 양손잡이문제는 어떻게 해결해야 하는가?