

목 차

주주총회소집공고.....	1
주주총회 소집공고.....	2
I. 사외이사 등의 활동내역과 보수에 관한 사항	5
1. 사외이사 등의 활동내역	5
가. 이사회 출석률 및 이사회 의안에 대한 찬반여부	5
나. 이사회내 위원회에서 사외이사 등의 활동내역	5
2. 사외이사 등의 보수현황	5
II. 최대주주등과의 거래내역에 관한 사항	7
1. 단일 거래규모가 일정규모이상인 거래.....	7
2. 해당 사업연도중에 특정인과 해당 거래를 포함한 거래총액이 일정규모이상인 거래	7
III. 경영참고사항	8
1. 사업의 개요.....	8
가. 업계의 현황	8
나. 회사의 현황	13
2. 주주총회 목적사항별 기재사항	15
<input type="checkbox"/> 이사의 선임.....	15
<input type="checkbox"/> 감사위원회 위원의 선임	19
<input type="checkbox"/> 회사의 분할 또는 분할합병.....	23
※ 참고사항.....	47

주주총회소집공고

2020년 10월 26일

회 사 명 : (주)액토즈소프트
대 표 이 사 : 구오하이빈
본 점 소 재 지 : 서울특별시 강남구 테헤란로44길 8, 지하1층, 11-15층
(전 화) 02-3671-0000
(홈페이지)<http://www.actoz.com>

작 성 책 임 자 : (직 책)사내이사 (성 명) 마하오광
(전 화) 070-5137-9055

주주총회 소집공고

(제25기 임시)

주주 여러분께

주주님의 건승과 닥내의 평안을 기원합니다.

당사는 상법 제363조 및 당사 정관 제16조 규정에 의거하여 제 25기 임시 주주총회를 아래와 같이 개최하오니 참석하여 주시기 바랍니다. (상법 제542조의 4 및 정관 제18조 규정에 의거 의결권 있는 발행주식 총수 1% 이하 소유주주에 대해서는 이 공고로 소집통지에 갈음 하오니 양지해주시기 바랍니다.)

- 아 래 -

1. 일 시 : 2020년 11월 11일 (수) 오전 09시

2. 장 소 : 서울시 강남구 테헤란로 44길 8 아이콘역삼빌딩 지하1층 VSG 아레나

3. 회의목적 사항

가. 보고사항 :

(1) 감사보고

나. 부의안건

(1) 제1호 의안: 사외이사 2인 선임의 건

제1-1호: 사외이사 스광주오 선임의 건

제1-2호: 사외이사 탕량 선임의 건

(2) 제2호 의안: 감사위원회 위원 3인 선임의 건

제2-1호: 감사위원회 위원 스광주오 선임의 건

제2-2호: 감사위원회 위원 탕량 선임의 건

제2-3호: 감사위원회 위원 치하이잉 선임의 건

(3) 제3호 의안: 분할 계획서 승인의 건

4. 경영참고사항 비치

상법 제542조의4에 의거 주주총회 소집통지 및 공고사항을 당사의 본점, 홈페이지 및 한국예탁결제원 증권대행부에 비치하였고 금융감독원 또는 한국거래소에 전자공시하여 조회가능하오니 참고하시기 바랍니다.

5. 실질주주의 의결권 행사에 관한 사항

예탁결제원의 의결권행사(새도우보팅)제도가 2018년 1월 1일부터 폐지됨에 따라 이후 주주총회 부터는 예탁결제원이 실질주주님들의 의결권을 행사할 수 없습니다 . 따라서 실질주주

님들께서는 한국예탁결제원에 의사표시를 통지하실 필요가 없으며, 주주총회에 참석하여 의결권을 직접행사하시거나 또는 위임장에 의거 의결권을 간접행사 할 수 있습니다.

6. 우리회사는 「상법」 제368조의4에 따른 전자투표제도를 이번 주주총회에서 활용하기로 결의하였으며 이 제도의 관리업무를 한국예탁결제원에 위탁하였습니다. 주주님들께서는 아래에서 정한 방법에 따라 주주총회에 참석하지 아니하고 전자투표방식으로 의결권을 행사하실 수 있습니다.

가. 전자투표 관리시스템

- 인터넷 주소 : <http://evote.ksd.or.kr>
- 모바일 주소 : <http://evote.ksd.or.kr/m>

나. 전자투표 행사기간 : 2020년 11월 01일 ~ 2020년 11월 10일

- 기간 중 오전 9시부터 오후 10시까지 시스템 접속 가능(단, 마지막 날은 오후 5시까지만 가능)

다. 시스템에 공인인증을 통해 주주본인을 확인 후 의안별 의결권 행사 또는 전자위임장 수여

- 주주확인용 공인인증서의 종류 : 증권거래전용 공인인증서, 은행 개인용도제한용 공인인증서, 은행 증권 범용 공인인증서 외 간편인증을 통한 본인확인

라. 수정동의안 처리 : 주주총회에서 상정된 안건에 관하여 수정동의가 제출되는 경우 전자투표는 기권으로 처리

7. 의결권 행사 방법

가. 직접행사: 주총참석장, 본인 신분증(주민등록증, 운전면허증, 여권만 인정)

나. 대리행사: 주총참석장, 위임장(주주와 대리인의 인적사항 기재, 인감날인 및 인감증명서 필요), 참석대리인 신분증 지참

8. 코로나바이러스감염증-19(COVID-19)에 관한 사항

코로나바이러스 감염증-19의 감염 및 전파를 예방하기 위하여 직접 참석 없이 의결권 행사가 가능한 전자투표제도의 활용을 권장 드립니다.

주주총회에 참석 시에는 반드시 마스크 착용을 부탁드립니다. 총회장 입구에 설치된 '열화상 카메라'의 측정 결과에 따라 발열이 의심되는 경우 및 마스크 미착용 등, 정부의 사회적 거리두기 지침에 따라 주주총회장이 운영 예정임을 알려 드립니다.

코로나바이러스 감염증-19 방역관리 지침에 따라 추후 주주총회 개최 장소가 변동될수 있으며, 장소 변경 발생 시 정정공시 등을 통해 안내드릴 예정입니다.

주식회사 액토즈소프트

대표이사 구오하이빈 (직인생략)

I. 사외이사 등의 활동내역과 보수에 관한 사항

1. 사외이사 등의 활동내역

가. 이사회 출석률 및 이사회 의안에 대한 찬반여부

회사	개최일자	의안내용	가결여부	사외이사의 성명		
				차오웨이 (출석률:66.7%)	태오진콕 (출석률:100%)	치하이잉 (출석률:100%)
				찬반 여부		
1	2020.02.10	1. 2019년 영업보고서와 재무제표(연결재무제표 및 별도재무제표) 승인의 건	가결	불참	찬성	찬성
		2. 2019년 내부회계관리제도 운영실태평가 보고의 건				
		3. 전자투표제도 도입 승인의 건				
2	2020.03.11	1. 제24기 정기주주총회 소집의 건	가결	찬성	찬성	찬성
		2. 정기주주총회 의장 선임 승인의 건				
		3. 2019년 12월 31일 마감 회계연도를 위한 수정 재무제표 승인의 건				
		4. 2019년 12월 31일 마감 회계연도를 위한 수정 영업보고서 승인의 건				
3	2020.03.16	1. 주식회사 아이덴티티게임즈 자기주식 양도 승인의 건	가결	찬성	찬성	찬성
		2. 주식회사 아이덴티티게임즈 주식 매도 승인의 건				
		3. 주주간계약 해제의 건				
4	2020.03.20	1. 2019년 12월 31일 마감 회계연도를 위한 수정 재무제표 승인의 건	가결	찬성	찬성	찬성
		2. 2019년 12월 31일 마감 회계연도를 위한 수정 영업보고서 승인의 건				
5	2020.03.30	1. 대표이사 선임의 건	가결	찬성	찬성	찬성
6	2020.05.06	1. 자회사 자본금 증자 승인의 건	가결	찬성	찬성	찬성
7	2020.06.03	1. 비등기 이사 및 부사장 선임의 건	가결	불참	찬성	찬성
8	2020.07.08	1. 비등기 이사 선임의 건	가결	불참	찬성	찬성
9	2020.09.25	1. 분할계획서 승인의 건	가결	찬성	찬성	찬성
		2. 임시주주총회 의장 선임의 건				
		3. 전자적 방법에 의한 의결권 행사 승인의 건				
		4. 주주명부 폐쇄 및 기준일 설정의 건				

나. 이사회내 위원회에서의 사외이사 등의 활동내역

위원회명	구성원	활동내역		
		개최일자	의안내용	가결여부
감사위원회	감사위원 - 차오웨이 - 태오진콕 - 치하이잉	2020.02.10	외부감사인 선임의 건	전원 참석 및 찬성으로 가결

2. 사외이사 등의 보수현황

(단위 : 천원)

구 분	인원수	주총승인금액	지급총액	1인당 평균 지급액	비고
사외 이사	3	2,000,000	36,000	12,000	-
사내 이사	4		24,816	6,204	-

주1) 상기 지급총액 및 1인당 평균 지급액은 당해 사업연도 개시일로부터 반기 종료일 (2020년 6월 30일)까지를 기준으로 작성 하였습니다.

II. 최대주주등과의 거래내역에 관한 사항

1. 단일 거래규모가 일정규모이상인 거래

(단위 : 천원)

거래종류	거래상대방 (회사와의 관계)	거래기간	거래금액	비율(%)
-	-	-	-	-

2. 해당 사업연도중에 특정인과 해당 거래를 포함한 거래총액이 일정 규모이상인 거래

(단위 : 천원)

거래상대방 (회사와의 관계)	거래종류	거래기간	거래금액	비율(%)
Lansha Information Technology (Shanghai) Co.,Ltd. (최상위 지배 기업의 계열회사)	매출	2020.06.01 ~ 2020.06.30	8,682,864	37.5%

주1) 상기 항목은 당해 사업연도 개시일로부터 반기 종료일(2020년 6월 30일)까지를 기준으로 작성함.

주3) 제24기 감사보고서 기준 '19년말 별도 매출액에 대한 비율임.

III. 경영참고사항

1. 사업의 개요

가. 업계의 현황

1) 시장 현황

(1) 산업의 개황

게임산업은 미래 성장동력이자 문화콘텐츠산업의 핵심 분야로 인식되면서 산업의 주도권을 차지하기 위하여 글로벌 기업간의 경쟁이 더욱 치열해지고 있습니다. 일찍이 게임의 산업적 중요성을 간파한 기업들은 이미 게임을 통해 높은 수익을 누리고 있으며, 플랫폼 및 디바이스 변화에 발맞추어 새로운 게임콘텐츠 개발에 투자를 아끼지 않고 있습니다. 특히, 최근에는 다양한 디바이스의 출현과 플랫폼의 등장으로 과거 하나의 게임콘텐츠가 한 플랫폼 및 디바이스에서 서비스되는 것에서 벗어나, 여러 다른 곳에서도 서비스되어 게임산업은 고부가가치를 창출하는 산업으로 급성장하고 있습니다.

게임산업은 프로그램 개발자가 창조한 세계관과 이에 기반을 둔 시나리오를 바탕으로 만들어지는 문화적 산물로서, 제품의 차별성과 완성도가 중요시되는 지식정보화 시대의 핵심 산업이며, 타 산업에 깊은 산업연관성을 가지고 있습니다. 특히, 온라인 게임산업은 만화, 영화, 애니메이션, 캐릭터, 방송, 음반, 디자인 등 주변 산업과 긴밀하게 연계되어 새로운 부가가치를 창출하며 OSMU (One Source Multi Use)산업으로 평가 받고 있습니다.

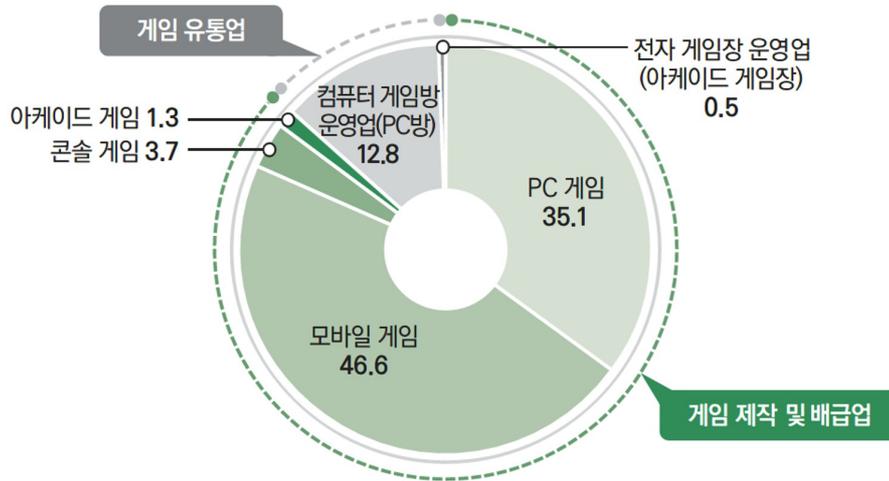
산업 환경적으로는 게임산업의 고부가가치성을 인식한 정부, 산업계 등의 부단한 노력으로 게임에 대한 다소 부정적인 인식이 점차 생산적이고 창조적인 이미지로 바뀌고 있어 한국게임산업의 전망을 매우 밝게 하고 있습니다.

(2) 산업의 성장성

가. 국내 시장

2018년 국내 게임 시장 규모는 14조 2,902억 원으로, 2017년 13조 1,423억 원 대비 8.7% 증가한 것으로 나타났습니다. 국내 게임 산업은 2009년 이후 2012년까지 지속적으로 성장을 해왔습니다. 2013년 시장 규모는 전년 대비 0.3% 감소하면서 다소 주춤하는 경향을 보였으나 2014년에 바로 반등세로 돌아섰다. 이후에는 매년 성장을 지속하고 있습니다.

(단위: %)



모바일 게임 시장 규모는 2017년 처음으로 PC 게임 시장을 넘어섰습니다. 이는 모바일 게임 산업의 중요성이 국내 게임 산업 내에서 높은 비중을 차지하고 있음을 분명히 나타내고 있습니다. 2018년에는 전년과 마찬가지로 모바일 게임의 매출액이 전체 게임 산업에서 가장 높은 비중을 차지했습니다. 모바일 게임 매출액은 6조 6,558억 원이며 이는 전체 게임 산업에서 46.6%를 차지했습니다. PC 게임 매출액은 5조 236억 원으로 점유율은 35.1%를 나타냈습니다. 전년의 점유율 34.5%보다는 약간 비중이 증가했습니다. 그 다음으로 PC방 매출액은 1조 8,283억 원으로 점유율은 12.8%였고, 콘솔 게임 매출액은 5,285억 원으로 점유율은 3.7% 였습니다.

[국내 게임시장의 규모와 전망 (2017~2021)]

(단위 : 억원,%)

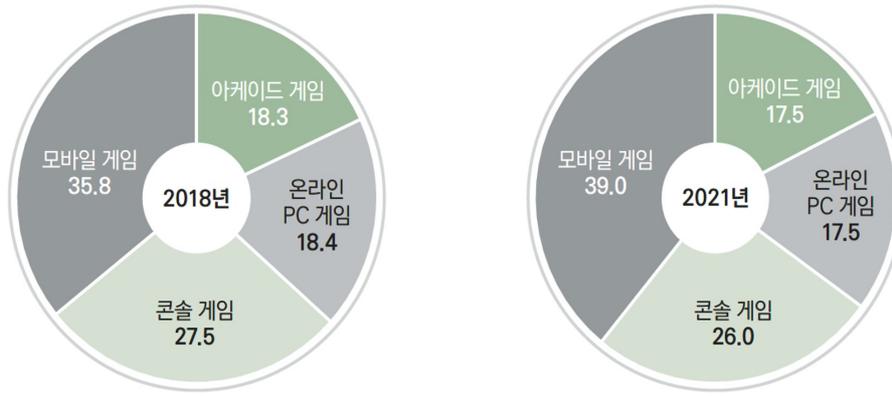
구분	2017		2018		2019(E)		2020(E)		2021(E)	
	매출액	성장률	매출액	성장률	매출액	성장률	매출액	성장률	매출액	성장률
PC	45,409	-2.9	20,236	10.6	51,929	3.4	53,210	2.5	52,399	-1.5
모바일	62,102	43.4	66,558	7.2	70,824	6.4	72,579	2.5	76,757	5.8
시장규모	131,423	20.6	142,902	8.7	150,172	5.1	150,575	2.3	158,421	3.2

* 자료출처 : 한국콘텐츠진흥원, 2019 대한민국 게임백서

나. 세계 시장

2018년 전 세계 게임 시장 규모는 전년 대비 7.1% 증가한 1억 7,368억 달러입니다. 전년도에 비해 모든 카테고리의 PC, 모바일 및 콘솔 게임 등에서 성장했습니다. 특히 모바일 게임 시장은 전년 대비 10.0%, 콘솔 게임 시장은 전년 대비 8.5% 증가하여 전체 산업의 성장을 이끌었습니다.

(단위: %)



출처: PWC(2019), Enterbrain(2019), JOGA(2019), iResearch(2019), Playmeter(2016), NPD(2019)

2017년에 이어 2018년에도 전 세계 게임시장에서 모바일 플랫폼이 가장 높은 비중을 유지하였습니다. 모바일 게임 시장 규모는 6억 6,884억 달러이며 이는 전체 게임 시장중 35.8% 정도를 차지합니다. PC게임 부문 매출은 328억 700만 달러로 점유율은 18.4%입니다. 아케이드 게임 산업 매출은 3,709 억 달러로 시장 점유율의 18.3 %를 차지합니다.

모바일 게임으로 매출 집중은 향후에도 지속되어 2021년에는 점유율이 39.0% 수준까지 증가할 것으로 보입니다. 또한 그 영향으로 PC, 콘솔, 아케이드 게임 매출의 비중은 2018년에 비해 감소할 것으로 예측됩니다.

[세계 게임시장의 규모와 전망]

(단위 : 백만 달러,%)

구분	2017		2018		2019(E)		2020(E)		2021(E)	
	매출액	성장률	매출액	성장률	매출액	성장률	매출액	성장률	매출액	성장률
PC	31,998	6.1	32,807	2.5	33,642	2.5	35,039	4.2	35,523	4.2
모바일	58,098	22.3	63,884	10	70,574	1.5	76,945	7.8	81,204	6.7
시장규모	166,602	11.7	178,368	7.1	187,212	5.0	197,988	5.8	208,464	5.3

* 자료출처 : 한국콘텐츠진흥원, 2019 대한민국 게임백서

최근 글로벌 게임시장의 핫 키워드 중 하나는 단연 e스포츠일 것 입니다. 2018년 세계 e스포츠 시장 규모는 865백만 달러(한화 약 9,517 억)로 집계되었으며, 이는 2017년 655백만 달러 대비 32.0% 증가한 수치이다. 글로벌 이스포츠 산업 규모는 2018년까지 연평균 성장률 38.6%로 빠르게 성장하고 있습니다. (출처 : 시장조사업체 뉴주(Newzoo))

과거 스타크래프트, LOL 등 온라인 게임에만 국한 되었던 e스포츠 시장은 그 범위를 넓혀 모바일게임으로 확대되었을 뿐만 아니라 Entertainment 요소를 가미한 문화사업으로 진보, 발전하고 있습니다. 미국의 대표 스포츠 방송사인 ESPN, NBC Sports 등은 e스포츠를 정식 스포츠

포츠 종목으로 인정하여 중계방송에 나서고 있으며, 모바일 e스포츠의 경우, 중국을 중심으로 빠르게 성장하고 있습니다. 중국 최대 게임업체 중 하나인 텐센트 역시 e스포츠 육성에 향후 5년간 약 1,000억 위안(한화 약 16조 6,700억원)을 투자하겠다고 밝혀, 시장의 성장이 더욱 기대되고 있습니다.

당사 역시 100% 자회사인 아이덴티티엔터테인먼트를 통해 2017년 글로벌 e스포츠 플랫폼인 'WEGL'을 론칭하였고, '지스타 2017'에서 하드코어 등 인기종목 뿐만 아니라, 캐주얼·인디·콘솔게임 등 신흥 종목을 발굴하여 e스포츠 대회를 성공적으로 개최하였으며, 2018년 3월 중국 웨이보 e 스포츠와 업무협약을 맺고 12월 'WEGL 웨이보컵'을 성공리에 개최함으로써 국내의 e스포츠 시장 저변을 확대하고 있습니다.

(3) 산업의 특성

가. 온라인게임산업의 특성

브로드밴드 인프라의 발달로 온라인게임 산업은 성장세를 유지하면서 기존의 Stand-alone 게임들(아케이드게임, 비디오게임, PC게임)이 온라인게임으로 빠르게 대체되고 있는 추세입니다. 또한 기존의 게임들도 멀티플레이가 가능한 네트워크 옵션을 채용하여 새로운 버전으로 출시되는 경우가 많아졌습니다. 특히 온라인게임은 불법 복제에 의한 매출의 누수방지가 가능한 편이며, 이용자간 상호작용을 통한 결속력 증대와 용이한 지속적인 업데이트, 상대적으로 긴 게임의 수명주기라는 특성이 무료게임을 기반으로 한 부분 유료화 방식 적용과 맞물려 빠른 속도의 시장규모 성장에 긍정적인 영향을 미치고 있습니다.

온라인게임은 흥행여부에 따라 각기 매우 다른 제품 수명을 나타내게 됩니다. 10년 이상의 기간 동안 게임 이용자들이 지속해서 이용하는 게임이 있는 반면, 시장에 출시되어 1~2개월 만에 서비스를 종료하는 게임도 존재합니다.

나. 모바일게임산업의 특성

모바일게임산업은 스마트폰의 등장과 플랫폼의 고도화에 따른 게임 품질의 향상, ARPU의 지속적인 상승 및 주 고객층의 연령, 성별 확대에 의해 일반 경기 변동에 큰 영향을 받지 않고 시장성장이 지속되는 산업입니다. 또한 네트워크 기반의 SNG의 등장으로 기존 게임을 즐기지 않던 여성 및 장년층 등이 신규 유저로 편입되면서 전체 모바일게임 이용자가 급등하고 있기에 지속적으로 성장할 것으로 예상됩니다.

모바일게임은 과거 다운로드 중심의 비즈니스 모델의 경우에는 수명이 1년 이하로 길지 않았으나, 네트워크를 기반으로 한 SNS 및 RPG(Role Playing Game), MMORPG(Massive Multiplayer Online Role Playing Game) 요소가 첨가되면서 제품의 수명이 길어지고 있습니다.

(4) 경쟁 현황

가. 경쟁 형태

국내 온라인게임산업은 시장의 급성장과 제조업보다 상대적으로 낮은 원가율로 인해 높은 진입 장벽에도 불구하고 개발 및 퍼블리싱에 있어서 많은 업체들이 경쟁하고 있습니다. 그러나 쌍방향 통신기술, 높은 수준의 네트워크 안정성 등의 하이테크 기술을 요구하고 신규제품의 시장진입을 위한 초기 마케팅 비용이 적지 않게 필요하여 유료 서비스를 시작하기까지는 많은 기술적, 자본적 진입 장벽이 있으며, 이에 따라 실질적인 수익을 창출하는 업체는 많지 않은 상황입니다. 또한, 대기업들의 M&A 및 지분투자 등을 통한 우수게임 확보로 시장점유율을 확대하고 있습니다.

모바일 게임산업은 온라인 게임산업보다 낮은 원가와 앱스토어, 구글플레이 등의 오픈마켓의 등장으로 누구나 쉽게 개발한 게임을 시장에 론칭할 수 있어 무수히 많은 모바일 게임업체들이 경쟁을 벌이고 있습니다. 또한 기존 온라인 게임사업을 영위하던 업체들이 모바일 게임시장에 진출하고 카카오톡 등의 유통 채널증가로 경쟁이 매우 치열한 상황입니다.

나. 경쟁업체의 수

대한민국 게임백서에 따르면 2018년 기준 국내 게임 제작 및 배급 업체의 수는 약 880개인 것으로 추정되고 있습니다. 상당수의 게임업체가 PC 및 모바일 게임을 주력 플랫폼으로 하여 사업을 영위하고 있기 때문에 경쟁이 치열한 상황이며 외국의 대형 업체들이 국내 시장에서의 점유율을 높이고 있어 게임 업계의 경쟁은 더욱 가속화되고 있습니다. 또한 M&A등을 통한 게임 업체 및 온라인 게임의 대형화가 지속되고 있어 중, 소 업체들간의 틈새시장 속에서의 경쟁이 심화되고 있습니다. 모바일 게임사업의 급속한 성장으로 인해 온라인게임 업체의 모바일 게임사업 신규 진출 등으로 모바일 시장 또한 업체간의 경쟁이 지속적으로 높아지고 있습니다.

다. 진입의 난이도

온라인 게임시장은 대작을 만들 수 있는 거액의 자본금과 우수한 개발인력을 보유한 대기업들이 선점하고 있어 신규업체들이 진입하기 어려우며, 모바일 게임시장의 경우 온라인 게임시장에 비하여 적은 자본으로 게임을 개발하고 서비스 할 수 있어 진입이 상대적으로 쉬웠으나, 현재는 온라인게임 못지 않게 많은 자본을 투입하여 게임을 개발하고 있어 신규업체가 들어오기 다소 어려워졌을 뿐만 아니라 업체간의 경쟁이 매우 심한 편입니다.

(5) 산업과 경기변동의 관련성

가. 경기변동이 게임산업에 미치는 영향

온라인 게임산업과 모바일 게임산업의 경우, 영화 산업이나 음반 산업과 같이 또 하나의 여가활용 산업으로써의 입지를 굳건히 하여 다양한 계층의 소비자 집단이 형성되어 있습니다. 게임산업은 경기변동과는 다소 낮은 연관성을 보이고 있으며, 개별 업체들은 게임의 흥행 여부에 따라 실적이 크게 좌우되고 있어 미래 수요를 예측하기 어려운 점이 있습니다. 다만, 모바일 게임 산업은 경기 변동에 약간의 영향을 받습니다. 경기가 침체될 경우 일반적으로 무료 어플리케이션을 이용하는 유저가 늘어나기 때문입니다.

나. 계절적 경기변동

온라인게임은 일반적으로 평일과 휴일, 월초와 월말, 방학 등 특정기간에 따른 변동이 존재합니다. 모바일게임의 경우 월초와 월말의 차이가 있고 평일과 휴일의 차이가 있을 수는 있으나 크지 않은 편이며, 별도의 계절적 경기변동은 존재하지 않습니다.

(6) 관련 법령 또는 정부의 규제 등

게임물등급위원회는 [게임산업진흥에 관한 법률]을 근거로 게임의 사전심의를 통해 등급분류를 시행하고 있습니다.

또한 2011년에는 청소년들의 과도한 게임몰입을 막기 위하여 청소년의 게임 이용을 규제하는 내용을 담은 두 개의 법인 여성가족부의 [청소년보호법]과 문화체육관광부의 [게임산업진흥에 관한 법률]이 개정되고, 각 법을 기반으로 한 강제적 섯다운제와 섯다운제가 각각 시행되고 있으나, 섯다운제도의 규제를 완화해야 한다는 목소리와 함께 논의가 이루어지고 있습니다. 또한 올해, 2016년 3월 개정된 [게임산업법] 시행안의 일몰기한이 도래함에

따라 문화체육관광부 및 관련 협의체에서는 웹보드게임 규제 재검토 등에 관한 논의를 진행하고 있습니다.

그리고 게임산업에서 지속적으로 이슈가 되고 있는 사행성 문제를 해결하기 위해서 게임사들이 정부와 협력하여 자발적으로 확률형 아이টে에 대한 자율규제를 시행하고 있습니다. 최근 애플이 앱 개발자 페이지에 '확률형 아이টে' 상품의 확률 의무 공지 지침을 추가함에 따라, 향후 모바일 게임 내에서도 보다 강하고 통일된 방식으로 확률공개가 될 수 있을 것으로 보고 있습니다.

나. 회사의 현황

(1) 영업개황 및 사업부문의 구분

(가) 영업개황

주식회사 액토즈소프트는 1996년 10월 설립되어 소프트웨어 개발 및 판매를 주요 사업으로 하고 있으며, 온라인 게임 <천년>, <미르의 전설>, <라테일> 등 다수의 대표작을 보유하고 있습니다.

<천년>은 중국 출시 4개월 만에 동시 접속자 수 2만 명, 누적 회원 수 150만 명을 달성한 중화권 대표 무협 게임이며, 누적 회원수가 중국 전체 인구의 40%를 차지하는 초대형 게임 <미르의 전설2>은 국내 최초로 유럽에도 진출한 게임입니다. 2006년 출시한 <라테일>은 2007년 중국, 일본에 이어 2008년 미국과 대만, 2009년 유럽과 태국에 수출계약을 체결하였습니다. 특히 <라테일>은 중국과 일본에서 각각 2007년 4월에 상용화 서비스를 시작하여 현재까지 좋은 성과를 기록 중에 있으며 2008년 9월 미국 상용화에 이어 2009년 대만 상용화 서비스를 시작하였습니다.

아울러, 당사와 연결중속회사는 스마트폰 등 다양한 게임 디바이스의 출현과 플랫폼의 등장 등 모바일게임 산업의 성장 가능성에 주목하여 사업 다각화의 일환으로 2012년부터 <확산성 밀리언 아서>를 퍼블리싱하며, 모바일 게임산업을 본격적으로 시작하였습니다. 그 결과 <원포일레븐>, <체인 크로니클>, <강철의 기사>, <괴리성밀리언아서>, <그랜드체이스M>, <드래곤아이드>, <크라이> 등 다양한 장르의 게임을 국내외에 런칭하며 글로벌 모바일 게임 퍼블리셔로 자리매김 하였습니다.

하지만 이후 국내외 모바일 게임 시장은 그 경쟁이 매우 심화되어, 다작 퍼블리싱 중심의 구조에서 벗어나 당사의 유관 업체에서 개발한 모바일 게임 등을 중심으로 퍼블리싱 사업을 지속하고 있습니다.

또한 2014년 일본 스퀘어에닉스의 대작 <파이널 판타지14>의 한국 퍼블리싱 계약을 체결하였습니다. 온라인 게임 <파이널 판타지 14>는 파이널 판타지 시리즈의 대표작으로서, 2013년 글로벌 정식 서비스를 시작해 일본, 북미, 유럽에서 250만 명 이상의 유저가 등록해 플레이하고 있으며, 최고 동시 접속자 34만4천명을 기록할 만큼 선풍적인 인기를 끌고 있는 MMORPG입니다. 2015년 8월 14일 오픈하여 9월 1일을 상용화를 기점으로 한국에 정식 서비스 중입니다.

신규사업의 일환으로 2017년 7월, E-Sports의 미래 성장성에 주목하여 글로벌 E-Sports 플랫폼인 'WEGL(World E-sport Game & Leagues)'을 론칭하였습니다. WEGL은 '지스타 2017'의 E-Sports 대회 개최를 시작으로, 다양한 E-Sports 대회 모듈 마련 및 인디 게임 발굴 등을 통해 E-Sports의 대중화에 앞장서며 향후 E-Sports를 사업의 주요 축으로 성장시키기 위한 구체적인 비즈니스 모델을 구축하고 있습니다.

엑토즈소프트는 보유하고 있는 온라인 게임들의 IP를 회사의 성장동력으로 삼고 전략적으로 IP사업을 진행할 계획입니다. IP사업의 일환으로 <미르의전설> 중국 서비스를 지속하며 IP가치를 확장시키고 다양한 게임·웹툰·드라마 등 관련 콘텐츠 사업으로의 확장도 추진하고 있습니다.

(나) 공시대상 사업부문의 구분

사업부문	표준산업분류코드	사업내용
온라인 모바일 게임 소프트웨어 개발 및 공급업체	58211	온라인게임 소프트웨어 제작 모바일게임 소프트웨어 제작

(2) 시장의 특성 및 점유율

국내 게임시장은 많은 업체들의 참여에도 불구하고 상위 업체가 시장의 다수를 차지하는 과점적인 시장구조를 나타내고 있습니다. 모바일 및 온라인 게임시장이 성장세는 보이고 있지만, 주요 메이저 업체들의 시장지배력이 확대되면서 업체별로 빈익빈 부익부 현상이 심화되는 추세입니다.

한편 게임산업은 각 게임장르별 수명주기가 매우 다르며 특성이 차별화되어 있기 때문에 대략적인 점유율 산출이 매우 어렵습니다.

(3) 신규사업 등의 내용 및 전망

주식회사 엑토즈소프트와 연결종속회사는 보유 IP를 활용한 온라인 및 모바일 게임의 개발과 E-Sports사업에 주력하고 있습니다. 엑토즈소프트는 보유하고 있는 IP를 활용하여 게임 및 다양한 형식의 콘텐츠로의 확장을 도모하고 있으며 효율적이며 적법한 의사결정을 통하여 이를 추진할 예정입니다.

엑토즈소프트의 100% 자회사인 브이에스게임은 글로벌 E-Sports 플랫폼 'WEGL'를 론칭함으로써 E-Sports 대회는 물론 엔터테인먼트 요소까지 결합된 새로운 개념의 E-Sports 사업을 추진하고 있습니다.

(4) 조직도



2. 주주총회 목적사항별 기재사항

□ 이사의 선임

가. 후보자의 성명 · 생년월일 · 추천인 · 최대주주와의 관계 · 사외이사후보자 여부

후보자성명	생년월일	사외이사 후보자여부	최대주주와의 관 계	추천인
스광주오 Shi Guangzhuo	1983.09.08	사외이사	해당사항 없음	이사회
탕량 Tang Liang	1978.02.10	사외이사	해당사항 없음	이사회
총 (2) 명				

나. 후보자의 주된직업 · 세부경력 · 해당법인과의 최근3년간 거래내역

후보자성명	주된직업	세부경력		해당법인과의 최근3년간 거래내역
		기간	내용	
스광주오 Shi Guangzhuo	Jingzhong Culture Media Co., Ltd., CEO	2008~ 현재 2008.~2015	- Jingzhong Culture Media Co., Ltd., CEO - Sina.com, Corp., General Manager of Game Department - China Software College 졸업	- 없음
탕량 Tang Liang	China Investment Financial Holdings Fund Management Company Limited, CEO	2015~ 현재	- China Investment Financial Holdings Fund Management Company Limited, CEO - Stanford University 법학 석사	- 없음

다. 후보자의 체납사실 여부 · 부실기업 경영진 여부 · 법령상 결격 사유 유무

후보자성명	체납사실 여부	부실기업 경영진 여부	법령상 결격 사유 유무
-	-	-	-

라. 후보자의 직무수행계획(사외이사 선임의 경우에 한함)

1. 사외이사로서의 전문성 및 독립성을 기초로 직무 수행 계획
2. 후보자 본인은 사외이사로 선임되는 경우 액토즈소프트의 사외이사로서 회사의 의사결정과정의 공정성 및 투명성 제고와 준법 경영에 이바지하고, 이를 통해 회사의 기업가치 증진이 이루어질 수 있도록 충실히 임무를 수행할 계획
3. 상법상 사외이사의 책임과 의무에 대한 엄중함을 인지하고, 상법 제382조제3항, 제542조의8 및 동 시행령 제34조에 의거하여 사외이사의 자격요건 부적격 사유에 해당하게 된 경우에는 사외이사직 상실하도록 함

마. 후보자에 대한 이사회 추천 사유

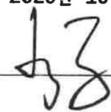
후보자들은 폭넓은 경험과 전문성을 겸비한 전문경영인으로 기업경영 및 기업성장에 도움이 될 것으로 판단됨에 따라 추천.

확인서

확 인 서

후보자 본인은 본 서류에 기재한 증권의 발행 및 공시 등에 관한
규정 제 3-15조 제 3항 제 3호 가목부터 마목까지의 사항이
사실과 일치함을 확인합니다.

2020년 10월 23일

보고자:  (서명 또는 날인)

확인서

후보자 본인은 본 서류에 기재한 증권의 발행 및 공시 등에 관한
규정 제3-15조 제3항 제3호 가목부터 마목까지의 사항이
사실과 일치함을 확인합니다.

2020년 10월 23일

보고자: SHI GUANG ZHUO (서명 또는 날인)

※ 기타 참고사항

□ 감사위원회 위원의 선임

가. 후보자의 성명 · 생년월일 · 추천인 · 최대주주와의 관계 · 사외이사후보자 여부

후보자성명	생년월일	사외이사 후보자여부	최대주주와의 관계	추천인
스광주오 Shi Guangzhuo	1983.09.08	사외이사	- 없음	이사회
탕량 Tang Liang	1978.02.10	사외이사	- 없음	이사회
치하이잉 Qi Haiying	1978.10.22	사외이사	- 없음	이사회
총 (3) 명				

나. 후보자의 주된직업 · 세부경력 · 해당법인과의 최근3년간 거래내역

후보자성명	주된직업	세부경력		해당법인과의
		기간	내용	최근3년간 거래내역
스광주오 Shi Guangzhuo	Jingzhong Culture Media Co., Ltd., CEO	2008~ 현재 2008~2015	- Jingzhong Culture Media Co., Ltd., CEO - Sina.com, Corp., General Manager of Game Department - China Software College 졸업	- 없음
탕량 Tang Liang	China Investment Financial Holdings Fund Management Company Limited, CEO	2015~ 현재	- China Investment Financial Holdings Fund Management Company Limited, CEO - Stanford University 법학 석사	- 없음
치하이잉 Qi Haiying	-(현)액토즈소프트 사외이사 - Beijing Union Damei Advertising Co., Ltd., CEO	2017~ 현재	- 액토즈소프트 사외이사 - CareBay Maternity Care Service (Shanghai) Co.,Ltd 임원 - Xi'an 83rd high school 졸업	- 없음

다. 후보자의 체납사실 여부 · 부실기업 경영진 여부 · 법령상 결격 사유 유무

후보자성명	체납사실 여부	부실기업 경영진 여부	법령상 결격 사유 유무
-	-	-	-

라. 후보자에 대한 이사회 추천 사유

후보자는 폭넓은 경험과 전문성을 토대로 당사 경영전반에 대해 객관적이고 중립적인 시각으로 감사 업무를 수행할 것으로 판단됨.

김성현

확인서

후보자 본인은 본 서류에 기재한 증권의 발행 및 공시 등에 관한
규정 제3-15조 제3항 제3호 가목, 다목, 라목까지의 사항이
사실과 일치함을 확인합니다.

2020년 10월 23일

보고자:  (제출서류인)

확 인 서

후보자 본인은 본 서류에 기재한 증권의 발행 및 공시 등에 관한
규정 제 3-15조 제 3항 제 3호 가목, 다목, 라목까지의 사항이
사실과 일치함을 확인합니다.

2020년 10월 일

보고자: 홍기 (서명 또는 날인)

확인서

후보자 본인은 본 서류에 기재한 증권의 발행 및 공시 등에 관한
규정 제3-15조 제3항 제3호 가목, 다목, 라목까지의 사항이
사실과 일치함을 확인합니다.

2020년 10월 23일

보고자: SHI GUANG ZHUO  (서명 또는 날인)

※ 기타 참고사항

□ 회사의 분할 또는 분할합병

가. 분할의 목적 및 경위

(1) 분할회사는 영위하는 사업 중 [파이널판타지14, 라테일 등 게임] 사업부문 등을 제외한 [미르의 전설, Legend of Mir, Legend of Mir II, Legend of Mir 3-ei, Legend of Mir X, Legend of Mir2 V1.0 등 Mir 게임 및 Mir IP] 사업부문(이하 “분할대상 사업부문”이라고 함)을 단순 물적분할 방식으로 분할(이하 “본건 분할”)하여 분할신설회사를 설립하고, 분할회사는 분할존속회사로서 존속하여 사업운영의 효율성을 증대시키고자 한다.

(2) 본건 분할 후 분할존속회사는 [파이널판타지14, 라테일 등 게임] 사업부문에, 분할신설회사는 분할대상 사업부문에 집중함으로써 사업특성에 맞는 신속하고 전문적인 의사결정이 가능한 지배구조를 확립하고, 경영효율성 및 투명성을 극대화한다.

(3) 각 사업부문의 전문화를 통하여 핵심사업의 경쟁력을 강화하고, 사업부문별 독립적인 경영 및 객관적인 평가를 가능케 함으로써 각 사업부문의 장기적인 지속과 발전을 추구한다.

(4) 상기와 같은 구조 변경을 통하여 궁극적으로 기업가치와 주주의가치를 제고 하고자한다.

나. 분할 또는 분할합병 계획서 또는 계약서의 주요내용의 요지

1. 분할의 방법

(1) 상법 제530조의2 내지 제530조의12의 규정이 정하는 바에 따라 분할회사는 분할대상 사업부문을 분할하여 분할신설회사를 설립하고, 분할회사가 분할존속회사로서 존속하면서 분할신설회사 발행주식의 100%를 보유하는 물적분할 방식이며, 분할존속회사는 상장법인으로 존속하고 분할신설회사는 비상장법인으로 한다.

【회사 분할 내용】

구분	회사명	사업부문	비고
분할 존속회사	주식회사 액토즈소프트	파이널판타지14, 라테일 등 게임 사업부문	상장법인
분할 신설회사	주식회사 신전기	미르의 전설, Legend of Mir, Legend of Mir II, Legend of Mir 3-ei, Legend of Mir X, Legend of Mir2 V1.0 등 Mir 게임 및 Mir IP 사업부문	비상장법인

주1) 분할존속회사의 상호는 분할계획서 승인을 위한 주주총회에서, 분할신설회사의 상호는 분할계획서 승인을 위한 주주총회 또는 분할신설회사 창립총회에서 변경될 수 있음.

주2) 분할존속회사 및 분할신설회사가 영위하는 사업부문은 각 회사의 정관의 정함에 따름.

(2) 분할기일은 2020년 12월 01일로 한다. 다만, 분할회사의 이사회 결의로 분할기일을 변경할 수 있다.

(3) 상법 제530조의3 제1항, 제2항의 규정에 의거 주주총회의 특별결의에 의해 분할하며, 동법 제530조의9 제1항의 규정에 의거 분할신설회사 및 분할존속회사는 분할 전의 분할회사 채무(분할회사가 분할 전에 체결한 대출계약 및 보증거래계약(지급보증, 이행보증 등 일체의 보증 포함) 관련 채무 포함)에 관하여 연대하여 변제할 책임이 있다.

(4) 분할로 인하여 이전하는 재산은 본 분할계획서 제5조 (분할 후 신설되는 회사에 관한 사항) 제(7)항의 규정 내용에 따르되, 동 규정에 따르더라도 분할 대상 재산인지 여부가 명백하지 않은 경우 본조 제(5)항 내지 제(10)항에서 정하는 바에 따라 이를 결정한다.

(5) 그 성질 또는 법령에 따라 승계되지 아니하여 분할존속회사에 귀속되는 경우를 제외하고, 분할회사에 속한 일체의 적극·소극재산과 공법상의 권리·의무를 포함한 기타의 권리·의무 및 재산적 가치가 있는 사실 관계(인허가, 계약관계, 소송 등을 모두 포함)는 본 분할계획서 기재 승계목록(이하 “본건 승계대상목록”이라고 함)에 기재된 사항은 그 기재를 따르고, 본건 승계대상목록에 기재되지 아니한 사항에 대해서는 분할대상 사업부문에 대한 것이면 그 사업부문이 귀속되는 분할신설회사에게, 분할대상 사업부문 이외의 부문에 대한 것이면 분할존속회사에게 각각 귀속되는 것을 원칙으로 한다. 다만, 본건 승계대상목록에 기재되지 아니한 사항 중, 분할대상 사업부문에 관한 것인지 여부를 확정하기 어려운 사항에 대하여는 분할존속회사에 귀속되는 것으로 한다.

(6) 위 제(5)항에 따라 귀속되는 것들을 제외하고, 분할회사의 사업과 관련하여 분할기일 이전의 행위 또는 사실로 인하여 분할기일 이후에 발생·확정되는 채무 또는 분할기일 이전에 이미 발생·확정되었으나 이를 인지하지 못하는 등의 여하한 사정에 의하여 본 분할계획서에 반영되지 못한 채무(공·사법 상의 우발채무 기타 일체의 채무를 포함)에 대하여는 그 원인이 되는 행위 또는 사실이 주로 분할대상 사업부문에 관한 것이면 그 사업부문이 귀속되는 분할신설회사에게, 주로 분할대상 사업부문 이외의 부문에 관한 것이면 분할존속회사에게 각각 귀속된다. 만약 어느 사업부문에 관한 것인가를 확정하기 어려운 경우에는 본건 분할에 의하여 분할되는 순자산가액의 비율로 분할신설회사와 분할존속회사에 각각 귀속된다(채무의 내용상 분할 대상부문의 채무분담 비율이 산정되는 경우에는 그 비율에 따라 귀속된다).

(7) 분할존속회사와 분할신설회사가 분할 전의 분할회사 채무에 대해 연대책임을 부담하는 것과 관련하여, 분할존속회사가 본 분할계획서에 따라 분할신설회사가 승계한 채무를 변제하거나 그밖에 분할존속회사의 출재로 분할신설회사가 면책이 된 때에는 분할존속회사가 분할신설회사에 대하여 구상권을 행사할 수 있고, 분할신설회사가 본 분할계획서에 따라 분할존속회사에 귀속된 채무를 변제하거나 그밖에 분할신설회사의 출재로 분할존속회사가 면책이 된 때에는 분할신설회사가 분할존속회사에 대하여 구상권을 행사할 수 있다.

(8) 위 제(5)항에 따라 귀속되는 것들을 제외하고, 분할회사의 사업과 관련하여 분할기일 이전의 행위 또는 사실로 인하여 분할기일 이후에 취득하는 채권, 기타 권리 또는 분할기일 이전에 이미 취득하였으나 이를 인지하지 못하는 등의 여하한 사정에 의하여 본 분할계획서에 반영되지 못한 채권, 기타 권리(공·사법상의 우발채권 기타 일체의 채권을 포함)의 귀속에 관하여도 제(6)항과 같이 처리한다. 또한, 본 항에 따른 공·사법상 권리의 귀속규정과 달리 분할존속회사 또는 분할신설회사에 해당 권리가 귀속되는 경우, 해당 권리를 보유하게 된 회사가 본 항에 따라 원래 해당 권리를 보유해야 할 상대 회사에게 자신이 보유한 권리를 이전해 주어야 한다.

(9) 분할기일 이전의 분할회사를 당사자로 하는 계약은 분할대상 사업부문에 관한 것이면 분

할신설회사에게, 분할대상 사업부문 이외의 부문에 관한 것이면 분할존속회사에게 각 귀속 되는 것으로 한다. 다만, 해당 계약이 특정 자산에 직접 관련된 경우에는 그 특정자산의 귀속에 따른다.

(10) 분할신설회사의 자산, 부채, 자본의 결정방법은 분할회사의 분할대상 사업부문에 관한 자산, 계약, 권리, 책임 및 의무를 분할신설회사에, 어느 사업부문에 속하지 않는 것은 분할존속회사에 각각 배분하는 것을 원칙으로 하며, 분할존속회사 및 분할신설회사의 향후 운영 및 투자계획, 각 회사에 적용되는 관련 법령상의 요건 등을 복합적으로 고려하여, 분할존속회사와 분할신설회사의 자산, 부채, 자본금액을 결정한다.

3. 분할 주요일정

구 분	일 자
분할계획서 승인을 위한 이사회결의일	2020년 9월 25일
주요사항보고서 제출일	2020년 9월 25일
개인정보이전 홈페이지 공고	2020년 9월 28일
분할 주주총회를 위한 주주확정 기준일	2020년 10월 13일
주주명부 폐쇄기간	2020년 10월 14일 ~ 2020년 10월 18일
주주총회 소집공고일 및 통지일	2020년 10월 26일
분할계획서 승인을 위한 주주총회일(예정일)	2020년 11월 11일
분할기일	2020년 12월 01일
분할보고총회일 또는 창립총회일	2020년 12월 02일
분할등기일(예정일)	2020년 12월 09일

- 주1) '분할계획서 승인을 위한 주주총회일(예정일)'은 본 분할계획서 승인을 위한 임시주주총회 예정일이며, '분할 주주총회를 위한 주주확정 기준일'은 본 분할계획서 승인에 관한 임시주주총회에서 의결권을 행사하는 주주를 확정하기 위한 기준일임.
- 주2) 상기 일정은 관계법령, 분할회사의 사정, 관계기관과의 협의 등에 따라 변경될 수 있음.
- 주3) 상기 내용 중 분할보고총회 및 창립총회는 이사회 결의·공고로 갈음할 수 있음.
- 주4) 분할대상 사업부문의 재무상태표 등의 서류를 분할계획서 승인을 위한 주주총회일의 2주 전부터 분할회사의 본점에 비치할 예정임.
- 주5) 분할계획서 승인을 위한 주주총회 결의는 상법 제530조의3 제2항에 따라 출석한 주주의 의결권의 3분의 2이상의 수와 발행주식총수의 3분의 1이상의 수로써 하여야 함.

4. 분할존속회사에 관한 사항

(1) 상호, 목적, 본점소재지, 공고방법

구 분	내 용
상호	주식회사 액토즈소프트

목적	1. 소프트웨어 개발 및 판매 2. 멀티미디어 프로그램 개발, 제조 및 유통업 3. 인터넷 온라인 광고 알선 및 대행서비스업 4. 콘텐츠 라이선스 판매업 5. 부동산 임대 및 사업서비스업 6. 소프트웨어 관련 컨설팅 및 용역제공업 7. 캐릭터사업 8. 전자상거래 및 통신판매업 9. 무역업 10. 위 각호에 관련된 부대사업 일체
본점소재지	서울특별시 강남구 테헤란로44길 8, 지하1층, 11-15층(역삼동, 아이콘역삼빌딩)
광고방법	회사의 인터넷 홈페이지(http://www.actoz.com)에 게재한다. 다만, 전산장애 또는 그 밖의 부득이한 사유로 회사의 인터넷 홈페이지에 광고를 할 수 없을 때에는 서울특별시내에서 발행되는 일간 서울경제신문에 게재한다.

(2) 감소할 자본금과 준비금의 액
해당사항 없음.

(3) 자본감소의 방법
해당사항 없음.

(4) 분할로 인하여 이전할 재산과 그 가액

① 분할로 인한 이전대상재산은 “본 분할계획서 제5조(분할 후 신설되는 회사에 관한 사항) 제(7)항의 분할로 인하여 분할신설회사에 이전될 분할회사의 재산과 그 가액, 【별첨1】 분할채무상대표 및 【별첨2】 승계대상재산목록”에 기재된 바에 의하되, 분할기일 전까지 분할대상 사업부문의 영업 또는 재무적 활동 등으로 인하여 초래되는 분할대상 사업부문의 자산 및 부채의 변동사항을 제2조에서 정한 바에 따라 분할채무상대표와 승계대상재산목록에서 가감한다. 또한, 승계대상재산목록에 누락되거나 잘못 기재된 자산 또는 부채가 발견되거나 그 밖에 자산 및 부채의 가액이 변동된 경우에는 이를 정정 또는 추가하여 기재할 수 있다. 아울러 분할 이후 분할존속회사에 귀속되는 재산의 경우, 【별첨1】 분할채무상대표에 기재된 바에 의하되, 분할기일 전까지 존속대상 사업부문의 영업 또는 재무적 활동 등으로 인하여 초래되는 분할대상 사업부문의 자산 및 부채의 변동사항(분할존속회사 귀속대상 자산의 매각에 따른 자산 형태의 변경 포함)을 분할채무상대표에서 가감한다.

② 전항에 의한 이전대상재산의 가액은 이전대상재산이 확정된 후 공인회계사의 검토를 받아 이를 확정한다.

③ 이전대상재산에 속하는 권리나 의무 중 그 성질 또는 법령에 따라 분할에 의하여 승계되지 아니하는 것은 분할존속회사에 잔류하는 것으로 본다. 분할에 의한 이전에 필요한 정부기관 등의 승인/인가/신고수리 등을 얻지 못하여 이를 이전할 수 없는 경우에도 같다. 다만, 분할존속회사와 분할신설회사는 분할대상 사업부문에 귀속됨에도 이전되지 못한 권리, 의무의 분할신설회사에게로의 이전 및 그 밖의 처리에 대해 별도로 합의할 수 있다.

④ 분할계획서의 승인 이후 분할기일 전까지 새로이 발생하는 채권, 채무, 계약관계로서 그

귀속여부가 명확하지 아니한 경우, 제5조 제(7)항 및 제2조 제(5)항 내지 제(10)항을 전제로 (가) 분할회사의 이사회가 해당 채권, 채무, 계약관계의 귀속여부를 결정하거나, (나) 해당 채권, 채무, 계약의 상대방과 그 귀속여부에 대해 합의한 경우 그 결정 혹은 합의에 따라 귀속을 결정한다.

⑤ 분할 전후 요약 재무구조(2020년 6월 30일 기준)

(단위 : 백만원)

구 분	분할 전	분할 후	
	(주)엑토즈소프트	분할존속회사 (주)엑토즈소프트	분할신설회사 (주)신전기
I. 유 동 자 산	91,951	55,759	36,192
(1) 현금및현금성자산	65,839	50,571	15,268
(2) 매출채권	13,790	2,777	11,013
(3) 유동성기타수취채권	10,790	879	9,911
(4) 단기금융리스채권	599	599	0
(5) 기타유동자산	466	466	0
(6) 계약자산	385	385	0
(7) 당기법인세자산	82	82	0
II. 비 유 동 자 산	81,956	74,973	8,483
(1) 비유동성기타수취채권	11,001	2,518	8,483
(2) 장기금융리스채권	439	439	0
(3) 기타포괄손익공정가치측정금융자산	16	16	0
(4) 유형자산	465	465	0
(5) 사용권자산	1,636	1,636	0
(6) 무형자산	131	131	0
(7) 관계기업투자주식	182	182	0
(8) 종속기업투자주식	68,086	69,586	0
자 산 총 계	173,907	130,732	44,675
부 채			
I. 유 동 부 채	51,614	8,439	43,175
(1) 매입채무	944	944	0
(2) 단기차입금	8,483	0	8,483
(3) 기타지급채무	37,452	2,760	34,692
(4) 유동리스부채	1,436	1,436	0
(5) 기타유동부채	970	970	0
(6) 계약부채	2,329	2,329	0
II. 비 유 동 부 채	2,433	2,433	0
(1) 순확정급여부채	422	422	0
(2) 비유동리스부채	1,049	1,049	0

(3) 기타비유동부채	962	962	0
부 채 총 계	54,047	10,872	43,175
자 본			
I. 자 본 금	5,665	5,665	150
II. 자 본 잉 여 금	101,144	101,144	1,350
III. 자 본 조 정	-2,270	-2,270	0
IV. 기타포괄손익누계액	4	4	0
V. 이 익 잉 여 금	15,317	15,317	0
자 본 총 계	119,860	119,860	1,500

주) 상기 금액은 2020년 6월 30일 현재 재무상태표 기준이며, 분할기일에 따라 변동될 수 있음.

(5) 분할 후 발행주식의 총수

단순 물적 분할이므로 분할회사의 분할 후 발행주식총수는 변동이 없음.

(6) 회사가 발행할 주식의 총수를 감소하는 경우에 그 감소할 주식의 총수, 종류 및 종류별 주식의 수

해당사항 없음.

(7) 정관변경을 가져오게 하는 그 밖의 사항

해당사항 없음.

5. 분할 후 신설되는 회사에 관한 사항

(1) 회사의 상호, 목적, 본점의 소재지 및 공고의 방법

구분	내용
상호	국문명 : 주식회사 신전기
	영문명 : Xin Chuanqi Co., Ltd.
목적	【별첨3】 분할신설회사 정관(안) 참조
본점소재지	서울시 강남구 테헤란로 44길 8 아이콘 역삼(ICON Yeoksam) 15F
공고방법	회사에 관한 사항의 공고는 서울특별시에서 발행하는 일간 서울경제신문에 게재하는 방법으로 한다.

주) 상호, 공고방법 등 본건 분할의 내용은 분할계획서 승인을 위한 주주총회 또는 분할신설회사의 창립총회에서 변경될 수 있음.

(2) 발행할 주식의 총수 및 액면주식·무액면주식의 구분

구분	내용
발행할 주식의 총수	200,000 주
액면주식, 무액면주식의 구분 (1주의 금액)	액면주식 (1주의 금액 5,000원)

(3) 분할 당시에 발행하는 주식의 총수, 종류 및 종류주식의 수, 액면주식·무액면주식의 구분

구분	내용
발행하는 주식의 총수	30,000 주
주식의 종류 및 종류별 주식의 수	보통주 30,000 주
액면주식 무액면주식의 구분 (1주의 금액)	액면주식 (1주의 금액 5,000원)

(4) 주주에 대한 설립되는 회사의 주식의 배정에 관한 사항 및 배정에 따른 주식의 병합 또는 분할을 하는 경우에는 그에 관한 사항
본건 분할은 단순·물적분할로서 분할신설회사가 설립 시에 발행하는 주식의 총수를 분할회사에 100% 배정함.

(5) 분할회사의 주주 등에게 금전이나 그 밖의 재산을 제공하는 경우에는 그 내용 및 배정에 관한 사항
해당사항 없음.

(6) 자본금 및 준비금 총액

(단위: 원)

구분	내용
자본금	150,000,000원
준비금	1,350,000,000원

주) 상기 금액은 분할기일에 변동될 수 있으며, 이전대상재산이 확정된 후 공인회계사의 검토를 받아 이를 최종 확정함.

(7) 분할로 인하여 분할신설회사에 이전될 분할회사의 재산과 그 가액

① 그 성질 또는 법령에 따라 승계되지 아니하여 분할존속회사에 귀속되는 경우를 제외하고, 분할회사는 본 분할계획서가 정하는 바에 따라 분할대상 사업부문에 속하는 일체의 적극·소극재산과 공법상의 권리·의무를 포함한 기타의 권리·의무 및 재산적 가치가 있는 사실 관계(인허가, 계약관계, 소송 등을 모두 포함함)(이하 "이전대상재산"이라 함)를 분할신설회사에 이전한다. 분할존속회사는 분할신설회사가 설립됨과 동시에 분할신설회사가 분할 이전에 분할대상 사업부문에서 사업을 수행하는 방식에 따라 사업을 수행할 수 있도록 관련 계약의 체결 등 필요한 협조를 제공한다.

② 이전대상재산의 목록과 가액은 분할회사의 2020년 6월 30일 현재 재무상태표 및 재산목록을 기초로 작성된 본 분할계획서의 【별첨1】 분할재무상태표 및 【별첨2】 승계대상재산 목록에 기재된 바에 의하되, 분할기일 전까지 분할대상 사업부문의 영업 또는 재무적 활동 등으로 인하여 초래되는 분할대상 사업부문의 자산 및 부채의 변동사항을 제2조에서 정한 바에 따라 분할재무상태표와 승계대상재산목록에서 가감한다. 또한 승계대상재산목록에 누

락되거나 잘못 기재된 자산 또는 부채가 발견되거나 그 밖에 자산 및 부채의 가액이 변동된 경우에는 이를 정정 또는 추가하여 기재할 수 있다. 이전대상재산의 가액은 이전대상재산이 확정된 후, 공인회계사의 검토를 받아 이를 확정한다. 아울러 분할 이후 분할존속회사에 귀속되는 재산의 경우, 【별첨1】 분할채무상대표에 기재된 바에 의하되, 분할기일 전까지 존속 대상 사업부문의 영업 또는 재무적 활동 등으로 인하여 초래되는 분할대상 사업부문의 자산 및 부채의 변동사항(분할존속회사 귀속대상 자산의 매각에 따른 자산 형태의 변경 포함)을 분할채무상대표에서 가감한다.

③ 이전대상재산에 속하는 권리나 의무 중 그 성질 또는 법령에 따라 분할에 의하여 승계되지 아니하는 것은 분할존속회사에 잔류하는 것으로 본다. 분할에 의한 이전에 필요한 정부 기관 등의 승인/인가/신고수리 등을 얻지 못하여 이를 이전할 수 없는 경우에도 같다. 다만, 분할존속회사와 분할신설회사는 분할대상 사업부문에 귀속됨에도 이전되지 못한 권리, 의무의 분할신설회사에게로의 이전 및 그 밖의 처리에 대해 별도로 합의할 수 있다.

④ 분할기일 이전에 국내외에서 분할회사가 보유하고 있는 특허, 실용신안, 디자인, 저작권 등 일체의 산업재산권(출원 또는 등록된 산업재산권, 특허, 실용신안, 디자인을 받을 수 있는 권리, 해당 특허, 실용신안, 디자인, 저작권 등에 대한 권리와 의무 포함. 저작권은 등록 또는 등록신청 여부를 불문함)은 출원 또는 등록을 기준으로, (1) 분할대상 사업부문에 관한 것이면 분할신설회사에게, (2) 분할대상 사업부문 이외의 부문에 관한 것이면 분할존속회사에게 각각 귀속한다. 분할신설회사에 귀속되는 산업재산권은 【별첨4】 승계대상 산업재산권 목록에 기재되어 있다. 이 목록에 누락되거나 잘못 기재된 산업재산권이 발견된 경우에는 위 원칙에 따라 귀속을 정한다.

⑤ 분할 전 분할회사를 당사자로 하는 소송 중 분할신설회사에 귀속되는 소송은 【별첨6】 승계대상 소송 목록에 기재한다. 그 외 위 목록에 누락되거나 잘못 기재된 소송(분할 전 분할회사가 분할대상 사업부문과 관련하여 고소, 고발인의 지위에 있는 형사사건등을 포함)이 발견된 경우에는 분할대상 사업부문에 관한 것이면 분할신설회사에게, 분할대상 사업부문 이외의 부문에 관한 것이면 분할존속회사에게 각각 귀속된다.

⑥ 분할대상 사업부문으로 인하여 발생한 계약관계(이전대상재산과 관련하여 발생한 계약관계 포함)와 그에 따른 권리·의무를 담보하기 위하여 설정된 근저당권, 질권 등은 분할신설 회사에 귀속된다.

⑦ 분할회사의 모든 자회사는 분할존속회사에 귀속된다.

(8) 설립되는 회사가 분할회사의 채무 중에서 분할계획서에 승계하기로 정한 채무에 대한 책임만을 부담할 것을 정한 경우 그에 관한 사항
해당사항 없음

(9) 분할을 할 날

분할기일은 2020년 12월 01일로 한다. 다만, 분할회사의 이사회 결의로 분할기일을 변경할 수 있다.

(10) 분할신설회사의 이사와 감사에 관한 사항

① 분할신설회사의 이사와 감사의 성명, 주민등록번호 및 약력

직명 (상근여부)	성명	생년월일	약력	비고
대표이사 (상근)	GUO HAIBIN	1980년 1월 4일	- University of Science & Technology Beijing Business Management - Qihoo360 Technology, PC 게임사업 담당 - Shanghai At Me Technology	
이사 (비상근)	ZHANG YUZHU	1967년 10월 31일	- Shanghai Sihua Technology Co., LTD, COO - (현)Shengqu Games Limited	
이사 (비상근)	XIE FEI	1976년 8월 30일	- University of Kent, Kent Business School 경영학과 석사 - Wasu Media Holdings 부사장 (Vice President) - (현) Shengqu Games Limited 공동 CEO	
감사 (비상근)	WANG HUI	1977년 1월 31일	- University of Wales, MBA - Shanda Network, Internal Audit Manager (2006/02 -2009/12) - 2009/12- present Shengqu Games, Internal Audit Director	

주) 상기 임원 목록은 잠정안으로서 분할계획서 승인을 위한 주주총회 또는 분할신설회사의 창립총회에서 이를 수정할 수 있다.

② 최초 사업연도 이사의 보수한도는 300,000,000원으로 하고, 감사의 보수한도는 100,000,000원으로 한다.

③ 분할신설회사 이사 및 감사의 임기는 본건 분할로 인한 분할신설회사 설립등기일로부터 개시하는 것으로 한다.

(11) 분할신설회사의 정관에 기재할 그 밖의 사항

분할신설회사의 정관은 【별첨3】과 같다. 분할신설회사의 정관 내용은 분할계획서 승인을 위한 주주총회 또는 분할신설회사의 창립총회에서 이를 수정할 수 있다.

(12) 종업원 승계와 퇴직금

분할신설회사는 분할회사 종업원 및 그 고용 및 관련 법률관계(근로계약 등)와 단체협약을 포함한 전체 집단적 법률관계(노동조합 및 노동조합과 체결한 단체협약 등)를 승계하지 아니한다.

(13) 분할신설회사의 설립 방법

분할신설회사를 설립함에 있어 다른 주주를 모집하지 않고 분할회사에서 분리되는 재산만으로 분할신설회사의 자본을 구성한다.

6. 기타

(1) 분할계획서의 수정 및 변경

본 분할계획서는 그 승인을 위한 주주총회에서 특별결의에 의한 승인을 득할 경우 분할등기

일 전일까지 주주총회의 추가승인 없이도 아래 항목에 대해 (i) 분할대상 사업부문의 영업 또는 재무적 활동 또는 계획의 이행, 관련 법령 및 회계기준의 변경 등으로 인하여 분할대상 사업부문의 자산 및 부채에 변동이 발생하거나 또는 승계대상 재산목록에서 누락되거나 잘못 기재된 자산 또는 부채가 발견된 경우, (ii) 그 수정 또는 변경이 합리적으로 필요한 경우로서 그 수정 또는 변경으로 인해 분할회사 또는 분할신설회사의 주주에게 불이익이 없는 경우, (iii) 그 동질성을 해하지 않는 범위내의 수정 또는 변경의 경우, (iv) 본 분할계획서 자체에서 변경이 가능한 것으로 예정하고 있는 경우, 그 내용 및 분할에 미치는 영향을 고려하여 중요한 사항에 대해서는 분할회사의 이사회 결의로, 그 외의 사항에 대해서는 대표이사가 적법 유효하게 수정 또는 변경할 수 있다.

(가) 분할일정

(나) 분할로 인하여 이전할 재산과 그 가액 (분할신설회사에 이전될 재산과 그 가액)

(다) 분할 전후의 재무구조

(라) 분할 당시 분할신설회사가 발행하는 주식의 총수

(마) 분할신설회사의 이사 및 감사에 관한 사항

(바) 각 별첨 기재사항 (본건 승계대상재산목록 포함)

(2) 본 분할계획서에서 정하지 아니한 사항으로서 본건 분할에 관하여 필요한 사항이 있는 때에는 분할계획서의 취지에 반하지 않는 범위 내에서 분할회사의 이사회의 결의에 따라 수정 내지 변경하거나 사안에 따라 이사회의 위임에 따라 대표이사가 결정하여 집행하도록 한다.

(3) 반대주주의 주식매수청구권

상법 제530조의2 내지 제530조의12에 따른 단순 물적분할의 경우이므로 주식매수청구권을 부여하지 아니한다.

(4) 채권자보호절차

분할존속회사와 분할신설회사는 분할 전의 분할회사 채무에 관하여 연대책임을 부담하므로 채권자 보호절차를 거치지 아니한다.

(5) 회사 간에 인수·인계가 필요한 사항

본 분할계획서의 실행과 관련하여 분할회사와 분할신설회사 간에 인수·인계가 필요한 사항 (문서, 데이터 등 분할대상 사업부문과 관련한 각종 자료 및 사실관계 포함)은 분할회사와 분할신설회사 간의 별도 합의에 따른다.

(6) 분할에 관하여 본 분할계획서에 정하지 않은 절차 등 제반 사항에 대한 권한은 대표이사가 결정하여 집행하도록 한다.

(7) 개인정보의 이전

분할신설회사는 분할기일 현재 분할대상 사업부문과 관련한 개인정보보호법 등 개인정보관련 법령상 모든 개인정보를 이전 받고, 분할회사 및 분할신설회사는 본건 분할로 인한 개인정보의 이전에 관한 통지 등 관련 법령의 기한 내에 요구되는 절차를 취한다.

별첨 목록

- 【별첨1】 분할재무상대표
- 【별첨2】 승계대상재산목록
- 【별첨3】 분할신설회사 정관(안)
- 【별첨4】 승계대상 산업재산권 목록
- 【별첨5】 승계대상 계약 목록
- 【별첨6】 승계대상 소송 목록

【별첨1】 분할재무상대표
 별도재무제표 기준, 2020년 06월 30일

(단위 : 백만원)

구 분	분할 전	분할 후	
	(주)엑토즈소프트	분할존속회사 (주)엑토즈소프트	분할신설회사 (주)신전기
I. 유 동 자 산	91,951	55,759	36,192
(1) 현금및현금성자산	65,839	50,571	15,268
보통예금	18,832	3,564	15,268
보통예금-원화	8,451	919	7,532
보통예금-외화	10,381	2,645	7,736
기타현금성자산	47,007	47,007	0
기타현금성금융상품-원화	35,000	35,000	0
기타현금성금융상품-외화	12,007	12,007	0
(2) 매출채권	13,790	2,777	11,013
외상매출금	16,685	4,746	11,939
외상매출금-원화	2,516	1,847	669
외상매출금-외화	14,169	2,899	11,270
대손충당금(외상매출금)	-2,895	-1,969	-926
대손충당금(외상매출금-원화)	-651	-316	-335
대손충당금(외상매출금-외화)	-2,244	-1,653	-591
(3) 유동성기타수취채권	10,790	879	9,911
미수수익	105	105	0
미수수익-예적금-원화	77	77	0
미수수익-예적금-외화	28	28	0
단기미수금	10,832	921	9,911
단기미수금-원화	918	916	2
단기미수금-외화	9,914	5	9,909
대손충당금(단기미수금)	-909	-909	0
대손충당금(단기미수금-원화)	-909	-909	0

단기임차보증금	762	762	0
단기임차보증금	762	762	0
(4) 단기금융리스채권	599	599	0
단기금융리스채권	747	747	0
대손충당금(단기금융리스채권)	-148	-148	0
(5) 기타유동자산	466	466	0
선급금	161	161	0
선급금-국내	90	90	0
선급금-해외	71	71	0
선급비용	103	103	0
선급비용-보험료	12	12	0
선급비용-라이선스	83	83	0
선급비용-기타	8	8	0
부가세대급금	202	202	0
(6) 계약자산	385	385	0
계약자산	385	385	0
(7) 당기법인세자산	82	82	0
선급법인세	82	82	0
선급법인세-국내	75	75	0
선급지방소득세-국내	7	7	0
II. 비 유 동 자 산	81,956	74,973	8,483
(1) 비유동성기타수취채권	11,001	2,518	8,483
장기임차보증금	2,077	2,077	0
비유동현재가치할인차금	-99	-99	0
장기보증금	9,023	540	8,483
장기보증금-원화	540	540	0
장기보증금-외화	8,483	0	8,483
(2) 장기금융리스채권	439	439	0
장기금융리스채권	548	548	0
대손충당금(장기금융리스채권)	-109	-109	0
(3) 기타포괄손익공정가치측정금융자산	16	16	0
기타포괄손익공정가치측정금융자산	16	16	0
(4) 유형자산	465	465	0
시설장치	5,510	5,510	0
시설장치감가상각누계액	-5,200	-5,200	0
시설장치손상차손누계액	-6	-6	0
집기비품	436	436	0
집기비품감가상각누계액	-269	-269	0
집기비품손상차손누계액	-6	-6	0

(5) 사용권자산	1,636	1,636	0
사용권자산	2,997	2,997	0
사용권자산감가상각누계액	-1,361	-1,361	0
(6) 무형자산	131	131	0
콘도회원권	130	130	0
소프트웨어	1	1	0
(7) 관계기업투자주식	182	182	0
관계기업투자(AKGI투자조합)	182	182	0
(8) 종속기업투자주식	68,086	69,586	0
종속기업투자(Actoz Soft Hong Kong)	65,641	65,641	0
종속기업투자(Yichun Legend)	2,445	2,445	0
종속기업투자(신전기)	0	1,500	0
자 산 총 계	173,907	130,732	44,675
부 채			
I. 유 동 부 채	51,614	8,439	43,175
(1) 매입채무	944	944	0
외상매입금	944	944	0
외상매입금-외화	944	944	0
(2) 단기차입금	8,483	0	8,483
단기차입금	8,483	0	8,483
(3) 기타지급채무	37,452	2,760	34,692
미지급금	35,276	1,576	33,700
미지급금-법인카드	10	10	0
미지급금-임직원경비	6	6	0
미지급금-원화	1,525	1,371	154
미지급금-외화	33,719	173	33,546
미지급금-개인법인카드	16	16	0
미지급비용	2,176	1,184	992
미지급비용-연차수당외	462	462	0
미지급비용-보너스	669	669	0
미지급비용-감사수수료	53	53	0
미지급비용-이자비용	992	0	992
(4) 유동리스부채	1,436	1,436	0
유동리스부채	1,436	1,436	0
(5) 기타유동부채	970	970	0
예수금	6	6	0
예수금-4대보험-고용보험	6	6	0
선수수익	964	964	0
선수수익	964	964	0

(6) 계약부채	2,329	2,329	0
계약부채	2,329	2,329	0
II. 비 유 동 부 채	2,433	2,433	0
(1) 순확정급여부채	422	422	0
확정급여채무	2,834	2,834	0
사외적립자산	-2,412	-2,412	0
(2) 비유동리스부채	1,049	1,049	0
비유동리스부채	1,049	1,049	0
(3) 기타비유동부채	962	962	0
복구충당부채	962	962	0
부 채 총 계	54,047	10,872	43,175
자 본			
I. 자 본 금	5,665	5,665	150
자본금	5,665	5,665	150
II. 자 본 잉 여 금	101,144	101,144	1,350
주식발행초과금	101,638	101,638	1,350
자기주식처분이익	2,444	2,444	0
기타자본조정	-906	-906	0
합병차손	-2,032	-2,032	0
III. 자 본 조 정	-2,270	-2,270	0
자기주식	-4,373	-4,373	0
주식매수선택권-Stock option	2,103	2,103	0
IV. 기타포괄손익누계액	4	4	0
기타포괄손익공정가치측정금융자산평가이익	4	4	0
V. 이 익 잉 여 금	15,317	15,317	0
기업합리화적립금	170	170	0
보험수리적이익	198	198	0
보험수리적손실	-591	-591	0
미처분이익잉여금	9,153	9,153	0
전기이월이익잉여금	6,387	6,387	0
자 본 총 계	119,860	119,860	1,500

주) 상기 금액은 2020년 6월 30일 현재 재무상태표 기준이며, 분할기일에 변동될 수 있음.

【별첨2】 승계대상재산 목록
(단위 : 백만원)

구분	금액	내용
자산		
I. 유동자산	36,192	
현금 및 현금성자산	15,268	

매출채권	11,013	미르 관련 국내외 매출채권
미수금	9,911	미르 관련 국내외 미수금
II. 비유동자산	8,483	
장기보증금	8,483	미르 소송 관련 국외 법원 공탁금
자산총계	44,675	
부채		
I. 유동부채	43,175	
단기차입금	8,483	미르 소송 관련 해외 자회사 대납금
기타지급채무	34,692	미르 관련 미지급금, 미지급비용
II. 비유동부채	-	
부채총계	43,175	
자본총계	1,500	

주) 분할기일 전까지 자산 및 부채의 변동이 발생한 경우에는 관련사항을 반영하여 상기 기재된 승계대상재산목록의 항목과 금액을 조정할 수 있음.

【별첨3】 분할신설회사 정관(안)

<p>정 관</p> <p>제 1 장 총 칙</p> <p>제1조 회사의 명칭</p> <p>회사의 명칭은 “주식회사 신전기”(이하 “회사”라 한다)라 하며, 영문으로는 “Xin Chuanqi Co., Ltd.”라 한다.</p> <p>제2조 목 적</p> <p>회사는 다음 각 호의 사업을 영위함을 목적으로 한다.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 소프트웨어 개발 및 판매업 2. 멀티미디어 프로그램 개발, 제조 및 유통업 3. 인터넷 온라인 광고 알선 및 대행서비스업 4. 콘텐츠 라이선스 판매업 5. 소프트웨어 관련 컨설팅 및 용역제공업 6. 캐릭터사업 7. 전자상거래 및 통신판매업 8. 무역업 9. 위 각호에 관련된 부대사업 일체 <p>제3조 소재지</p> <p>(1) 회사의 본점은 대한민국 서울특별시에 둔다.</p>

(2) 회사는 필요에 따라 이사회 결의로 지점을 둘 수 있다.

제4조 통지 및 공고의 방법

(1) 회사에 관한 사항의 통지는 이를 각 통지받을 자에게 우편 또는 팩스 기타 적절한 방법에 의한다.

(2) 회사에 관한 사항의 공고는 서울특별시에서 발행하는 일간 서울경제신문에 게재하는 방법으로 한다.

제 2 장 주식과 주권

제5조 회사가 발행할 주식의 총수 등

(1) 회사가 발행할 주식의 총수는 200,000주로 한다.

(2) 회사가 발행하는 주식 1주의 금액은 금 5,000원으로 한다.

(3) 회사가 설립시에 발행하는 주식의 총수는 30,000주로 한다.

(4) 회사의 주식은 전부 기명식으로서 주권은 1주권, 10주권, 100주권, 1,000주권, 10,000주권, 100,000주권, 1,000,000주권 총 7종류로 하되, 필요한 경우 이사회에서 정하는 권종으로 발행할 수 있다.

제6조 주주명부의 폐쇄 및 기준일

(1) 회사는 각 주주의 성명, 주소 및 그 주식수를 기재한 주주명부를 본점에 비치한다.

(2) 주주 또는 질권자로서 권리를 행사할 자를 확정하기 위하여 이사회의 결의에 의하여 일정한 기간 동안 주주명부 기재의 변경을 정지하거나 또는 기준일을 정할 수 있다. 이 경우에는 그 기간 또는 기준일의 2주간 전에 공고하는 것으로 한다.

제7조 주식의 이전 및 질권설정 등

(1) 주식의 이전으로 회사의 주식에 관하여 명의개서를 청구함에 있어서는 회사 소정의 청구서에 기명날인하고 이에 주권을 첨부하여 제출하여야 하고, 양도 이외의 사유로 인하여 주식을 취득한 경우에는 그 사유를 증명하는 서면도 함께 제출하여야 한다.

(2) 회사의 주식에 관하여 질권의 등록 또는 신탁재산의 표시를 청구함에 있어서는 회사 소정의 청구서에 당사자가 기명날인하고 주권을 첨부하여 제출하여야 한다. 그 등록 또는 표시의 말소를 청구함에 있어서는 같다.

(3) 주식의 분할·병합, 주권의 오손 등의 사유로 주권의 재발행을 청구함에 있어서는 회사 소정의 청구서에 기명날인하고 이에 주권을 첨부하여 제출하여야 한다.

(4) 주권의 상실로 인하여 그 재발행을 청구함에 있어서는 회사 소정의 청구서에 기명날인하고 이에 확정된 제권판결의 정본 또는 등본을 첨부하여 제출하여야 한다.

제8조 주소 및 인감의 신고

(1) 주주, 등록질권자 또는 그 법정대리인은 회사가 정한 서식에 의하여 그 성명, 주소 및 인감을 회사에 신고해야 하며, 그 변경이 있을 경우에도 즉시 이를 신고해야 한다.

(2) 주주의 법정대리인은 회사에 그 대리권을 나타내는 증명서를 제출해야 하며, 그에 관하여 변경이 있을 경우에는 적절한 증명서나 증거자료를 첨부하여 회사에 신고해야 한다.

제 3 장 주주총회

제9조 주주총회의 종류 및 개최

(1) 회사의 주주총회는 정기주주총회와 임시주주총회로 한다.

(2) 정기주주총회는 매 회계연도 종료 후 3개월 이내에, 임시주주총회는 그 필요에 따라 개최한다.

제10조 주주총회의 소집

(1) 주주총회의 소집은 이사회에서 결정하고 그것에 기한 소집절차의 집행은 대표이사가 한다.

(2) 주주총회는 본점 소재지에서 개최하되 필요에 따라 이의 인접지역에서도 개최할 수 있다.

(3) 주주총회를 소집함에 있어서 대표이사는 늦어도 회의예정일 2주일 전에 주주 기타 통지를 받아야 할 자에게 서면으로 통지서를 발송하거나 각 주주의 동의를 받아 전자문서로 통지서를 발송해야 한다. 다만, 위 기간은 회의 전에 회사의 모든 주주의 서면동의를 얻어 단축될 수 있다.

(4) 주주총회의 통지서에는 회의의 안건, 개최일시 및 장소를 명기한다.

(5) 대표이사의 사망, 파산, 해임 기타 주주총회를 소집할 수 없는 중대한 사유가 발생한 경우에는 나머지 이사들 중 이사회가 지명한 이사가 제1항 내지 제3항의 업무를 수행한다.

제11조 의장

(1) 주주총회의 의장은 대표이사(대표이사가 수인인 경우 이사회가 지명하는 대표이사)로 한다.

(2) 대표이사가 주주총회에 불참하거나 의장직을 수행할 수 없는 경우에는 이사회 결의로 지명된 다른 이사가 의장직을 대행한다.

제12조 의결권

(1) 각 주주는 1주당 1개의 의결권을 가진다

(2) 각 주주는 대리인에 의하여 의결권을 행사할 수 있다. 이 경우 대리인은 그가 대리인으로서 행

위하는 각 주주총회마다 그의 권한을 증명하는 서류를 회사에 제출해야 한다.

제13조 결 의

(1) 주주총회의 결의는 법령 또는 정관에 다른 규정이 있는 경우를 제외하고는 출석한 주주의 의결권의 과반수와 발행주식총수의 4분의 1 이상의 수로써 한다.

(2) 주주총회의 결의는 상법이 정하는 바에 따라 서면으로 할 수 있다.

제14조 의사록

주주총회의 경과 및 그 결과는 의사록에 기재하고 의장 및 출석한 이사가 기명날인 또는 서명하여 회사의 본점에 비치한다.

제 4 장 임 원

제15조 이사의 수

회사의 이사는 3인 이상으로 한다. 단, 자본금 총액이 10억원 미만인 경우에는 1인 또는 2인으로 할 수 있다.

제16조 이사의 선임

(1) 이사는 주주총회에서 선임한다. 이때 2인 이상의 이사를 선임하는 경우에도 상법 제382조의 2에 규정된 집중 투표제를 적용하지 아니한다.

(2) 사망, 파산, 해임 기타 이사가 그 직무를 수행할 수 없는 중대한 사유가 발생한 경우에는 주주총회는 즉시 새로운 이사를 선임해야 한다.

제17조 이사의 임기

(1) 이사의 임기는 취임일로부터 3년으로 한다. 다만, 그 임기가 임기중의 최종 회계기간에 관하여 소집된 정기주주총회의 종료 전에 만료되는 경우에는 위 주주총회의 종료시까지 연장된다.

(2) 제16조 제2항의 규정에 의하여 선임된 이사의 임기는 취임한 날로부터 기산하여 그 전임자의 잔여임기로 한다.

제18조 대표이사 등의 선임 및 업무집행

(1) 회사의 대표이사는 1인으로 하며, 이사회에서 선임한다.

(2) 회사는 이사회 결의로 사장, 부사장, 전무 및 상무 등의 직책을 갖는 이사를 선임할 수 있다.

(3) 대표이사는 정관 또는 주주총회, 이사회 결의에 의하여 정하여진 범위 내에서 회사를 대표하고 회사의 업무를 총괄한다.

(4) 사장, 부사장, 전무이사 및 상무이사는 대표이사를 보좌하고 이사회에서 정하는 바에 따라 회사의 업무를 분장 및 집행하며 대표이사의 유고 시에는 위 순서대로 업무를 대행한다.

(5) 제1항에도 불구하고 회사는 필요에 따라 수인의 대표이사 또는 공동대표이사를 둘 수 있다.

(6) 회사의 업무는 법률에 의해 달리 규정된 경우를 제외하고 이사회 결의에 따라 대표이사가 집행한다.

제19조 이사회

(1) 이사는 이사회를 소집함에 있어서 늦어도 회의 예정일 2일 전에 다른 이사 및 감사에게 서면 또는 전자메일로 통지한다. 다만, 위 기간은 회의 전에 회사의 모든 이사, 감사의 서면동의를 얻어 단축되거나 소집절차가 생략될 수 있다.

(2) 이사회는 전화 또는 화상 회의로 개최될 수 있다.

(3) 이사회 결의는 법령 또는 정관에 다른 규정이 있는 경우를 제외하고는 이사 과반수의 출석과 출석이사의 과반수의 동의에 의한다.

(4) 이사회 의장은 대표이사(대표이사가 수인인 경우 이사회가 지명하는 대표이사)로 한다. 의장이 이사회에 불참하거나 의장직을 수행할 수 없는 경우에는 이사회 결의로 지명된 자가 의장직을 대행한다.

제20조 감사

(1) 회사는 1인 이상의 감사를 둔다.

(2) 감사는 주주총회에서 선임한다. 그러나 이 경우 의결권 없는 주식을 제외한 발행주식 총수의 100분의 3을 초과하는 주식을 가진 주주는 그 초과하는 주식에 관하여는 의결권을 행사하지 못한다.

(3) 감사의 임기는 취임 후 3년 내의 최종의 결산기에 관한 정기주주총회의 종결시까지로 한다.

(4) 감사는 회사의 회계와 업무를 감사한다. 감사는 이사회에 출석하여 의견을 진술할 수 있다.

제21조 이사, 감사의 보수

(1) 이사, 감사의 보수는 주주총회의 결의로 이를 정한다.

(2) 이사, 감사의 퇴직금의 지급은 주주총회 결의를 거친 임원퇴직금지급규정에 의한다.

(3) 이사, 감사가 회사의 업무수행을 위하여 지출하는 비용에 대하여는 회사의 계산으로 지급한다.

제 5 장 회 계

제22조 회계연도

(1) 회사의 회계연도는 매년 1월 1일부터 기산하여 12월 31일까지 매 1년 단위로 한다.

(2) 제1항에 불구하고 회사의 최초 회계연도는 회사의 설립등기일에 개시하여 2020년 12월 31일에 종료한다.

제23조 회계장부 및 기록

(1) 회사는 기업회계처리기준 기타 국내에서 일반적으로 인정된 회계원칙 및 관행에 의한 방법과 양식에 따라 회계장부를 작성해야 한다.

(2) 회사는 완전한 회계장부 1부를 본점에 작성·비치해야 한다.

제24조 재무제표

(1) 대표이사는 매 회계연도 종료시마다 다음 각 호의 서류를 작성해야 한다.

1. 대차대조표
2. 손익계산서
3. 이익잉여금 처분계산서 또는 결손금 처리계산서
4. 현금흐름표
5. 주기와 주식
6. 제1호 내지 제5호에 따른 부속명세서
7. 영업보고서

(2) 대표이사는 정기주주총회일로부터 6주 전까지 감사에게 제1항 제1호 내지 제6호의 서류를 제출하여야 한다. 감사는 이를 받은 날로부터 4주 내에 감사보고서를 대표이사에게 제출하여야 한다.

(3) 대표이사는 정기주주총회일로부터 1주 전까지 각 주주에게 제1항 제1호 내지 제6호의 서류를 제출하여 정기주주총회의 승인을 받아야 하며, 제1항 제7호의 서류를 정기주주총회에 제출하여 그 내용을 보고해야 한다.

(4) 대표이사는 제1항에 기재된 서류 및 감사보고서를 정기주주총회일 1주 전부터 회사의 존속기간 동안 회사의 본점에 비치해야 하고, 주주총회의 승인을 얻었을 때에는 그 중 대차대조표를 지체 없이 공고하여야 한다.

제25조 이익금의 계상 및 배당

(1) 각 회계연도의 총 수입금에서 총 지출금을 공제한 잔액을 이익금으로 하여 주주총회의 결의에 따라 다음과 같이 처분한다.

1. 이익준비금(매결산기의 금전에 의한 이익배당금액의 10분의 1 이상)
2. 별도적립금
3. 주주배당금
4. 임원상여금
5. 후기 이월금

(2) 회사는 결산기 말일 현재의 주주명부에 기재된 주주에게 주주총회의 결의로 이익의 배당을 실시할 수 있다.

(3) 회사가 이익의 배당을 실시하는 경우 각 주주에게 주식수에 따라 배당한다.

제 6 장 보 칙

제26조 적용할 법률

이 정관에 명시되어 있지 아니한 사항에 대하여는 상법 등 관계법령의 규정을 적용한다.

부 칙

이 정관은 회사가 설립되는 날부터 시행한다.

【별첨4】 승계대상 산업재산권목록

1. 국내 및 해외

순번	분류	명칭	등록 국가	등록번호	등록 일자	존속기간 만료일
1	상표권	미르의 전설	한국	41-0063138	2000.08.25.	2030.08.25.
2	저작권	Legend of Mir	한국	S-1999-003798	1999.08.12	-
3	저작권	Legend of Mir II	한국	S-2000-007140-2	2001.03.30.	-
4	저작권	Legend of Mir 3-ei	한국	S-2002-006907	2002.11.25.	-
5	저작권	Legend of Mir X	한국	S-2009-009762	2009.12.22.	-
6	저작권	Legend of Mir2(传奇)游戏软件【简称：Mir2游戏软件】V1.0	한국	2003540894	2003.08.18.	-

【별첨5】 승계대상 계약 목록

하기 사항을 포함한 분할대상 사업부문과 관련하여 국내외에서 체결된 계약 및 그에 부수하는 합의 일체(이전대상 IP 목록에 기재된 각 지적재산권을 기반으로 한 것을 포함하되 그에 한정하지 않음)

주식회사 액토즈소프트와 주식회사 위메이드간 서울중앙지방법원 2004. 4. 29.자 소송상 화해를 비롯한 한국, 중국에서의 소송상 화해 및 그에 따르는 권리, 의무 일체.

【별첨6】 승계대상 소송 목록

순번	국가	법원	사건번호	사건명	원고	피고
1	한국	대법원	2020다250585호	저작권 침해정지 등 청구의 소	㈜액토즈소프트	(주)위메이드

2	한국	대법원	2020다250561호	저작권 침해금지 등 청구의 소	㈜엑토즈소프트	(주)전기아이피
3	한국	서울고등법원	2019나 2049565호	'미르의전설2' SLA 연장계약 무효확인 등 청구의 소	주위적 원고: (주)전기아이피 예비적 원고: (주)위메이드	㈜엑토즈소프트
4	한국	서울중앙지방법원	2019가합589541호	약정금 청구의 소	주위적 원고: (주)전기아이피 예비적 원고: (주)위메이드	㈜엑토즈소프트
5	한국	서울중앙지방법원	2020가합507958호	계약무효확인 등	주위적 원고: (주)전기아이피 예비적 원고: (주)위메이드	㈜엑토즈소프트
6	중국	상해지식재산법원	(2020)최고법지민중399호	'미르2 모바일 및 웹게임 라이선스 계약' 저작권 침해 소송 제기	㈜엑토즈소프트	(주)위메이드 상하이 카이잉 과기유한회사
7	중국	최고인민법원	(2020)최고법지민중402호	'미르의전설2' SLA 연장계약 무효확인 등 청구의 소	(주)위메이드 (주)전기아이피	㈜엑토즈소프트 란사정보기술유한회사
8	중국	상해지식재산법원	(2018)호73지민초72	컴퓨터소프트웨어 저작권 침해 금지의 소	(주)위메이드 (주)전기아이피	㈜엑토즈소프트 란사정보기술(상해)유한회사 등
9	중국	상해지식재산법원	(2020)호73민초358호	컴퓨터소프트웨어 저작권 침해 금지의 소	(주)위메이드 (주)전기아이피	㈜엑토즈소프트 란사정보기술(상해)유한회사 등
10	중국	최고인민법원	(2020)최고법지민중638호	컴퓨터소프트웨어 저작권 침해 금지의 소	㈜엑토즈소프트	(주)전기아이피 황주구량망과기유한공사 등
11	중국	최고인민법원	(2020)최고법지민중395호	컴퓨터소프트웨어 저작권 침해 금지의 소	㈜엑토즈소프트	(주)위메이드 상해유공인터넷과기유한회사
12	중국	최고인민법원	(2020)최고법지민중396호	컴퓨터소프트웨어 저작권 침해 금지의 소	㈜엑토즈소프트	(주)위메이드 상해시외공인터넷과기유한회사 등
13	중국	강소성고급인민법원	(2020)소민중361호	컴퓨터소프트웨어 저작권 침해 금지의 소	㈜엑토즈소프트	(주)위메이드 (주)전기아이피 광둥성취타탐호동음악유한회사 등
14	중국	강서성이춘시중급인민법원	(2020)강09지민초78호	저작권침해 금지의 소	㈜엑토즈소프트	(주)위메이드 (주)전기아이피 상천시Yezi호위망과기유한회사
15	중국	강서성상요시중급인민법원	(2020)강11행보1호	권리침해분쟁	㈜엑토즈소프트	(주)위메이드 (주)전기아이피 상요시과기유망과기유한회사 등
16	중국	상해푸둥신구인민법원	(2017)호0115민초 83817호	저작권침해 및 부정당경쟁행위 금지의 소 2020.7.16. 원심원고 항소	(주)위메이드 (주)전기아이피 원고로 추가: (주)엑토즈소프트	(주)위메이드 (주)전기아이피 상해수통과기유한회사
17	중국	상해지식재산법원	(2020)호73민중149호	저작권침해 및 부정당경쟁행위 금지의 소	(주)위메이드 원고로 추가: (주)엑토즈소프트	(주)위메이드 (주)전기아이피 상철호위(상해)과기유한회사 등
18	중국	상해시푸둥구인민법원	(2018)호0115민초 10163호	저작권침해 및 부정당경쟁행위 금지의 소 2020.7.16. 원심원고 항소 2020.7.30. 원심피고 항소	(주)위메이드 (주)전기아이피 원고로 추가: (주)엑토즈소프트	(주)위메이드 (주)전기아이피 강서탐완기술유한회사 생취정보기술(상해)유한회사 등
19	중국	호남성장시시중급인민법원	(2018)상01민초1893호	저작권침해 및 부정당경쟁행위 금지의 소	(주)위메이드 (주)전기아이피 원고로 추가: (주)엑토즈소프트	(주)위메이드 (주)전기아이피 상철호위(상해)과기유한회사 등
20	중국	광주인터넷법원	(2019)월0192민초 38509호	작품개편권 침해분쟁	(주)위메이드 (주)전기아이피 원고로 추가: (주)엑토즈소프트	(주)위메이드 (주)전기아이피 광주상철호위과기유한회사 등
21	중국	북경시고급인민법원	(2019)경민중351호	부정당경쟁행위 금지의 소	㈜엑토즈소프트	(주)위메이드 원심피고: 상철호위(상해)과기유한회사 등
22	중국	북경지식재산법원	(2017)경73민초1883호 상소제기	컴퓨터소프트웨어 저작권 침해 금지의 소	(주)위메이드	상철호위(상해)과기유한회사 등 소송참가인: (주)엑토즈소프트 등
23	중국	북경지식재산법원	(2017)경73민초1237호	컴퓨터소프트웨어 저작권 침해 금지의 소	(주)위메이드	상철호위(상해)과기유한회사 등 소송참가인: (주)엑토즈소프트 등

24	중국	상해시보타구인민법원	(2017)호0107민초 24009호	저작권침해 및 부정당경정행위 정지의 소	(주)위메이드, (주)전기아이피, 원고로 추가: (주)엑토즈소프트	상해혼석망락과기유한회사, 절강환유망락과기유한회사, 상해계 영과기망락과기유한회사, 절강성화망락과기유한회사
25*1)	싱가포르	ICC중재원	ICC 22820/PTA	ICC 중재 신청	신청인: (주)위메이드 추가 당사자: (주)전기아이피	피신청인: 란사정보기술 유한회사 / 성취 게임즈 유한회사 추가 당사자: (주)엑토즈소프트
26	중국	상해국제경제무역중재위원회	2018호무중재자제28호 2018.1.23. 판정내림	'미르의전설2' SLA 연장계약 관련 상하이 중재	란사정보기술 유한회사	엑토즈소프트

*1) 본 중재 건과 관련하여 한국법원이 내린 가압류 결정 포함

다. 분할의 경우 분할되는 회사의 최근 사업연도의 대차대조표(재무상태표) 및 손익계산서(포괄손익계산서), 분할합병의 경우 분할되는 회사와 합병회사의 최근 사업연도의 대차대조표(재무상태표) 및 손익계산서(포괄손익계산서)

(분할의 경우)

<대 차 대 조 표(재 무 상 태 표)>

제 24 기	2019.12.31 현재
제 23 기	2018.12.31 현재
제 22 기	2017.12.31 현재

(단위 : 원)

	제 24 기	제 23 기	제 22 기
자산			
유동자산	71,918,752,654	54,761,274,248	60,070,319,354
현금및현금성자산	20,958,300,019	31,570,819,440	29,322,243,091
기타금융자산		904,179,239	8,892,620,000
당기손익-공정가치측정 금융자산	13,847,561,332	11,188,292,992	
매출채권	16,299,809,941	6,129,543,332	10,748,056,708
기타수취채권	17,728,484,824	4,404,609,331	10,494,276,093
단기금융리스채권	587,541,623		
기타유동자산	740,064,561	508,008,154	496,771,212
계약자산	368,906,556		
당기법인세자산	1,388,083,798	55,821,760	116,352,250
비유동자산	93,807,814,806	62,948,914,780	90,194,904,615
기타수취채권	10,175,849,492	10,346,833,766	8,353,042,942
매도가능금융자산			20,160,000
장기금융리스채권	713,400,071		
기타포괄손익-공정가치측정 금융자산	11,860,000	10,380,000	
유형자산	522,752,574	609,636,887	163,538,853
사용권자산	2,671,670,328		
무형자산	147,605,902	131,941,253	133,785,653
관계기업투자	30,361,445,315	29,298,547,904	59,206,377,167
종속기업투자	49,203,231,124	22,318,000,000	22,318,000,000

기타비유동자산		233,574,970	
자산총계	165,726,567,460	117,710,189,028	150,265,223,969
부채			
유동부채	50,324,512,595	26,636,379,862	19,073,225,255
매입채무	1,034,578,541	244,716,231	5,953,510,440
단기차입금	8,287,000,000	8,138,000,000	8,182,500,000
기타지급채무	35,985,953,868	17,440,741,389	2,437,526,634
유동리스부채	1,668,651,652		
기타유동부채	981,473,020	371,004,361	2,499,688,181
계약부채	2,366,855,514	441,917,881	
비유동부채	2,887,050,700	1,989,811,249	12,123,486,141
순확정급여부채	38,715,709	1,948,029,856	1,201,827,079
비유동리스부채	1,913,806,687		
기타비유동부채	934,528,304		9,633,155,550
계약부채		41,781,393	
이연법인세부채			1,288,503,512
부채총계	53,211,563,295	28,626,191,111	31,196,711,396
자본			
자본금	5,665,319,000	5,665,319,000	5,665,319,000
보통주자본금	5,665,319,000	5,665,319,000	5,665,319,000
자본잉여금	101,144,404,039	103,176,221,768	103,176,221,768
주식발행초과금	101,637,503,833	101,637,503,833	101,637,503,833
자기주식처분이익	2,444,407,882	2,444,407,882	2,444,407,882
기타자본잉여금	(2,937,507,676)	(905,689,947)	(905,689,947)
자본조정	(2,270,335,172)	(1,374,670,022)	726,040,128
자기주식	(4,373,560,788)	(3,477,895,638)	(1,377,185,488)
주식매수선택권	2,103,225,616	2,103,225,616	2,103,225,616
기타포괄손익누계액	(407,600)	(1,887,600)	5,740,800
기타포괄손익-공정가치금융자산 평가손익	(407,600)	(1,887,600)	
매도가능금융자산평가이익			5,740,800
이익잉여금(결손금)	7,976,023,898	(18,380,985,229)	9,495,190,877
기업합리화적립금	170,000,000	170,000,000	170,000,000
미처분이익잉여금(미처리결손금)	7,806,023,898	(18,550,985,229)	9,325,190,877
자본총계	112,515,004,165	89,083,997,917	119,068,512,573
자본과부채총계	165,726,567,460	117,710,189,028	150,265,223,969

주1) 제24기 감사보고서 기준임.

<손익계산서(포괄손익계산서)>
 제 24 기 2019.01.01 부터 2019.12.31 까지
 제 23 기 2018.01.01 부터 2018.12.31 까지

제 22 기 2017.01.01 부터 2017.12.31 까지

(단위 : 원)

	제 24 기	제 23 기	제 22 기
매출액	55,683,566,667	24,386,489,049	34,798,014,770
매출원가	8,808,048,623	6,997,567,533	17,763,594,639
매출총이익	46,875,518,044	17,388,921,516	17,034,420,131
판매비와관리비	16,861,914,855	15,521,196,304	7,494,933,414
대손상각비	1,638,945,489	1,528,697,431	111,671,250
영업이익(손실)	28,374,657,700	339,027,781	9,427,815,467
기타수익	1,693,576,948	3,697,956	713,786,984
기타비용	1,480,817,399	30,680,341,365	3,649,320,338
금융수익	3,373,461,645	1,689,942,011	1,824,998,942
금융비용	1,753,371,010	1,178,572,438	4,687,067,026
법인세비용차감전순이익(손실)	30,207,507,884	(29,826,246,055)	3,630,214,029
법인세비용	3,951,652,238	1,309,992,720	2,984,852,896
당기순손익	26,255,855,646	(31,136,238,775)	645,361,133
기타포괄손익	136,364,588	(478,215,491)	24,055,266
당기손익으로 재분류되지 않는 포괄손익	136,364,588	(478,215,491)	18,314,466
순확정급여채무의 재측정요소	134,884,588	(470,587,091)	18,314,466
기타포괄손익-공정가치측정 지분상품 평가손익	1,480,000	(7,628,400)	
당기손익으로 재분류되는 포괄손익			5,740,800
매도가능금융자산평가이익			5,740,800
총포괄손익	26,392,220,234	(31,614,454,266)	669,416,399
지배기업지분에 대한 주당순손익			
기본주당이익(손실) (단위 : 원)	2,398	(2,800)	58
희석주당이익(손실) (단위 : 원)	2,398	(2,800)	58

주1) 제24기 감사보고서 기준임.

※ 기타 참고사항

-

※ 참고사항

□ 전자투표에 관한 사항

당사의 이번 주주총회는 주주님께서 주주총회에 직접 참석하지 않고도 의결권을 행사하실 수 있도록 전자투표제도(상법 제368조의 4)를 도입하였습니다.

주주님들께서는 아래의 방법에 따라 전자투표에 참여하실 수 있습니다.

① 전자투표시스템

인터넷 주소: <http://evote.ksd.or.kr>

모바일 주소: <http://evote.ksd.or.kr/m>

- ② 전자투표 행사기간: 2020년 11월 01일 ~ 2020년 11월 10일
 - 기간 중 오전 9시부터 오후 10시까지 시스템 접속 가능
(단, 마지막 날은 오후 5시까지만 가능)
- ③ 시스템에서 공인인증을 통해 주주본인 확인 후 의안별 의결권 행사
 - 주주확인용 공인인증서의 종류: 증권거래전용 공인인증서,
은행 개인용도제한용 공인인증서 또는 은행·증권 범용 공인인증서
- ④ 수정동의안 처리: 주주총회에서 상정된 의안에 관하여 수정동의가 제출되는
경우 전자투표는 기권으로 처리

□ 코로나바이러스감염증-19(COVID-19)에 관한 사항

코로나바이러스 감염증-19의 감염 및 전파를 예방하기 위하여 직접 참석 없이 의결권 행사가 가능한 전자투표제도의 활용을 적극 권장 드립니다.

주주총회에 참석 시에는 반드시 마스크 착용을 부탁드립니다. 총회장 입구에서 체온 측정 결과에 따라 발열이 의심되는 경우 및 마스크 미착용 등, 정부의 사회적 거리두기 지침에 따라 주주총회장이 운영 예정임을 알려 드립니다.

코로나바이러스 감염증-19 방역관리 지침에 따라 추후 주주총회 개최 장소가 변동될 수 있으며, 장소 변경 발생 시 정정공시 등을 통해 안내드릴 예정입니다.