

주주총회소집공고

2016년 08월 03일

회 사 명 : (주)액토즈소프트

대 표 이 사 : 장영평

본 점 소 재 지 : 서울특별시 서초구 서초대로 301 동익성봉빌딩 6층,7층,8층

(전 화) 02-3671-0000

(홈페이지) <http://www.actoz.com>

작 성 책 임 자 : (직 책) CEO (성 명) 천동하이

(전 화) 02-3671-0000

주주총회 소집공고

(임시주주총회)

주주님의 건승과 댁내의 평안을 기원합니다.

상법 제363조 동법 제542조의4 및 당사 정관 제16조 규정에 의거하여 임시주주총회를 아래와 같이 개최하오니 참석하여 주시기 바랍니다.

- 아 래 -

1. 일 시 : 2016년08월19일(금)오전09시

2. 장 소 : 서울특별시 서초구 서초대로 301 동익성봉빌딩 지하2층 회의실1

3. 회의목적 사항

가. 보고사항 : 감사보고

나. 결의사항

제1호 의안 : 이사 해임의 건

제1-1호 의안 : 사내이사 마썩밍(Ma Shengming) 해임의 건

제2호 의안 : 이사 선임의 건(사내이사 3명)

제2-1호 의안 : 사내이사 시에페이(Xie Fei) 선임의 건

제2-2호 의안 : 사내이사 천둥하이(Chien Tunghai) 선임의 건

제2-3호 의안 : 사내이사 마하오광(Ma Haoguang) 선임의 건

4. 주주총회 소집통지 및 공고사항

상법 제542조의4에 의거 경영참고사항 등을 당사의 인터넷 홈페이지에 게재하고 당사의 본점, 한국예탁결제원, 금융위원회, 한국거래소에 비치 및 공시하오니 참조하시기 바랍니다.

5. 실질주주의 의결권 행사에 관한 사항

당사의 이번 임시주주총회에서는 한국예탁결제원이 주주님들의 의결권을 행사할 수 없습니다. 따라서 주주님께서 한국예탁결제원에 의결권 행사에 관한 의사표시를 하

실 필요가 없으며, 종전과 같이 주주총회에 참석하여 의결권을 직접 행사하시거나 또는 위임장에 의거 의결권을 간접행사 할 수 있습니다.

6. 주주총회 참석시 준비물

1) 직접행사 : 신분증

2) 대리행사 : 위임장(주주와 대리인의 인적사항 기재, 인감날인), 대리인의 신분증

2016년 08월 03일

주식회사 액토즈소프트

대표이사 장잉평(직인생략)

명의개서대리인 한국예탁결제원 사장 유재훈

I. 사외이사 등의 활동내역과 보수에 관한 사항

1. 사외이사 등의 활동내역

가. 이사회 출석률 및 이사회 의안에 대한 찬반여부

<2016년01월01일~2016년06월30일>

회차	개최일자	의안내용	가결여부	사외이사의 성명		
				차오웨이 (출석률:100%)	태오진콕 (출석률:100%)	그레이스루 (출석률:100%)
				찬반여부		
1	2016.02.15	제1호 의안 : 2015년 재무제표 승인의 건	가결	참석	참석	참석
		제2호 의안 : 2015년 영업보고서 승인의 건	가결	참석	참석	참석
		제3호 의안 : 2015년 내부회계관리제도 운영실태평가보고	가결	참석	참석	참석
2	2016.02.25	제1호 의안 : 대표이사 선임의 건	가결	참석	참석	참석
		제1호 의안 : 제20기 정기주주총회 소집의 건	가결	참석	참석	참석
		제2호 의안 : 제20기 정기주주총회 의장 선임의 건	가결	참석	참석	참석
		제3호 의안 : 2016년 사업계획 및 예산 승인의 건	가결	참석	참석	참석
		제4호 의안 : 임원규정 승인의 건	가결	참석	참석	참석
		제5호 의안 : 자회사와 손자회사간 합병승인의 건	가결	참석	참석	참석
3	2016.05.13	제1호 의안 : 대표이사 해임의 건	가결	참석	참석	참석
		제2호 의안 : 대표이사 선임의 건	가결	참석	참석	참석
4	2016.07.07	제1호 의안 : 임원 소송 승인의 건	가결	참석	참석	참석
		제2호 의안 : 임시주주총회 소집의 건	가결	참석	참석	참석

나. 이사회내 위원회에서의 사외이사 등의 활동내역

위원회명	구성원	활동내역		
		개최일자	의안내용	가결여부
감사위원회	사외이사 차오웨이 사외이사 태오진콕 사외이사 그레이스루	2016. 02. 25	제1호 의안 : 2015년 재무제표 승인의 건 제2호 의안 : 2015년 영업보고서 승인의 건 제3호 의안 : 2015년 내부회계관리제도 운영 승인의 건 제4호 의안 : 특수관계자간 계약의 공정성 및 적정성 검토의 건	가결

2. 사외이사 등의 보수현황

<2016년01월01일~2016년06월30일>

(단위 : 백만원)

구 분	인원수	주총승인금액	지급총액	1인당 평균 지급액	비 고
사외이사	3	2,000	36	12	-
사내이사	4		-	-	-

주1) 상기 주총승인금액은 등기이사 전체에 대한 승인금액입니다.

주2) 상기 사내이사 현황은 2016년06월30일 기준입니다.

II. 최대주주등과의 거래내역에 관한 사항

1. 단일 거래규모가 일정규모이상인 거래

(단위 : 억원)

거래종류	거래상대방 (회사와의 관계)	거래기간	거래금액	비율(%)
해외매출	Lansha Information Technology (Shanghai) Co., Ltd.	2016.01.01~2016.03.31	84	17.14%

주) 상기 해외매출관련 비율은 최근사업년도말인 2015년도 별도 재무제표 기준 매출 총액 대비 비율입니다.

2. 해당 사업연도중에 특정인과 해당 거래를 포함한 거래총액이 일정규모이상인 거래

(단위 : 억원)

거래상대방 (회사와의 관계)	거래종류	거래기간	거래금액	비율(%)
Lansha Information Technology (Shanghai) Co., Ltd.	해외매출	2016.01.01~2016.03.31	84	17.14%

주) 상기 해외매출관련 비율은 최근사업년도말인 2015년도 별도 재무제표 기준 매출총액 대비 비율입니다.

III. 경영참고사항

1. 사업의 개요

가. 업계의 현황

(1) 산업의 특성

게임산업은 미래 성장동력이자 첨단 문화콘텐츠산업의 핵심 분야로 인식되면서 산업의 주도권을 차지하기 위하여 글로벌 기업간의 경쟁이 더욱 치열해지고 있습니다. 일찍이게임의 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 다른곳에서도 서비스되어 게임산업은 고부가가치를 창출하는 산업으로 급성장하고 있습니다.

현재 게임 산업은 단순한 게임자체의 개발에 그치지 않고 다양한 산업과의 상호 접목을 통해 다각도로 개발, 발전되고 있습니다. 그리하여 LTE(Long Term Evolution)로의 통신네트워크 발전과 디바이스 관련 첨단산업기술 발전과의 접목을 통해 경쟁력 있는 새로운 형태의 콘텐츠 서비스를 제시하는 게임이 만들어지고 있습니다.

산업 환경적으로는 게임에 대한 다소 부정적인 인식이 게임산업의 고부가가치성을 인식한 정부, 산업계 등의 부단한 노력을 통해 점차 생산적이고 창조적인 이미지로 바뀌고 있는 점 등은 한국게임산업의 전망을 매우 밝게 하는 것이라 할 수 있습니다.

온라인 게임산업은 제품의 차별성과 완성도가 중요시되는 투입대비 산출 비율이 매우 높은 지식정보화 시대의 핵심 산업이며, 타 산업에 깊은 산업연관성을 가지고 있습니다. 이런 특성을 토대로 새로운 부가가치 창출의 가능성이 높은 One Source Multi-use 산업으로 평가받고 있습니다.

모바일 게임사업은 스마트폰의 확산, 앱스토어와 같은 오픈마켓의 등장으로 새로운

성장 국면을 맞고 있습니다. 메신저의 특성이 부과된 SNG(Social Network Game)가 모바일 게임시장의 새로운 트렌드로 떠오르며 시장을 주도해나가고 있으며, 이러한 요소들이 게임 유저층을 확대시켜 모바일 게임산업의 규모를 한 단계 성장시키는 견인차 역할을 하고 있습니다.

(2) 산업의 성장성

국내 온라인 게임시장은 2014년에는 2013년 대비 1.7% 성장한 약 5조5,425억원 규모 시장을 형성한 것으로 추산됩니다(Source : 한국콘텐츠진흥원, 2015 대한민국 게임백서).

수출 성장률이 여전히 상승세에 있으며, 시장의 기대를 한몸에 받고 있는大作들의 출시로 신규 사용자들이 대거 유입될 전망입니다. 또한 최근 아시아 지역에 브로드밴드 인프라 보급이 급속도로 빨라지면서 그만큼 온라인 게임시장도 확대되고 그에 따라 해외 수출도 탄력을 받아 더욱 활발해 질 것으로 예상하고 있습니다.

모바일 게임산업은 스마트폰의 등장으로 커다란 패러다임의 변화를 맞이 하였으며, 2014년 국내 모바일 게임시장은 전년 대비 25.2% 성장한 2조9,136억원 규모로 추산되고 있습니다.

스마트폰이 급속도로 보급되면서 앱스토어, 구글플레이 등의 오픈 마켓을 통하여 새로운 게임들을 이용자들이 신속히 접하게 되고 부분 유료화를 통하여 구입이 가능한 게임 아이템의 결제도 이루어지고 있어 국내 모바일 게임시장은 계속하여 급성장하고 있습니다. 또한 모바일 게임 소셜플랫폼의 등장은 모바일 게임의 확산에 크게 기여하고 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 증대

와 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 1~2개월만에 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 1년이하로 길지 않았으나, 네트워크를 기반으로 한 SNS 및 RPG(Role Playing Game)요소가 첨가되면서 제품의 수명이 길어 질 것으로 예상되고 있습니다.

(4) 경쟁 현황

① 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 현저히 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 등이 신규 유통 채널로 진출함에 따라 경쟁이 매우 치열한 상황입니다.

② 경쟁업체의 수

대한민국 게임백서에 따르면 2014년기준 국내 게임 제작 및 배급 업체의 수는 약 812개인 것으로 추정되고 있으며, 게임산업의 발달에 따라 이는 보다 증가할 것으로 예상됩니다. 상당수의 게임업체가 온라인 및 모바일 게임을 주력 플랫폼으로 하여 사업을 영위하고 있기 때문에 경쟁이 치열한 상황이며 블리자드를 필두로 하여 외국의 대형 업체들이 국내 시장에서의 점유율을 높이고 있어 게임 업계의 경쟁은 더욱 가속화되고 있습니다. 또한 M&A 등을 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.

③ 진입의 난이도

온라인 게임시장은 대작을 만들 수 있는 거액의 자본금과 우수한 개발인력을 보유한 대기업들이 선점하고 있어 신규업체들이 진입하기 어려우며, 모바일 게임시장의 경우 적은 자본으로 게임을 개발하고 서비스 할 수 있어 진입은 쉬운 반면에 업체간의 경쟁이 매우 심한 편입니다.

(5) 산업과 경기변동의 관련성

① 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.

② 계절적 경기변동

온라인게임은 일반적으로 평일과 휴일, 월초와 월말, 방학 등 특정기간에 따른 변동이 존재합니다. 모바일게임의 경우 평일과 휴일의 차이가 있을 수는 있으나 크지 않

은 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 섯택적 섯다운제가 각각 시행되고 있습니다.

나. 회사의 현황

(1) 영업개황 및 사업부문의 구분

(가) 영업개황

당사는 1996년 10월 설립되어 온라인 게임 개발 및 서비스를 주요 사업으로 영위하여 왔으며, 2012년부터 사업 방향을 전환하여 현재는 온라인 게임 퍼블리싱과 모바일 게임 개발 및 퍼블리싱을 그 주된 사업으로 하고 있습니다.

온라인게임으로는 <미르의 전설>, <라테일>, <A3>, <천년>, <다크블러드> 및 <티르 온라인> 등의 게임을 국내외에 출시하였습니다. 그 중 <천년>과 <미르의 전설>은 대만과 중국에 진출했으며, <미르의 전설>은 국내 최초로 유럽에도 진출하였습니다.

2006년 출시한 <라테일>은 2007년 중국, 일본에 이어 2008년 미국과 대만, 2009년 유럽과 태국에 수출계약을 체결하였으며 현재 다른 국가로의 계약도 추진 중에 있습니다. 특히, <라테일>은 중국과 일본에서 각각 2007년 4월에 상용화 서비스를 시작하여 현재까지 좋은 성과를 기록하고 있습니다. 2008년 9월 미국 상용화에 이어 2009년 2월 대만 및 8월에 유럽 상용화를 진행하였으며, 2011년 5월에 태국 상용화 서비스를 시작하였습니다.

온라인 게임시장의 트렌드에 변화 발맞추어 당사는 2006년 7월부터 부분유료화 서비스를 진행하고 사이드 뷰 방식의 캐주얼 액션 MMORPG <라테일>을 개발 및 서비스하고 있습니다.

아울러, 당사와 연결중속회사는 게임개발 전문업체의 게임을 유통서비스하는 온라인 게임 퍼블리셔로서의 역할을 담당하고 있습니다. 2012년에는 <티르온라인>과 <드래곤네스트>의 퍼블리싱 계약을 체결하고 <드래곤네스트>는 2012년 서비스를 시작하였으며, <티르온라인>은 베타 테스트를 거쳐 2013년 5월말 상용화하였습니다. 각각의 게임들은 서비스 당시의 시장 트렌드에 최적화된 콘텐츠를 제공하기 위해 개발, 운영되었으며, 보다 효율적인 서비스 제공을 위해 일부 게임은 타사와의 연계를 통한 서비스 이관이나 종료되기도 합니다.

2014년에 일본 스퀘어에닉스의大作 <파이널 판타지14>의 한국 퍼블리싱 계약을 체결하였습니다. 온라인 게임 <파이널 판타지 14>는 파이널 판타지 시리즈의 최신작으로서, 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. 2015년8월14일 오픈하여 9월1일을 상용화를 기점으로 한국에 정식 서비스 중입니다.

액토즈소프트 및 연결중속회사는 스마트폰 등 다양한 게임 디바이스의 출현과 플랫폼의 등장 등 모바일게임 산업의 성장 가능성에 주목하여 사업 다각화의 일환으로 모바일 게임산업에 진출하였습니다. 2012년 <배틀아레나>를 필두로 <몬스터앰파이어>, <한장전세>, <파이널판타지1>를 런칭하였으며 2012년12월말 <확산성 밀리언아서>를 서비스 오픈하였습니다. 2013년 <파이널판타지 II>, <파이널판타지 III>, <파이널판타지IV>와 <파이널판타지V>의 서비스를 상용화하였습니다.

2014년에는 <파이널판타지VI>를 비롯 세계적 일본 게임회사인 세가(SEGA)의 <체인 크로니클>을 한국과 중국에 런칭하였습니다. 또한 한국과 대만, 홍콩, 싱가포르, 말레이시아 등 동남아시아 6개 주요지역에 <확산성 밀리언아서>의 삼국지 버전인 <밀리언연의>를 런칭하였으며, 글로벌 모바일 게임 시장 진출의 신호탄으로 25개 언어가 지원되는 축구 전략 시뮬레이션 게임 <원포일레븐>을 글로벌 모바일 시장에서 iOS와 안드로이드 버전으로 런칭하였습니다. 또한 모바일 액션 RPG <강철의 기사>를 국내를 포함 아시아 지역은 물론 북미와 유럽에 iOS와 안드로이드 버전으로 런칭하고 연이어 <드래곤을 부탁해 for Kakao>, <건맨 더 듀얼 for Kakao>, <피싱 히어로 for Kakao>, <블러드 라인> 등 다양한 장르의 게임을 런칭하였습니다.

액토즈소프트는 2015년01월15일 단순물적분할을 이사회결의하였으며, 2015년02월

26일 주주총회에서 승인을 득하고 2015년03월01일 주식회사 액토즈게임즈를 설립 하였습니다. 신설된 액토즈게임즈는 액토즈소프트가 지분을 100% 보유한 자회사로서, 2015년06월25일 보다 효율적인 글로벌 모바일 게임시장 공략을 위하여 주식회사 아이덴티티모바일로 사명변경하였습니다. 주식회사 아이덴티티모바일은 2015년 모바일 게임<SD전담 G제너레이션 프론티어>를 시작으로 <괴리성 밀리언아서>, <포켓원정대>, <그랜드 체이스M>, <원더5 마스터즈>, <엑소스사가>, <루나전기>, <던전 스트라이커:비긴즈> 및 2016년 <드래곤아이드>, <크라이> 등 다수의 모바일게임을 국내외 출시하고, 스쿼어엔릭스가 개발한 온라인게임 <파이널판타지 14>를 국내에 런칭하여 서비스하고 있습니다. 2016년 3월29일 액토즈소프트의 자회사 아이덴티티모바일은 사업의 효율적인 운영을 위하여 지분을 100% 보유한 플레이파이게임즈를 흡수합병하였습니다.

액토즈소프트는 보유하고 있는 온라인 게임들의 IP를 향후 회사의 성장동력으로 삼고 전략적으로 사업을 진행할 계획입니다. 우선 <미르의전설>시리즈에 대한 IP사업의 일환으로 모바일 게임<열혈전기>, <사파극전기>가 중국내 서비스되고 있으며, 향후 다양한 게임 콘텐츠 사업으로의 확장도 추진하고 있습니다.

기존의 계열사와 연계하여 주력사업 변동없이 주식회사 액토즈소프트와 연결종속회사는 온라인 및 모바일 사업을 본 보고서 제출일 현재 지속 영위하고 있습니다.

(나) 공시대상 사업부문의 구분

사업부문	표준산업분류코드	사업내용
온라인 모바일 게임 소프트웨어 개발 및 공급업체	58221	온라인게임 소프트웨어 제작 모바일게임 소프트웨어 제작

(2) 시장점유율

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

모바일 게임시장은 스마트폰 등 다양한 디바이스의 등장으로 기존 피쳐폰 때부터 모바일 게임산업을 영위하던 업체뿐만 아니라 온라인 게임산업을 영위하던 업체까지 모바일 게임시장에 진출하여 매우 다양한 장르와 형태의 게임이 출시되고 있습니다. 게임 어플리케이션(Application) 마켓 역시 디바이스 제조업체, 통신사업자 그리고 포털사업자까지 진출하여 시장별 특성이 게임 장르별 특성과 합하여 매우 다양한 형태로 발전하고 있습니다.

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

(4) 신규사업 등의 내용 및 전망

주식회사 액토즈소프트와 연결종속회사는 온라인 및 모바일 게임의 개발과 퍼블리싱 사업 및 IP 사업에 주력하고 있습니다. 온라인 뿐만 아니라 모바일 게임사업도 국내뿐 아니라 글로벌 사업자와 치열한 경쟁구도에 있습니다.

게임 퍼블리싱과 신규게임 개발의 전문성을 높이기 위하여 자체 스튜디오 추가, 개발 투자를 통한 판권확보 등에 집중하고 있으며, 해외시장 개척에 노력하고 있습니다.

액토즈소프트는 보유하고 있는 IP에 대한 다양한 사업도 계획하고 있으며, 효율적이며 적법한 의사결정을 통하여 이를 추진할 예정입니다.

(5) 조직도

(기준일 : 2016년06월30일)



조직도

2. 주주총회 목적사항별 기재사항

□ 이사의 해임

가. 해임 대상자의 성명, 생년월일 및 최근 주요약력

해임대상자 성명	생년월일	최근 주요약력	예정임기 만료일
마썩밍 (Ma Shengming)	1965년12월10일	- Ningxia Lingwu Zhongyin Cashmere 법무 부문장 -Ningxia Zhongyincashmere International Group 최고 감독관 -현) 액토즈소프트 사내이사	2018년 02월26일

나. 해임하여야 할 사유

해임대상자 성명	해임하여야 할 사유
마썩밍 (Ma Shengming)	효율적인 의사결정 체계확립 및 신뢰도 제고

※ 기타 참고사항

해당사항 없음

□ 이사의 선임

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

후보자성명	생년월일	사외이사 후보자여부	최대주주와의 관계	추천인
시에페이 (Xie Fei)	1976년08월30일	해당사항없음	특수관계인	이사회
천둥하이 (Chien Tunghai)	1972년02월20일	해당사항없음	특수관계인	이사회
마하오광 (Ma Haoguang)	1978년08월27일	해당사항없음	특수관계인	이사회
총 (3) 명				

주) 상기 사내이사후보 3인은 당사의 최대주주인 산다 게임즈 코리아인 인베스트먼트

리미티드(Shanda Games Korean Investment Limited)의 최대주주인 산다 게임즈(Shanda Games Limited)의 임직원입니다.

나. 후보자의 주된직업 · 약력 · 해당법인과의 최근3년간 거래내역

후보자성명	주된직업	약력	해당법인과의 최근3년간 거래내역
시에페이 (Xie Fei)	-산다 게임즈(Shanda Games) 공동 CEO	-University of Kent, Kent Business School 경영학과 석사 -Wasu Media Holdings 부사장 (Vice President)	없음
천둥하이 (Chien Tunghai)	-산다 게임즈(Shanda Games) President -SDG International CEO -(주)엑토즈소프트 CEO -(주)아이덴티티모바일 대표이사 -(주)아이덴티티게임즈 대표이사	-National Shinshu University 경제학과 학사 -(주)엑토즈소프트 대표이사	주1
마하오광 (Ma Haoguang)	-산다게임즈(Shanda Games) 법무담당 (Legal Director)	-Peking University 법학과 석사	없음

주1) 상기 사내이사 후보중 천둥하이 후보는 2015년1월까지 엑토즈소프트의 대표이사를 역임하였으며, 당사의 자회사인 (주)아이덴티티모바일의 現 대표이사입니다.

※ 기타 참고사항

해당사항 없음