

목 차

주주총회소집공고.....	1
주주총회 소집공고.....	2
I. 사외이사 등의 활동내역과 보수에 관한 사항	4
1. 사외이사 등의 활동내역	4
가. 이사회 출석률 및 이사회 의안에 대한 찬반여부	4
나. 이사회내 위원회에서 사외이사 등의 활동내역	4
2. 사외이사 등의 보수현황	5
II. 최대주주등과의 거래내역에 관한 사항	6
1. 단일 거래규모가 일정규모이상인 거래.....	6
2. 해당 사업연도중에 특정인과 해당 거래를 포함한 거래총액이 일정규모이상인 거래	6
III. 경영참고사항	7
1. 사업의 개요.....	7
가. 업계의 현황	7
나. 회사의 현황	12
2. 주주총회 목적사항별 기재사항	14
<input type="checkbox"/> 재무제표의 승인.....	14
<input type="checkbox"/> 이사의 보수한도 승인.....	25
※ 참고사항	25

주주총회소집공고

2018년 3월 7일

회 사 명 : (주)엑토즈소프트
대 표 이 사 : 구오하이빈
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) 사내이사 (성 명) 마하오광
(전 화) 02-3671-0000

주주총회 소집공고

(제 22기 정기주주총회)

주주 여러분께

주주님의 건승과 다행의 평안을 기원합니다.

당사는 상법 제363조 및 당사 정관 제16조 규정에 의거하여 제 22기 정기주주총회를 아래와 같이 개최하오니 참석하여 주시기 바랍니다.

- 아 래 -

1. 일 시 : 2018년 03월 23일 (금) 오전 09시

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

3. 회의목적 사항

가. 보고사항 : 감사보고, 영업보고

나. 의결사항

제1호 의안 : 제 22기(2017.01.01~2017.12.31) 재무제표 및 연결재무제표(안) 승인의 건

제2호 의안 : 이사 보수한도 승인의 건 (20억원)

4. 주주총회 소집통지 및 공고사항

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

※ 상법 제542조의 4 및 정관 제18조 규정에 의거 의결권있는 발행주식 총수 1% 이하 소유주주에 대해서는 이 공고로 소집통지에 갈음하오니 양지해주시기 바랍니다.

5. 실질주주의 의결권 행사에 관한 사항

예탁원의 의결권행사(새도우보팅)제도가 2018년 1월 1일부터 폐지됨에 따라 이후 주주총회부터는 예탁결제원이 실질주주님들의 의결권을 행사할 수 없습니다. 따라서 실질주주님들께서는 한국예탁결제원에 의사표시를 통지하실 필요가 없으며, 주주총회에 참석하여 의결권을 직접행사하시거나 또는 위임장에 의거 의결권을 간접행사 할 수 있습니다.

6. 의결권 행사 방법

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

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

2018년 03월 07일

서울특별시 서초구 서초대로 301 동익성봉빌딩 6층,7층,8층
주식회사 액토즈소프트

대표이사 구오하이빈 (직인생략)

I. 사외이사 등의 활동내역과 보수에 관한 사항

1. 사외이사 등의 활동내역

가. 이사회 출석률 및 이사회 의안에 대한 찬반여부

회차	개최일자	의안내용	사외이사 등의 성명			
			차오웨이 (출석률: 67%)	태오진콕 (출석률: 89%)	그레이스루 (출석률: 100%)	치하이잉 (출석률: 100%)
			찬 반 여부			
1	2017.01.20	제 1호 의안: 신임 대표이사 선임 승인의 건	참석	불참	참석	-
		제 2호 의안: 신규 자회사 설립투자 승인의 건	참석	불참	참석	-
		제 3호 의안: 주식 양도 승인의 건	참석	불참	참석	-
		제 4호 의안: 인센티브 보상 승인의 건	참석	불참	참석	-
2	2017.02.08	제 1호 의안: 2016년 12월 31일 결산 재무제표 승인의 건	불참	참석	참석	-
		제 2호 의안: 2016년 12월 31일 영업보고서 승인의 건	불참	참석	참석	-
		제 3호 의안: 2016년 12월 31일 내부회계관리제도 운영실태평가 보고 승인의 건	불참	참석	참석	-
3	2017.02.24	제 1호 의안: 전자투표제도 도입 승인의 건	참석	참석	참석	-
		제 2호 의안: 임원 규정 승인의 건	참석	참석	참석	-
4	2017.03.07	제 1호 의안: 제 21기 정기주주총회 소집의 건	불참	참석	참석	-
		제 2호 의안: 정기주주총회 의장 선임 승인의 건	불참	참석	참석	-
		제 3호 의안: 2016년 12월 31일 마감 회계연도를 위한 수정 재무제표 승인	불참	참석	참석	-
		제 4호 의안: 2016년 12월 31일 마감 회계연도를 위한 수정 영업보고서 승인	불참	참석	참석	-
5	2017.03.15	제 1호 의안: 자회사의 이사 선임의 건	불참	참석	참석	-
		제 2호 의안: 2016년 12월 31일 마감 회계연도를 위한 2차 수정 재무제표 승인	불참	참석	참석	-
		제 3호 의안: 2016년 12월 31일 마감 회계연도를 위한 2차 수정 영업보고서 승인	불참	참석	참석	-
		제 4호 의안: 금전소비대차 계약 연장 승인의 건	불참	참석	참석	-
6	2017.05.15	제 1호 의안: 회계연도 2017년 12월 31일 기준 회사의 사업계획 및 예산 승인 건	참석	참석	-	참석
		제 2호 의안: 민사소송의 승인 건	참석	참석	-	참석
7	2017.06.30	제 1호 의안: 연장계약 체결 승인 건	참석	참석	-	참석
8	2017.09.08	제 1호 의안: 회계연도 2017년 하반기 수정 사업계획 및 예산안 승인건	참석	참석	-	참석
		제 2호 의안: 인센티브보상정책의 승인건	참석	참석	-	참석
9	2017.11.22	제 1호 의안: 자회사 자본금 증자 승인의 건	참석	참석	-	참석

주) 2017년 3월 24일 제21기 정기주주총회를 통해 사외이사 차오웨이, 사외이사 태오진콕을 재선임하였고, 사외이사 치하이잉을 신규 선임하였으며 사외이사 그레이스루는 2017년 3월 24일자로 중도퇴임하였습니다.

나. 이사회내 위원회에서 사외이사 등의 활동내역

위원회명	구성원	활동내역		
		개최일자	의안내용	가결여부
감사위원회	사외이사 차오웨이 사외이사 태오진콕 사외이사 그레이스루	2017.03.07	제 1호 의안: 2016년 12월 31일 마감 회계연도를 위한 재무제표 승인의 건 제 2호 의안: 2016년 12월 31일 마감 회계연도를 위한 영업보고서 승인의 건 제 3호 의안: 2016년 내부 통제제도 운영 보고서 승인의 건 제 4호 의안: 2016년 특수관계자간 거래 적정성 승인의 건 제 5호 의안: 감사보고서 승인의 건 제 6호 의안: 외부감사인 선임 승인의 건	가결

감사위원회	사외이사 차오웨이 사외이사 태오진콕 사외이사 그레이스루	2017.03.15	제 1호 의안: 2016년 12월 31일 마감 회계연도를 위한 수정 재무제표 승인 의 건 제 2호 의안: 2016년 12월 31일 마감 회계연도를 위한 수정 영업보고서 승인의 건 제 3호 의안: 감사보고서 승인의 건	가결
-------	--------------------------------------	------------	--	----

2. 사외이사 등의 보수현황

(단위 : 백만원)

구 분	인원수	주총승인금액	지급총액	1인당 평균 지급액	비 고
사외이사	3	2,000	72	24	-

주) 상기 주총승인금액은 등기이사 전체에 대한 승인금액입니다.

II. 최대주주등과의 거래내역에 관한 사항

1. 단일 거래규모가 일정규모이상인 거래

(단위 : 백만원)

거래종류	거래상대방 (회사와의 관계)	거래기간	거래금액	비율(%)
해외 매출	Lansha Information Technology (Shanghai) Co., Ltd. (계열회사)	2017.01.01~2017.12.31	21,497	59.6%

주) 상기 해외매출관련 비율은 최근 사업연도(2016년)말 별도재무제표 기준 매출총액 대비 비율입니다.

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

(단위 : 백만원)

거래상대방 (회사와의 관계)	거래종류	거래기간	거래금액	비율(%)
Lansha Information Technology (Shanghai) Co., Ltd. (계열회사)	해외 매출	2017.01.01~2017.12.31	21,497	59.6%

주) 상기 해외매출관련 비율은 최근 사업연도(2016년)말 별도재무제표 기준 매출총액 대비 비율입니다.

III. 경영참고사항

1. 사업의 개요

가. 업계의 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.

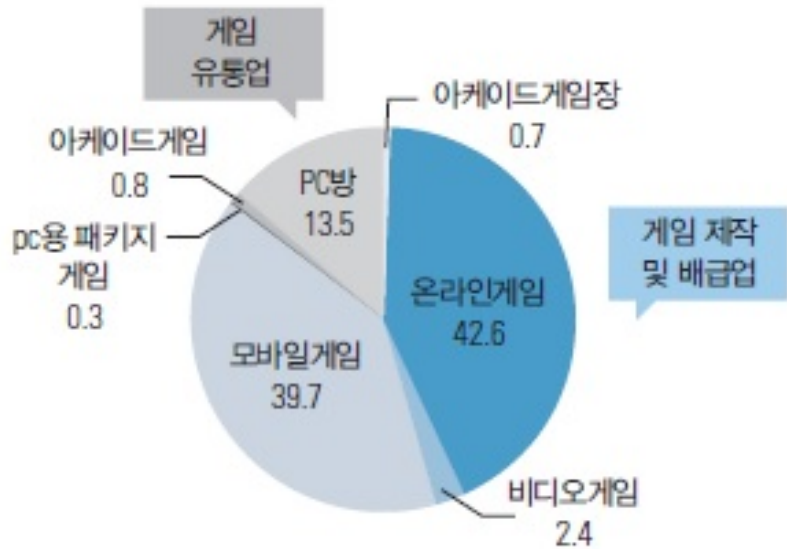
(2) 산업의 성장성

(가) 국내 시장

2016년 국내 게임산업의 총 시장규모는 10조8,945억원으로 2015년 대비 1.6% 증가하였습니다. 그 중 온라인 게임이 4조6,464억원, 모바일 게임은 4조3,301억원을 차지하고 있습니다. 2017, 2018년 시장규모는 각각 11조5,703억원, 12조830억원을 기록할 것으로 전망됩니다.

(출처 : 한국콘텐츠진흥원, 2017 대한민국 게임백서).

2016년 국내 게임시장에서 가장 주목할 만한 점은 모바일 게임시장의 약진입니다. 온라인 게임시장은 2015년 대비 약 -12.0% 감소한 4조 6,424억원의 매출을 기록한 반면, 모바일 게임시장은 2015년 대비 약 24.3% 성장한 매출액 4조3,301억원을 기록하며 온라인 게임시장을 바짝 쫓고 있습니다.



모바일 게임시장은 지속적으로 증가하여 2017년에는 그 시장규모가 4조 8,800억원에 이르러 온라인 게임시장을 넘어설 것으로 예상됩니다. 이러한 상승세는 2019년까지 지속될 것으로 예측되고 있습니다.

이는 모바일 게임산업이 가볍고 플레이 하기 쉬운 캐주얼 게임들의 시장에서 RPG, MMORPG 등 온라인게임에서나 구현 가능했던 장르로 이동하며 그 시장을 더욱더 확대하고 있기 때문입니다. 또한 기존 대작 온라인게임들의 IP를 활용한 모바일 게임을 개발함으로써 신규 게임에 대한 유저들의 진입장벽을 낮추었을 뿐만 아니라 기존 온라인게임만을 하던 유저들의 유입을 촉진시키며 모바일 게임시장은 계속해서 성장하고 있습니다. 최근 국내 온라인게임 '리니지' IP를 활용한 모바일게임들이 매출 5위권을 유지하고 있어 좋은 IP를 찾아 모바일 게임을 개발하려고 하는 노력은 계속 될 것으로 보여 집니다.

온라인 게임시장의 경우 전체적인 시장은 하락세이나, '플레이어언노운스 배틀그라운드'와 같은 특정 게임들의 인기에 힘입어 2019년까지 연평균 1% 대의 성장률을 기록할 것으로 전망됩니다.

[국내 게임시장의 규모와 전망]

(단위 : 억원)

구분	2015		2016		2017(E)		2018(E)		2019(E)	
	매출액	성장률	매출액	성장률	매출액	성장률	매출액	성장률	매출액	성장률
온라인	52,804	-4.7%	46,464	-12.0%	47,207	1.6%	47,821	1.3%	48,347	1.1%
모바일	34,833	19.6%	43,301	24.3%	48,800	12.7%	53,143	8.9%	56,704	6.7%
시장규모	107,223	7.5%	108,945	1.6%	115,703	6.2%	120,830	4.4%	124,882	3.4%

* 자료출처 : 한국콘텐츠진흥원, 2017 대한민국 게임백서

(나) 세계 시장

2016년 세계 온라인 게임시장은 전년 대비 8.1% 감소한 264억 1,700만 달러를 나타냈습니

다. 이는 온라인 게임시장의 약 80%를 차지하는 아시아 시장이 안정화되었고, MMORPG와 같은 하드코어 장르의 인기가 하락세이기 때문으로 풀이됩니다. 반면 2016년 세계 모바일 게임시장은 전년 대비 26.9% 성장한 454억 8,900만 달러를 기록하며, 비디오 게임시장을 제치고 점유율 1위(31.9%)를 달성하였습니다. 고성능 스마트폰과 태블릿PC의 잇따른 출시, 5G 등 네트워크의 진화, 앱스토어와 같은 이용자 친화적 유통 플랫폼의 보편화, 화려한 그래픽을 가진 RPG 및 MMORPG의 등장과 지속적인 대형 업데이트를 통한 매출순위 상위를 장기 집권하는 게임들로 인하여 모바일 게임시장은 지속적으로 성장하고 있습니다.

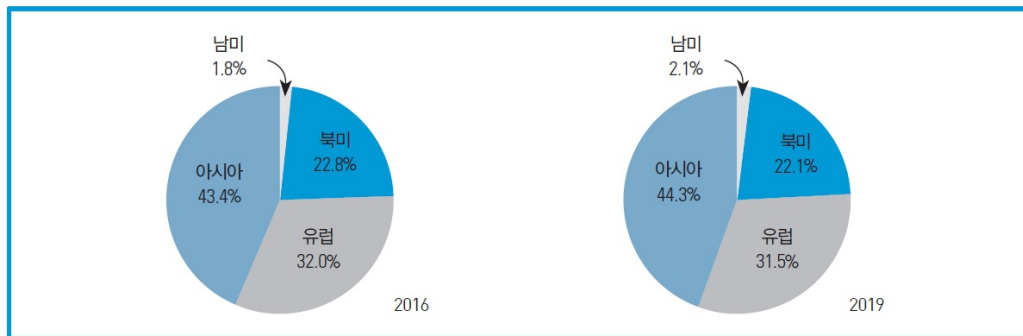
[세계 게임시장의 규모와 전망]

(단위 : 백만 달러)

구분	2015		2016		2017(E)		2018(E)		2019(E)	
	매출액	성장률	매출액	성장률	매출액	성장률	매출액	성장률	매출액	성장률
온라인	28,735	0.8%	26,417	-8.1%	27,117	2.6%	28,917	6.6%	31,371	8.5%
모바일	35,851	30.6%	45,489	26.9%	53,806	18.3%	61,433	14.2%	67,616	10.1%
시장규모	134,194	10.4%	142,814	6.4%	154,469	8.2%	166,064	7.5%	176,841	6.5%

* 자료출처 : 한국콘텐츠진흥원, 2017 대한민국 게임백서

세계 게임시장은 모바일 게임에 이어 비디오게임, 아케이드게임, 온라인 게임 순으로 비중을 차지하고 있습니다. 향후 비디오 및 아케이드 게임시장 등이 낮은 성장률이 예상되는 반면 모바일 게임시장은 지속적으로 큰 성장이 기대됨에 따라, 모바일 게임과 타 플랫폼 간의 점유율 격차는 더 확대될 전망입니다.



* 출처: PwC 2017, Enterbrain 2017, JOGA 2017, iResearch 2017, Playmeter 2016, NPD 2017.

(출처 : 한국콘텐츠진흥원, 2017 대한민국 게임백서)

최근 글로벌 게임시장의 핫 키워드 중 하나는 단연 e스포츠일 것 입니다. 2017년 세계 e스포츠 시장 규모는 6억 9,600만 달러로 예상되며, 2020년까지 15억달러 규모로 성장할 것으로 예상됩니다. (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 종목으로 인정하여 중계방송에 나서고 있으며, 모바일 e스포츠의 경우, 중국을 중심으로 빠르게 성장하고 있습니다. 중국 최대 게임업체 중 하나인 텐센트 역시 e스포츠 육성에 향

후 5년간 약 1,000억 위안(한화 약 16조 6,700억원)을 투자하겠다고 밝혀, 시장의 성장이 더욱 기대되고 있습니다.

당사 역시 100% 자회사인 아이텐티티엔터테인먼트를 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 개최함으로써 국내외 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 부분유료화 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 시작하기까지에는 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 2016년 기준 국내 게임 제작 및 배급 업체의 수는 약 908개인 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.

(다) 진입의 난이도

온라인 게임시장은 대작을 만들 수 있는 거액의 자본금과 우수한 개발인력을 보유한 대기업들이 선점하고 있어 신규업체들이 진입하기 어려우며, 모바일 게임시장의 경우 온라인 게임 시장에 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 아이템에 대한 자율규제를 시행하고 있습니다. 최근 애플이 앱 개발자 페이지에 '확률형 아이템' 상품의 확률 의무 공시 지침을 추가함에 따라, 향후 모바일 게임 내에서도 보다 강하고 통일된 방식으로 확률공개가 될 수 있을 것으로 보

고 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 <티르온라인> 등의 게임을 국내외에 출시하였습니다. 그 중 <천년>과 <미르의 전설>은 대만과 중국에 진출했으며, <미르의 전설>은 국내 최초로 유럽에도 진출하였습니다. 중국에 진출한 온라인 게임<미르의 전설2>는 2001년 9월부터 베타서비스를 시작하여 서비스 개시 1년만에 최고 동시접속자 70만명을 넘어섰습니다.

2006년 출시한 <라테일>은 중국, 일본, 미국, 대만 유럽, 태국 등 여러 나라와 수출계약을 하였습니다. 특히, <라테일>은 중국과 일본에서 각각 2007년 4월에 상용화 서비스를 시작하여 현재까지 좋은 성과를 기록하고 있습니다.

2014년, 일본 스퀘어에닉스의 대작 <파이널 판타지14>의 한국 퍼블리싱 계약을 체결하였습니다. 온라인 게임 <파이널 판타지 14>는 2013년 글로벌 정식 서비스를 시작해, 글로벌 250만 명 이상의 유저가 등록해 플레이 하고 있는 MMORPG입니다. 2015년8월14일 오픈하여 9월1일부터 한국에 정식 서비스 중입니다.

아울러, 당사와 연결종속회사는 스마트폰 등 다양한 게임 디바이스의 출현과 플랫폼의 등장 등 모바일게임 산업의 성장 가능성에 주목하여 사업 다각화의 일환으로 모바일 게임산업에 진출하였습니다. 2012년 <배틀아레나>를 필두로 <몬스터엠펜파이어>, <한장전세>, <파이널 판타지1>를 런칭하였으며 2012년 12월말 <확산성 밀리언아서>를 서비스 오픈하였습니다. 2013년 <파이널판타지II>, <파이널판타지III>, <파이널판타지IV>와 <파이널판타지V>의 서비스를 상용화 하였습니다.

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 액션RPG <강철의 기사>를 국내를 포함 아시아 지역은 물론 북미와 유럽에 iOS와 안드로이드 버전으로 런칭하고 연이어 <드래곤을 부탁해for Kakao>, <건맨 더 듀얼for Kakao>, <피싱 히어로for Kakao>, <블러드 라인> 등 다양한 장르의 게임을 런칭하였습니다.

각각의 게임들은 서비스 당시의 시장 트렌드에 최적화 된 콘텐츠를 제공하기 위해 개발, 운영되었으며, 보다 효율적인 서비스 제공을 위해 일부 게임은 타사와의 연계를 통한 서비스 이관이나 종료되기도 합니다.

액토즈소프트는 2015년 01월 15일 단순물적분할을 이사회에서 결의하였으며, 2015년

02월 26일 주주총회에서 승인을 득하고 2015년 03월 01일 주식회사 액토즈게임즈를 설립 하였습니다. 신설된 액토즈게임즈는 액토즈소프트가 지분을 100% 보유한 자회사로서, 2015년06월25일 보다 효율적인 글로벌 모바일 게임시장 공략을 위하여 주식회사 아이덴티티모바일로 사명을 변경하였습니다. 이후 주식회사 아이덴티티모바일은 모바일게임 사업을 넘어 사업 확장의 일환으로 2017년 3월 30일 사명을 주식회사 아이덴티티엔터테인먼트로 변경 하였습니다.

주식회사 아이덴티티엔터테인먼트는 2015년 모바일 게임 <SD건담G제너레이션 프론티어>를 시작으로 <괴리성 밀리언아서>, <포켓원정대>, <그랜드 체이스M>, <원더5 마스터즈>, <엑소스사가>, <루나전기>, <던전스트라이커:비긴즈> 및 2016년 <드래곤아이드>, <크라이> 등 다수의 모바일게임을 국내외 출시하고, 스퀘어에닉스가 개발한 온라인게임<파이널판타지14>를 국내에 런칭하여 서비스하고 있습니다.

2016년 3월29일 액토즈소프트의 자회사 아이덴티티엔터테인먼트는 사업의 효율적인 운영을 위하여 지분을 100% 보유한 플레이파이게임즈를 흡수합병하였습니다.

그리고 아이덴티티엔터테인먼트는 2017년 7월 e스포츠의 미래 성장성에 주목하여 글로벌 e스포츠 플랫폼인 'WEGL(World E-sport Game & Leagues)' 을 론칭하였습니다. WEGL은 '지스타2017'의 e스포츠 대회 개최를 시작으로, 다양한 e스포츠 대회 모듈 마련 및 인디 게임 발굴 등을 통해 e스포츠의 대중화에 앞장서며 향후 e스포츠를 사업의 주요 축으로 성장시키기 위한 구체적인 비즈니스 모델을 구축하고 있습니다.

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

(나) 공시대상 사업부문의 구분

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

(2) 시장의 특성 및 시장점유율 등

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 전망

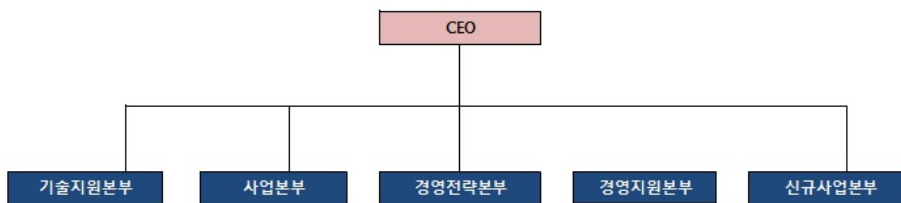
주식회사 액토즈소프트와 연결종속회사는 온라인 및 모바일 게임의 개발과 퍼블리싱사업에 주력하고 있습니다. 온라인뿐만 아니라 모바일 게임사업도 국내 및 글로벌 사업자와 치열한 경쟁구도에 있습니다.

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

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

엑토즈소프트의 100% 자회사인 아이덴티티엔터테인먼트는 글로벌 e스포츠 플랫폼 'WEGL'를 론칭함으로써 e스포츠 대회는 물론 엔터테인먼트 요소까지 결합된 새로운 개념의 e스포츠 사업을 추진하고 있습니다.

(4) 조직도(2017.12.31 기준)



2. 주주총회 목적사항별 기재사항

□ 재무제표의 승인

가. 해당 사업연도의 영업상황의 개요

상기"III. 경영참고사항"의 "1. 사업의 개요"의 "나. 회사의 현황"을 참조하시기 바랍니다.

나. 해당 사업연도의 대차대조표(재무상태표) · 손익계산서(포괄손익계산서) · 자본변동표 · 이익잉여금처분계산서(안) 또는 결손금처리계산서(안) · 현금흐름표

※ 아래의 연결 및 별도 재무제표는 한국채택국제회계기준(K-IFRS)으로 작성되었으며, 당해 법인의 주주총회 승인 절차를 거쳐 확정된 재무제표가 아니므로 동 승인 과정에서 변경될 수 있습니다.

※ 아래 재무제표는 감사전 연결·별도 재무제표입니다. 외부감사인의 감사의견을 포함한 최종 재무제표는 향후 전자공시시스템 (<http://dart.fss.or.kr>)에 공시예정인 당사의 연결·별도 감사보고서를 참조하시기 바랍니다.

1. 연결 재무제표
- 연결재무상태표

<연 결 재 무 상 태 표>

제 22기말 2017년 12월 31일 현재

제 21기말 2016년 12월 31일 현재

(단위 : 원)

과 목 자 산	제 22(당) 기말		제 21(전) 기말	
I. 유동자산		91,713,155,512		73,432,987,560
현금및현금성자산	59,120,187,980		53,482,375,769	
기타금융자산	8,892,620,000		5,000,000,000	
매출채권	11,657,815,414		11,641,774,751	
기타수취채권	10,692,988,239		305,196,066	
기타유동자산	1,229,729,304		2,916,393,173	
당기법인세자산	119,814,575		87,247,801	
II. 비유동자산		52,023,354,623		74,304,270,678
기타수취채권	8,353,042,942		17,803,812,444	
유형자산	2,069,862,983		3,914,662,207	
무형자산	331,031,131		1,548,133,785	
지분법적용투자주식	40,725,644,132		50,329,198,119	
이연법인세자산	523,613,435		522,827,179	
매도가능금융자산	20,160,000		-	
기타비유동자산	-		185,636,944	
자산총계		143,736,510,135		147,737,258,238
부 채				
I. 유동부채		25,500,247,453		27,905,536,096
매입채무	8,073,632,648		8,971,981,508	
기타지급채무	6,165,196,516		4,788,273,214	
당기법인세부채	-		585,637,187	
단기차입금	8,182,500,000		8,663,000,000	
기타유동부채	3,078,918,289		4,896,644,187	
II. 비유동부채		11,129,150,864		4,361,785,793
기타지급채무	73,642,500		3,182,809,500	

퇴직급여부채	1,422,352,814		732,842,058	
기타비유동부채	9,633,155,550		446,134,235	
부채총계		36,629,398,317		32,267,321,889
자 본				
지배기업소유지분		107,107,111,818		115,469,936,349
I. 자본금		5,665,319,000		5,665,319,000
보통주자본금	5,665,319,000		5,665,319,000	
II. 자본잉여금		103,974,955,826		103,974,955,826
주식발행초과금	101,530,547,944		101,530,547,944	
자기주식처분이익	2,444,407,882		2,444,407,882	
III. 자본조정		726,040,128		1,342,872,049
자기주식	(1,377,185,488)		(1,377,185,488)	
주식매수선택권	2,103,225,616		2,720,057,537	
IV. 기타포괄손익누계액		(396,059,574)		18,567,747
관계기업기타포괄손익지분	189,904,237		251,239,335	
해외사업환산손익	(591,704,611)		(232,671,588)	
매도가능증권평가손익	5,740,800			
V. 이익잉여금		(2,863,143,562)		4,468,221,727
기업합리화적립금	170,000,000		170,000,000	
미처분이익잉여금	(3,033,143,562)		4,298,221,727	
VI. 비지배지분		-		-
자본총계		107,107,111,818		115,469,936,349
부채와자본총계		143,736,510,135		147,737,258,238

주) 상기 괄호()는 음의 수치입니다.

- 연결 포괄손익계산서

<연 결 포 괄 손 익 계 산 서>

제 22기 (2017년 01월 01일부터 2017년 12월 31일까지)

제 21기 (2016년 01월 01일부터 2016년 12월 31일까지)

(단위 : 원)

과 목	제 22(당) 기	제 21(전) 기
I. 매출액	55,399,431,082	72,386,383,106
II. 매출원가	26,997,982,892	36,913,744,542
III. 매출총이익	28,401,448,190	35,472,638,564
IV. 판매비와 관리비	21,758,368,763	24,590,242,927
V. 영업이익	6,643,079,427	10,882,395,637
VI. 기타수익	2,171,420,239	1,166,049,613
VII. 기타비용	915,354,765	6,318,994,096
VIII. 금융수익	2,206,962,511	2,559,391,994

IX.금융비용	5,035,236,241	1,205,980,905
X.관계기업에 대한 지분법손익	(9,436,507,651)	(6,347,059,906)
XI. 법인세차감전순이익	(4,365,636,480)	735,802,337
XII. 법인세비용	3,112,057,516	2,999,209,342
XIII.당기순이익(손실)	(7,477,693,996)	(2,263,407,005)
지배기업의 소유주에게 귀속될 당기순손익	(7,477,693,996)	(2,096,056,800)
비지배지분에 귀속될 당기순손익	-	(167,350,205)
XIV.기타포괄손익	(268,298,614)	193,193,571
당기손익으로 재분류되지 않는 포괄손익		
관계기업 이익잉여금지분	60,938,762	-
보험수리적손익	85,389,945	57,562,981
당기손익으로 재분류되는 포괄손익		
관계기업기타포괄손익지분	(61,335,098)	-
해외사업환산손익	(359,033,023)	135,630,590
매도가능증권평가손익	5,740,800	-
XV.총포괄이익(손실)	(7,745,992,610)	(2,070,213,434)
총포괄손익의 귀속		
지배주주지분	(7,745,992,610)	(1,926,165,933)
비지배지분	-	(144,047,501)
지배기업지분에 대한 주당순이익(손실)		
기본주당당기순이익(손실)	(670)	(188)
희석주당당기순이익(손실)	(670)	(188)

주) 상기 괄호()는 음의 수치입니다.

- 연결 자본변동표

<연결 자본변동표>

제 22 기 (2017년 01월 01일부터 2017년 12월 31일까지)

제 21 기 (2016년 01월 01일부터 2016년 12월 31일까지)

(단위 : 원)

과 목	자본금	연결자본잉여금	연결자본조정	연결기타 포괄손익누계액	연결이익잉여금	비지배지분	총 계
2016.1.1(기초자본)	5,665,319,000	103,974,955,826	1,050,168,741	(56,977,322)	6,438,113,076	190,840,239	117,262,419,560
총포괄손익							
당기순손실	-	-	-	-	(2,096,056,800)	(167,350,205)	(2,263,407,005)
관계기업이익잉여금지분	-	-	-	-	102,008,757	-	102,008,757
순확정급여부채의재측정요소	-	-	-	-	57,562,981	-	57,562,981
해외사업환산손익	-	-	-	112,327,886	-	23,302,704	135,630,590
소유주와의 거래							
주식매수선택권	-	-	292,703,308	-	-	-	292,703,308
연결범위변동으로 인한 자본변동	-	-	-	(36,782,817)	(33,406,287)	(46,792,738)	(116,981,842)

2016.12.31(기말)	5,665,319,000	103,974,955,826	1,342,872,049	18,567,747	4,468,221,727	-	115,469,936,349
2017.1.1(기초자본)	5,665,319,000	103,974,955,826	1,342,872,049	18,567,747	4,468,221,727	-	115,469,936,349
총포괄손익							
당기순손실	-	-	-	-	(7,477,693,996)	-	(7,477,693,996)
관계기업이익잉여금지분	-	-	-	-	60,938,762	-	60,938,762
순확정급여부채의재측정요소	-	-	-	-	85,389,945	-	85,389,945
관계기업기타포괄손익지분				(61,335,098)			(61,335,098)
해외사업환산손익	-	-	-	(359,033,023)		-	(359,033,023)
매도가능증권평가손익				5,740,800			5,740,800
소유주와의 거래							
주식매수선택권	-	-	(616,831,921)	-	-	-	(616,831,921)
연결범위변동으로 인한 자본변동	-	-	-				-
2017.12.31(기말)	5,665,319,000	103,974,955,826	726,040,128	(396,059,574)	(2,863,143,562)	-	107,107,111,818

주) 상기 괄호()는 음의 수치입니다.

- 연결 현금흐름표

<연결 현금흐름표>

제 22기 (2017년 01월 01일부터 2017년 12월 31일까지)

제 21기 (2016년 01월 01일부터 2016년 12월 31일까지)

(단위 : 원)

과 목	제 22 (당)기		제 21 (전)기	
Ⅰ. 영업활동으로인한 현금흐름		10,873,810,218		12,942,402,346
1. 영업활동으로부터 창출된 현금흐름	13,961,571,979		15,300,109,219	
가. 당기순이익	(7,477,693,996)		(2,263,407,005)	
나. 현금의 유출이 없는 비용 등의 가산	17,646,918,389		21,580,984,192	
법인세비용	3,112,057,516		2,999,209,342	
감가상각비	1,748,292,102		1,945,196,740	
무형자산상각비	655,949,881		2,138,917,047	
대손상각비	111,671,250		434,121,817	
기타의대손상각비	2,566,600		4,440,027,728	
주식보상비용	(616,831,921)		292,703,308	
퇴직급여	911,297,207		455,284,313	
무형자산손상차손	552,958,739		1,728,215,901	
유형자산처분손실	46,535,138		34,167,678	
이자비용	249,772,500		103,234,083	
지급임차료	263,647,796		264,370,118	
외화환산손실	1,172,493,930		300,317,961	
관계기업에 대한 지분법손실	9,436,507,651		6,347,059,906	
매도가능금융자산손상차손	-		98,158,250	
다. 현금의 유입이 없는 수익 등의 차감	(2,392,583,155)		(2,221,334,326)	
이자수익	911,962,549		877,030,488	
유형자산처분이익	6,518,884		522,214	

외화환산이익	839,690,549		1,190,781,624	
사업부문매각차익	-		-	
관계기업투자주식처분이익	-		-	
기타의대손상각비환입	634,411,173		153,000,000	
라. 영업활동으로 인한 자산부채의 변동	6,184,930,741		(1,796,133,642)	
매출채권의 감소(증가)	(259,997,572)		4,335,885,082	
기타수취채권의 감소(증가)	25,700,562		241,564,760	
기타유동자산의 감소(증가)	1,682,971,267		1,608,630,591	
기타비유동자산의 감소(증가)	-		676,899,806	
매입채무의 증가(감소)	(589,003,826)		(3,976,252,158)	
기타지급채무의 증가(감소)	(1,912,804,220)		(493,432,981)	
기타유동부채의 증가(감소)	(1,602,600,865)		(2,178,079,226)	
기타비유동부채의 증가(감소)	8,971,896,282		(642,263,968)	
퇴직금의 지급	(131,230,887)		(1,369,085,548)	
2. 이자의 수취	650,070,791		670,170,785	
3. 이자의 지급	-		-	
4. 법인세의 지급	(3,737,832,552)		(3,027,877,658)	
II. 투자활동으로 인한 현금흐름		(4,775,260,837)		22,086,085,114
1. 투자활동으로 인한 현금의 유입	7,388,270,393		51,520,193,208	
기타금융자산의 처분	7,053,980,000		42,671,152,156	
보증금의 회수	-		-	
유형자산의 처분	167,640,393		70,570,841	
대여금의 증가	-		730,000,000	
관계기업투자주식 처분	-		6,464,960,000	
지분법적용투자주식의 처분	166,650,000		-	
선급금의 감소	-		1,583,510,211	
2. 투자활동으로 인한 현금의 유출	(12,163,531,230)		(29,434,108,094)	
기타금융자산의 취득	(11,383,690,000)		(28,311,967,086)	
단기대여금의 증가	-		-	
보증금의 증가	(640,030,000)		(66,838,368)	
유형자산의 취득	(127,011,230)		(100,074,920)	
무형자산의 취득	-		(2,800,000)	
선급금의 증가	-		(952,427,720)	
매도가능증권의 취득	(12,800,000)		-	
III. 재무활동으로 인한 현금흐름		-		-
1. 재무활동으로 인한 현금의 유입	-		-	
주식매수선택권의 행사	-		-	
2. 재무활동으로 인한 현금유출액	-		-	
IV. 외화환산으로 인한 현금의 변동		(460,737,170)		903,983,519
V. 연결범위 변동으로 인한 현금의 감소		-		(42,250,613)
VI. 현금의 증가(감소)		5,637,812,211		35,890,220,366
VII. 기초의 현금		53,482,375,769		17,592,155,403
VIII. 기말의 현금		59,120,187,980		53,482,375,769

2. 연결재무제표 주식

- 주식사항은 전자공시시스템(<http://dart.fss.or.kr>)에 향후 공시예정인 당사의 감사보고서 또는 2017년 제22기 사업보고서의 첨부서류를 참조하시기 바랍니다.
- 상기 연결재무정보 작성에 포함된 회사는 다음과 같습니다.

사업연도	당기에 연결에 포함된 회사	전기대비 연결에서 제외된 회사
제 22(당)기 (2017년)	(주)온라인웍스	Chengdu Dongyu Information & Technology Co.,Ltd. (주5)
	(주)엑토즈인월드 (주1)	
	(주)아이덴티티엔터테인먼트 (주2)	
	Meiyu Information & Technology (Shanghai) Co., Ltd.(주3)	
	Actoz Soft Hong Kong Limited(주4)	
제 21(전기) (2016년)	(주)아이덴티티모바일	(주)플레이파이게임즈 Actoz Soft Europe GmbH.
	(주)온라인 워크스	
	(주)엑토즈인월드	
	Meiyu Information & Technology (Shanghai) Co., Ltd.	
	Chengdu Dongyu Information & Technology Co.,Ltd.	

- (주1) (주)엑토즈인월드는 (주)온라인웍스가 100% 의결권을 소유한 자회사입니다.
 (주2) (주)아이덴티티모바일은 2017년 3월 30일 (주)아이덴티티엔터테인먼트로 사명변경하였습니다. 이하 (주)아이덴티티엔터테인먼트로 표기합니다.
 (주3) Meiyu Information & Technology (Shanghai) Co., Ltd., 는 (주)아이덴티티엔터테인먼트가 100% 의결권을 소유한 자회사입니다.
 (주4) 2017년 6월 22일자로 (주)엑토즈소프트가 100% 출자하여 설립되었습니다.
 (주5) 매각으로 인해 연결범위에서 제외되었습니다.

- 최근 2사업연도의 배당에 관한 사항 해당사항 없습니다.

3. 별도 재무제표

- 재무상태표

<재무상태표>

제 22기말 2017년 12월 31일 현재
 제 21기말 2016년 12월 31일 현재

(단위 : 원)

과 목	제 22(당) 기말		제 21(전) 기말	
자 산				

Ⅰ. 유동자산		60,070,319,354		60,195,581,640
현금및현금성자산	29,322,243,091		43,988,539,577	
기타금융자산	8,892,620,000		5,000,000,000	
매출채권	10,748,056,708		8,709,834,282	
기타수취채권	10,494,276,093		1,246,871,216	
기타유동자산	496,771,212		1,250,336,565	
당기법인세자산	116,352,250		-	
Ⅱ. 비유동자산		90,194,904,615		80,274,993,765
기타수취채권	8,353,042,942		17,803,812,444	
유형자산	163,538,853		118,784,454	
무형자산	133,785,653		149,415,923	
관계기업투자	59,206,377,167		61,517,344,000	
종속기업투자	22,318,000,000		500,000,000	
이연법인세자산	-		-	
매도가능금융자산	20,160,000		-	
기타자산	-		185,636,944	
자산총계		150,265,223,969		140,470,575,405
부채				
Ⅰ. 유동부채		19,073,225,255		19,176,363,945
매입채무	5,953,510,440		6,297,491,445	
단기차입금	8,182,500,000		8,663,000,000	
기타지급채무	2,437,526,634		2,126,736,491	
당기법인세부채	-		585,637,187	
기타유동부채	2,499,688,181		1,503,498,822	
Ⅱ. 비유동부채		12,123,486,141		2,278,283,365
퇴직급여부채	1,201,827,079		451,048,477	
기타부채	9,633,155,550		433,933,047	
이연법인세부채	1,288,503,512		1,393,301,841	
부채총계		31,196,711,396		21,454,647,310
자본				
Ⅰ. 자본금		5,665,319,000		5,665,319,000
보통주자본금	5,665,319,000		5,665,319,000	
Ⅱ. 자본잉여금		103,176,221,768		103,176,221,768
주식발행초과금	101,637,503,833		101,637,503,833	
자기주식처분이익	2,444,407,882		2,444,407,882	
기타자본조정	(905,689,947)		(905,689,947)	
Ⅲ. 자본조정		726,040,128		1,342,872,049
자기주식	(1,377,185,488)		(1,377,185,488)	
주식매수선택권	2,103,225,616		2,720,057,537	
Ⅳ. 기타포괄손익누계액		5,740,800		-
매도가능증권평가익	5,740,800		-	

V. 이익잉여금		9,495,190,877		8,831,515,278
기업합리화적립금	170,000,000		170,000,000	
미처분이익잉여금	9,325,190,877		8,661,515,278	
자본총계		119,068,512,573		119,015,928,095
부채와자본총계		150,265,223,969		140,470,575,405

주) 상기 괄호()는 음의 수치입니다.

- 포괄손익계산서

<포괄손익계산서>

제 22기 (2017년 01월 01일부터 2017년 12월 31일까지)

제 21기 (2016년 01월 01일부터 2016년 12월 31일까지)

(단위 : 원)

과 목	제 22(당) 기	제 21(전) 기
I. 매출액	34,798,014,770	36,063,674,853
II. 매출원가	17,763,594,639	18,030,269,241
III. 매출총이익	17,034,420,131	18,033,405,612
IV. 판매비와 관리비	7,606,604,664	4,347,803,684
V. 영업이익	9,427,815,467	13,685,601,928
VI. 기타수익	713,786,984	8,354,979
VII. 기타비용	3,649,320,338	40,747,303,938
VIII. 금융수익	1,824,998,942	2,253,536,909
IX. 금융비용	4,687,067,026	834,415,951
X. 법인세차감전순이익	3,630,214,029	(25,634,226,073)
XI. 법인세비용	2,984,852,896	2,752,996,128
XII. 당기순이익(손실)	645,361,133	(28,387,222,201)
XIII. 기타포괄손익	24,055,266	2,110,421
당기손익으로 재분류되지 않는 포괄손익		
순확정급여부채의재측정요소	18,314,466	2,110,421
당기손익으로 재분류되는 포괄손익		
매도가능증권평가손익	5,740,800	-
XIV. 총포괄이익(손실)	669,416,399	(28,385,111,780)
총포괄손익의 귀속		
기본주당당기순이익(손실)	58	(2,543)
희석주당당기순이익(손실)	58	(2,543)

주) 상기 괄호()는 음의 수치입니다.

- 이익잉여금처분계산서(안) 또는 결손금처리계산서(안)

<이익잉여금처분계산서 / 결손금처리계산서>

제 22기 (2017년 01월 01일부터 2017년 12월 31일까지)

제 21기 (2016년 01월 01일부터 2016년 12월 31일까지)

(단위 : 원)

과 목	제 22(당) 기		제 21(전) 기	
	처분예정일 : 2018년 3월 23일		처분확정일 : 2017년 3월 24일	
I. 미처분 이익잉여금		9,325,190,877		8,661,515,278
1. 전기이월이익잉여금	8,661,515,278		37,046,627,058	
2. 순확정급여부채의재측정요소	18,314,466		2,110,421	
3. 당기순이익	645,361,133		(28,387,222,201)	
II. 이익잉여금 처분액		-		-
III. 차기이월 미처분이익잉여금		9,325,190,877		8,661,515,278

- 자본변동표

<자 본 변 동 표>

제 22 기 (2017년 01월 01일부터 2017년 12월 31일까지)

제 21 기 (2016년 01월 01일부터 2016년 12월 31일까지)

(단위 : 원)

과 목	자본금	자본잉여금	자본조정	기타포괄 손익누계액	이익잉여금	총 계
2016.1.1(기초자본)	5,665,319,000	103,176,221,768	1,050,168,741	-	37,216,627,058	147,108,336,567
총포괄손익						-
당기순이익(손실)	-	-	-	-	(28,387,222,201)	(28,387,222,201)
순확정급여부채의재측정요소	-	-	-	-	2,110,421	2,110,421
소유주와의 거래						-
주식매수선택권	-	-	292,703,308	-	-	292,703,308
2016.12.31(기말)	5,665,319,000	103,176,221,768	1,342,872,049	-	8,831,515,278	119,015,928,095
2017.1.1(기초자본)	5,665,319,000	103,176,221,768	1,342,872,049	-	8,831,515,278	119,015,928,095
총포괄손익						-
당기순이익(손실)	-	-	-	-	645,361,133	645,361,133
순확정급여부채의재측정요소	-	-	-	-	18,314,466	18,314,466
매도가능증권평가손익	-	-	-	5,740,800	-	5,740,800
소유주와의 거래						-
주식매수선택권	-	-	(616,831,921)	-	-	(616,831,921)
2017.12.31(기말)	5,665,319,000	103,176,221,768	726,040,128	5,740,800	9,495,190,877	119,068,512,573

주) 상기 괄호()는 음의 수치입니다.

- 현금흐름표

<현 금 흐 름 표>

제 22기 (2017년 01월 01일부터 2017년 12월 31일까지)

제 21기 (2016년 01월 01일부터 2016년 12월 31일까지)

(단위 : 원)

과 목	제 22 (당)기	제 21 (전)기
-----	-----------	-----------

Ⅰ. 영업활동으로 인한 현금흐름		13,661,267,801		13,103,864,377
1. 영업활동으로부터 창출된 현금흐름	16,983,439,942		15,449,302,264	
가. 당기순이익	645,361,133		(28,387,222,201)	
나. 현금의 유출이 없는 비용 등의 가산	9,200,017,926		44,807,220,368	
법인세비용	2,984,852,896		2,752,996,128	
감가상각비	74,306,414		65,737,084	
무형자산상각비	15,630,270		44,815,795	
대손상각비	111,671,250		434,121,817	
기타의대손상각비	1,502,566,600		7,697,038,105	
주식보상비용	-		45,196,331	
무형자산손상차손	-		45,000,000	
종속기업투자주식손상차손	-		33,000,355,825	
관계기업투자주식손상차손	2,144,316,833		-	
퇴직급여	778,207,997		135,545,506	
유형자산처분손실	95,222		-	
지급임차료	263,647,796		264,370,118	
외주용역비	-		-	
이자비용	249,772,500		103,234,083	
외화환산손실	1,074,950,148		218,809,576	
다. 현금의 유입이 없는 수익 등의 차감	(2,110,240,972)		(1,913,149,983)	
이자수익	738,145,098		751,249,960	
대손상각비 환입	-		-	
기타의대손상각비 환입	-		-	
유형자산처분이익	1,653,830		84,714	
주식보상비용 환입	404,545,082		-	
잡이익	212,286,839		-	
사업부문매각차익	-		-	
외화환산이익	753,610,123		1,161,815,309	
라. 영업활동으로 인한 자산부채의 변동	9,248,301,855		942,454,080	
매출채권의 감소(증가)	(2,235,759,553)		1,048,426,232	
기타유동수취채권의 감소(증가)	607,219,783		(1,046,119,254)	
기타비유동수취채권의 감소(증가)	-		(16,500,000)	
기타유동자산의 감소(증가)	675,554,501		214,789,692	
기타비유동자산의 감소(증가)	-		624,640,153	
매입채무의 증가(감소)	(115,503,686)		649,927,191	
기타지급채무의 증가(감소)	125,328,258		655,577,679	
기타유동부채의 증가(감소)	996,189,359		(393,509,621)	
기타비유동부채의 증가(감소)	9,199,222,503		(737,422,235)	
퇴직급의 지급	(3,949,310)		(57,355,757)	
2. 이자의 수취	476,253,340		538,267,216	
3. 이자의 지급	-		-	
4. 법인세의 지급	(3,798,425,481)		(2,883,705,103)	
Ⅱ. 투자활동으로 인한 현금흐름		(28,256,133,531)		14,603,409,158
1. 투자활동으로 인한 현금의 유입	7,222,665,255		44,439,028,656	

기타금융자산의 처분	7,053,980,000		40,348,962,156
단기대여금의 감소	-		-
관계기업투자주식의 감소	166,650,000		4,086,000,000
보증금의 회수	-		-
유형자산의 처분	2,035,255		4,066,500
2. 투자활동으로 인한 현금의 유출	(35,478,798,786)		(29,835,619,498)
단기대여금의 증가	(1,500,000,000)		(1,400,000,000)
기타금융자산의 취득	(11,383,690,000)		(28,311,967,086)
보증금의 증가	(640,030,000)		(58,322,942)
예수보증금의 감소	-		(6,100,000)
종속기업투자주식의 증가	(21,818,000,000)		-
관계기업투자주식의 증가	-		(56,429,470)
유형자산의 취득	(124,278,786)		(2,800,000)
무형자산의 취득	-		-
매도가능증권의 취득	(12,800,000)		-
III. 재무활동으로 인한 현금흐름		-	-
1. 재무활동으로 인한 현금의 유입	-		-
주식매수선택권의 행사	-		-
2. 재무활동으로 인한 현금유출액	-		-
IV. 외화환산으로 인한 현금의 변동		(71,430,756)	881,028,930
V. 현금의 증가(감소)		(14,666,296,486)	28,588,302,465
VI. 기초의 현금		43,988,539,577	15,400,237,112
VII. 기말의 현금		29,322,243,091	43,988,539,577

주) 상기 괄호()는 음의 수치입니다.

4. 재무제표에 대한 주석

- 주석사항은 전자공시시스템(<http://dart.fss.or.kr>)에 향후 공시예정인 당사의 감사보고서 또는 2017년 제22기 사업보고서의 첨부서류를 참조하시기 바랍니다.

- 최근 2사업연도의 배당에 관한 사항
해당사항 없습니다.

□ 이사의 보수한도 승인

가. 이사의 수 · 보수총액 내지 최고 한도액

구 분	전 기	당 기
이사의 수(사외이사수)	7명 (3명)	7명 (3명)
보수총액 내지 최고한도액	20억원	20억원

※ 참고사항

- 당사는 코스닥협회의 정기주주총회 집중예상일 발표 이전에 정기주주총회 개최를 포함한 연간 주요 경영활동 관련 일정을 확정하였고, 국내 및 해외 종속회사가 포함된 연결 결산 및 이사회 일정 등을 감안하여 불가피하게 주주총회 집중(예상)일에 주주총회를 개최하게 되었습니다.