

주주총회소집공고

2015년 02월 11일

회 사 명 : (주)액토즈소프트
대 표 이 사 : 천동하이
본 점 소 재 지 : 서울특별시 마포구 마포대로 137
(공덕동, 케이피엑스 빌딩 3층,5층,6층)
(전 화)02-3671-0000
(홈페이지)<http://www.actoz.com>

작 성 책 임 자 : (직 책) 경영지원본부장 (성 명) 장승순
(전 화) 02-3670-0000

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 : 2015년2월26일(목)오전09시

2. 장 소 : 서울특별시 마포구 월드컵북로 54길12(상암동) DMS
(디지털 매직 스페이스) 12층 다목적홀

3. 회의목적 사항

가. 보고사항 : 감사보고

나. 결의사항

제1호 의안 : 분할계획서 승인의 건

제2호 의안 : 이사 선임의 건(사내이사 3명)

제2-1호 의안 : 사내이사 장잉펑(Zhang Yingfeng) 선임의 건

제2-2호 의안 : 사내이사 장진(Zhang Jin) 선임의 건

제2-3호 의안 : 사내이사 마썩밍(Ma Shengming) 선임의 건

제3호 의안 : 정관 일부 변경의 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 의결권행사에 관한 의사표시를 하실 필요가 없으며, 종전과 같이 주주총회에 참석하여 의결권을 직접 행사하시거나 또는 위임장에 의거 의결권을 간접행사 할 수 있습니다.

6. 제1호 의안과 관련한 보다 자세한 내용은 당사가 전자공시시스템(<http://dart.fss.or.kr>)에 2015년 01월 15일 공시한 주요사항보고서(분할(분할합병)결정) 및 첨부서류를 참조하시기 바랍니다.

7. 주주총회 참석시 준비물

- 1) 직접행사 : 주총 참석장, 신분증
- 2) 대리행사 : 주총 참석장, 위임장, 대리인의 신분증

2015년 02월 11일
주식회사 액토즈소프트
대표이사 천등하이

I. 사외이사 등의 활동내역과 보수에 관한 사항

1. 사외이사 등의 활동내역

가. 이사회 출석률 및 이사회 의안에 대한 찬반여부

본 보고서 작성기준일 현재 이사회는 1명의 상근이사, 3명의 비상근이사, 3명의 사외이사 등 총 7명의 이사로 구성되어 있습니다.

당사는 2014년3월28일 개최된 제18회 정기주주총회를 통하여 새로이 사외이사를 선출하였습니다. 제18회 정기주주총회 이전에 개최된 이사회와 그 이후 개최된 이사회별 사외이사의 이사회 출석률과 의안에 대한 찬반여부는 아래와 같습니다.

<2014년01월01일~2014년03월30일>

회차	개최일자	의안내용	사외이사의 성명	
			우위 (출석률: 0%)	차오웨이 (출석률: 0%)
			찬반여부	
1	2014.02.21	제1호 의안 : 2013년 재무재표 승인의 건	불참	불참
		제2호 의안 : 2013년 영업보고서 승인의 건	불참	불참
		제3호 의안 : 2013년 내부회계관리제도 운영실태평가보고	불참	불참
		제4호 의안 : 게임라이선스계약 투자 권한 대표이사위임 승인의 건	불참	불참
		제5호 의안 : FFFPro 라이선스 계약 체결 승인의 건	불참	불참
		제6호 의안 : 주식매수선택권 취소의 건	불참	불참
2	2014.03.13	제1호 의안 제18기 정기주주총회 소집의 건	불참	불참
		제2호 의안 제18기 정기주주총회 의장 선임의 건	불참	불참
		제3호 의안 대표이사 투자권한 위임 승인의 건	불참	불참
		제4호 의안 인센티브 정책 및 2013년 특별보너스 승인의 건	불참	불참
		제5호 의안 자회사 유상증자 승인의 건	불참	불참
		제6호 의안 주식매수선택권 취소의 건	불참	불참

<2014년04월01일~2014년12월31일>

회차	개최일자	의안내용	사외이사의 성명		
			차오웨이 (출석률:100%)	태오진콕 (출석률: 67%)	그레이스루 (출석률: 100%)
			찬반여부		
3	2014.04.03	1. 자사주 처분 승인의 건	참석	참석	참석
		2. 2014년 사업계획 및 예산 승인의 건	참석	참석	참석
4	2014.07.04	1. 자사주 처분 승인의 건	참석	참석	참석
		2. 해외투자권한위임승인의건	참석	참석	참석
		3. 해외투자대상회사 임원 추천의 건	참석	참석	참석
		4. 주식매수선택권 취소의 건	참석	참석	참석
5	2014.10.15	1. 영업양수도 승인의 건	참석	불참	참석
		2. 자회사 임원 추천 승인의 건	참석	불참	참석
		3. 펀드 투자 승인의 건	참석	불참	참석

나. 이사회내 위원회에서 사외이사 등의 활동내역

위원회명	구성원	활동내역		
		개최일자	의안내용	가결여부
감사위원회	사외이사 차오웨이 사외이사 우위 사내이사 허귀어준	2014. 03. 13	제1호 의안 : 2013년 재무제표 승인의 건 제2호 의안 : 2013년 영업보고서 승인의 건 제3호 의안 : 2013년 내부회계관리제도 운영 승인의 건 제4호 의안 : 특수관계자간 계약의 공정성 및 적정성 검토의 건 제5호 의안 : 외부감사인 선임 승인의 건	가결

2. 사외이사 등의 보수현황

(단위 : 백만원)

구분	인원수	주총승인금액	지급총액	1인당 평균 지급액	비고
사외이사	3	2,000	54	18	-

주) 상기 주총승인금액은 등기이사 전체에 대한 승인금액입니다.

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.	2014.01.01~2014.12.31	489	42.94%
해외매출	Meiyu Information &Technology Co.,Ltd. (종속기업)	2014.01.01~2014.12.31	11	1.0%

주) 상기 해외매출관련 비율은 2013년도 별도 재무제표 기준 매출총액 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.	매출(로열티)	2014.01.01~2014.12.31	489	42.94%

주) 상기 해외매출관련 비율은 2013년도 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 2013년에는 약 5조4,523억원 규모의 시장으로 집계되고 있습니다(Source : 한국콘텐츠진흥원, 2014 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 활발해질 것으로 예상하고 있습니다.

모바일 게임산업은 스마트폰의 등장으로 커다란 패러다임의 변화를 맞이 하였으며, 2013년 국내 모바일 게임시장은 전년 대비 190% 성장한 2조 3,277억원 규모로 전망되고 있습니다.

스마트폰이 급속도로 보급되면서 앱스토어, 구글플레이 등의 오픈마켓을 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 증대와 용이한 지속적인 업데이트, 상대적으로 긴 게임의 수명주기라는 특성이 무료게임을 기반으로 한 부분유료화 방식 적용과 맞물려 빠른 속도의 시장규모 성장에 긍정

적인 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 상당수 존재합니다.

나. 모바일게임산업의 특성

모바일게임산업은 스마트폰의 등장과 플랫폼의 고도화에 따른 게임 품질의 향상, ARPU의 지속적인 상승 및 주 고객층의 연령, 성별 확대로 인해 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 2013년기준 국내 게임 제작 및 배급 업체의 수는 약 1,326개인 것으로 예상되고 있습니다. 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 가속화 되고 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 여가활동 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 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 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 부분 유료화 서비스를 진행하고 사이트 뷰 방식의 캐주얼 액션 MMORPG <라테일>을 개발 및 서비스하고 있습니다.

또한 2014년에는 <뉴 던전스트라이커>를 한국에 새로이 런칭하며 온라인 게임 라인업을 강화시키고 있습니다. 특히 2014년에 일본 스퀘어에닉스의 대작 <파이널 판타

지14>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.

액토즈소프트는 스마트폰 등 다양한 게임 디바이스의 출현과 플랫폼의 등장 등 모바일 게임 산업의 성장 가능성에 주목하여 사업 다각화의 일환으로 2011년 8월 모바일 게임개발회사인 플레이파이게임즈를 설립하였고, 2012년 초 당사 내 모바일사업본부를 신설하여 모바일 게임산업에 적극 진출하게 되었습니다.

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 런칭하여 서비스하고 있습니다. 글로벌 모바일 게임 시장 진출의 신호탄으로 25개 언어가 지원되는 축구 전략 시뮬레이션 게임 <원포일레븐>을 130여개국이상에서 iOS와 안드로이드 버전으로 런칭하여 서비스하고 있습니다. 또한 모바일 액션 RPG <강철의 기사>를 국내를 비롯 아시아 지역은 물론 북미와 유럽에 iOS와 안드로이드 버전으로 런칭하고 연이어 <드래곤을 부탁해 for Kakao>, <건맨 더 듀얼 for Kakao>, <피싱 히어로 for Kakao>등 다양한 장르의 게임을 런칭하고 서비스 중에 있습니다.

중국에 위치한 자회사 메이유는 2014년 일본 스퀘어에닉스의 <가디언 크로스>를 비롯하여 세가(SEGA)의 <체인 크로니클>, 일본 크라브(Klab)가 개발한 <리브라이브!스쿨 아이돌 페스티벌>, 구미(GUMI)의 <브레이브 월드> 그리고 모바일 RPG <혼돈지리> 등을 런칭하고 서비스 중에 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 다수

를 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 연결중속회사는 온라인 및 모바일 게임의 개발과 퍼블리싱 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.

(5) 조직도



엑토즈소프트 조직도

2. 주주총회 목적사항별 기재사항

□ 회사의 분할 또는 분할합병

가. 분할 또는 분할합병의 목적 및 경위

주식회사 엑토즈소프트(이하 "분할되는 회사")는 상법 제530조의 2 내지 제530조의 12 규정이정하는 바에 따라 '모바일게임 사업부문 및 온라인게임 <파이널판타지 14> 퍼블리싱 사업부문'(이하 "분할대상부문")을 아래와 같이 단순 물적분할 방식으로 분할(이하 "본건 분할")하여 새로운 회사(이하 "신설회사")를 설립하고자 합니다.

본건 분할의 목적은 아래와 같습니다.

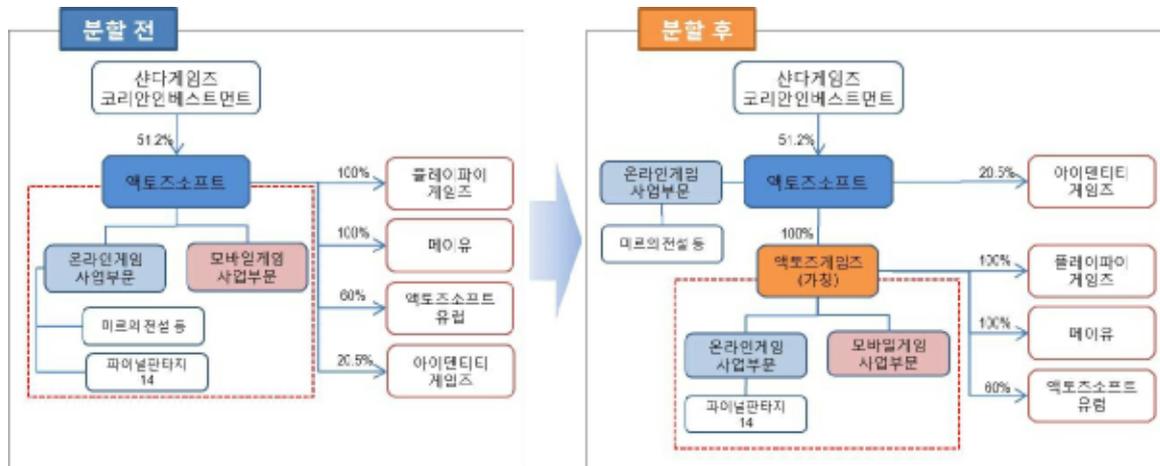
- (1) 모바일 게임사업 등 빠른 시장 변화에 신속하게 대응하기 위한 의사결정 구조를 확보하고자 합니다.
- (2) 사업문화 및 특성이 다른 사업부문의 분할을 통하여 전문성 제고를 도모하며, 이를 통한 사업경쟁력을 강화하고자 합니다.
- (3) 기존에 안정적인 수익원을 갖춘 분할되는 회사로부터 모바일 게임사업 및 신규 온라인 게임사업을 분할하여 자생력을 확보하고자 합니다.

나. 분할 또는 분할합병 계획서 또는 계약서의 주요내용의 요지

분할 계획서

주식회사 액토즈소프트(이하 "분할되는 회사")는 상법 제530조의 2 내지 제530조의 12 규정이정하는 바에 따라 '모바일게임 사업부문 및 온라인게임 <파이널판타지 14> 퍼블리싱 사업부문'(이하 "분할대상부문")을 아래와 같이 단순 물적분할 방식으로 분할(이하 "본건 분할")하여 새로운 회사(이하 "신설회사")를 설립하기로 한다.

[물적분할 구조도]



물적분할 거래구조도

주1) 회사별 지분보유 현황은, 주요자회사 및 관계회사만 표기하였음.

1. 분할의 목적

- (1) 모바일사업 등 빠른 시장 변화에 신속하게 대응하기 위한 신속한 의사결정 구조 확보
- (2) 사업문화 및 특성이 다른 사업부문의 분할을 통하여 전문성 제고를 도모하며, 이를 통한 사업경쟁력 강화
- (3) 기존에 안정적인 수익원을 갖춘 분할되는 회사로부터 모바일사업 및 신규 온라인 게임사업을 분할하여 동 사업부문의 자생력 확보

2. 분할의 방법

(1) 상법 제530조의2 내지 제530조의12의 규정이 정하는 바에 따라 아래 표와 같이 분할되는 회사가 영위하는 사업 중 분할대상부문을 분할하여 신설회사를 설립하고, 분할되는 회사인 주식회사 액토즈소프트가 존속하면서 신설회사 발행주식의 100%를 배정받는 단순·물적분할의 방법으로 분할하며, 분할 후 분할되는 회사는 상장법인으로 존속하고 신설회사는 비상장법인으로 한다.

[회사분할 내용]

구분	회사명	사업
분할되는 회사	(주) 액토즈소프트	- 분할대상부문을 제외한 모든 사업부문 및 신설회사로 이전되지 않는 관계회사 지분
신설회사	(주) 액토즈게임즈(가칭)	- 모바일게임 사업부문과 온라인게임 파이널판타지 14 퍼블리싱 사업부문 - 관련 종속회사 및 관계회사 지분일체 (플레이파이게임즈, 메이유, 액토즈소프트유럽 등)

주1) 신설회사의 상호는 분할계획서 승인을 위한 주주총회 또는 신설회사 창립총회에서 변경될 수 있음.

주2) 분할대상부문의 영업과 관련된 종속회사 및 관계회사 지분은 신설회사로 이전되며, 세부사항은 [첨부2] 승계대상재산목록 참조

(2) 분할기일은 2015년 03월 01일로 한다.

(3) 상법 제530조의3 제1항 및 제2항에 의거 주주총회의 특별결의에 의해 분할하며, 동법 제530조의9 제1항에 의거 분할되는 회사와 신설회사는 분할 전의 회사채무에 관하여 연대하여 변제할 책임이 있다.

(4) 분할되는 회사와 신설회사가 분할되는 회사의 분할 전 회사채무에 대하여 연대책임을 부담함으로써 인하여, 분할되는 회사가 본 분할계획서에 따라 신설회사에 귀속된 채무를 변제하거나 분할되는 회사의 기타 출재로 인해 공동면책이 된 때에는 분할되는 회사가 신설회사에 대하여 구상권을 행사할 수 있고, 신설회사가 본 분할계획서에 따라 분할되는 회사에 귀속된 채무를 변제하거나 신설회사의 기타 출재로 인해 공동면책이 된 때에는 신설회사가 분할되는 회사에 대하여 구상권을 행사할 수 있다.

(5) 분할되는 회사의 일체의 적극/소극재산과 공법상의 권리/의무를 포함한 기타의 권리/의무 및 재산적 가치가 있는 사실관계(인허가, 근로관계, 계약관계, 소송 등을 모두 포함한다)는 분할대상부문에 관한 것이면 신설회사에게, 분할대상부문 이외의 사업부문에 관한 것이면 분할되는 회사에게 각각 귀속되는 것을 원칙으로 한다. 다만, 분할대상부문에 속하는 권리나 의무 중 법률상 또는 성질상 분할에 의하여 이전이 금지되는 것은 분할되는 회사에 잔류하는 것으로 보고, 신설회사에 이전이 필요한 경우에는 분할되는 회사와 신설회사의 협의에 따라 처리한다. (i) 분할에 의한 이전에 정부기관 등의 승인/인가/신고수리 등이 필요함에도 이를 받을 수 없는 경우나 (ii) 분할되는 회사를 당사자로 하는 계약이 분할대상부문과 그 이외의 사업 부문에 모두 관련됨에도, 해당 계약 중 분할대상부문에 관한 부분과 그 외의 사업 부문에 관한 부분을 분리하는 것이 불가능한 경우에도 그와 같다.

(6) 분할되는 회사의 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·사법상의 우발채무, 기타 일체의 채무를 포함한다)에 대해서는 그 원인이 되는 행위 또는 사실이 분할대상부문에 관한 것이면 신설회사에게, 분할대상부문 이외의 사업부문에 관한 것이면 분할되는 회사에게 각각 귀속한다. 이 경우 원인이 되는 행위 또는 사실이 분할대상부문에 관한 것인가를 확정하기 어려운 경우에는 본건 분할에 의하여 분할되는 순자산가액의 비율로 신설회사와 분할되는 회사에 각각 귀속되는 것으로 한다.

(7) 분할되는 회사의 사업과 관련하여 분할기일 이전의 행위 또는 사실로 인하여 분할기일 이후에 발생/확정되는 채권 기타 권리 또는 분할기일 이전에 이미 발생/확정되었으나 이를 인지하지 못하는 등의 여하한 사정에 의하여 본 분할계획서에 반영되지 못한 채권 기타 권리(공·사법상의 우발채권 기타 일체의 채권을 포함한다)의 귀속에 관하여도 전항과 같이 처리한다.

(8) 분할기일 이전에 분할되는 회사를 당사자로 하는 소송은 분할대상 부문에 관한 것이면 신설회사에게, 분할대상부문 이외의 사업부문에 관한 것이면 분할되는 회사에 각각 귀속된다.

(9) 신설회사의 자산, 부채, 자본의 결정 방법은 분할대상부문에 속하거나 이와 직·간접적으로 관련된 자산, 부채를 신설회사에 배분하는 것을 원칙으로 하되, 향후 분할되는 회사 및 신설회사의 운영 및 투자계획 등을 복합적으로 고려하여 자산, 부채, 자본금액을 결정한다.

3. 주요 일정

구분	일자
이사회결의일 및 주요사항 보고서 제출일	2015년 1월 15일
분할 주주총회를 위한 주주확정 기준일	2015년 1월 30일
분할계획서 승인을 위한 주주총회일	2015년 2월 26일
분할 기일	2015년 3월 1일
창립총회일	2015년 3월 2일
분할등기 신청일	2015년 3월 2일
기타일정 주식명의개서 정지공고일 주식명의개서 정지기간 주주총회 소집통지서 발송 및 소집공고	2015년 1월 15일 2015년 1월 31일부터 2015년 2월 7일까지 2015년 2월 11일

주1) 상기 일정은 관계법령 및 관계당국과 협의 등의 사정에 의해 조정될 수 있음

4. 분할되는 회사에 관한 사항

(1) 감소할 자본금과 준비금의 액
해당사항 없음

(2) 자본감소의 방법
해당사항 없음

(3) 분할로 인하여 신설회사에 이전할 재산과 그 가액

① 분할되는 회사는 분할의 방법 및 일정에 따라 분할대상부문에 속하는 적극/소극재산과 공법상의 권리/의무를 포함한 기타의 권리/의무 및 재산적 가치가 있는 사실관계(인허가, 근로관계, 계약관계, 소송, 지적재산권 등을 모두 포함하며, 이하 "이전대상 재산")를 신설회사에 이전한다.

② 이전대상 재산은 원칙적으로 2014년 11월 30일 현재를 기준으로 작성된 [첨부1] 분할대차대조표와 [첨부2] 승계대상 재산목록에 기재된 바에 의하되, 분할기일 전까

지 분할대상사업의 영업 또는 재무적 활동, 투자활동 등으로 인하여 재산(적극재산 및 상거래 채무와 같은 소극재산을 포함)의 증감이 발생하거나, 승계대상재산목록에 누락되거나 잘못 기재된 재산이 발견되는 등의 사유로 인하여 이전대상 재산에 증감이 발생하는 경우에는 그와 같은 변경사항을 분할대차대조표와 승계대상재산목록에서 가감하는 것으로 한다.

③상기 (2)에 의한 이전대상 재산의 세부항목별 최종가액은 공인회계사의 검토를 받아 확정한다.

④분할 전후 요약 재무구조(2014년 11월 30일 기준)

[단위 : 원]

과목	분할전	분할후	
		신설회사	분할되는 회사
자 산			
Ⅰ. 유동자산	73,575,609,269	11,631,753,477	61,943,855,792
현금및현금성자산	59,557,305	20,000,000	39,557,305
기타금융자산	39,042,694,748	2,000,000,000	37,042,694,748
매출채권	24,704,353,187	6,137,391,010	18,566,962,177
기타수취채권	3,336,155,592	319,229,380	3,016,926,212
기타자산	5,387,122,310	3,155,133,087	2,231,989,223
당기법인세자산	1,045,726,127		1,045,726,127
Ⅱ. 비유동자산	154,709,004,242	30,023,679,984	160,568,698,206
유형자산	847,895,362	421,928,810	425,966,552
무형자산	1,965,636,369	1,761,877,818	203,758,551
기타수취채권	6,945,595,280	730,192	6,944,865,088
매도가능증권	1,499,973,750	1,499,973,750	
관계기업투자	118,090,031,100	4,009,900,000	114,080,131,100
종속기업투자	15,112,478,414	14,612,478,414	36,383,373,948
이연법인세자산	788,951,168		788,951,168
기타비유동자산	9,458,442,799	7,716,791,000	1,741,651,799
자 산 총 계	228,284,613,511	41,655,433,461	222,512,553,998
부 채			
Ⅰ. 유동부채	27,334,191,920	4,528,522,296	22,805,669,624
매입채무	16,345,877,518	2,184,990,114	14,160,887,404
기타지급채무	6,014,847,452	2,343,532,182	3,671,315,270

당기법인세부채	1,747,293,288		1,747,293,288
기타유동부채	3,226,173,662		3,226,173,662
II. 비유동부채	3,972,046,936	1,243,537,217	2,728,509,719
순확정급여부채	1,381,708,019	1,243,537,217	138,170,802
기타비유동부채	2,590,338,917		2,590,338,917
부 채 총 계	31,306,238,856	5,772,059,513	25,534,179,343
자 본			
I. 자본금	5,655,656,500	500,000,000	5,655,656,500
보통주자본금	5,655,656,500	500,000,000	5,655,656,500
II. 자본잉여금	103,343,442,721	35,383,373,948	103,343,442,721
주식발행초과금	101,120,518,397	35,383,373,948	101,120,518,397
자기주식처분이익	2,444,407,882		2,444,407,882
기타자본조정	(221,483,558)		(221,483,558)
III. 자본조정	1,506,208,048		1,506,208,048
자기주식	(1,377,185,488)		(1,377,185,488)
주식매수선택권	2,883,393,536		2,883,393,536
V. 이익잉여금	86,473,067,386		86,473,067,386
기업합리화적립금	170,000,000		170,000,000
미처분이익잉여금	86,303,067,386		86,303,067,386
자 본 총 계	196,978,374,655	35,883,373,948	196,978,374,655
부채와 자본총계	228,284,613,511	41,655,433,461	222,512,553,998

주1) 상기 금액은 분할기일에 변동될 수 있음.

주2) [첨부2]승계대상 재산목록은 분할기일에 변동될 수 있음

⑤최근 3사업연도 주요 제품 매출 현황

[단위 : 천원]

사업부문	매출 유형	주요 상표 (품목)등	2011년		2012년		2013년	
			매출액	비율(%)	매출액	비율(%)	매출액	비율(%)
모바일 게임 사업부문	게임운영 및 게임개발	퍼블리싱 등	0	0	1,273,990	1.5%	43,065,342	37.8%
온라인 게임 사업부문	게임운영 및 게임개발	퍼블리싱 등	98,798,903	100%	81,085,272	98.5%	70,798,067	62.2%

주1) 상기 금액은 K-IFRS 별도재무제표를 기준으로 작성되었음.

주2) 분할 후 신설회사에 포함될 온라인 게임 <파이널판타지 14>는 본 보고서 제출일 현재 한국에서 정식 서비스 전으로 상기 매출에 포함되지 않음.

⑥분할되는 사업부문의 최근 3사업연도 매출액, 영업이익 및 자산총계

[단위 : 천원]

구분		2011년	2012년	2013년
매출액	금액	-	1,273,990	43,065,342
	비율	0	1.5%	37.8%
영업이익	금액	-	(325,965)	2,860,942
	비율	0	N/A	14.3%
자산총계	금액	-	13,508,253	21,279,476
	비율	0	6.1%	9.4%

주1) 상기 금액은 K-IFRS 별도재무제표를 기준으로 작성함

주2) 상기 자료는 개략적으로 작성된 자료로 회계처리방법에 따라 실제 재무정보와 차이가 있을 수 있음

주3) 분할되는 사업부문의 매출액, 영업이익 및 자산총계 비율은 아래 산식에 따라 계산함.

매출액 비율 = 분할되는 사업부문의 매출액 ÷ 분할 전 손익계산서상 매출액

영업이익 비율 = 분할되는 사업부문의 영업이익 ÷ 분할 전 손익계산서상 영업이익

자산총계 비율 = 분할되는 사업부문의 자산총계 ÷ 분할 전 재무상태표상 자산총계

⑦주요 자산 및 부채의 세부내용

[첨부2]의 승계대상 재산목록을 참조하되 동 목록은 분할기일에 변동될 수 있음.

⑧주요 재산의 이전시기(등기, 등록, 인도 등)

자산은 분할기일인 2015년 03월 01일 기준으로 신설회사로 이전하되, 등기, 등록 등 소유권 이전 절차가 필요한 자산은 분할기일로부터 1개월 이내로 소유권 이전절차를 완료할 예정임.

(4)분할 후의 발행주식의 총수

분할 전과 변동사항 없음

(5)회사가 발행할 주식의 총수를 감소하는 경우, 그 감소할 주식의 총수, 종류 및 종류별 주식수

해당사항 없음

(6)정관변경을 가져오게 하는 그 밖의 사항

해당사항 없음

5. 신설회사에 관한 사항

(1) 상호, 목적, 본점소재지, 공고방법

상호	국문 : 주식회사 액토즈게임즈(가칭) 영문 : Actoz Games CO., LTD.(가칭)
목적	1. 소프트웨어 개발 및 판매업 2. 멀티미디어 프로그램 개발, 제조 및 유통업 3. 인터넷 온라인 광고 알선 및 대행서비스업 4. 컨텐츠 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	서울시 마포구 공덕동 473번지 KPX빌딩 3,5,6층
공고방법	서울특별시에서 발행되는 "한국경제신문"에 게재함
결산기	회사의 사업 년도는 매년 01월 01일부터 동년 12월 31일까지로 함

주1) 신설회사의 상호 및 공고방법 등은 분할계획서 승인을 위한 주주총회 또는 신설 회사 창립총회에서 변경될 수 있음.

(2) 발행할 주식의 총수 및 액면주식· 무액면주식의 구분

발행할 주식의 총수	액면주식· 무액면주식의 구분
500,000주	액면주식 (1주의 금액: 5,000원)

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

구분	내용
발행하는 주식의 총수	100,000주
주식의 종류 및 종류 주식의 수	보통주식 100,000주
액면주식· 무액면주식의 구분	액면주식

(4) 신설회사 주주에 대한 주식배정에 관한 사항

본건 분할은 단순·물적분할로서 신설회사가 설립 시에 발행하는 주식의 총수를 분할되는 회사에 100% 배정한다.

(5) 분할되는 회사의 주주에게 지급할 금액

해당사항 없음

(6) 신설회사의 자본금과 준비금

구분	금액
자본금	500,000,000원
준비금	35,383,373,948원

주1) 상기 금액은 분할기일에 변동될 수 있으며, 분할기일에 이전대상 재산이 확정된 후 공인회계사의 검토를 받아 최종 확정함.

(7) 신설회사에 이전될 분할되는 회사의 재산과 그 가액

상기 4. 분할되는 회사에 관한 사항 제(3)분할로 인하여 신설회사에 이전할 재산과 그 가액의 내용에 따름.

(8) 신설회사가 분할되는 회사의 채무 중에서 출자한 재산에 관한 채무만을 부담할 것을 정한 경우 그에 관한 사항

해당사항 없음. (2. 분할의 방법 (3) 참조)

(9) 신설회사의 이사 및 감사의 현황

신설회사의 이사 및 감사는 신설회사의 창립총회에서 선임함

(10) 신설회사의 정관에 기재할 그 밖의 사항

신설회사의 정관은 [첨부3]과 같다. 다만 [첨부3]의 정관 내용은 분할계획서의 승인을 위한 주주총회 또는 신설회사의 창립총회에서 변경될 수 있다.

(11) 분할 등기일

분할되는 회사 및 신설회사는 2015년 03월 02일을 분할등기 신청(예정)일로 한다.

(12) 신설회사의 설립방법

신설회사를 설립함에 있어 다른 주주를 모집하지 않고 분할되는 회사에서 분리되는 재산만으로 신설회사의 자본을 구성한다.

6. 기타 사항

(1) 분할계획서의 수정 및 변경

분할계획서는 영업의 변동, 분할되는 회사의 계획 및 사정, 관계기관과의 협의과정이나 관계법령에 따라서 분할계획서의 승인을 위한 주주총회 전에 이사회 또는 대표이사에 의해 일부 수정, 변경될 수 있고, 위 주주총회 승인과정에서 수정, 변경될 수 있다.

분할계획서가 2015년 02월 26일 개최 예정인 분할되는 회사의 주주총회의 승인을 득하게 되면, 동 주주총회일로부터 분할등기일 전일까지 분할되는 회사의 주주총회의 추가승인 없이도 아래 항목에 대하여 (i) 그 수정 또는 변경이 합리적으로 필요한 경우로서 그 수정 또는 변경으로 인해 분할되는 회사 또는 신설회사의 주주에게 불이익이 없고, (ii) 그 동질성을 해하지 않는 범위 내에서 분할되는 회사의 이사회 결의로 수정 또는 변경이 가능하고, 동 수정 및 변경사항은 관계법령에 따라 공고 또는 공시됨으로써 효력이 발생한다.

- ① 신설회사 상호
- ② 분할일정
- ③ 분할 전후의 재무구조
- ④ 이전대상 재산과 그 가액
- ⑤ 분할 당시 신설회사가 발행하는 주식의 총수
- ⑥ 신설회사 정관

(2) 반대주주의 주식매수청구권

상법 제530조의 2 내지 제530조의 12에 따른 단순 물적분할의 경우이므로 해당사항 없음

(3) 분할계획서의 시행과 관련하여 분할되는 회사와 신설회사간에 인수인계가 필요한

사항

분할계획서의 시행과 관련하여 분할되는 회사와 신설회사간에 인수인계가 필요한 사항(문서, 데이터 등 분할대상사업과 관련한 각종 자료 및 사실관계 포함)은 분할되는 회사와 신설회사 간의 별도 합의에 따른다.

(4) 종업원 승계와 퇴직금

신설회사는 원칙적으로 분할기일 현재 분할대상부문에서 근무하는 모든 종업원의 고용 및 관련 법률관계(퇴직금, 대여금 등 포함)를 승계한다.

2015년 1월 15일
주식회사 액토즈소프트
대표이사 천동하이

첨부목록

- [첨부1] 분할대차대조표
- [첨부2] 승계대상재산목록(승계자산 및 승계부채 목록)
- [첨부3] 신설회사 정관

[첨부1] 분할대차대조표

과목(단위 : 원)	분할전	분할후	
		신설회사	분할되는 회사
자 산			
Ⅰ. 유동자산	73,575,609,269	11,631,753,477	61,943,855,792
현금및현금성자산	59,557,305	20,000,000	39,557,305
기타금융자산	39,042,694,748	2,000,000,000	37,042,694,748
매출채권	24,704,353,187	6,137,391,010	18,566,962,177
기타수취채권	3,336,155,592	319,229,380	3,016,926,212
기타자산	5,387,122,310	3,155,133,087	2,231,989,223
당기법인세자산	1,045,726,127		1,045,726,127
Ⅱ. 비유동자산	154,709,004,242	30,023,679,984	160,568,698,206

유형자산	847,895,362	421,928,810	425,966,552
무형자산	1,965,636,369	1,761,877,818	203,758,551
기타수취채권	6,945,595,280	730,192	6,944,865,088
매도가능증권	1,499,973,750	1,499,973,750	
관계기업투자	118,090,031,100	4,009,900,000	114,080,131,100
종속기업투자	15,112,478,414	14,612,478,414	36,383,373,948
이연법인세자산	788,951,168		788,951,168
기타비유동자산	9,458,442,799	7,716,791,000	1,741,651,799
자 산 총 계	228,284,613,511	41,655,433,461	222,512,553,998
부 채			
I. 유동부채	27,334,191,920	4,528,522,296	22,805,669,624
매입채무	16,345,877,518	2,184,990,114	14,160,887,404
기타지급채무	6,014,847,452	2,343,532,182	3,671,315,270
당기법인세부채	1,747,293,288		1,747,293,288
기타유동부채	3,226,173,662		3,226,173,662
II. 비유동부채	3,972,046,936	1,243,537,217	2,728,509,719
순확정급여부채	1,381,708,019	1,243,537,217	138,170,802
기타비유동부채	2,590,338,917		2,590,338,917
부 채 총 계	31,306,238,856	5,772,059,513	25,534,179,343
자 본			
I. 자본금	5,655,656,500	500,000,000	5,655,656,500
보통주자본금	5,655,656,500	500,000,000	5,655,656,500
II. 자본잉여금	103,343,442,721	35,383,373,948	103,343,442,721
주식발행초과금	101,120,518,397	35,383,373,948	101,120,518,397
자기주식처분이익	2,444,407,882	-	2,444,407,882
기타자본조정	(221,483,558)	-	(221,483,558)
III. 자본조정	1,506,208,048	-	1,506,208,048
자기주식	(1,377,185,488)	-	(1,377,185,488)
주식매수선택권	2,883,393,536	-	2,883,393,536
V. 이익잉여금	86,473,067,386	-	86,473,067,386
기업합리화적립금	170,000,000	-	170,000,000
미처분이익잉여금	86,303,067,386	-	86,303,067,386
자 본 총 계	196,978,374,655	35,883,373,948	196,978,374,655
부채와 자본총계	228,284,613,511	41,655,433,461	222,512,553,998

주1) 상기 금액은 2014년 11월 30일 기준으로 분할되는 회사의 결산자료를 기초로 한 것으로서, 종래 사업 관행에 따른 사업의 운영, 예정된 사업 및 재무계획의 이행,

통상적인 영업수행 및 투자활동, 유·무형 자산에 대한 공정가치 평가, 관련 법령 및 회계기준의 변경 등으로 인해 분할기일에 변동될 수 있음.

주2) 승계대상재산목록: [첨부2] 승계대상 재산목록을 참조하되, 동 목록은 분할기일에 변동될 수 있음.

[첨부2] 승계대상자산목록

과목(단위 : 원)	내역	장부가 (2014.11.30)
자 산		
I. 유동자산		11,631,753,477
현금	현금	20,000,000
기타금융자산	기타금융자산	2,000,000,000
매출채권	모바일게임사업부문 외상매출금	6,137,391,010
기타수취채권	모바일게임사업부문 및 파이널판타지 14 관련 기타수취채권	319,229,380
기타자산	모바일게임사업부문 및 파이널판타지 14 관련 기타자산	3,155,133,087
II. 비유동자산		30,023,679,984
유형자산	모바일게임사업부문 및 파이널판타지 14 관련 서버 및 집기 비품	421,928,810
무형자산	모바일게임사업부문 관련 상표권 및 라이선스와 회원권 등	1,761,877,818
기타수취채권	모바일게임사업부문 관련 기타수취채권	730,192
매도가능증권	(주)자이언트드림	1,499,973,750
관계기업투자	AKG 청년창업육성투자조합1호, (주)게임테일즈,	4,009,900,000
종속기업투자	Meiyu Information Technology, (주)플레이파이게임즈, Actoz Soft Europe GmbH.	14,612,478,414
기타비유동자산	모바일게임사업부문 및 파이널판타지 14 관련 장기선급금	7,716,791,000
자 산 총 계		41,655,433,461
부 채		
I. 유동부채		4,528,522,296
매입채무	모바일게임사업부문 관련 매입채무	2,184,990,114
기타지급채무	모바일게임사업부문 및 파이널판타지 14 관련 기타지급채무	2,343,532,182
II. 비유동부채		1,243,537,217
순확정급여부채	승계인원에 대한 퇴직급여충당부채	1,243,537,217
부 채 총 계		5,772,059,513
자 본		

I.자본금		500,000,000
보통주자본금		500,000,000
II. 자본잉여금		35,383,373,948
주식발행초과금		35,383,373,948
자 본 총 계		35,883,373,948
부채와 자본총계		41,655,433,461

주1) 상기 금액은 2014년 11월 30일의 결산 자료를 기준으로 한 금액으로 분할기일에 변동될 수 있으며, 이전 대상재산의 가액은 분할기일 현재 기업회계기준에 따른 가액으로 하되, 공인회계사의 검토를 받아 확정함.

[첨부3] 신설회사정관

정 관

주식회사 액토즈게임즈

제1장 총 칙

제1조(상호)

이 회사는 "주식회사 액토즈게임즈" 라 한다. 영문으로는 ACTOZ GAMES CO., LTD. 라 표기한다.

제2조(목적)

회사는 다음의 사업을 영위함을 목적으로 한다.

1. 소프트웨어 개발 및 판매업
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

제3조(본점의 소재지 및 지점 등의 설치)

- ①회사의 본점은 서울특별시에 둔다.
- ②회사는 이사회 결의로 국내외에 지점, 출장소, 사무소 및 현지법인을 둘 수 있다.

제4조(광고방법)

회사의 광고는 서울특별시내에서 발행하는 일간 한국경제신문에 게재한다.

제2장 주 식

제5조(발행예정주식총수)

회사가 발행할 주식의 총수는 500,000주로 한다.

제6조(설립시에 발행하는 주식의 총수)

회사가 설립시에 발행하는 주식의 총수는 100,000주(1주의 금액 5,000원 기준)로 한다.

제7조(1주의 금액)

주식 1주의 금액은 5,000원으로 한다.

제8조(주권의 발행과 종류)

- ①회사가 발행하는 주권은 기명식으로 한다.
- ②회사의 주권은 1주권, 5주권, 10주권, 50주권, 100주권, 500주권, 1,000주권 및 10,000주권의 8종류로 한다.

제9조(주식의 종류, 수 및 내용)

회사는 보통주식과 우선주식을 발행할 수 있다.

제9조의 2(우선주식의 수와 내용)

- ①회사가 발행할 우선주식은 의결권이 없는 것으로 하며, 그 발행주식 수는 회사가 발행한 기명식 보통주의 100분의 50 이내로 한다.
- ②우선주식에 대하여는 액면 금액을 기준으로 하여 연 1% 이상으로 하여 발행시 이사회가 우선배당율을 정한다.
- ③우선주식에 대하여는 소정의 배당을 하지 아니한다는 결의가 있는 경우에는 그 결의가 있는 총회의 다음 총회부터 그 우선적 배당을 한다는 결의가 있는 총회의 종료 시까지는 의결권이 있는 것으로 한다.
- ④회사가 유상증자 또는 무상증자를 실시하는 경우 우선주식에 대한 신주배정은 유상증자의 경우에는 보통주식으로, 무상증자의 경우에는 그와 같은 종류의 주식으로 한다.
- ⑤우선주식의 존속기간은 발행일로부터 (3~10)년으로 하고 이 기간 만료와 동시에 보통주식으로 전환된다. 그러나 위 기간 중 소정의 배당을 하지 못한 경우에는 소정의 배당을 완료할 때까지 그 기간을 연장한다. 이 경우 전환으로 인하여 발행하는 주식에 대한 이익의 배당에 관해서는 제10조의 4의 규정을 준용한다.

제10조(신주인수권)

- ①회사의 주주는 신주발행에 있어서 그가 소유한 주식 수에 비례하여 신주의 배정을 받을 권리가 있다.
- ②이사회는 제1항의 규정에 불구하고 다음 각호의 경우에는 이사회 결의로 주주 외의 자에 신주를 배정할 수 있다.
 1. 자본시장과 금융투자업에 관한 법률 제165조의 6에 따라 이사회 결의로 일반 공모증자 방식으로 신주를 발행하는 경우
 2. 우리사주조합에게 신주를 우선 배정하는 경우
 3. 회사가 경영상 필요로 외국인투자촉진법에 의한 외국인 투자를 위하여 신주를 배정, 발행하는 경우와 신기술사업금융, 창업투자업무, 증권 및 벤처기업에 투자 업무를 영위하는 국내외법인에게 신주를 배정, 발행하는 경우.
 4. 긴급한 자금의 조달을 위하여 국내외 금융기관에게 신주를 발행하는 경우
 5. 기술도입 및 전략적 제휴를 필요로 하여 그 제휴회사에게 신주를 발행하는 경우

- 6. 상법 제542조의 3에 따른 주식매수선택권의 행사로 신주를 발행하는 경우
- 7. 자본시장과 금융투자업에 관한 법률 제165조의 16의 규정에 의하여 주식예탁증서의 발행에 따라 신주를 발행하는 경우

제10조의 2(일반공모증자 등)

- ①회사는 발행주식 총수의 100분의 50을 초과하지 않는 범위 내에서 자본시장과 금융투자업에 관한 법률 제165조의 6의 규정에서 정하는 방법에 따라 이사회 결의로 일반공모증자방식에 의한 신주를 발행할 수 있다.
- ②회사는 발행주식을 초과하지 않는 범위 내에서 자본시장과 금융투자업에 관한 법률 제165조의 16의 규정에 따라 이사회 결의로 주식예탁증서를 발행할 수 있다.
- ③회사는 발행주식 총수의 100분의 50을 초과하지 않는 범위 내에서 경영상 필요로 외국인투자촉진법에 의한 외국인 투자를 위하여, 긴급한 자금의 조달을 위하여 국내 외 금융기관에게, 기술도입을 필요로 그 제휴회사에게 이사회 결의로 신주를 발행할 수 있다.
- ④제1항 내지 제3항의 방식에 의해 신주를 발행하는 경우에는 발행할 주식의 종류와 수 및 발행가격 등은 이사회 결의로써 한다. 다만, 이 경우 신주의 발행가격은 자본시장과 금융투자업에 관한 법률 시행령 제176조의 8의 규정에서 정하는 가격 이상으로 하여야 한다.

제10조의 3(주식매수선택권)

- ① 회사는 임직원에게 발행주식 총수의 100분의 10범위 내에서 상법 제340조의2의 규정에 의한 주식매수선택권을 주주총회의 특별결의에 의하여 부여할 수 있다.
- ②주식매수선택권을 부여 받을 자는 회사의 설립·경영·해외영업 또는 기술혁신 등에 기여하거나 기여할 수 있는 회사의 임직원으로 한다.
- ③제2항의 규정에도 불구하고 상법 제340조의2 제2항 각호에 해당하는 자에 대하여는 주식매수선택권을 부여할 수 없다.
- ③주식매수선택권의 행사로 교부할 주식(주식매수선택권의 행사가격과 시가와의 차액을 현금 또는 자기주식으로 교부하는 경우에는 그 차액의 산정 기준이 되는 주식을 말한다)은 기명식 보통주식, 기명식 우선주식으로 한다.
- ④주식매수선택권을 부여하는 임직원의 수는 재직하는 임직원의 100분의 70을 초과할 수 없고, 임원 또는 직원 1인에 대하여 부여하는 주식매수선택권은 발행주식 총수의 100분의 10을 초과할 수 없다.

⑤주식매수선택권을 부여 받은 자는 제1항의 결의일부터 2년 이상 재임 또는 재직하여야 하며, 2년이 경과한 날로부터 5년 내에 권리를 행사할 수 있다. 다만, 제1항의 결의일로부터 2년 내에 사망하거나 정년으로 인한 퇴임 또는 퇴직, 기타 본인의 귀책사유가 아닌 사유로 퇴임 또는 퇴직한 자는 그 행사기간 동안 주식매수선택권을 행사할 수 있다.

⑥다음 각 호의 1에 해당하는 경우에는 이사회 결의로 주식매수선택권의 부여를 취소할 수 있다.

1. 주식매수선택권을 부여 받은 임직원이 부여 받은 날로부터 2년 이내에 본인의 의사에 따라 퇴임하거나 퇴직한 경우
2. 주식매수선택권을 부여 받은 임직원이 고의 또는 과실로 회사에 중대한 손해를 끼친 경우
3. 회사의 파산 또는 해산 등으로 주식매수선택권의 행사에 응할 수 없는 경우
4. 기타 주식매수선택권 부여계약에서 정한 취소사유가 발생한 경우

⑦주식매수선택권의 행사로 인하여 발행한 신주에 대한 이익의 배당에 관하여는 제10조의 4의규정을 준용한다.

⑧주식매수선택권을 행사할 주식의 1주당 행사가격은 다음 각 호의 가격 이상으로 한다. 주식매수선택권을 부여한 후 그 행사가격을 조정하는 경우에도 또한 같다.

1. 새로이 주식을 발행하여 교부하는 경우에는 주식매수선택권의 부여일을 기준으로 한 주식의 실질가액과 주식의 권면액 중 높은 금액
2. 자기의 주식을 양도하는 경우에는 주식매수 선택권의 부여일을 기준으로 한 주식의 실질가액

제10조의 4(신주의 배당기산일)

회사가 유상증자, 무상증자 및 주식배당에 의하여 신주를 발행하는 경우 신주에 대한 이익의 배당에 관하여는 신주를 발행한 때가 속하는 영업 년도의 직전 영업 년도 말에 발행된 것으로 본다.

제10조의 5(주식의 소각)

①회사는 주주에게 배당할 이익으로 주식을 소각할 수 있다.

②회사는 소각할 주식의 수량 및 방법 등 주식소각의 구체적인 사항은 이사회 결의로 정한다.

제11조(명의개서)

- ①회사는 명의개서 대리인을 둘 수 있다.
- ②명의개서 대리인 및 그 업무 취급장소와 대행업무의 범위는 이사회가 결의로 정하고 이를 공고한다.
- ③회사의 주주명부 또는 그 사본을 명의개서 대리인의 사무취급 장소에 비치하고 주식의 명의개서, 질권의 등록 또는 말소, 신탁재산의 표시 또는 말소, 주권의 발행, 신고의 접수, 기타 주식에 관한 사무는 명의개서 대리인으로 하여금 취급하게 한다.
- ④제3항의 사무취급에 관한 절차는 명의개서 대리인의 유가증권의 명의개서대행 등에 관한 규정에 따른다.

제12조(주주 등의 주소, 성명 및 인감 또는 서명 등의 신고)

- ①주주와 등록질권 자는 그 성명, 주소 및 인감 또는 서명 등을 제11조의 명의개서 대리인에게 신고하여야 한다.
- ②외국에 거주하는 주주와 등록 질권자는 대한민국 내에 통지를 받을 장소와 대리인을 정하여 신고하여야 한다.
- ③제1항 및 제2항의 변동이 있는 경우에도 같다.

제13조(주주명부의 폐쇄 및 기준일)

- ①회사는 매년 1월 1일부터 1월 7일까지 권리에 관한 주주명부의 기재변경을 중지한다.
- ②회사는 매년 12월 31일 최종의 주주명부에 기재되어 있는 주주를 그 결산기에 관한 정기주주총회에서 권리를 행사할 주주로 본다.
- ③회사는 임시주주총회의 소집 기타 필요한 경우 이사회가 결의로 3월을 경과하지 아니하는 일정한 기간을 정하여 권리에 관한 주주명부의 기재, 변경을 정지하거나 이사회가 결의로 정한 날에 주주명부에 기재되어 있는 주주를 그 권리를 행사할 주주로 할 수 있으며, 이사회가 필요하다고 인정하는 경우에는 주주명부의 기재변경 정지와 기준일의 지정을 함께 할 수 있다. 회사는 이를 2주간 전에 공고하여야 한다.

제3장 사 채

제14조(전환사채의 발행)

①회사는 사채의 액면총액이 200억원을 초과하지 않는 범위 내에서 다음 각호의 경우 이사회의 결의로 주주 외의 자에게 전환사채를 발행할 수 있다.

1. 전환사채를 일반공모의 방법으로 발행하는 경우
2. 경영상 필요로 외국인 투자촉진법에 의한 외국인 투자를 위하여 전환사채를 발행하는 경우
3. 긴급한 자금조달을 위하여 국내외 금융기관에게 전환사채를 발행하는 경우
4. 기타 이에 준하는 경영상의 필요에 의하여 전환사채를 발행하는 경우

②제1항의 전환사채에 있어서 이사회는 그 일부에 대하여만 전환권을 부여하는 조건으로도 이를 발행할 수 있다.

③전환으로 인하여 발행하는 주식은 보통주식, 우선주식으로 하고 전환가액은 주식의 액면금액 또는 그 이상의 가액으로 사채발행시 이사회가 정한다.

④전환을 청구할 수 있는 기간은 당해 사채의 발행일로부터 3개월이 경과 한 날로부터 그 상환기일의 직전일까지로 한다. 그러나 위 기간 내에서 이사회의 결의로써 전환청구기간을 조정할 수 있다.

⑤전환으로 인하여 발행하는 주식에 대한 이익의 배당에 관하여는 제10조의 4 규정을 준용한다.

제15조(신주인수권부사채의 발행)

①회사는 사채의 액면총액이 200억원을 초과하지 않는 범위 내에서 제14조 제1항 각호의 규정을 준용하여 이사회의 결의로 주주 외의 자에게 신주인수권부 사채를 발행할 수 있다.

②신주인수를 청구할 수 있는 금액은 사채의 액면총액을 초과하지 않는 범위 내에서 이사회가 정한다.

③신주인수권부의 행사로 발행되는 주식은 보통주식, 우선주식으로 하고, 그 발행가액은 액면금액 또는 그 이상의 가액으로 사채발행 시 이사회가 정한다.

④신주인수권을 행사할 수 있는 기간은 사채발행일로부터 3개월이 경과한 날로부터 그 상환 기일의 직전 일까지로 한다. 그러나 위 기간 내에서 이사회결의로서 신주인수권의 행사기간을 조정할 수 있다.

⑤신주인수권의 행사로 인하여 발행하는 주식에 대한 이익의 배당에 관하여는 제10조의 4 규정을 준용한다.

제4장 주주총회

제16조(소집시기)

- ①회사의 주주총회는 정기주주총회와 임시주주총회로 한다.
- ②정기주주총회는 매사업년도 종료 후 3월 이내에, 임시주주총회는 필요에 따라 소집한다.

제17조(소집권자)

- ①주주총회의 소집은 법령에 따른 다른 규정이 있는 경우를 제외하고는 이사회회의 결의에 따라 대표이사가 소집한다.
- ②대표이사의 유고 시에는 이사회에서 선임한 다른 이사가 이사회회의 결의에 따라 소집한다.

제18조(소집통지 및 공고)

- ①주주총회를 소집함에는 그 일시, 장소 및 회의의 목적사항을 총회일 2주간 전에 주주에게 서면으로 통지를 발송하거나 각 주주의 동의를 받아 전자문서로 통지를 발송하여야 한다.
- ②의결권 있는 발행주식 총수의 100분의 1이하의 주식을 소유한 주주에 대하여는 회의일 2주간 전에 주주총회를 소집한다는 뜻과 회의의 목적사항을 서울특별시에서 발행되는 서울경제신문과 한국일보에 각각 2회 이상 공고하거나 금융감독원 또는 한국거래소가 운용하는 전자공시시스템에 공고하는 방법으로 소집통지를 갈음할 수 있다.

제19조(소집지)

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

제20조(의장)

- ①주주총회의 의장은 대표이사로 한다.
- ②대표이사의 유고 시에는 이사회에서 선임한 다른 이사가 의장이 된다.

제21조(의장의 질서유지권)

- ①주주총회의 의장은 그 주주총회에서 고의로 의사진행을 방해하기 위한 언행을 하거나 질서를 문란케 하는 자에 대하여 그 발언의 정지, 취소 또는 퇴장을 명할 수 있으며, 그 명을 받은 자는 이에 응하여야 한다.
- ②주주총회의 의장은 의사진행의 원활을 기하기 위하여 필요하다고 인정할 때에는 주주의 발언의 시간 및 회수를 제한할 수 있다.

제22조(의결)

- ①주주총회의 결의는 법령 또는 정관에 다른 정함이 있는 경우를 제외하고는 출석한 주주의 의결권의 과반수로 하되, 발행주식 총수의 4분의 1이상의 수로 하여야 한다.
- ②다음 각호의 1에 해당하는 경우의 의결은 출석한 주주의 의결권의 3분의 2이상으로 하되, 발행주식 총수의 3분의 1이상으로 하여야 한다.

1. 정관의 변경
2. 이사와 감사의 해임
3. 자본의 감소
4. 회사의 합병 및 해산
5. 영업의 전부 또는 중요한 일부의 양도
6. 다른 회사의 영업의 전부의 양수
7. 기타 법령이 요구하는 사항

제23조(의결권의 대리행사)

- ①주주는 대리인으로 하여금 그 의결권을 행사하게 할 수 있다.
- ②제1항의 대리인은 주주총회 개시 전에 그 대리권을 증명하는 서면을 제출하여야 한다.

제5장 이사, 이사회, 감사

제24조(이사와 감사의 수)

- ①회사의 이사는 3명 이상 7명 이하로 한다.

②회사의 감사는 1명으로 한다. 다만, 법령의 예외규정에 해당될 경우에는 그에 따라 감사를 두지 않을 수 있다.

③회사는 제2항의 내용에도 불구하고 주주총회 결의로 상법 제415조의2에 따른 감사위원회를 둘 수 있다.

제25조(이사, 감사 및 감사위원회위원의 선임 및 해임)

①이사, 감사 및 감사위원은 주주총회에서 선임하고 해임한다. 이사, 감사 및 감사위원의 선임을 위한 의안은 구분하여 의결하여야 한다.

②이사, 감사 및 감사위원의 선임은 출석한 주주의 의결권의 과반수로 하되 발행주식 총수의 4분의 1이상의 수로 하여야 하며, 이사, 감사 및 감사위원의 해임은 출석한 주주의 의결권의 3분의 2 이상의 수로 하되 발행주식 총수의 3분의 1이상의 수로 하여야 한다. 그러나 감사, 사외이사 아닌 감사위원의 선임 및 해임에는 의결권을 행사할 주주 본인과 그 특수관계인, 본인 또는 그 특수관계인의 계산으로 주식을 보유하는 자, 본인 또는 그 특수관계인에게 의결권을 위임한 자가 소유하는 의결권 있는 주식의 합계가 의결권 있는 발행주식 총수의 100분의 3을 초과하는 경우 그 주주는 그 초과하는 주식에 관하여 의결권을 행사하지 못한다.

③2인 이상의 이사를 선임하는 경우에도 상법 제382조의 2에서 규정하는 집중투표제를 적용하지 아니한다.

제26조(이사, 감사의 임기)

①이사의 임기는 3년으로 한다. 그러나 그 임기가 최종의 결산기 종료 후 당해 결산기에 관한 정기주주총회 전에 만료될 경우에는 그 총회의 종결 시까지 그 임기를 연장한다.

②감사의 임기는 취임 후 3년 내의 최종의 결산기에 관한 정기주주총회의 종결 시까지로 한다.

제27조(이사, 감사 및 감사위원의 보선)

이사, 감사 또는 감사위원 중 결원이 생긴 때에는 주주총회에서 이를 선임한다. 그러나 제24조의 규정에서 정한 수를 결하지 아니하고 업무 수행상 지장이 없는 경우에는 그러하지 아니하다.

제28조(대표이사등의 선임)

회사는 이사회 결의로 대표이사 1명, 부사장, 전무이사 및 상무이사 약간명을 선임할 수 있다.

제29조(이사회 구성과 소집)

- ①이사회는 이사로 구성하며, 회사업무의 중요사항을 결의한다.
- ②이사회는 이사가 소집할 수 있고 또는 이사회에서 따로 정한 이사가 있는 때에는 그 이사가 회일 2영업일 전에 각 이사 및 감사에게 통지하여 소집한다. 그러나 이사 및 감사 전원의 동의가 있는 때에는 소집절차를 생략할 수 있다.
- ③이사회 의장은 제2항의 규정에 의한 이사회 소집권자로 한다.

제30조(이사회 결의방법)

- ①이사회 결의는 이사 과반수의 출석과 출석이사의 과반수로 한다. 다만, 상법 제397조의2(회사기회유용금지) 및 제398조(자기거래금지)에 해당하는 사안에 대한 이사회결의는 이사 3분의2 이상의 수로 한다.
- ②이사회는 이사의 전부 또는 일부가 직접 회의에 출석하지 아니하고 모든 이사가 동영상 및 음성을 동시에 송·수신하는 통신수단에 의하여 결의에 참가하는 것을 허용할 수 있다. 이 경우 당해 이사는 이사회에 직접 출석한 것으로 본다.
- ③이사회 결의에 관하여 특별한 이해관계가 있는 자는 의결권을 행사하지 못한다.

제31조(이사회 의사록)

이사회 의사에 관하여 의사록을 작성하고 의장과 출석한 이사 및 감사가 기명 날인 또는 서명하여 본점에 비치한다.

제32조(대표이사)

대표이사는 회사를 대표하고 대표이사가 수명일 때는 이사회 결의로 각자 또는 공동으로 대표할 것을 정하여야 한다.

제33조(이사의 직무)

- ①대표이사는 회사를 대표하고 업무를 총괄한다.
- ②부사장, 전무이사, 상무이사 및 이사는 대표이사를 보좌하고 이사회에서 정하는 바에 따라 회사의 업무를 분장, 집행하며 대표이사의 유고 시에는 위 순서대로 업무를 대행한다.

제34조(이사의 보고의무)

이사는 회사에 현저하게 손해를 미칠 염려가 있는 사실을 발견할 때에는 즉시 감사에게 보고하여야 한다.

제35조(감사 또는 감사위원회의 직무)

- ①감사 또는 감사위원은 회사의 회계와 업무를 감사한다.
- ②감사는 이사회에 출석하여 의견을 진술할 수 있다.
- ③감사 또는 감사위원은 회의의 목적사항과 소집의 이유를 기재한 서면을 이사회에 제출하여 임시총회의 소집을 청구할 수 있다.
- ④감사 또는 감사위원은 그 직무를 수행하기 위하여 필요한 때에는 자회사에 대하여 영업의 보고를 요구할 수 있다. 이 경우 자회사가 지체 없이 보고를 하지 아니할 때, 또는 그 보고의 내용을 인증할 필요가 있는 때에는 자회사의 업무와 재산 상태를 조사할 수 있다.
- ⑤회사는 이사회에 승인으로 감사규정 또는 감사위원회 규정을 제정할 수 있다.

제36조(감사 또는 감사위원회의 감사록)

감사 또는 감사위원회는 감사의 실시요령과 그 결과를 감사록에 기재하고 그 감사를 실시한 감사 및 감사위원이 기명날인 또는 서명하여야 한다.

제37조(보수와 퇴직금)

- ①이사와 감사의 보수는 주주총회의 결의로 이를 정한다. 이사와 감사의 보수결정을 위한 의안은 구분하여 의결하여야 한다.
- ②이사와 감사의 퇴직금 지급은 주총결의를 거친 임원퇴직금 지급 규정에 의하여 지급한다.

제38조(상담역 및 고문)

회사는 이사회에 결의로 상담역 또는 고문 약간 명을 둘 수 있다.

제39조(비등기 임원)

회사는 이사회에 결의로 비등기 임원을 둘 수 있으며, 그 선임, 해임, 임기, 직무, 보수, 및 퇴직금 등 세부사항은 이사회가 정하는 바에 따른다.

제6장 계 산

제40조(영업년도)

회사의 영업년도는 매년 1월 1일부터 매년 12월 31일까지로 한다.

제41조(재무제표와 영업보고서의 작성비치 등)

①회사의 대표이사는 정기주주총회 회일의 6주간 전에 다음 각호의 서류와 그 부속 명세서 및 영업보고서를 작성하여 감사의 감사를 받아야 하며, 다음 각호의 서류와 영업보고서를 정기총회에 제출하여야 한다.

1. 대차대조표
2. 손익계산서
3. 이익잉여금계산서 또는 결손금처리서

②감사는 정기주주총회 일의 1주 전까지 감사보고서를 작성하여 대표이사에게 제출 하여야 한다.

③대표이사는 제1항 각호의 서류와 그 부속명세서를 영업보고서 및 감사보고서와 함께 정기주주총회 회일의 1주간 전부터 본사에 5년간, 그 사본을 지점에 3년간 보관하 여야 한다.

④대표이사는 제1항 각호의 서류에 대한 주주총회의 승인을 얻은 때에는 지체 없이 대차대조표와 외부감사인의 감사의견을 공고하여야 한다.

제42조(이익금의 처분)

회사는 매 영업년도 말의 미처분 이익잉여금을 다음 각호와 같이 처분한다.

1. 이익준비금
2. 기타의 법정적립금
3. 배당금
4. 임의적립금
5. 기타의 이익잉여금 처분액

제43조(이익배당)

①이익의 배당은 금전과 주식으로 할 수 있다.

②이익의 배당을 주식으로 하는 경우 회사가 수종의 주식을 발행한 때에는 주주총회의 결의로 그와 다른 주식으로도 할 수 있다.

③제1항의 배당은 매 결산기말 현재의 주주명부에 기재된 주주 또는 등록된 질권자에게 지급한다.

제44조(배당금의 지급 청구권과 소멸시효)

①배당금의 지급 청구권은 5년간 이를 행사하지 아니하면 시효로 소멸한다.

②제1항의 시효의 완성으로 인한 배당금은 회사에 귀속한다.

부 칙

제1조 (적용범위)

이 정관에 규정되지 않은 사항은 상법 또는 기타 법령에 의한다.

제2조 (사규)

회사는 필요에 따라 이사회 결의로 경영상 필요한 사규를 정할 수 있다.

제3조 (분할에 의한 회사설립과 시행일)

이 회사는 주식회사의 액토즈소프트의 회사분할에 의하여 설립되었고, 이 정관은 분할되는 회사인 주식회사 액토즈소프트로부터 회사가 분할하여 설립된 날로부터 시행한다.

제4조 (사업연도에 관한 특례)

이 회사의 최초 사업연도는 제40조의 규정에도 불구하고 회사설립일부터 2015년 12월 31일까지로 한다.

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)

【주식회사 액토즈소프트】
<대 차 대 조 표(재 무 상 태 표)>

제 18 기 2013.12.31 현재

제 17 기 2012.12.31 현재

(단위 : 원)

	제 18 기	제 17 기
자산		
유동자산	87,195,182,861	89,762,136,857
현금및현금성자산	596,278,300	486,732,578
기타유동금융자산	52,701,256,535	63,900,000,000
매출채권	19,950,993,727	18,063,367,305
기타수취채권	9,037,117,030	4,263,619,349
기타유동자산	4,694,064,188	2,627,215,065
당기법인세자산	215,473,081	421,202,560
비유동자산	134,650,886,103	136,898,285,757
유형자산	575,361,149	376,876,830
무형자산	264,928,966	186,735,665
기타수취채권	2,808,571,266	7,002,729,329
매도가능금융자산	1,499,973,750	1,499,973,750
관계기업투자	117,096,631,100	115,080,131,100
종속기업투자	9,355,097,823	9,355,097,823
이연법인세자산	689,587,165	0
기타비유동자산	2,360,734,884	3,396,741,260
자산총계	221,846,068,964	226,660,422,614
부채		
유동부채	20,636,323,904	116,854,161,723
매입채무	13,382,331,494	14,917,928,853

	제 18 기	제 17 기
기타지급채무	4,198,026,813	56,562,689,856
차입금	0	42,800,000,000
당기법인세부채	406,374,783	454,445,663
기타유동부채	2,649,590,814	2,119,097,351
비유동부채	5,126,710,211	5,644,875,683
순확정급여부채	1,203,376,993	495,563,343
기타비유동부채	3,923,333,218	5,149,312,340
부채총계	25,763,034,115	122,499,037,406
자본		
자본금	5,648,457,000	4,688,141,000
보통주자본금	5,648,457,000	4,688,141,000
자본잉여금	102,453,264,239	27,609,224,286
주식발행초과금	100,759,570,720	25,967,078,627
자기주식처분이익	1,693,693,519	1,642,145,659
자본조정	432,360,043	(836,945,511)
자기주식	(1,576,615,925)	(1,633,728,925)
주식매수선택권	2,008,975,968	796,783,414
이익잉여금	87,548,953,567	72,700,965,433
기업합리화적립금	170,000,000	170,000,000
미처분이익잉여금	87,378,953,567	72,530,965,433
자본총계	196,083,034,849	104,161,385,208
자본과부채총계	221,846,068,964	226,660,422,614

<포괄손익계산서>

제 18 기 2013.01.01 부터 2013.12.31 까지

제 17 기 2012.01.01 부터 2012.12.31 까지

(단위 : 원)

	제 18 기	제 17 기
매출액	113,863,410,023	82,359,263,283
매출원가	67,456,744,874	53,302,544,136
매출총이익	46,406,665,149	29,056,719,147
판매비와관리비	26,384,201,239	7,247,501,473
영업이익	20,022,463,910	21,809,217,674
기타수익	25,009,244	28,712,557
기타비용	67,001,298	6,868,670,775
금융수익	3,806,302,112	5,524,277,127
금융비용	2,619,433,105	3,102,627,206
법인세비용차감전순이익	21,167,340,863	17,390,909,377
법인세비용	6,065,052,557	7,327,939,085
당기순이익	15,102,288,306	10,062,970,292
기타포괄손익	(254,300,172)	(82,367,579)
당기손익으로 재분류되지 않는 포괄손익	(254,300,172)	(82,367,579)
순확정급여부채의 재측정요소	(254,300,172)	(82,367,579)
당기손익으로 재분류되는 포괄손익	0	0
총포괄손익	14,847,988,134	9,980,602,713
주당이익		
기본주당이익	1,475	1,105
희석주당이익	1,466	1,095

※ 기타 참고사항
해당 사항 없습니다.

□ 이사의 선임

제2호의안 : 이사 선임의 건(사내이사 3명)

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

후보자성명	생년월일	사외이사 후보자여부	최대주주와의 관계	추천인
장잉펑 (Zhang Yingfeng)	1977.05.19	사내이사	특수관계인	이사회
장진 (Zhang Jin)	1973.11.01	사내이사	특수관계인	이사회
마썩밍 (Ma Shengming)	1965.12.10	사내이사	특수관계인	이사회
총 (3) 명				

주) 상기 사내이사후보 3인은 당사의 최대주주인 산다 게임즈 코리안 인베스트먼트 리미티드(Shanda Games Korean Investment Limited)의 최대주주인 산다 게임즈(Shanda Games Limited)의 임원입니다.

나. 후보자의 주된직업 · 약력 · 해당법인과의 최근3년간 거래내역

후보자성명	주된직업	약력	해당법인과의 최근3년간 거래내역
장잉펑 (Zhang Yingfeng)	산다 게임즈 대표이사	- 서던메소디스트대학교 로스쿨 - 상하이 후지양 로펌 - 산다 인터랙티브 엔터테인먼트 부사장	-
장진 (Zhang Jin)	산다 게임즈 최고관리책임자 (CAO)	- 중국런민대학교 석사 - Lenovo그룹 부사장 - 산다 인터랙티브 엔터테인먼트 전무	-
마썩밍 (Ma Shengming)	산다 게임즈 이사	- 대졸 - Ningxia Lingwu Zhongyin Cashmere 법무 부문장 - Ningxia Zhongyincashmere International Group 최고 감독관	-

※ 기타 참고사항
해당 사항 없습니다.

□ 정관의 변경

가. 집중투표 배제를 위한 정관의 변경 또는 그 배제된 정관의 변경

변경전 내용	변경후 내용	변경의 목적
-	-	-

나. 그 외의 정관변경에 관한 건

변경전 내용	변경후 내용	변경의 목적
제20조 (의장) (중략) ②대표이사의 유고 시에는 이사회에서 선임한 다른 이사가 의장이 된다.	제20조 (의장) (중략) ②대표이사의 유고 시에는 이사회에서 선임한 다른 이사 또는 임직원이 의장이 된다.	원활한 주주총회 진행을 위한 변경
	부칙 1.(시행일) 본 정관은 2015년 2월 26일로부터 시행한다.	변경 시행일 추가

※ 기타 참고사항

해당 사항 없습니다.