

주주총회소집공고

2026년 03월 16일

회 사 명 : (주)액토즈소프트
대 표 이 사 : 구오하이빈
본 점 소 재 지 : 서울특별시 중구 서애로 33, 1층, 4층, 5층(필동3가, 티엔에스빌딩)
(전 화) 02-3671-0000
(홈페이지)<http://www.actoz.com>

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

주주총회 소집공고

(제30기 정기)

주주 여러분께

주주님의 건승과 댁내의 평안을 기원합니다.

당사는 상법 제363조 및 당사 정관 제16조 규정에 의거하여 제 30기 정기 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 갈음하오니 양지해 주시기 바랍니다.)

- 아 래 -

1. 일 시 : 2026년 03월 31일 (화) 오전 09시 00분

2. 장 소 : 서울시 중구 퇴계로 205 2층(상상캔버스)

3. 회의목적 사항

가. 보고사항

- (1) 감사보고
- (2) 영업보고
- (3) 내부회계관리제도 운영실태보고

나. 부의안건

- (1) 제1호 의안: 제30기(2025.1.1~2025.12.31)연결재무제표 및 별도재무제표
(이익잉여금처분계산서(안)) 승인의 건
- (2) 제2호 의안: 정관일부 개정의 건

(3) 제3호 의안: 사내이사 구오하이빈 재 선임의 건

(4) 제4호 의안: 감사위원회 위원이 되는 사외이사 스킵주오 재 선임의 건

(5) 제5호 의안: 이사 보수한도 승인의 건(일금 이십억원정)

4. 경영참고사항 비치

상법 제542조의4에 의거 주주총회 소집통지 및 공고사항을 당사의 본점, 홈페이지 및 한국예탁결제원 증권대행부에 비치하였고 금융감독원 또는 한국거래소에 전자공시하여 조치가 가능하오니 참고하시기 바랍니다. 또한 당기 사업보고서는 주주총회 1주전에 회사 홈페이지에 게재할 예정이오니 참고하시기 바랍니다.

5. 전자투표에 관한 사항

우리회사는 「상법」 제368조의4에 따른 전자투표제도를 이번 주주총회에서 활용하기로 결의하였고, 이 제도의 관리업무를 한국예탁결제원에 위탁 하였습니다. 주주님들께서는 아래에서 정한 방법에 따라 주주총회에 참석하지 아니하고 전자투표방식으로 의결권을 행사 하실 수 있습니다.

가. 전자투표제도 인터넷 주소 : <https://evote.ksd.or.kr>

모바일 주소 : <https://evote.ksd.or.kr/m>

나. 전자투표 행사 기간: 2026년 3월 21일 9시 ~ 2026년 3월 30일 17시

- 기간 중 24시간 시스템 접속 가능 (단, 마지막 날은 오후 5시까지만 가능)

다. 인증서를 이용하여 전자투표관리시스템에서 주주 본인확인 후 의결권 행사

- 주주확인용 인증서의 종류 : 공동인증서 및 민간인증서 (K-VOTE에서 사용 가능한 인증서 한정)

라. 수정동의안 처리 : 주주총회에서 의안에 관하여 수정동의가 제출되는 경우 기권으로 처리

6. 주주총회 참석 시 준비물

가. 직접행사: 본인 신분증(주민등록증, 운전면허증, 여권만 인정)

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

주식회사 액토즈소프트

대표이사 구오하이빈 (직인생략)

I. 사외이사 등의 활동내역과 보수에 관한 사항

1. 사외이사 등의 활동내역

가. 이사회 출석률 및 이사회 의안에 대한 찬반여부

차	개최일자	의안내용	가결여부	사외이사		
				탕량	가오샤오싱	스광주오
				(출석률:100%)	(출석률:100%)	(출석률:100%)
찬반 여부						
1	2025.02.13	1. 2024년 영업보고서와 재무제표 승인2. 2024년 내부회계관리제도 운영실태평가 보고	가결	찬성	찬성	찬성
2	2025.03.10	1. 자회사 청산 승인의 건	가결	찬성	찬성	찬성
3	2025.03.12	1. 제29기 정기주주총회 소집의 건2. 정기주주총회 의장 선임 승인의 건3. 2024년 12월 31일 마감 회계연도를 위한 수정 재무제표 승인4. 2024년 12월 31일 마감 회계연도를 위한 수정 영업보고서 승인	가결	찬성	찬성	찬성
4	2025.04.16	1. 100% 자회사 신규 설립 및 출자 승인의 건	가결	찬성	찬성	찬성

나. 이사회내 위원회에서의 사외이사 등의 활동내역

위원회명	구성원	활동내역		
		개최일자	의안내용	가결여부
-	-	-	-	-

2. 사외이사 등의 보수현황

(단위 : 천원)

구분	인원수	주총승인금액	지급총액	1인당 평균 지급액	비고
사내 이사	4	2,000,000	50,989	12,747	-
사외 이사	3		72,000	24,000	-

주1) 1인 평균급여액은 연간 평균재직자 기준으로 산출하였습니다.

II. 최대주주등과의 거래내역에 관한 사항

1. 단일 거래규모가 일정규모이상인 거래

-

2. 해당 사업연도중에 특정인과 해당 거래를 포함한 거래총액이 일정규모이상인 거래

(단위 : 천원)

거래상대방 (회사와의 관계)	거래종류	거래기간	거래금액	비율(%)
Lansha Information Technology (Shanghai) Co.,Ltd. (최상위지배기업의 종속기업)	매출	2025.01.01 ~ 2025.12.31	10,666,696	26.8

주1) 상기 비율은 2025년도 별도 재무제표상의 매출액 대비 거래금액 비율(%)입니다

.

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

(1) 국내 시장

2023년 국내 게임시장 규모는 22조 9,642억 원으로 2022년의 22조 2,149억 원 대비 3.4% 증가했습니다. 최근 10년간 국내 게임산업은 매년 지속적으로 증가하고 있습니다. 2020년 이후 성장률 자체는 둔화 추세이지만 국내 게임산업 규모는 꾸준히 성장하고 있습니다.



국내 게임시장 전체 규모 및 성장률_1

* 자료출처 : 한국콘텐츠진흥원, 2024 대한민국 게임백서

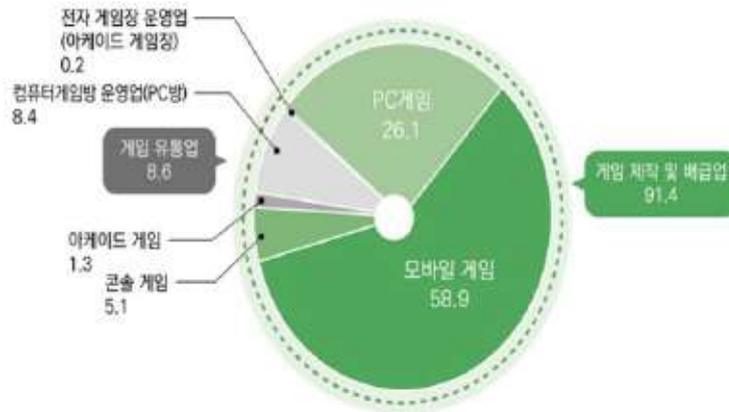
2023년 국내 모바일게임 시장 규모는 13조 6,118억 원으로 전년 대비 4.1% 증가한 수치입니다. 국내 게임시장에서의 모바일게임의 점유율은 2020년 57.3%, 2021년 57.9%, 2022년 58.9%, 2023년 59.3%를 차지하면서 지속적인 성장세를 보이고 있습니다. 전년에 이어 올해 역시 전체 게임시장에서 차지하는 비중이 가장 큰 것으로 나타났으며, PC게임은 5조 8,888억 원의 시장 규모를 형성하여 전년 대비 1.4% 증가하였습니다.

PC게임의 점유율은 2020년 26%, 2021년 26.8%, 2022년 26.1%, 2023년 25.6%를 차지하였습니다. PC게임 비중은 2020년 대비 2021년에는 조금 상승하였지만 2022년부터 약간의 하향세를 보이고 있습니다.

콘솔게임은 2023년 1조 1,291억 원의 시장 규모로서 전년 대비 0.8% 소폭 증가하였

습니다. 점유율의 경우 2022년 5.1%, 2023년 4.9%를 차지하며 소폭 하락하였지만 비슷한 수준을 유지하고 있습니다.

(단위 : %)



국내 게임시장의 분야별 비중

* 자료출처 : 한국콘텐츠진흥원, 2024 대한민국 게임백서

(2) 세계 시장

2023년 세계 게임시장 규모는 2,051억 8,900만 달러로 추정되어 전년 대비 2.0% 증가 하였습니다. 이는 지난 2022년 0.2%로 사실상 정체된 시장과 대비한다면, 2023년은 미약하지만 뚜렷하게 반등하였습니다. 그러나 게임시장이 다시 과거의 성장률을 회복하고 앞으로 지속적으로 확장할 수 있을지는 단언할 수 없습니다. 이는 2023~2024년을 기준으로 전 세계적인 경제 및 정세 불안이 지속되고 있고, 게임시장도 그 여파 안에 있기 때문입니다.

(단위: 백만 달러)

구분		2021	2022	2023	2024	2025	2026	23-26 CAGR
아케이드게임	매출액	17,394	19,077	18,583	18,782	19,032	19,248	1.2%
	성장률		9.7%	-2.6%	1.1%	1.3%	1.1%	
온라인PC게임	매출액	34,486	34,314	34,231	34,945	35,670	36,402	2.1%
	성장률		-0.5%	-0.2%	2.1%	2.1%	2.1%	
콘솔게임	매출액	60,550	59,012	62,281	63,878	66,862	66,947	2.4%
	성장률		-2.5%	5.5%	2.6%	4.7%	0.1%	
모바일게임	매출액	88,882	88,837	90,094	94,530	99,808	105,052	5.3%
	성장률		-0.1%	1.4%	4.9%	5.6%	5.3%	
합계	매출액	201,312	201,239	205,189	212,135	221,371	227,649	3.5%
	성장률		0.0%	2.0%	3.4%	4.4%	2.8%	

세계 게임 시장 현황 및 전망

* 자료출처 : 한국콘텐츠진흥원, 2024 대한민국 게임백서

게임 플랫폼별로 살펴보면 2023년 PC게임 시장 규모는 약 342억 3,100만 달러입니다. 이는 전년 대비 0.2% 하락한 수치이며, PC게임 시장은 2022년과 같이 하락하였습니다. 다만 그 하락 폭을 0.5%에서 0.2%로 조금 줄였습니다. 2023년 모바일게임 시장은 1.4% 성장하여, 전체 규모가 900억 9,400만 달러로 추산됩니다. 콘솔게임은 2023년에 5.5% 성장하였으며 매출액은 622억 8,100만 달러로 추산되었습니다. 콘솔게임은 아케이드게임, PC게임, 모바일게임에 비하면 높은 성장률이라고 할 수 있습니다.

나. 회사의 현황

(1) 영업개황 및 사업부문의 구분

(가) 영업개황

주식회사 액토즈소프트와 연결중속회사는 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>, <괴리성밀리언 아서>, <그랜드체이스M>, <드래곤아이드>, <크라이> 등 다양한 장르의 게임을 국내 외에 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.

액토즈소프트와 연결중속회사가 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) 시장점유율

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) 시장의 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 1~2개월만에 서비스를 종료하는 게임도 존재합니다.

나. 모바일게임산업의 특성

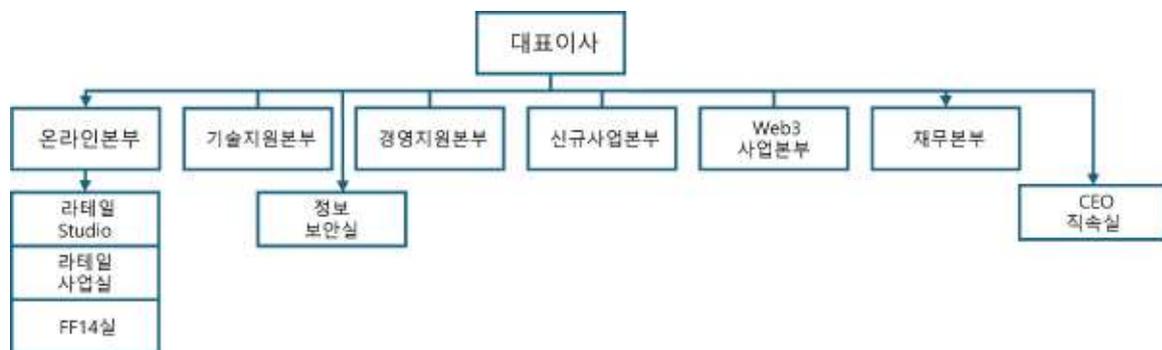
모바일게임산업은 스마트폰의 등장과 플랫폼의 고도화에 따른 게임 품질의 향상, A

RPU의 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 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) 신규사업 등의 내용 및 전망

주식회사 액토즈소프트와 연결종속회사는 보유 IP를 활용한 온라인 및 모바일 게임의 개발에 주력하고 있습니다. 액토즈소프트는 보유하고 있는 IP를 활용하여 게임 및 다양한 형식의 콘텐츠로의 확장을 도모하고 있으며 효율적이며 적법한 의사결정을 통하여 이를 추진할 예정입니다.

(5) 조직도



조직도

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)·이익잉여금처분계산서(안) 또는 결손금처리계산서(안)

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

1. 연결재무제표

연결 재무상태표

제 30 기말 2054년 12월 31일 현재

제 29 기말 2024년 12월 31일 현재

주식회사 액토즈소프트와 그 종속기업

(단위 : 원)

과 목	제 30 기말		제 29 기말	
자 산				
I. 유동자산		278,555,443,324		271,578,581,665
1. 현금및현금성자산	91,822,324,957		100,316,045,479	
2. 기타금융자산	102,302,700,000		70,700,000,000	
3. 매출채권	63,538,177,717		73,298,600,082	
4. 기타수취채권	18,752,837,037		25,764,571,724	
5. 단기금융리스채권	415,308,892		560,621,819	
6. 기타유동자산	1,118,580,363		225,033,910	
7. 계약이행원가자산	605,514,358		713,708,651	
II. 비유동자산		100,748,278,487		99,984,881,613
1. 장기매출채권	-		1,000,000,000	
2. 기타수취채권	28,527,834,699		26,077,424,527	
3. 장기금융리스채권	274,272,415		926,890,052	
4. 당기손익-공정가치측정 금융자산	44,875,729,284		25,429,984,679	
5. 기타포괄손익-공정가치측정 금융자산	14,149,077,051		28,777,907,611	

과 목	제 30 기말		제 29 기말	
6. 유형자산	909,813,692		1,282,048,686	
7. 사용권자산	1,752,752,166		2,133,039,284	
8. 무형자산	427,552,336		499,163,165	
9. 관계기업투자	29,025,455		30,867,846	
10. 기타비유동자산	2,032,350,419		5,891,435,672	
11. 이연법인세자산	7,769,870,970		7,936,120,091	
자산총계		379,303,721,811		371,563,463,278
부 채				
I. 유동부채		90,074,457,800		99,639,039,883
1. 매입채무	2,095,665,183		2,404,176,971	
2. 기타지급채무	75,357,871,605		80,099,243,751	
3. 유동리스부채	1,611,289,776		1,515,801,381	
4. 기타유동부채	3,385,478,942		3,028,959,431	
5. 유동계약부채	3,030,588,903		4,062,443,910	
6. 당기법인세부채	4,593,563,391		8,528,414,439	
II. 비유동부채		32,296,646,800		32,757,077,651
1. 기타지급채무	6,506,444,010		6,506,444,010	
2. 순확정급여부채	448,973,347		953,877,355	
3. 비유동리스부채	510,618,050		1,771,133,582	
4. 기타비유동부채	24,830,611,393		23,502,938,570	
5. 비유동계약부채	-		22,684,134	
부채총계		122,371,104,600		132,396,117,534
자 본				
지배회사소유지분		256,932,617,211		239,167,345,744
I. 자본금		5,665,319,000		5,665,319,000
1. 보통주자본금	5,665,319,000		5,665,319,000	
II. 자본잉여금		103,974,955,826		103,974,955,826
1. 주식발행초과금	101,530,547,944		101,530,547,944	
2. 자기주식처분이익	2,444,407,882		2,444,407,882	
III. 자본조정		(2,270,335,172)		(2,270,335,172)
1. 자기주식	(4,373,560,788)		(4,373,560,788)	
2. 주식매수선택권	2,103,225,616		2,103,225,616	
IV. 기타포괄손익누계액		17,297,925,549		29,750,234,893
1. 관계기업기타포괄손익지분	282,477,574		282,477,574	
2. 해외사업환산손익	28,734,855,206		31,183,470,708	
3. 기타포괄손익-공정가치측정 금융상품 평가손익	(11,719,407,231)		(1,715,713,389)	
V. 이익잉여금		132,264,752,008		102,047,171,197
1. 이익준비금	1,070,000,000		1,070,000,000	
2. 기업합리화적립금	170,000,000		170,000,000	
3. 미처분이익잉여금	131,024,752,008		100,807,171,197	
비지배지분		-		-

과 목	제 30 기말		제 29 기말	
자본총계		256,932,617,211		239,167,345,744
부채와자본총계		379,303,721,811		371,563,463,278

연 결 포 괄 손 익 계 산 서

제 30기 당기 2025년 01월 01일부터 2025년 12월 31일까지

제 29기 전기 2024년 01월 01일부터 2024년 12월 31일까지

주식회사 액토즈소프트와 그 종속기업

(단위 : 원)

과목	제 30기 당기		제 29기 전기	
I. 매출액		69,927,864,483		79,646,602,856
II. 매출원가		13,131,751,291		12,507,222,950
III. 매출총이익		56,796,113,192		67,139,379,906
판매비와관리비	30,790,665,102		34,909,081,446	
대손상각비	(2,581,119,759)		2,763,858,597	
IV. 영업이익		28,586,567,849		29,466,439,863
기타수익	256,578,310		44,131,303	
기타비용	4,990,067,636		21,906,530,376	
금융수익	19,624,044,204		15,457,566,730	
금융비용	3,086,554,965		11,596,934,281	
관계기업에 대한 지분법손익	(1,842,391)		(2,984,026)	
V. 법인세차감전순손익		40,388,725,371		11,461,689,213
법인세비용	8,723,224,726		4,021,086,188	
VI. 당기순이익		31,665,500,645		7,440,603,025
1. 지배회사의 소유주에게 귀속될 당기순이익	31,665,500,645		7,440,603,025	
2. 비지배지분에 귀속될 당기순이익	-		-	
VII. 기타포괄손익		(12,381,809,439)		(17,010,625,986)
당기손익으로 재분류되지 않는 포괄손익				
1. 순확정급여채무의 재측정요소	70,499,905		(249,932,537)	
2. 기타포괄손익-공정가치측정 금융상품 평가손익	(10,003,693,842)		(31,389,241,618)	
당기손익으로 재분류되는 포괄손익				
1. 해외사업환산손익	(2,448,615,502)		14,628,548,169	
VIII. 총포괄손익		19,283,691,206		(9,570,022,961)
IX. 총포괄손익의 귀속				
1. 지배주주지분	19,283,691,206		(9,570,022,961)	
2. 비지배지분	-		-	
X. 지배회사지분에 대한 기본 및 희석주당이익		2,899		681

연 결 자 본 변 동 표

제 30기 당기 2025년 01월 01일부터 2025년 12월 31일까지

제 29기 전기 2024년 01월 01일부터 2024년 12월 31일까지

과목	지배회사소유주지분					비지배지분	자본 합계
	자본금	연결자본잉여금	연결자본조정	연결기타포괄손익누계액	연결이익잉여금		
2024.01.01 (전기초)	5,665,319,000	103,974,955,826	(2,270,335,172)	46,510,928,342	94,866,500,709	-	248,737,368,705
I. 총포괄손익						-	
1. 당기순이익	-	-	-	-	7,440,603,025	-	7,440,603,025
2. 순확정급여채무의 재측정요소	-	-	-	-	(249,932,537)	-	(249,932,537)
3. 해외사업환산손익	-	-	-	14,628,548,169	-	-	14,628,548,169
4. 기타포괄손익-공정가치측정 금융상품 평가손익	-	-	-	(31,389,241,618)	-	-	(31,389,241,618)
2024.12.31 (전기말)	5,665,319,000	103,974,955,826	(2,270,335,172)	29,750,234,893	102,047,171,197	-	239,167,345,744
2025.01.01 (당기초)	5,665,319,000	103,974,955,826	(2,270,335,172)	29,750,234,893	102,047,171,197	-	239,167,345,744
I. 총포괄손익							
1. 당기순이익	-	-	-	-	31,665,500,645	-	31,665,500,645
2. 순확정급여채무의 재측정요소	-	-	-	-	70,499,905	-	70,499,905
3. 해외사업환산손익	-	-	-	(2,448,615,502)	-	-	(2,448,615,502)
4. 기타포괄손익-공정가치측정 금융상품 평가손익	-	-	-	(10,003,693,842)	(1,518,419,739)	-	(11,522,113,581)
2025.12.31 (당기말)	5,665,319,000	103,974,955,826	(2,270,335,172)	17,297,925,549	132,264,752,008	-	256,932,617,211

연결 현금흐름표

제 30기 당기 2025년 01월 01일부터 2025년 12월 31일까지

제 29기 전기 2024년 01월 01일부터 2024년 12월 31일까지

과목	제 30기 당기		제 29기 전기	
I. 영업활동으로인한 현금흐름		34,743,625,304		96,377,654,525
1. 영업활동으로부터 창출된 현금흐름	41,221,546,663		111,740,439,190	
가. 당기순이익	31,665,500,645		7,440,603,025	
나. 현금의 유출이 없는 비용 등의 가산	16,464,556,789		41,951,050,295	
다. 현금의 유입이 없는 수익 등의 차감	(18,650,495,652)		(13,535,736,015)	
라. 영업활동으로 인한 자산부채의 변동	11,741,984,881		75,884,521,885	
2. 이자의 수취	3,417,144,980		1,953,098,482	
3. 이자의 지급	(81,799,991)		(116,354,487)	
4. 배당금의 수취	2,670,808,860		2,081,536,435	
5. 법인세의 지급	(12,484,075,208)		(19,281,065,095)	
II. 투자활동으로 인한 현금흐름		(40,903,213,619)		(47,557,887,113)
1. 투자활동으로 인한 현금의 유입	132,609,444,723		106,830,992,038	
가. 유형자산의 처분	5,400,000		3,613,000	
나. 임차보증금의 감소	140,000,000		500,000,000	
다. 기타금융자산의 처분	129,938,104,245		89,762,823,864	
라. 당기순익-공정가치측정 금융자산의 처분	-		8,032,696,174	
마. 기타포괄손익-공정가치금융자산의 처분	2,525,940,478		-	

과목	제 30기 당기		제 29기 전기	
바. 단기대여금의 감소	-		8,531,859,000	
2. 투자활동으로 인한 현금의 유출	(173,512,658,342)		(154,388,879,151)	
가. 보증금의 증가	759,558,072		19,840,000	
나. 유형자산의 취득	603,291,275		88,992,925	
다. 무형자산의 취득	70,673,637		181,227,237	
라. 기타금융자산의 취득	161,617,395,358		136,137,283,820	
마. 기타포괄손익-공정가치측정 금융자산의 취득	-		5,299,231,299	
바. 당기손익-공정가치측정 금융자산의 취득	10,461,740,000		-	
사. 장기선급금의 지급	-		4,130,444,870	
아. 단기대여금의 증가	-		8,531,859,000	
Ⅲ. 재무활동으로 인한 현금흐름		(1,494,203,021)		(1,420,453,829)
1. 재무활동으로 인한 현금유입액	-		-	
2. 재무활동으로 인한 현금유출액	(1,494,203,021)		(1,420,453,829)	
가. 리스부채의 상환	1,494,203,021		1,420,453,829	
Ⅳ. 외화환산으로 인한 현금의 변동		(839,929,186)		4,985,081,672
Ⅴ. 현금및현금성자산의 증감		(8,493,720,522)		52,384,395,255
Ⅵ. 기초의 현금및현금성자산		100,316,045,479		47,931,650,224
Ⅶ. 기말의 현금및현금성자산		91,822,324,957		100,316,045,479

2. 연결 재무제표에 대한 주석

- 주석사항은 전자공시시스템(<http://dart.fss.or.kr>)에 향후 공시 예정인 당사의 감사보고서 또는 제30기 사업보고서의 첨부서류를 참조하시기 바랍니다.

3. 재무제표

재무상태표

제 30기 기말 2025년 12월 31일 현재

제 29기 기말 2024년 12월 31일 현재

주식회사 액토즈소프트

(단위 : 원)

과목	제 30기 기말		제 29기 기말	
자 산				
I. 유동자산		102,212,520,322		99,012,978,474
1. 현금및현금성자산	37,028,181,447		41,027,000,543	
2. 유동기타금융자산	55,000,000,000		38,940,000,000	

과 목	제 30기 기말		제 29기 기말	
3. 매출채권	5,419,065,123		12,123,305,874	
4. 기타수취채권	3,200,860,157		5,475,441,799	
5. 유동금융리스채권	439,105,717		583,858,287	
6. 기타유동자산	382,108,220		149,663,320	
7. 계약이행원가자산	605,514,358		713,708,651	
7. 당기법인세자산	137,685,300		-	
II. 비유동자산		117,326,959,368		118,101,983,048
1. 장기매출채권	-		1,000,000,000	
2. 기타수취채권	28,480,706,597		26,077,424,527	
3. 비유동금융리스채권	291,990,040		967,276,864	
4. 기타포괄손익-공정가치측정 금융자산	19,960,000		28,120,000	
5. 유형자산	486,582,736		1,235,591,408	
6. 사용권자산	1,606,329,248		2,082,519,760	
7. 무형자산	427,552,336		496,046,498	
8. 관계기업투자	41,301,615		41,301,615	
9. 종속기업투자	83,537,880,093		83,483,080,093	
10. 기타비유동자산	16,315,919		6,448,737	
11. 이연법인세자산	2,418,340,784		2,684,173,546	
자산총계		219,539,479,690		217,114,961,522
부 채				
I. 유동부채		10,082,917,627		16,569,876,491
1. 매입채무	560,711,568		903,025,071	
2. 기타지급채무	3,133,920,611		4,238,614,927	
3. 유동리스부채	1,550,792,371		1,515,801,381	
4. 당기법인세부채	413,332,242		4,000,500,789	
5. 기타유동부채	1,393,571,932		1,849,490,413	
6. 유동계약부채	3,030,588,903		4,062,443,910	
II. 비유동부채		2,708,122,341		4,348,061,476
1. 순확정급여부채	353,587,103		888,971,115	
2. 비유동리스부채	477,374,415		1,771,133,582	
3. 기타비유동부채	1,877,160,823		1,665,272,645	
4. 비유동계약부채	-		22,684,134	
부채총계		12,791,039,968		20,917,937,967
자 본				
I. 자본금		5,665,319,000		5,665,319,000
1. 보통주자본금	5,665,319,000		5,665,319,000	
II. 자본잉여금		101,144,404,039		101,144,404,039
1. 주식발행초과금	101,637,503,833		101,637,503,833	
2. 자기주식처분이익	2,444,407,882		2,444,407,882	
3. 기타자본잉여금	(2,937,507,676)		(2,937,507,676)	
III. 자본조정		(2,270,335,172)		(2,270,335,172)

과 목	제 30기 기말		제 29기 기말	
1. 자기주식	(4,373,560,788)		(4,373,560,788)	
2. 주식매수선택권	2,103,225,616		2,103,225,616	
M. 기타포괄손익누계액		3,326,720		11,327,880
1. 기타포괄손익-공정가치측정 금융상품 평가손익	3,326,720		11,327,880	
V. 이익잉여금		102,205,725,135		91,646,307,808
1. 기업합리화적립금	170,000,000		170,000,000	
2. 미처분이익잉여금	102,035,725,135		91,476,307,808	
자본총계		206,748,439,722		196,197,023,555
부채및자본총계		219,539,479,690		217,114,961,522

포 괄 손 익 계 산 서

제 30기 당기 2025년 01월 01일부터 2025년 12월 31일까지

제 29기 전기 2024년 01월 01일부터 2024년 12월 31일까지

주식회사 액토즈소프트

(단위 : 원)

과목	제 30기 당기		제 29기 전기	
I. 매출액		39,815,920,926		42,974,342,363
II. 매출원가		12,810,413,674		12,478,067,784
III. 매출총이익		27,005,507,252		30,496,274,579
판매비와관리비	15,991,213,260		18,144,749,498	
대손상각비	264,014,239		744,481,000	
IV. 영업이익		10,750,279,753		11,607,044,081
기타수익	250,993,016		338,608,458	
기타비용	99,051,471		241,373,360	
금융수익	2,946,655,729		25,974,335,067	
금융비용	746,015,347		1,370,845,026	
V. 법인세비용차감전순이익		13,102,861,680		36,307,769,220
법인세비용	2,633,828,847		3,404,112,074	
VI. 당기순이익		10,469,032,833		32,903,657,146
VII. 기타포괄손익		82,383,334		(266,227,137)
당기손익으로 재분류되지 않는 포괄손익				
순확정급여부채의 재측정요소	90,384,494		(249,932,537)	
기타포괄손익-공정가치측정 금융상품 평가손익	(8,001,160)		(16,294,600)	
VIII. 총포괄이익		10,551,416,167		32,637,430,009
IX. 기본 및 희석주당이익		958		3,012

자 본 변 동 표

제 30기 당기 2025년 01월 01일부터 2025년 12월 31일까지

제 29기 전기 2024년 01월 01일부터 2024년 12월 31일까지

과 목	자 본					
	자본금	자본잉여금	자본조정	기타포괄손익 누계액	이익잉여금	자본 합계
2024.01.01 (전기초)	5,665,319,000	101,144,404,039	(2,270,335,172)	27,622,480	58,992,583,199	163,559,593,546
I. 총포괄손익						
1. 당기순이익	-	-	-	-	32,903,657,146	32,903,657,146
2. 순확정급여부채의 재측정요소	-	-	-	-	(249,932,537)	(249,932,537)
3. 기타포괄손익-공정가치측정 금융상품 평가손익	-	-	-	(16,294,600)	-	(16,294,600)
2024.12.31 (전기말)	5,665,319,000	101,144,404,039	(2,270,335,172)	11,327,880	91,646,307,808	196,197,023,555
2025.01.01 (당기초)	5,665,319,000	101,144,404,039	(2,270,335,172)	11,327,880	91,646,307,808	196,197,023,555
I. 총포괄손익						
1. 당기순이익	-	-	-	-	10,469,032,833	10,469,032,833
2. 순확정급여부채의 재측정요소	-	-	-	-	90,384,494	90,384,494
3. 기타포괄손익-공정가치측정 금융상품 평가손익	-	-	-	(8,001,160)	-	(8,001,160)
2025.12.31 (당기말)	5,665,319,000	101,144,404,039	(2,270,335,172)	3,326,720	102,205,725,135	206,748,439,722

현금흐름표

제 30기 당기 2025년 01월 01일부터 2025년 12월 31일까지

제 29기 전기 2024년 01월 01일부터 2024년 12월 31일까지

과목	제 30기 당기		제 29기 전기	
I. 영업활동으로 인한 현금흐름		14,206,400,845		84,815,708,667
1. 영업활동으로부터 창출된 현금흐름	20,002,289,718		97,031,506,675	
가. 당기순이익	10,469,032,833		32,903,657,146	
나. 현금의 유출이 없는 비용 등의 가산	6,688,626,756		8,330,086,083	
다. 현금의 유입이 없는 수익 등의 차감	(2,841,165,999)		(25,917,996,689)	
라. 영업활동으로 인한 자산부채의 변동	5,685,796,128		81,715,760,135	
2. 이자의 수취	1,561,297,941		145,646,342	
3. 이자의 지급	(78,417,551)		(133,161,294)	
4. 배당금의 수취	49,389,528		3,966,214,778	
5. 법인세의 지급	(7,328,158,791)		(16,194,497,834)	
II. 투자활동으로 인한 현금흐름		(16,720,507,274)		(38,310,381,243)
1. 투자활동으로 인한 현금의 유입	90,986,412,064		823,613,000	
가. 기타금융자산의 처분	88,178,104,245		-	
나. 보증금의 회수	140,000,000		820,000,000	
다. 유형자산의 처분	5,400,000		3,613,000	
라. 종속기업투자주식의 처분	2,662,907,819		-	
2. 투자활동으로 인한 현금의 유출	(107,706,919,338)		(39,133,994,243)	
가. 단기대여금의 증가	-		204,715,840	
나. 기타금융자산의 취득	104,238,104,245		38,687,891,166	

다. 보증금의 증가	700,000,000		19,840,000	
라. 유형자산의 취득	198,141,456		40,320,000	
마. 무형자산의 취득	70,673,637		181,227,237	
바. 중속기업투자주식의 취득	2,500,000,000		-	
Ⅲ. 재무활동으로 인한 현금흐름		(1,471,335,461)		(12,057,614,065)
1. 재무활동으로 인한 현금의 유입	-		20,000,000,000	
가. 단기차입금의 증가	-		20,000,000,000	
2. 재무활동으로 인한 현금의 유출	(1,471,335,461)		(32,057,614,065)	
가. 단기차입금의 상환	-		30,637,160,236	
나. 리스료의 지급	1,471,335,461		1,420,453,829	
Ⅳ. 외화환산으로 인한 현금및현금성자산의 변동		(13,377,206)		390,022,004
Ⅴ. 현금및현금성자산의 증가(감소)		(3,998,819,096)		34,837,735,363
Ⅵ. 기초의 현금및현금성자산		41,027,000,543		6,189,265,180
Ⅶ. 기말의 현금및현금성자산		37,028,181,447		41,027,000,543

- 이익잉여금처분계산서(안) 또는 결손금처리계산서(안)

<이익잉여금처분계산서 / 결손금처리계산서>

제 30(당) 기 2025년 1월 1일부터 2025년 12월 31일까지

제 29(전) 기 2024년 1월 1일부터 2024년 12월 31일까지

(주)액토즈소프트

(단위 : 원)

과 목	제 30(당) 기		제 29(전) 기	
	처분예정일 : 2026년 3월 31일,		처분확정일 : 2025년 3월 28일,	
Ⅰ. 미처분 이익잉여금		102,035,725,135		91,476,307,808
1. 전기이월이익잉여금	91,476,307,808		58,822,583,199	
3. 순확정급여부채의재측정요소	90,384,494		(249,932,537)	
4. 당기순손익	10,469,032,833		32,903,657,146	
Ⅱ. 이익잉여금 처분액		-		-
Ⅲ. 차기이월 미처분이익잉여금(결손금)		102,035,725,135		91,476,307,808

4. 재무제표에 대한 주석

- 주석사항은 전자공시시스템(<http://dart.fss.or.kr>)에 향후 공시 예정인 당사의 감사보고서 또는 제30기 사업보고서의 첨부서류를 참조하시기 바랍니다.

5. 최근 2사업연도의 배당에 관한 사항

- 해당사항 없음.

□ 이사의 선임

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

후보자성명	생년월일	사외이사 후보자여부	감사위원회 위원인 이사 분리선출 여부	최대주주와의 관계	추천인
Guo Haibin (구오하이빈)	1980.01.04	사내이사 후보자	해당사항 없음	특수 관계인	이사회
Shi Guangzhuo (스광주오)	1983.09.08	사외이사 후보자	분리선출 해당	해당사항 없음	이사회
총 (2) 명					

나. 후보자의 주된직업·세부경력·해당법인과의 최근3년간 거래내역

후보자성명	주된직업	세부경력		해당법인과의 최근3년간 거래내역
		기간	내용	
Guo Haibin (구오하이빈)	현) 액토즈소프트 사내이사 겸 대표이사	2014.12 ~ 2016.12	- CEO, Shanghai At Me Technology Co., Ltd - Business EMBA, Cheung Kong Graduate School	-
Shi Guangzhuo (스광주오)	현) 액토즈소프트 사외이사 겸 감사위원 현) CEO, Beijing Weijing Culture Development Co., Ltd.	2015.06~2018.01	- CEO, Shanghai Zhuiqu Network Technology Co., Ltd. - International Trade college, China Management Software Institute	-

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

후보자성명	체납사실 여부	부실기업 경영진 여부	법령상 결격 사유 유무
Guo Haibin (구오하이빈)	해당사항 없음	해당사항 없음	해당사항 없음
Shi Guangzhuo (스광주오)	해당사항 없음	해당사항 없음	해당사항 없음

라. 후보자의 직무수행계획(사외이사 선임의 경우에 한함)

스광주오

1. 사외이사로서의 전문성 및 독립성을 기초로 직무 수행 계획
2. 후보자 본인은 사외이사로 선임되는 경우 액토즈소프트의 사외이사로서 회사의 의사

결정과정의 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

스펙주요

- 후보자는 폭넓은 경험과 전문성을 겸비한 전문경영인으로 기업경영 및 기업성장에 도움이 될 것으로 판단됨에 따라 추천합니다.

확인서

확인서

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

2026년 03월 16일

보고자: Guo Haibin (구오하이빈) (서명 또는 날인)



구오하이빈_확인서

확인서

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

2026년 03월 16일

보고자: Shi Guangzhuo (스광주오) (서명 또는 날인)



스광주오이사_확인서

※ 기타 참고사항

-

□ 감사위원회 위원의 선임

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

후보자성명	생년월일	사외이사 후보자여부	감사위원회 위원인 이사 분리선출 여부	최대주주와의 관계	추천인
Shi Guangzhuo (스광주오)	1983.09.08	사외이사 후보자	분리선출 대상	해당사항 없음	이사회
총 (1) 명					

나. 후보자의 주된직업·세부경력·해당법인과의 최근3년간 거래내역

후보자성명	주된직업	세부경력		해당법인과의 최근3년간 거래내역
		기간	내용	
Shi Guangzhuo (스광주오)	현) 액토즈소프트 사외이사 겸 감사위원 현) CEO, Beijing Weijing Culture Development Co., Ltd.	2015.06~2018.01	- CEO, Shanghai Zhuiqu Network Technology Co., Ltd. - International Trade college, China Management Software Institute	-

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

후보자성명	체납사실 여부	부실기업 경영진 여부	법령상 결격 사유 유무
Shi Guangzhuo (스광주오)	해당사항 없음	해당사항 없음	해당사항 없음

라. 후보자에 대한 이사회의 추천 사유

□ 스광주오

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

확인서

확인서

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

2026년 03월 6일

보고자: Shi Guangzhuo (스광주오) (서명 또는 날인)

스광주오

스광주오 감사위원 확인서

※ 기타 참고사항

-

□ 이사의 보수한도 승인

가. 이사의 수 · 보수총액 내지 최고 한도액

(당 기) 제 31기, 2026년

이사의 수 (사외이사수)	7 (3)
보수총액 또는 최고한도액	2,000,000 천원

(전 기) 제30기, 2025년

이사의 수 (사외이사수)	7 (3)
실제 지급된 보수총액	122,989 천원
최고한도액	2,000,000 천원

※ 기타 참고사항

-

□ 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
제25조(이사, 감사 및 감사위원	제25조(이사, 감사 및 감사위원	* 상법 개정사항을

변경전 내용	변경후 내용	변경의 목적
<p>회위원의 선임 및 해임)</p> <p>②이사, 감사 및 감사위원의 선임은 ~(생략) 그러나 감사, 사외이사 아닌 감사위원의 선임 및 해임 결의의 경우에는 의결권 있는 발행주식총수의 100분의 3을 초과하는 ~(생략)</p>	<p>회위원의 선임 및 해임)</p> <p>②이사, 감사 및 감사위원의 선임은 ~(생략) 그러나 감사, 감사위원의 선임 및 해임 결의의 경우에는 의결권 있는 발행주식총수의 100분의 3을 초과하는 ~(생략)</p>	반영한 정관 개정
<p>제25조2(감사위원회 분리 선임 및 해임)</p> <p>①제25조에 따라 구성하는 감사위원회의 감사위원 중 1명은 주주총회 결의로 다른 이사들과 분리하여 감사위원회위원이 되는 이사로 선임하여야 한다.</p>	<p>제25조2(감사위원회 분리 선임 및 해임)</p> <p>①제25조에 따라 구성하는 감사위원회의 감사위원 중 2명은 주주총회 결의로 다른 이사들과 분리하여 감사위원회위원이 되는 이사로 선임하여야 한다.</p>	
<p>제33조(이사의 직무)</p> <p>①,② ~ 생략</p> <p>③(신설)</p> <p>④(신설)</p>	<p>제33조(이사의 직무)</p> <p>③이사는 법령과 정관의 규정에 따라 회사에 대하여 그 직무를 충실히 수행한다.</p> <p>④이사는 그 직무를 수행함에 있어 총주주의 이익을 보호하여야 하고, 전체 주주의 이익을 공정하게 대우하여야 한다.</p>	
<p>제34조의 1(이사,감사의 회사에 대한 책임 감경)</p> <p>회사는 주주총회 결의로 ~(생략) 이익등을 포함한다)의 6배(사외 이사의 경우는 3배)를 초과하는 금액에 대하여 면제할 수 있다.</p>	<p>제34조의 1(이사,감사의 회사에 대한 책임 감경)</p> <p>회사는 주주총회 결의로 ~(생략) 이익등을 포함한다)의 6배(독립 이사의 경우는 3배)를 초과하는 금액에 대하여 면제할 수 있다.</p>	
<p>* 부칙 (신설)</p>	<p>* 부칙 (신설)</p> <p>1. 본 정관은 2026년 3월 31일부터 시행한다. 다만 제 25조, 34조의 1 개정 내용은 관련 상법이 시행되는 2026년 7월 23일부터 시행</p>	<p>- 주주총회 승인 이후 시행일 명시 및 개정 상법의 시행일을 고려하여 정관의 적용 시기에 관한 경과 규정 마련</p>

변경전 내용	변경후 내용	변경의 목적
	한다.	

※ 기타 참고사항

-

IV. 사업보고서 및 감사보고서 첨부

가. 제출 개요

제출(예정)일	사업보고서 등 통지 등 방식
2026년 03월 23일	1주전 회사 홈페이지 게재

나. 사업보고서 및 감사보고서 첨부

당사는 2026년 3월 23일 감사보고서를 전자공시시스템(<https://dart.fss.or.kr>)에 공시하고 당사 홈페이지 (<https://www.actoz.com/ir/disclosure/korean>, 홈페이지→투자정보→공시정보)에 게재할 예정입니다. 또한, 당사는 2026년 3월 23일 사업보고서를 전자공시시스템(<https://dart.fss.or.kr>)에 공시하고 홈페이지(<https://www.actoz.com/ir/disclosure/korean>, 홈페이지→투자정보→공시정보)에 게재할 예정입니다.

향후 이 사업보고서는 주주총회 이후 변경되거나 오기 등이 있는 경우 수정될 수 있으며, 수정된 사업보고서는 전자공시시스템(<https://dart.fss.or.kr>)에 업데이트 될 예정이므로 이를 참조하시기 바랍니다.

주주총회 이후 변경된 사항에 관하여는 전자공시시스템(<https://dart.fss.or.kr>)에 제출된 사업보고서를 활용하시기 바랍니다.

※ 참고사항

▶ 전자투표에의한 의결권 행사

당사는 상법 제368조의4에 따른 전자투표제도를 이사회에서 결의하여 제30기 정기주주총회에서 운영 중이며, 이 제도의 관리업무를 한국예탁결제원에 위탁하였습니다. 주주님들께서는 아래에서 정한 방법에 따라 주주총회에 참석하지 아니하고 전자투표방식으로 의결권을 행사하실수 있습니다.

1) 전자투표 관리 시스템

- 인터넷 주소: 「<https://evote.ksd.or.kr>」
- 모바일 주소: 「<https://evote.ksd.or.kr/m>」

2) 전자투표 행사 기간

- 2026년 3월 21일 오전 9시 - 2026년 3월 30일 오후 5시
- 기간 중에는 24시간 이용 가능 (단, 마지막 날은 오후 5시까지만 가능)

3) 시스템에서 인증서를 이용하여 주주 본인 확인 후 의안별 전자투표 행사

- 주주확인용 인증서의 종류: 공동인증서 및 민간인증서 (한국예탁결제원 전자투표 시스템인 K-VOTE에서 사용 가능한 인증서 한정)

4) 수정동의안 처리: 주주총회에서 상정된 의안에 관하여 수정동의가 제출되는 경우 기권으로 처리

▶ 주주총회 집중일 주주총회 개최 사유

- 해당사항 없음.

▶ 기타 긴급사항 발행 시 정기 주주총회의 개최 일시, 장소 등이 변경될 수 있으며, 변경 시에는 지체없이 공시할 예정입니다.