목 차

주주총회소집공고 1
주주총회 소집공고 2
I. 독립이사 등의 활동내역과 보수에 관한 사항 4
1. 독립이사 등의 활동내역 4
가. 이사회 출석률 및 이사회 의안에 대한 찬반여부 4
나. 이사회내 위원회에서의 독립이사 등의 활동내역 4
2. 독립이사 등의 보수현황 4
II. 최대주주등과의 거래내역에 관한 사항 5
1. 단일 거래규모가 일정규모이상인 거래 5
2. 해당 사업연도중에 특정인과 해당 거래를 포함한 거래총액이 일정규모이상인 거래 5
III. 경영참고사항 6
1. 사업의 개요 6
가. 업계의 현황 6
나. 회사의 현황 8
2. 주주총회 목적사항별 기재사항 11
□ 기타 주주총회의 목적사항 11
IV. 사업보고서 및 감사보고서 첨부 12
가. 제출 개요 12
나. 사업보고서 및 감사보고서 첨부 12
※ 참고사항 13

주주총회소집공고

2026년 11월 13 일

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

(제31기 임시)

주주 여러분께

주주님의 건승과 댁내의 평안을 기원합니다.
당사는 상법 제363조 및 당사 정관 제16조 규정에 의거하여 제 31기 임시 주주총회를 아래와 같이 개최하오니 참석하여 주시기 바랍니다. (상법 제542조의 4 및 정관 제18조 규정에 의거 의결권 있는 발행주식 총수 1% 이하 소유주주에 대해서는 이 공고로 소집통지에 갈음하오니 양지해주시기 바랍니다.)

- 아 래 -

1. 일 시 : 2026년 12월 02일 (수) 오전 09시 00분

2. 장 소 : 서울시 중구 퇴계로 205 2층(상상캔버스)

3. 회의목적 사항

가. 보고사항
- 감사보고

나. 부의안건

- 제1호 의안: 자본준비금 감소 및 이익잉여금 전입의 건

4. 경영참고사항 비치

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

5. 주주총회 참석 시 준비물

가. 직접행사: 본인 신분증(주민등록증, 운전면허증, 여권만 인정)
나. 대리행사: 위임장(주주와 대리인의 인적사항 기재, 인감날인 및 인감증명서 필요), 참석 대리인 신분증 지참

주식회사 액토즈소프트

대표이사 구오하이빈 (직인생략)

I. 독립이사 등의 활동내역과 보수에 관한 사항

1. 독립이사 등의 활동내역

가. 이사회 출석률 및 이사회 의안에 대한 찬반여부

회차	개최일자	의안내용	독립이사 등의 성명		
			탕량 (출석률: 100%)	가오샤오싱 (출석률: 100%)	스광주오 (출석률: 100%)
			찬 반 여 부		
1	2026.02.12	1. 2025 회계연도 영업보고서 및 재무제표(연결 및 별도) 승인의 건 2. 2025 회계연도 내부회계관리제도 운영실태 보고의 건 3. 전자투표제도 도입의 건	찬성	찬성	찬성
2	2026.03.16	1. 배당가능이익 범위 내 자기주식 소각의 건	찬성	찬성	찬성
3	2026.03.16	1. 제30기 정기주주총회 소집의 건 2. 정기주주총회 의장 선임 승인의 건 3. 2025 회계연도(2025년 12월 31일 종료) 수정 재무제표 승인의 건 4. 2025 회계연도(2025년 12월 31일 종료) 수정 영업보고서 승인의 건 5. 자기주식 보고서 승인의 건	찬성	찬성	찬성
4	2026.03.20	1. 2025 회계연도(2025년 12월 31일 종료) 수정 재무제표 승인의 건	찬성	찬성	찬성
5	2026.03.31	1. 대표이사 선임 승인의 건	찬성	찬성	찬성

나. 이사회내 위원회에서의 독립이사 등의 활동내역

위원회명	구성원	활 동 내 역		
		개최일자	의안내용	가결여부
감사위원회	탕량 가오샤오싱 스광주오	2026.03.17	기말감사결과 회의	전원 참석 및 찬성으로 가결

2. 독립이사 등의 보수현황

(단위 : 천원)

구 분	인원수	주총승인금액	지급총액	1인당 평균 지급액	비 고
독립이사	3	2,000,000	60,816	8,688	상여금 포함

주1) 2026년 반기 기준으로 작성하였습니다.

II. 최대주주등과의 거래내역에 관한 사항

1. 단일 거래규모가 일정규모이상인 거래

(단위 : 백만원)

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

2. 해당 사업연도중에 특정인과 해당 거래를 포함한 거래총액이 일정규모이상인 거래

(단위 : 백만원)

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) 최종 사업연도말 기준으로 작성 하였습니다.

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.

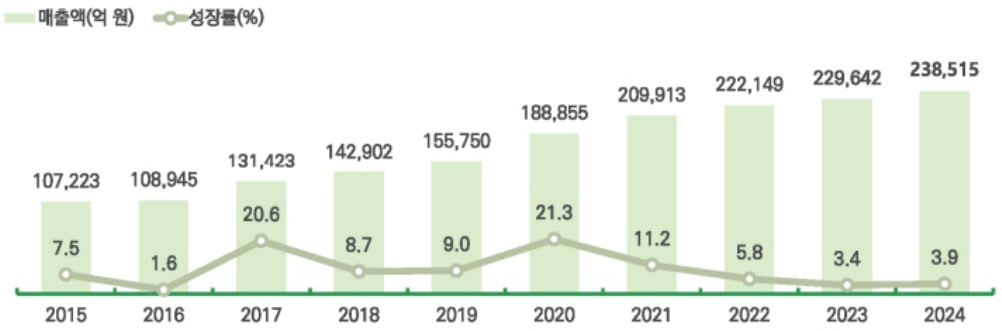
산업 환경적으로는 게임산업의 고부가치성을 인식한 정부, 산업계 등의 부단한 노력으로 게임에 대한 다소 부정적인 인식이 점차 생산적이고 창조적인 이미지로 바뀌고 있어 한국게임산업의 전망을 매우 밝게 하고 있습니다.

2) 산업의 성장성

(1) 국내 시장

2024년 국내 게임시장 규모는 23조 8,515억 원으로 2023년의 22조 9,612억 원 대비 3.9% 증가했습니다. 최근 10년간 국내 게임산업은 매년 지속적으로 증가하고 있습니다. 2020년 이후 성장률 자체는 둔화 추세이지만 국내 게임산업 규모는 꾸준히 성장하고 있습니다.

(단위: 억 원, %)

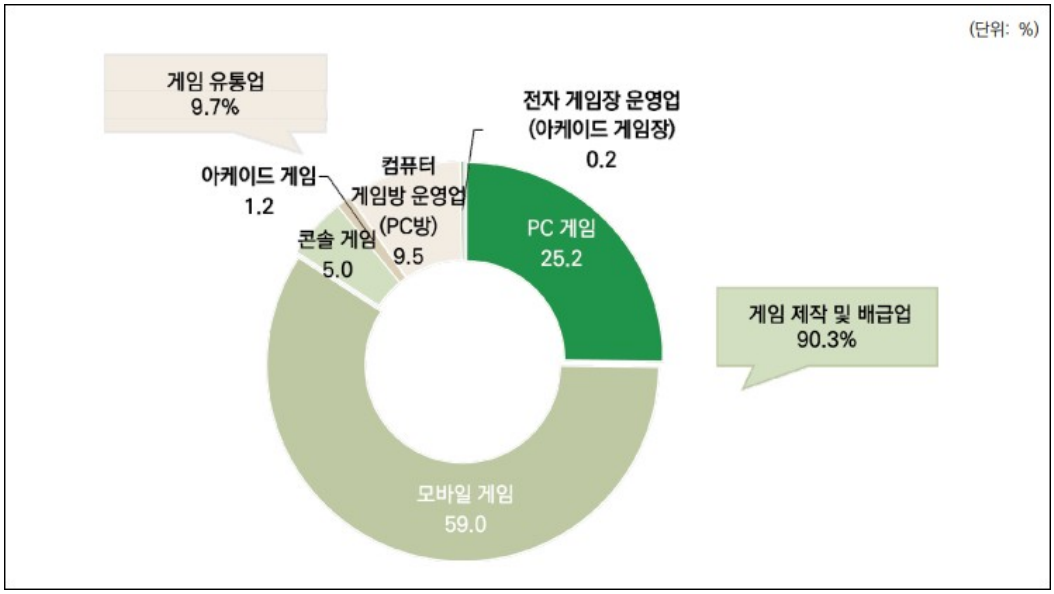


* 자료출처 : 한국콘텐츠진흥원, 2025 대한민국 게임백서

2024년 국내 모바일게임 시장 규모는 14조 710억 원으로 전년 대비 3.4% 증가한 수치입니다. 국내 게임시장에서의 모바일게임의 점유율은 2020년 57.3%, 2021년 57.9%, 2022년 58.9%, 2023년 59.3%를 차지하면서 지속적인 성장세를 보이고 있습니다. 전년에이어 올해 역시 전체 게임시장에서 차지하는 비중이 가장 큰 것으로 나타났으며, PC게임은 6조 94억 원의 시장 규모를 형성하여 전년 대비 2.0% 증가하였습니다.

PC게임의 점유율은 2021년 26.8%, 2022년 26.1%, 2023년 25.6%, 2024년 25.2%를 차지하였습니다. PC게임 비중은 2020년 대비 2021년에는 조금 상승하였지만 2022년부터 약간의 하향세를 보이고 있습니다.

콘솔게임은 2023년 1조 1,386억 원의 시장 규모로서 전년 대비 4.8% 증가하였습니다. 점유율의 경우 2022년 5.1%, 2023년 4.9%, 2024년 5.0%를 차지하며 소폭 상승 하였지만 비슷한 수준을 유지하고 있습니다.



* 자료출처 : 한국콘텐츠진흥원, 2025 대한민국 게임백서

나. 세계 시장

2024년 세계 게임시장 규모는 2,200억 7,100만 달러로 추정되어 전년 대비 0.7% 증가 하였습니다. 이는 지난 2023년 성장율 3.6%와 비교할때 성장세가 크게 둔화 되었습니다. 이는 2024~2025년을 기준으로 전 세계적인 경제 및 정세 불안이 지속되고 있고, 게임시장도 그 여파 안에 있기 때문입니다.

(단위: 백만 달러)

구분		2022	2023	2024	2025	2026	2027	24-27 CAGR
아케이드 게임	매출액	18,098	18,772	19,408	19,984	20,550	21,075	2.8%
	성장률		3.7%	3.4%	3.0%	2.8%	2.6%	
온라인 PC 게임	매출액	36,763	37,147	38,362	39,576	40,653	41,766	2.9%
	성장률		1.0%	3.3%	3.2%	2.7%	2.7%	
콘솔 게임	매출액	56,563	59,055	53,712	58,748	65,155	63,237	5.6%
	성장률		4.4%	-9.0%	9.4%	10.9%	-2.9%	
모바일 게임	매출액	99,681	103,654	108,590	111,711	114,857	119,107	3.1%
	성장률		4.0%	4.8%	2.9%	2.8%	3.7%	
합계	매출액	211,106	218,628	220,071	230,020	241,216	245,185	3.7%
	성장률		3.6%	0.7%	4.5%	4.9%	1.6%	

* 자료출처 : 한국콘텐츠진흥원, 2025 대한민국 게임백서

나. 회사의 현황

(1) 영업개황 및 사업부문의 구분

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

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

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

액토즈소프트와 연결종속회사가 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 컨텐츠 사업으로의 확장도 추진하고 있습니다.

(나) 공시대상 사업부문의 구분

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

(2) 시장점유율
국내 게임시장은 많은 업체들의 참여에도 불구하고 상위 업체가 시장의 다수를 차지하는 과

점적인 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.

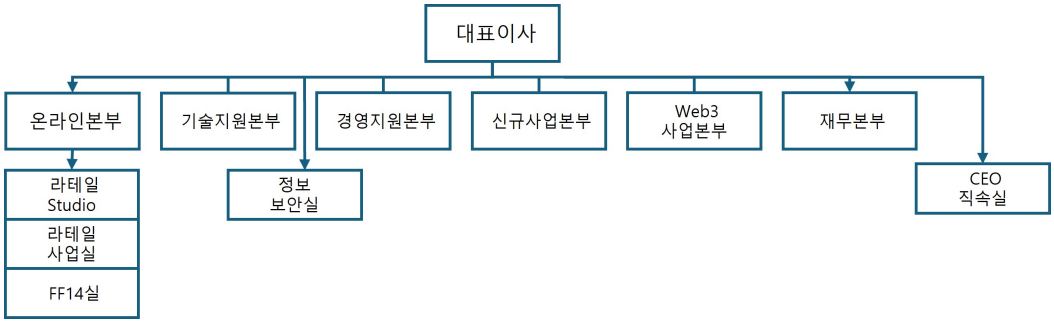
온라인게임은 흥행여부에 따라 각기 매우 다른 제품 수명을 나타내게 됩니다. 10년 이상의 기간 동안 게임 이용자들이 지속해서 이용하는 게임이 있는 반면, 시장에 출시되어 1~2개월만에 서비스를 종료하는 게임도 존재합니다.

나. 모바일게임산업의 특성
모바일게임산업은 스마트폰의 등장과 플랫폼의 고도화에 따른 게임 품질의 향상, 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 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 컨텐츠로의 확장을 도모하고 있으며 효율적이며 적법한 의사결정을 통하여 이를 추진할 예정입니다.

(5) 조직도



2. 주주총회 목적사항별 기재사항

□ 기타 주주총회의 목적사항

제1호 의안 : 자본준비금 감소 및 이익잉여금 전입의 건

가. 의안 제목
자본준비금 감소 및 이익잉여금 전입의 건

나. 의안의 요지
상법 제461조의2(준비금의 감소)에 의거하여 회사는 적립된 자본준비금 및 이익준비금의 총액이 자본금의 1.5배를 초과하는 경우 그 초과한 범위 내에서 주주총회 결의를 통해 이익잉여금으로 전환할 수 있습니다.

이에, 당사는 자본준비금 **100억원**을 이익잉여금으로 전환함으로써 비과세 배당재원을 확보하고자 합니다. 자본준비금 감액으로 확보되는 배당재원은 관련 법령에 의거하여 향후 비과세 배당금의 재원으로 사용될 수 있습니다.

IV. 사업보고서 및 감사보고서 첨부

가. 제출 개요

제출(예정)일	사업보고서 등 통지 등 방식
-	-

(주1) 임시주주총회로 사업보고서 등 제출은 해당사항이 없습니다.

나. 사업보고서 및 감사보고서 첨부

- 본 주주총회는 임시주주총회이며 당사가 기 제출한 사업보고서 및 감사보고서는 전자공시시스템(http://dart.fss.or.kr)을 통해 확인하실 수 있습니다.

※ 참고사항

☐ 주총 집중일 주총 개최 사유

- 해당사항이 없습니다.

☐ 전자투표 및 전자위임장권유에 관한 안내

- 해당사항이 없습니다.