사 업 보 고 서

(제 10기)

사업연도 2009년 01월 01일 부터

2009년 12월 31일 까지

금융위원회

한국거래소 귀중 2010년 3 월 31 일

회 사 명 : (주)위메이드엔터테인먼트

대 표 이 사 : 서 수 길

본 점 소 재 지 : 서울시 구로구 구로동 222-12 마리오타워 7층

(전 화) 02-3149-0600

(홈페이지) http://www.wemade.com

작 성 책 임 자 : (직 책) 재무본부장 (성 명) 김 준 성

(전 화) 02-3149-0600

【 대표이사 등의 확인 】

대표이사 등의 확인 · 서명

확 인 서

우리는 당사의 대표이사 및 신고업무담당이사로서 이 공시서류의 기재내용에 대해 상당한 주의를 다하여 직접 확인 · 검토한 결과, 중요한 기재사항의 기재 또는 표시의 누락이나 허위의 기재 또는 표시가 없고, 이 공시서류에 표시된 기재 또는 표시사항을 이용하는 자의 중대한 오해를 유발하는 내용이 기재 또는 표시되지 아니하였음을 확인합니다.

또한 당사는 『주식회사의 외부감사에 관한 법률』 제2조의2 및 제2조의3의 규정에 따라 내부회계관리제도를 마련하여 운영하고 있음을 확인합니다. (『주식회사의 외부감사에 관한 법률』 제2조에 의한 외감대상법인에 한함)

2010년 3월 31일

㈜위메이드엔터테인먼트

대표이사 서 수 길 (서명)

신고업무담당이사 김 준 성 (서명)

I. 회사의 개요

1. 회사의 개요

1. 회사의 법적 - 상업적 명칭
당사의 명칭은 주식회사 위메이드엔터테인먼트라고 표기합니다. 또한, 영문으로는 WeMade Entertainment Co.,Ltd.로 표기합니다.

2. 설립일자 및 존속기간
당사는 온라인게임 및 소프트웨어의 개발 및 판매를 목적으로 2000년 2월 10일 설립되었습니다.

3. 본사의 주소, 전화번호, 홈페이지 주소
① 주소 : 서울시 구로구 구로동 222-12 마리오타워 2층(1~6, 11~16호), 6층(1~4, 16~18호), 7층
② 전화번호 : 02-3149-0600
③ 홈페이지 주소 : http://www.wemade.com

4. 회사사업 영위의 근거가 되는 법률

규 제		주요 내용	근거법률	관할기관
게임물 정의		o게임물 및 게임물의 제외 항목, 사행성 게임물	o게임법 제2조 제1호, 제1의2호	o문화부
등록에 관한 규제	게임제작업 또는 게임배급업 등록	o게임제작업 또는 게임배급업자로 신고 하여야 함	o게임법 제25조	o문화부
	게임제공업 허가	o게임제공업자로 허가를 받아야 함	o게임법 제26조	o문화부
	통신판매업자 신고	o통신판매업자로 신고하여야 함	o전자상거래등에서소비자보호등에관한법률 제12조	o공정거래위원회
	부가통신사업자 등록	o부가통신사업자로 신고 하여야 함	o전기통신사업법 제21조	o방송통신위원회
게임물 사전 등급분류	게임물 등급 분류	o게임물의 유통, 이용 제공을 위한 등급 분류	o게임법 제21조	o문화부 o게임위
	등급 분류 거부	o사행성 게임물 등에 대한 등급 거부	o게임법 제22조 제2항	o문화부 o게임위
	등급 분류 통지	o등급분류 결과 및 필증 교부	o게임법 제22조 제3항	o문화부
		o등급분류 결정의 취소 및 이의신청에 대한 결정 등 통지	o게임법 제24조	o게임위

온라인/모바일 게임 내용심의	게임물 수정 신고	o게임물의 내용 수정 후 신고	o게임법 제21조제5항	o문화부 o게임위
	게임물 기술심의	o아케이드 게임물의 사행성 여부 확인을 위한 기술심의	o게임법 제21조제8항,o 게임법 시행령제12조	o문화부
게임물 관련 사업자 규제		o게임물 관련 사업자의 준수사항	o게임법 제28조	o문화부
사후 관리		o문화부의 게임물 등급위원회 및 게임물 관련사업자에 대한 게임법 준수 여부 조사/관리	o게임법 제31조	o문화부
		o게임위의 등급분류 사후관리	o게임법 제18조,게임법 시행령 제11조의 2	o게임위
표시 의무		o상호, 등급 및 게임물 내용정보 표시	o게임법 제33조, 게임법 시행령 별표3	o문화부
		o청소년유해매체물의 표시	o정보통신망법 제42조, 정보통신망법 시행령 제24조	o방송통신위원회
		o온라인콘텐츠제작자의 표시 의무	o온디콘법 제17조, 온디콘법 시행령 제22조	o문화부
불법게임물 등의 유통 금지		o불법게임물 규정 및 유통 금지	o게임법 제32조	o문화부
광고 선전 제한		o게임물의 선전물 배포 관련 금지행위 규정	o게임법 제34조	o문화부
		o구매권유광고 수신거부의사 등록시스템 구축	o전소법 제24조의 2	o공정위
		o청소년 유해매체물 광고 금지 의무 o영리목적 광고성 정보전송 제한 o전자우편주소의 무단 수집행위금지 o영리목적의 광고성 정보 전송 위탁에 대한 관리	o정보통신망법제42조의2 o정보통신망법 제50조 o정보통신망법 제50조의 2 o정보통신망법 제50조의 3	o행정안전부
개인정보 수집 및 관리의 의무		o개인정보의 수집/이용 등에 대한 동의 및 제한 o개인정보제공 등에 대한 동의 의무 o개인정보 취급 위탁에 대한 동의 의무 o개인정보의 이전에 대한 통지 의무 o개인정보관리책임자 지정 의무 o개인정보취급방침 공개 의무 o이용자의 권리 보호 의무 o14세 미만 아동의 개인정보 수집시 부모 동의 확인 의무 o개인정보 취급 안전성 확보에 대한 기술적 조치 강구	o정보통신망법 제22조, 제23조, 제24조 o정보통신망법제24조의 2 o정보통신망법 제25조 o정보통신망법 제26조 o정보통신망법 제27조 o정보통신망법제27조의 2 o정보통신망법 제30조 o정보통신망법 제31조 o정보통신망법 제28조	o행정안전부
정보통신서비스제공자의 의무		o정보통신망에서의 이용자 권리보호 o소제기를 위한 이용자 정보 제공 o불법정보 유통 금지 o정보통신망의 안정성 및 정보의 신뢰성 확보를 위한 보호조치 마련 o타인의 정보 훼손 및 타인 비밀 침해/도용/누설 금지 o정보통신망상 사기행위자 신고	o정보통신망법 제44조 o정보통신망법제44조의 6 o정보통신망법제44조의 7 o정보통신망법 제45조 o정보통신망법 제49조 o정보통신망법제49조의 2	o행정안전부
청소년 보호		o청소년 유해매체물의 표시 의무	o정보통신망법 제42조, 청소년보호법 제14조	o방송통신

		o청소년 유해매체물 포장, 판매금지, 구분/격리 의무 o청소년 유해매체물 광고 금지 의무 o청소년보호책임자의 지정 의무 o영상 또는 음향정보제공사업자의 보관 의무 o청소년 유해매체물 심의/결정 o청소년 유해매체물 고시 o청소년 유해매체물 심의 기준 o청소년 유해매체물 자율 규제	o청소년보호법 제15조, 제17조, 제18조 o정보통신망법제42조의2 o정보통신망법제42조의 3, 청소년보호법 제20조 o정보통신망법 제43조 o청소년보호법 제8조 o청소년보호법 제22조 o청소년보호법 제10조 o청소년보호법 제12조	위원회 o보건복지가족부
통신비밀의 보호에 관한 규제		o통신 및 대화 비밀의 보호 o불법검열에 의한 우편물의 내용과 불법감청에 의한 전기통신내용의 증거사용 금지 o범죄수사를 위한 통신사실 확인자료제공의 절차 o타인의 대화비밀 침해금지 o전기통신사업자의 협조의무	o통신비밀보호법 제3조, 전기통신사업법 제54조 o통신비밀보호법 제4조 o통신비밀보호법제13조 o통신비밀보호법제14조 o통신비밀보호법제115조2	o방송통신위원회
전기통신사업자 규제	국제전기통신업무에 관한 승인	o국제전기통신역무(외국에서 전기통신역무 제공을 목적으로 한 해외투자에 관한 사항)에 관한 신고 및 변경신고	o전기통신사업법 제59조	o방송통신위원회
	금지행위	o공정경쟁질서 및 이용자 이익 저해 행위의 금지 o금지행위에 대한 사실조사 및 조치	o전기통신사업법 제36조의3 o전기통신사업법 제36조의5, 제37조	o방송통신위원회
온라인 디지털 콘텐츠 사업자 규제	소비자보호	o온라인디지털콘텐츠제작의 청약철회 예외사항에 대한 표시 o이용자보호지침의 제정 o온라인콘텐츠사업자의 약관 마련 및 명시 의무	o온디콘법 제16조의2 o온디콘법 제16조의3 o온디콘법 제16조의3 제3항	o문화부
	금지행위	o무단 복제 전송을 통한 영업 이익 침해 금지	o온디콘법 제18조	o문화부
전자상거래 관련 규제		o거래기록 보존 o사이버몰의 운영시 표시사항 o미성년자 거래 계약 체결시 법정대리인 동의 요함 o계약에 관한 청약 철회 가능 및 예외 o전자상거래 사업자 및 통신판매업자의 금지행위 o전자거래 분야의 소비자보호 관련 지침 등 준수 o표시광고 등의 제공에 따른 준수사항 o불공정약관에 대한 심사.시정조치 및 이행확인	o전소법 제6조 o전소법 제10조 o전소법 제13조 3항 o전소법 제17조 o전소법 제21조 o전소법 제23조 o독점규제및공정거래에관한법률	o공정거래위원회
약관 관련 규제		o약관의 작성 및 설명 의무 o불공정 약관 조항 o불공정 약관 조항 사용 금지	o약관법 제3조 o약관법제6조~제16조 o약관법 제17조	o공정거래위원회

5. 중소기업 해당 여부

당사는 중소기업기본법 제 2조1항에 따른 중소기업 요건 중 규모요건이 2008사업연도말 기준으로 충족하지 못하게 되었습니다. 다만, 규모의 확대 등으로 중소기업에 해당하지 않는 경우 사유발생 다음연도부터 3사업연도간 중소기업으로 보는 동법 제2조 3항에 따라 2011년까지 중소기업에 해당됩니다.

중소기업기준 검토표는 'Ⅸ. 그 밖에 투자자 보호를 위하여 필요한 사항 - 3. 제재현황 등 그

밖의 사항 - 다. 중소기업기준 검토표'를 참조하시기 바랍니다.

6. 대한민국에 대리인이 있는 경우에는 이름(대표자), 주소 및 연락처
- 현재 해당사항이 없습니다.

7. 주요 사업의 내용 및 향후 추진하려는 신규 사업
당사는 온라인게임의 개발 및 유통 사업을 영위하고 있습니다. 사업의 내용에 대한 자세한 사항은 'Ⅱ. 사업의 내용'을 참조하시기 바랍니다.
당사는 2009년 12월말 기준으로 현재 구체적으로 추진하는 신규사업이 없습니다.

8. 공시서류작성 기준일 현재 계열회사의 총수, 주요계열회사의 명칭 및 상장여부
당사의 계열회사는 2009년 12월 31일 현재 기준으로 당사를 제외하고 6개사입니다.

구 분	회 사 명	사업부분
상장사 (1사)	(주)위메이드엔터테인먼트	소프트웨어 개발 및 판매
비상장사 (6사)	버디버디㈜	소프트웨어 개발
	㈜버디뮤직	소프트웨어 개발
	㈜고블린스튜디오	소프트웨어 개발 및 자료처리
	스튜디오이글스㈜	데이터베이스SW자문, 개발공급 및 온라인 정보처리서비스
	Wemade Entertainment Shanghai Co., Ltd.	소프트웨어 개발 (그래픽 외주개발)
	Wemade Entertainment USA, INC.	소프트웨어 개발 및 판매

9. 신용평가에 관한 사항
- 해당사항이 없습니다.

2. 회사의 연혁

1. 회사의 본점소재지 및 그 변경
2000. 02. 10 서울시 성북구 삼선동 5가 334
2002. 02. 18 서울시 중구 중림동 441
2005. 05. 09 서울시 영등포구 여의도동 28-2 케이티빌딩 11층
2006. 09. 25 서울시 구로구 구로동 222-12 마리오타워 7층
2009. 06. 09 서울시 구로구 구로동 222-12 마리오타워 2층(1~6, 11~16호), 6층(1~4, 16~18호), 7층

2. 경영진의 중요한 변동 (대표이사 변경 또는 경영진 1/3이상 변동)

구분	변경 전			변경 후			비고

	대표이사	등기이사	등기감사	대표이사	등기이사	등기감사	
2007.03.30	박관호	유기덕 김현철 노상준 박진태 박상열	이종열	박관호 서수길	유기덕 김현철 박진태	이종열	퇴임 -이사 박상열(06.07.23) -이사 노상준(07.02.26) 취임 -대표이사 서수길
2008.08.28	박관호 서수길	유기덕 김현철 박진태	이종열	박관호 서수길	유기덕 김화선 김 민	이종열	퇴임 -이사 김현철(08.03.31) -이사 박진태(08.03.26) 취임 -이사 김화선 -이사 김 민

3. 최대주주의 변동
당사의 최대주주는 박관호 대표이사 (49.78%)이며, 회사설립 이후로 최대주주의 변동사항이 없습니다.

4. 상호변경

상호구분	변경 전 상호	변경 후 상호
한글	주식회사 위메이드엔터테인먼트	주식회사 위메이드엔터테인먼트
영문	-	WeMade Entertainment Co., Ltd.

*변경일자 : 2009.05.28
*변경사유 : 회사의 글로벌 사업 확대를 위한 인지도 및 신뢰도 제고

5. 회사가 화의, 회사정리절차 그 밖에 이에 준하는 절차를 밟은 적이 있거나 현재 진행 중인 경우 그 내용과 결과
- 해당사항이 없습니다.

6. 회사가 인수 등을 한 경우 그 내용
ㄱ. 버디버디㈜

구분	내용		
인수시기	2008.2.29	목적	종합 엔터테인먼트 컨텐츠 기업으로의 성장발판 마련
인수대상회사	버디버디㈜		
인수방법	주식 양수		
인수조건	100억원 (지분 100%)		

주1) 원 인수가액은 111.6억이나 당기 11.6억 회수로 취득가액이 변경됨

ㄴ. ㈜버디뮤직

구분	내용		
인수시기	2008.2.29	목적	종합 엔터테인먼트 컨텐츠 기업으로의 성장발판 마련(음원 확보)
인수대상회사	㈜버디뮤직		
인수방법	주식 양수		
인수조건	버디버디 인수가액에 포함됨		

ㄷ. ㈜버디게임(現 ㈜)스튜디오 이글스)

구분	내용		
인수시기	2008.2.29	목적	자체개발 게임의 강화 및 활성화
인수대상회사	㈜버디게임 (現 ㈜)스튜디오 이글스)		
인수방법	주식 양수		
인수조건	버디버디 인수가액에 포함됨		

ㄹ. ㈜리비소프트(現 ㈜고블린스튜디오)

구분	내용		
인수시기	2008.12.11	목적	자체개발 게임의 강화 및 활성화
인수대상회사	㈜리비소프트 (現 ㈜고블린스튜디오)		
인수방법	주식 양수		
인수조건	2천만원 (지분100%)		

7. 회사의 업종 또는 주된 사업의 변화
- 해당사항이 없습니다.

8. 그 밖에 경영활동과 관련된 중요한 사항의 발생내용

연도	내용
2000. 11. 10	'미르의 전설2' 프로그램 등록 (한국소프트웨어 진흥원)
2000. 12. 29	벤처기업 인증 획득 (서울지방중소기업청)

2001. 03. 21	'미르의 전설2' 국내 상용 서비스 시작
2002. 12. 29	벤처기업 재지정 (서울지방중소기업청)
2004. 06. 22	자회사 ㈜위메이드소프트 설립 (지분율 100%)
2004. 12. 15	대한민국 문화 콘텐츠 수출 대상 - 특별 공로상 수상
2005. 04. 04	'미르의 전설2' 중국 전자정보산업발전 연구원 "2004 중국 인기게임" 1위
2005. 11. 01	중국법인 'Wemade Entertainment Digital Technology'설립
2006. 04. 30	자회사 ㈜위메이드소프트 청산
2007. 02. 07	'창천온라인'프랑스 국제 음악박람회 <MIDEM 2007> 게임음악상 수상
2007. 02. 12	자기주식 취득 (㈜액토즈소프트 보유 56,000주, 186억 9,000만원)
2007. 07. 31	프로게임단 '팬텍EX' 인수
2007. 09. 14	프로게임단 '위메이드 폭스' 창단 (舊 팬택EX)
2007. 09. 24	'창천온라인' 국내 서비스 시작
2007. 12. 12	'창천온라인'<대한민국 게임대상> 국무총리상 수상
2008. 03. 28	사업목적 추가 (광고, 홍보업, 캐릭터상품 제조 및 판매업, 디지털 컨텐츠의 개발, 제작, 유통, 판매에 관한 사업, 각종 행사와 문화사업의 주최, 스폰서 및 행사 대행업, 인터넷 전자화폐 및 전자상품권 발행업)
2008. 04. 10	인스턴트메시지/컨텐츠업체 '버디버디㈜' 인수 (자회사 스튜디오이글스㈜, 버디뮤직㈜ 포함)
2008. 05. 28	미국법인 Wemade Entertainment USA, INC. 설립
2008. 05. 29	'젬파이터' 전세계 판권 인수
2008. 12. 11	게임개발업체 '㈜리비소프트' 인수
2008. 12. 12	자회사 상호변경 (㈜리비소프트 → ㈜고블린스튜디오) 캐주얼 게임 개발 전문 스튜디오로 자리매김
2009. 05. 19	'아발론온라인' 한국 마이크로소프트와 업무 제휴 체결
2009. 12. 18	KOSDAQ 상장
2009. 12. 22	위메이드-삼성전자(주), 게임콘텐츠 사업제휴(MOU)

3. 자본금 변동사항

(2009. 12. 31 현재) (단위 : 원, 주)

주식발행 (감소)일자	발행(감소) 형태	발행(감소)한 주식의 내용				
		종류	수량	주당 액면가액	주당발행 (감소)가액	비고
2000.02.10	-	보통주	30,000	5,000	5,000	설립자본금
2000.07.14	유상증자(주주배정)	보통주	50,000	5,000	5,000	증자비율 167%
2000.12.15	유상증자(주주배정)	보통주	60,000	5,000	5,000	증자비율 75%
2007.02.13	-	보통주	56,000	5,000	333,750	이익소각
2007.08.17	주식분할	보통주	756,000	500	-	액면분할
2008.07.04	유상증자(제3자배정)	우선주	210,000	500	142,857	증자비율 25%
2009.06.15	무상증자	보통주	4,200,000	500	500	증자비율 500%
2009.06.15	무상증자	우선주	1,050,000	500	500	증자비율 500%
2009.12.15	유상증자(일반공모)	보통주	2,100,000	500	62,000	증자비율 33%

주1) 2007년 2월 13일 액토즈소프트의 당사 보유주식 56,000주(40%)를 취득 후 이익소각하여 (발행주식수×액면가액)이 자본금과 불일치합니다.
주2) 무상증자의 경우 주식발행초과금을 재원으로 하였습니다.
주3) 비고란의 증자비율은 증자주식수/증자전 발행주식총수로 계산하였습니다.
주4) A종우선주
<전환조건 및 기간>
- 전환기간 : 발행일로부터 2013. 6. 30까지
- 전환조건 : 전환기간 중 언제든지 전환가능, 2010.6.30까지 적격 IPO가 이루어지는 경우 6개월 후 자동 전환

4. 주식의 총수 등

가. 주식의총수

당사의 정관상 발행할 주식의 총수는 15,000,000주이며 2009년 12월 31일 현재 발행주식의 총수는 8,400,000주(보통주 7,140,000주, 우선주 1,260,000주)입니다.

[2009. 12. 31 현재] (단위 : 주)

구 분	주식의 종류			비고
	보통주	우선주	합계	
Ⅰ. 발행할 주식의 총수	-	-	15,000,000	-
Ⅱ. 현재까지 발행한 주식의 총수	7,700,000	1,260,000	8,960,000	-

Ⅲ. 현재까지 감소한 주식의 총수		560,000	-	560,000	-
	1. 감자	-	-	-	-
	2. 이익소각	560,000	-	560,000	-
	3. 상환주식의 상환	-	-	-	-
	4. 기타	-	-	-	-
Ⅳ. 발행주식의 총수 (Ⅱ-Ⅲ)		7,140,000	1,260,000	8,400,000	-
Ⅴ. 자기주식수		-	-	-	-
Ⅵ. 유통주식수 (Ⅳ-Ⅴ)		7,140,000	1,260,000	8,400,000	-

주1) 정관상 우선주는 기발행된 우선주를 제외하고 발행주식총수의 25% 범위 이내에서 발행 가능

주2) 2010년 1월 22일에 우선주 490,000주가 보통주로 전환되었습니다.

나. 보통주 외의 주식

(가) 상환주식에 관한 사항

[2009. 12. 31 현재]

구 분		A종 상환우선주
발행일자		2008.7.4
주당발행가액		23,810원(무상증자 후 기준)
발행총액		300억원
상환 조건 등	상환조건	(i) 회사가 2010년 6월 30일까지 적격 IPO를 달성하지 못한 경우; (ii) 투자자가 적격 IPO 이후 6개월 이내에 상환권을 행사하기로 결정한 경우; (iii) 투자자가 회사 및 주요 주주가 본 계약 및 주주간 계약의 중요 조항을 준수하지 못하거나 위반하고, 그러한 미준수 혹은 위반 사항이 치유될 수 없거나 A종 우선주주로부터 미준수나 위반의 통지를 수령한 후 30일 이내 혹은 상호 합의한 연장된 기한 이내에 이를 시정하지 못한 경우; (iv) 회사가 회사의 전체 사업 또는 중요 사업 부분을 중단하거나 중단하려고 하는 경우(통상의 사업 운영인 경우를 제외한다) 또는 회사의 전체 혹은 주요한 재산, 자산, 수익을 매각하거나 매각하려고 하는 경우
	상환방법	상환요청 주주는 회사에 대하여 상환의사를 통지(“상환통지”)하여야 한다. 회사는 상환통지의 사본을 즉시 다른 모든 A종 우선주주들에게 전달하여야 한다. 상환통지를 수령한 다른 A종 우선주주들은 해당 상환통지를 수령한 날부터 14일 이내에 회사 및 다른 A종 우선주주에게 서면으로 그 의사를 고지함으로써, 회사에 대하여 상환일에 A종 우선주식의 전부 또는 일부를 상환해 줄 것을 청구할 수 있는 권리를 행사할 수 있다. 다만, 14일 이내에 위와 같은 권리를 행사하지 못하였거나 행사하지 않았다고 하여 해당 주주가 장래에 회사에 대하여 보유 주식의 전부 또는 일부의 상환을 청구할 수 있는 권리의 행사를 포기하였다고 간주되지 않는다. 회사는 상환되는 모든 A종 우선주식의 소유자들에게 위 14일의 만료일 이후 14일 이내에 보유 주식에 비례하여 상환금액을 지급하여야 한다. 만약 위 기일 내에 지급되지 않을 경우에는 상환금액 중

		지급되지 않은 부분에 연복리 24%의 이율에 의한 금액이 지연손해금으로 가산된다. 만약 상환기일에 회사가 상환 청구된 A종 우선주식의 총수를 상환할 충분한 이익이나 유보금을 보유하지 못할 경우, 해당 상환권이 이행되지 아니한 A종 우선주는 이월되고, 회사가 적법하게 상환할 수 있게 되는 즉시 상환된다.
	상환기간	발행일로부터 2013. 6. 30.까지
	주당 상환가액	A종 우선주식에 대한 상환금액은 A종 우선주주들이 보유한 A종 우선주식의 총 발행가격(무상증자, 주식분할, 주식 배당, 병합, 분할, 재분류 의 경우 적절하게 조정된 가격)에 (x) A종 우선주주가 회사에게 상환을 요청한 날("상환 통지일")까지 매년 연복리30%의 이자가 가산된 금액, (y) A종 우선주식에 대하여 해당 A종 우선주주들이 총 상환금액(위 합계액을 집합적으로 "상환금액")을 지급받은 날("상환일")까지 지급 결정되었으나 미지급된 배당금을 모두 합한 가액을 모두 더한 가격으로 한다; 다만, 2010년 6월 30일까지 적격 IPO가 성사되지 못하였다는 이유만으로 상환하는 경우 또는 투자자가 적격 IPO 이후 6개월 이내에 상환권을 행사하기로 결정한 경우에 의하여 행사되는 경우, 상환가격을 계산함에 있어 본 단락 (x)에서 정해진 30% 대신 14%의 이율이 적용될 것이다; 나아가, 투자자가 투자자의 상환권을 발생시키는 사유를 알게 된 날에서 90일이 경과한 날로부터 상환통지일까지는 연복리 8%의 이율이 적용된다.
1년이내 상환예정	상환예정 주식수	1,260,000주 전체 또는 일부 (위 적격 IPO 달성 후 6개월내 투자자가 상환을 요청할 경우 상환 가능하며, 1년이내가 될 가능성이 있음)
	상환예정 금액	상환예정주식수 x 위 주당상환가액
기타		없음

(나) 전환주식에 관한 사항
[2009. 12. 31 현재]

구 분		A종 상환우선주
발행일자		2008.7.4
주당발행가액		23,810원(무상증자 후 기준)
발행총액		300억원
전환 조건 등	전환조건	A종 우선주식은 그 주주의 선택에 따라 전환 기간 중 언제든지 추가납입 의무 없이 본항에서 정하는 전환조건에 따라 그 전환일에 보통주식으로 전환될 수 있다. A종 상한우선주식은, 그 이전에 상환되거나 전환되지 않았을 경우, "적격 IPO"가 완료된 날로부터 6개월이 경과되는 시점에 당시 적용되는 유효한 전환가격에 따라 자동으로 전환("자동전환")된다. "적격 IPO"라 함은 한국증권거래소에 상장시 그 상장가격이 상장 효력 발생일 또는 그 직전의 전환가격의 140% 이상에 해당하는 경우
	전환방법	A종 우선주주는 회사에 전환의 취지를 서면 통지하여야 한다. 회사는 A종 우선주식의 주권을 교부 받은 후 지체 없이 늦어도 서면 고지를 수령한 후 5영업일 이내

		에 본점에서 A종 우선주주에게 해당 주주에게 전환 조건에 따라 발행될 보통주식의 주권을 발행해 주어야 한다.
	전환기간	발행일로부터 2013. 6. 30.까지
	주당 전환가액	전환권 행사에 따라 A종우선주 주주가 수령할 주식의 숫자는 해당 주주가 전환권을 행사하는 A종 우선주의 주당발행가격을 해당 시점에 적용되는 전환가격으로 나눈 숫자로 결정된다. A종 우선주식의 전환에 따라 보통주식로 전환됨에 있어 그 전환가격은 A종 우선주식의 주당발행가격으로 한다. A종 우선주식 발행일 이후, 보통주식에 대하여 주식배당을 하거나 보통주식을 분할하거나 또는 이와 유사한 조치를 취함으로써 발행된 보통 주식의 수가 증가하는 경우, 전환가격은, 그와 같은 조치의 효력 발생과 동시에, 그와 같은 무상증자, 주식분할 혹은 유사한 거래에 따라 상응하여 감소되어야 한다. 가) A종 우선주식 발행일 이후, 보통주식을 병합하거나 통합하거나 또는 이와 유사한 조치를 취함으로써 발행된 보통주식의 수가 감소하는 경우, 전환가격은, 그와 같은 조치의 효력 발생과 동시에, 그와 같은 보통주식의 병합, 통합 또는 이와 유사한 조치에 상응하여 증가되어야 한다. 나) A종 우선주식의 전환에 의하여 발행될 보통주식이 자본조정, 재분류, 기타 사유(위에 규정된 주식의 분할 또는 병합은 제외함)로 인하여, 다른 종류의 주식으로, 동일한 또는 다른 비율로 변경된다면, 자본조정 또는 재분류의 효력발생과 동시에, A종 우선주식의 전환가격은 다음과 같이 조정되어야 한다. 즉, A종 우선주식이 “전환으로 인하여 수령하게 될 보통주식의 수”가 아니라, “A종 우선주식이 그러한 자본조정 또는 재분류 직전에 보통주식으로 전환되었다고 가정할 때 해당 A종 우선주주가 수령하였을 다른 종류의 주식 수”로 전환될 수 있도록, A종 우선주식의 전환가격은 비례적으로 조정되어야 한다. 다) 회사가 추가적으로 “추가주식(아래에서 정의됨)”을 발행함에 있어, 그 추가 발행일 또는 발행직전에 유효한 전환가격보다 낮은 가격으로 추가주식을 발행하는 경우, 전환가격은 추가주식의 발행과 동시에 추가주식의 주당 발행가격에 따라 비례적으로 감액된다. 한편, 가격조정은 전환사채 또는 신주인수권부사채와 같이 주식으로 전환 가능한 증권이 발행되어 전환가격 이하의 발행가격으로 보통주식으로 전환되는 경우에도 적용된다. “추가주식”이라 함은 A종 우선주식의 최초발행일(이하 본 조에서 “최초발행일”) 이후 회사에 의하여 발행된 모든 주식 또는 주식으로 전환가능한 증권(보통주식 및 A종 우선주식을 포함하되 이에 국한되지 아니함)을 의미한다. 다만, 다음의 사항은 제외한다. 1) A종 우선주식의 전환에 의하여 발행되거나 언제든지 발행 가능한 보통주식 2) 주식매수선택권, 주식부여계획 또는 기타 주식인센티브 제도(통칭하여 “임직원 스톡옵션제도”)에 의거하여, 최초발행일 이후에 회사의 임원, 이사, 직원에게 발행되거나 발행 가능한 합계 90,480주의 보통주식(주식의 분할·병합, 재분류 및 기타 유사한 사유 발생시 적정하게 조절됨) 3) 보통주식 및 A종 우선주식의 보유자들에 대하여 각 소유주식 수에 비례하여 무상증자, 주식 배당 또는 주식 분배로 지분증권을 발행하는 경우(A종 우선주식의 경우에는 전환 상황을 가정하여) 4) 해당 사항이 있는 경우 위 내용에 따라 필요한 조정이 이루어지도록 하기 위하여 위 가), 나), 다)에 의거하여 발행되거나 발행 가능한 지분증권 최초 기업공개(IPO)를 위하여 발행되거나 발행 가능한 보통 주식

1년이내 전환예정	전환예정 주식수	1,260,000주 전체 또는 일부
	전환예정금액	전환예정주식수 x 위 주당전환가액
기타		없음

5. 의결권 현황

당사가 발행한 주식의 총수는 보통주 7,140,000주와 전환상환우선주 1,260,000주로총 8,400,000주 입니다. 발행주식 중 회사가 보유하고 있는 자기주식은 없으며 의결권 행사 가능주식수는 8,400,000주입니다.

[2009. 12. 31 현재] (단위 : 주)

구 분		주식수	비고
발행주식총수(A)	보통주	7,140,000	-
	우선주	1,260,000	-
의결권없는 주식수(B)	보통주	-	-
	우선주	-	-
기타 법률에 의하여 의결권 행사가 제한된 주식수(C)	보통주	-	-
	우선주	-	-
의결권이 부활된 주식수(D)	보통주	-	-
	우선주	-	-
의결권을 행사할 수 있는 주식수 (E=A-B-C+D)	보통주	7,140,000	-
	우선주	1,260,000	-

6. 배당에 관한 사항 등

가. 배당에 관한 사항

- 당사 정관은 배당에 관한 사항에 대하여 다음과 같이 정하고 있습니다.

제50조(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 매결산기말 현재의 주주명부에 기재된 주주 또는 등록된 질권자에게 지급한다.

제51조 (분기배당)
① 회사는 이사회의 결의로 사업연도 개시일부터 3월/6월 및 9월의 말일(이하 “분기배당 기준일”이라 한다)의 주주에게 자본시장과 금융투자업에 관한 법률 제165조의12에 따라 분기배당을 할 수 있다.
② 제1항의 이사회 결의는 분기배당 기준일 이후 45일 내에 하여야 한다.
③ 분기배당은 직전결산기의 대차대조표상의 순자산액에서 다음 각호의 금액을 공제한 액을 한도로 한다.
1. 직전결산기의 자본의 액
2. 직전결산기까지 적립된 자본준비금과 이익준비금의 합계액
3. 직전결산기의 정기주주총회에서 이익배당하기로 정한 금액
4. 직전결산기까지 정관의 규정 또는 주주총회의 결의에 의하여 특정목적을 위해 적립한 임의준비금
5. 분기배당에 따라 당해 결산기에 적립하여야 할 이익준비금의 합계액
④ 사업연도 개시일 이후 분기배당 기준일 이전에 신주를 발행한 경우(준비금의 자본전입, 주식배당, 전환사채의 전환청구, 신주인수권부사채의 신주인수권 행사에 의한 경우를 포함한다)에는 분기배당에 관해서는 당해 신주는 직전사업연도 말에 발행된 것으로 본다. 다만, 분기배당 기준일 후에 발행된 신주에 대하여는 최근 분기배당 기준일 직후에 발행된 것으로 본다.
⑤제8조의2 우선주식에 대한 분기배당은 보통주식과 동일한 배당률을 적용한다.

나. 최근 3사업연도 배당에 관한 사항

구 분		제10기	제9기	제8기
주당액면가액 (원)		500	500	500
당기순이익 (백만원)		46,029	24,600	9,688
주당순이익 (원)		8,861	4,802	1,785
현금배당금총액 (백만원)		3,000	2,500	0
주식배당금총액 (백만원)		-	-	-
현금배당성향 (%)		6.52	10.16	-
현금배당수익률 (%)	보통주	0.62	-	-
	우선주	-	-	-
주식배당수익률 (%)	보통주	-	-	-
	우선주	-	-	-
주당 현금배당금 (원)	보통주	357	2,500	-
	우선주	357	1,905	-
주당 주식배당 (주)	보통주	-	-	-
	우선주	-	-	-

주1) 주당순이익 : 당기순이익/가중평균 유통보통주식수
주2) 현금배당성향 : 현금배당금총액/당기순이익
주3) 2008년은 중간배당 실시이후 우선주 유상증자로 인해 보통주와 우선주간

배당금 차이 발생

II. 사업의 내용

1. 사업의 개요

가. 업계현황 및 전망
게임산업은 디지털 엔터테인먼트와 멀티미디어가 급속한 발전을 이룩하면서 문화 컨텐츠 산업의 중심을 차지해 가고 있는 高부가가치 산업입니다. 특히 인터넷 문화의 발전과 개인주의적 생활문화가 사회전반에 형성되면서 다양한 커뮤니케이션의 장소가 필요하게 되었고 게임산업은 이를 충족 시킬 수 있는 하나의 코드로 자리매김 하였습니다.

일본, 미국 등에서 우선 발전한 비디오 게임 산업이 우리나라의 상황에 맞게 변모되어 온라인 게임산업으로 발전하게 되었고 우리나라는 그 최전선에서 세계를 이끌어 나가고 있습니다.

(1) 업계 개황

(가) 게임산업의 연혁 및 성장과정
게임산업은 제4세대 컴퓨터가 출시되어 개인용PC의 보급이 점차 현실화 되면서 시작됐습니다. 1972년 미국 아타리社의 '퐁(pong)'이 최초의 상업용 게임으로 출시되면서 새로운 산업으로서의 가능성을 열었으며, 1980년대에 들어서는 비디오게임과 아케이드게임 위주로 발전하였습니다.

이어 1987년에는 MMORPG의 근간이라 불리는 오리진시스템즈의 '울티마'시리즈가 전세계적인 빅히트를 기록하였으며, 1989년 일본의 닌텐도社에서는 '게임보이'라 명명된 휴대용 게임기를 출시하게 됩니다.

개인PC 보급과 함께 PC통신의 활발한 보급은 국내에 MUD게임의 붐을 일으키게 됩니다. 1994년 마리텔레콤의 '단군의 땅'이 그 대표작으로 이는 국내 게임 개발회사의 새로운 도약의 계기를 가져왔습니다.

1996년에는 대한민국 최초의 MUG게임인 넥슨社의 '바람의 나라'가 출시되어 큰 성공을 거두었으며, 1998년 NCSoft社의 '리니지', 2000년 CCR社의 '포트리스2'로 그 성공의 고리가 이어지게 됩니다.

넥슨, NCSoft, CCR 등의 성공에 힘입어 2000년대에 들어 많은 게임 개발사들이 새로운 시장을 개척하기 위하여 온라인 게임을 개발, 출시하였고, 이는 인터넷 문화 및 게임에 익숙한 10대 ~ 20대에 크게 어필하게 됩니다.

[온라인 게임 산업의 발전 연혁]

연도	내 용
1972년	최초의 상업용 게임(Pong, 아타리社, 미국) 등장
1975년	마이크로프로세스를 이용한 최초의 아케이드 게임기(건파이트, 미드웨이社, 미국) 등장

1978년	개인용PC 애플2 등장(스페이스 인베이더 등장으로 게임산업이 일본으로 확장)
1983년	가정용 비디오 게임기의 등장(닌텐도社, 일본, 패미콤)
1987년	MMORPG의 근간 울티마4(오리진 시스템, 미국) 빅히트
1989년	휴대용 게임기의 등장(닌텐도社, 게임보이)
1991년	개인용PC의 대중화 시작(유선통신 천리안, 하이텔 붐)
1995년	국내PC용 게임 개발사들의 전성기
1996년	넥슨社 '바람의 나라' 출시(최초의 그래픽 표현이 되는 온라인 게임)
1998년	NCSoft社 '리니지' 출시(온라인 게임의 붐을 형성하는 계기)
2000년	CCR社 '포트리스2블루' 출시 (국민게임으로 불리우며 온라인 게임을 하나의 문화로 형성)
2001년	위메이드 엔터테인먼트사 '미르의전설2' 출시(중국 게임시장의 가능성을 확인하는 계기)
2002년	온라인 게임 포털 사이트의 증가(한게임, 넷마블, 엠게임 등)
2003년	국내 온라인 게임의 해외 진출 증가(온라인 게임 강대국 선점)
2004년	게임기용 게임 및 PC용 게임의 온라인화 가속(세계 온라인 게임시장의 급성장)
2005년	MMORPG를 탈피하여 多장르화 가속(카트라이더, 프리스타일 등)
2006년	비디오 게임기에 온라인 기능 탑재 시작(Xbox360, PS3 등)
2007년	해외 온라인 게임 수입 증가(진삼국무쌍 온라인, 이스 온라인 등)
2008년	글로벌 서비스 플랫폼 사업 증가(조이맥스, 소프트닉스, 위메이드엔터테인먼트 등)
2009년	웹게임 시장의 확대(삼국지 전략류, 무협RPG류, 우주SF전략류 출시) 중국 온라인 게임의 세계 공략 가속

*출처 : 대한민국 게임백서 2009

(나) 게임산업의 특성

게임산업은 개발자에 의해 구성된 가상세계에서 고객들이 새로운 체험을 하고 그로 인한 즐거움을 만끽하는 것에 주된 목적이 있는 만큼 인력에 대한 의존도가 매우 높은 산업입니다. 또한 타 산업에 비해 독특한 방식의 유통구조를 보유하고 있는데 이것이 PC방 입니다. 기본적인 유통구조를 벗어나 형성하고 있는 PC방은 또 다른 산업으로 분류되기도 합니다.

1) 인력 인프라

대한민국처럼 천연자원이 부족하고 수출이 경제를 지탱하는 구조에서는 창의적이고 생산성 높은 풍부한 인적자원이야말로 가장 중요한 경쟁력이라고 할 수 있습니다. 문화산업은 일반적으로 창의적인 인재들을 많이 필요로 합니다. 특히 게임산업은 창의성이 가장 중요한 성공요소이며, 많은 개발인력을 투입해야 하는 전형적인 고용 창출형 산업입니다.

온라인 게임 산업은 개발자가 만들어 둔 세계관에 기초하여 많은 유저들이 온라인 상에 접속하여 커뮤니케이션과 행위를 통하여 가상세계에서의 놀이를 하게 됩니다. 이를 위해 창조성

을 보유한 기획자와 뛰어난 실력을 겸비한 프로그래머, 디자이너 등의 인력 인프라 구축은 게임산업의 근간이 되며, 게임산업 발전을 위한 투자가 됩니다.

게임산업의 직능군은 아래와 같이 구분됩니다.

A. 게임PD : 영화감독과도 같이 게임개발의 전 과정을 관리하는 프로젝트 매니저
B. 게임기획자 : 게임 플레이 유저의 동선을 설계하거나, 각종 컨텐츠 등을 기획
C. 그래픽 디자이너 : 게임 컨셉에 맞는 그래픽 엔진을 사용하여 캐릭터나 배경 등을 표현
D. 클라이언트 프로그래머 : 다양한 물리행동을 설계하여 실질적으로 움직임이 가능하게 함.
E. 시나리오 작가 : 게임 내의 퀘스트나 세계관 설정, 배경 시나리오 등을 작성
F. 사운드 크리에이터 : 온라인 게임의 효과음과 배경음 등을 제작
G. 서버 프로그래머 : 온라인 상에 다중 접속이 가능하도록 설계
H. 게임 마케터 : 개발된 게임을 홍보하고 이벤트를 기획
I. 게임 운영자 : 유저들의 문제를 상담하여 해결하고 기획된 이벤트를 진행

[게임산업 업무 형태별 종사자 현황]

(단위 : 명)

구분	총 직원수		업체당 평균 종사자 수		구성비	
	2007년	2008년	2007년	2008년	2007년	2008년
게임PD	2,421	1,538	1.9	0.9	6.6%	3.6%
기획	4,610	5,384	3.6	3.2	12.5%	12.6%
그래픽디자이너	8,960	10,255	7.0	6.1	24.3%	24.0%
컴퓨터 프로그래머	7,511	9,443	5.8	5.6	20.4%	22.1%
시나리오작가	165	342	0.1	0.2	0.4%	0.8%
사운드 크리에이터	305	385	0.2	0.2	0.8%	0.9%
H/W 개발	1,364	598	1.0	0.4	3.7%	1.4%
시스템 엔지니어	1,218	2,265	1.0	1.3	3.3%	5.3%
게임 운영자(GM)	2,769	2,307	2.2	1.4	7.5%	11.0%
홍보/마케팅	2,639	3,675	2.1	2.2	7.2%	8.6%
일반 관리직	4,866	6,538	3.8	3.9	13.2%	9.7%
합계	36,828	42,730	28.7	25.4	100%	100%

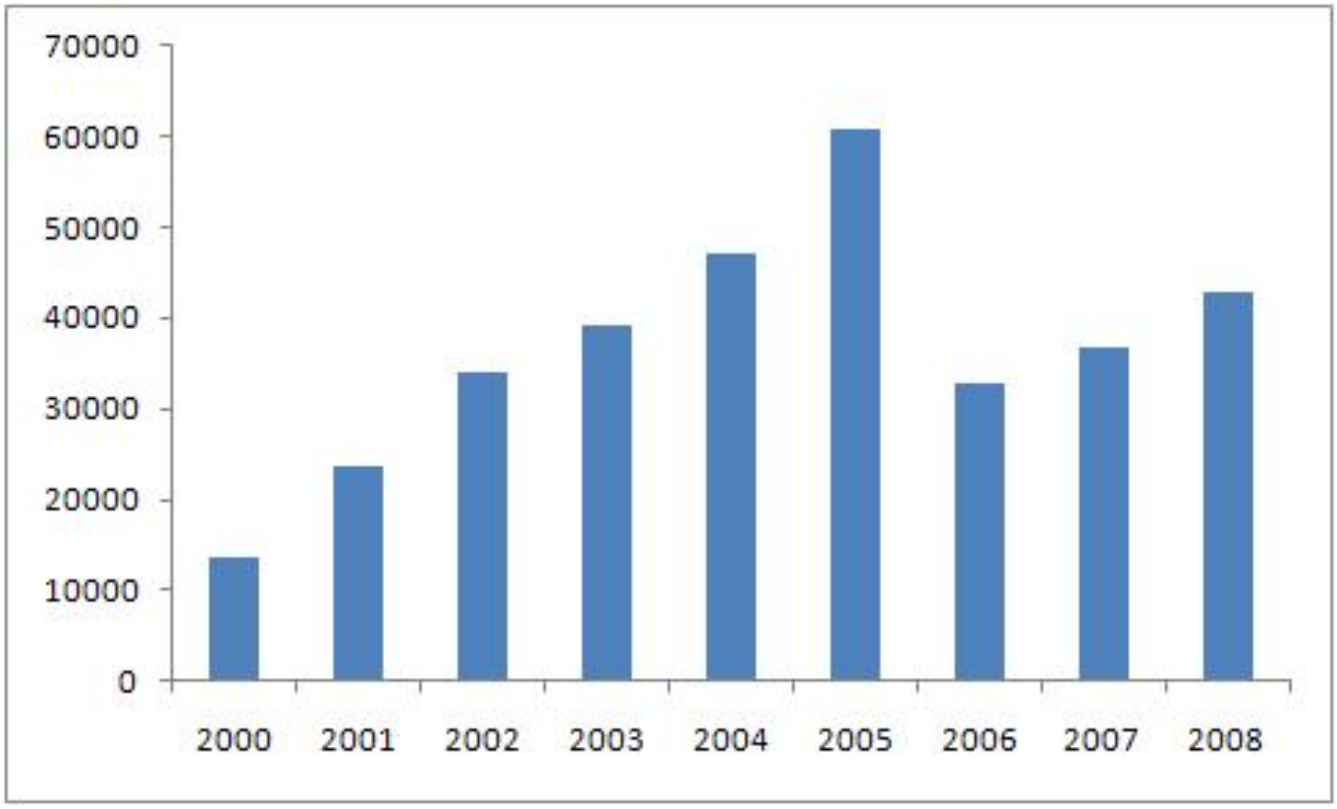
*출처 : 대한민국 게임백서 2009

2005년 온라인 게임 종사자는 한때 약 6만여 명까지 증가하였으나, 2006년 국내시장 경쟁이 심화되면서 온라인 게임업계는 많은 게임업체가 파산하거나 흡수 합병되었으며 이에 따라 많은 인재들이 온라인 게임 산업을 포기하고 인터넷 유해매체 산업, 사행성 게임기 산업으로 흘러가 사회적으로 문제가 되기도 하였습니다. 한편, 국내시장에 한계를 느낀 게임업체

들이 해외로 진출하면서 해외 근무자가 늘어나기 시작했으며 이로 인하여 국내에서는 게임 종사자 부족 현상이 나타나게 됩니다.

[온라인 게임 산업 종사자 현황]

(단위 : 명)



*출처 : 대한민국 게임백서 2009

특히 일본, 미국, 유럽 등 게임산업의 초기 강국들은 대한민국의 온라인 게임 개발인력에 대하여 높이 평가하고 있으며, 국내에서도 게임 개발인력 부족으로 인해 온라인 산업 종사자에 대한 대우가 점차 높아지고 있는 상황입니다. 게임업체는 이들 온라인 산업 종사자에 대한 대우가 높아진 만큼 새로운 온라인 게임 개발에 대한 비용 부담이 커지고 있는 것 또한 사실입니다. 최근 온라인 게임 산업은 뛰어난 인력에 대한 스카우트가 매우 활발하게 진행되고 있으며, 게임 교육기관도 많이 생겨났습니다.

[게임 교육기관 수]

구분		2003년	2004년	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년
고 등 학 교		3	4	4	5	6	6	6
전문대학(전문학교 포함)		28	39	36	33	33	32	29
대 학 교	일반	10	18	18	20	21	19	18
	원격	13	13	3	3	4	4	4
대한원(석사/박사)		8	8	8	10	11	10	3
전 체		62	82	69	71	75	71	60

*출처 : 대한민국 게임백서 2009

이와 같이 게임 교육기관 설립은 더욱 재미있고 성공 가능성이 높은 온라인 게임을 출시할 수 있도록 하는 모멘텀이 되고 있습니다. 특히 게임업체의 경우 고급인력이 많이 필요한 상황이므로 이런 교육기관에서의 정규 수업을 통해 기초를 탄탄히 한 젊은 인력들이 소규모 개발사 및 공채를 통해 게임산업에 입문한다면 각 기업에서의 교육기간을 6개월 ~ 1년 가까이 줄여줄 수 있기 때문에 매우 긍정적으로 볼 수 있습니다.

국내뿐만 아니라 해외에서도 온라인 게임 산업이 성장하면서 새로운 직업으로 각광받고 있습니다. 일례로 일본 온라인 게임협회(JOGA)의 조사자료에 의하면 일본 온라인게임 종사자 수가 2004년 500여명이었던 것이 2008년 2,636명으로 5배 가까이 증가한 것으로 나타났습니다.

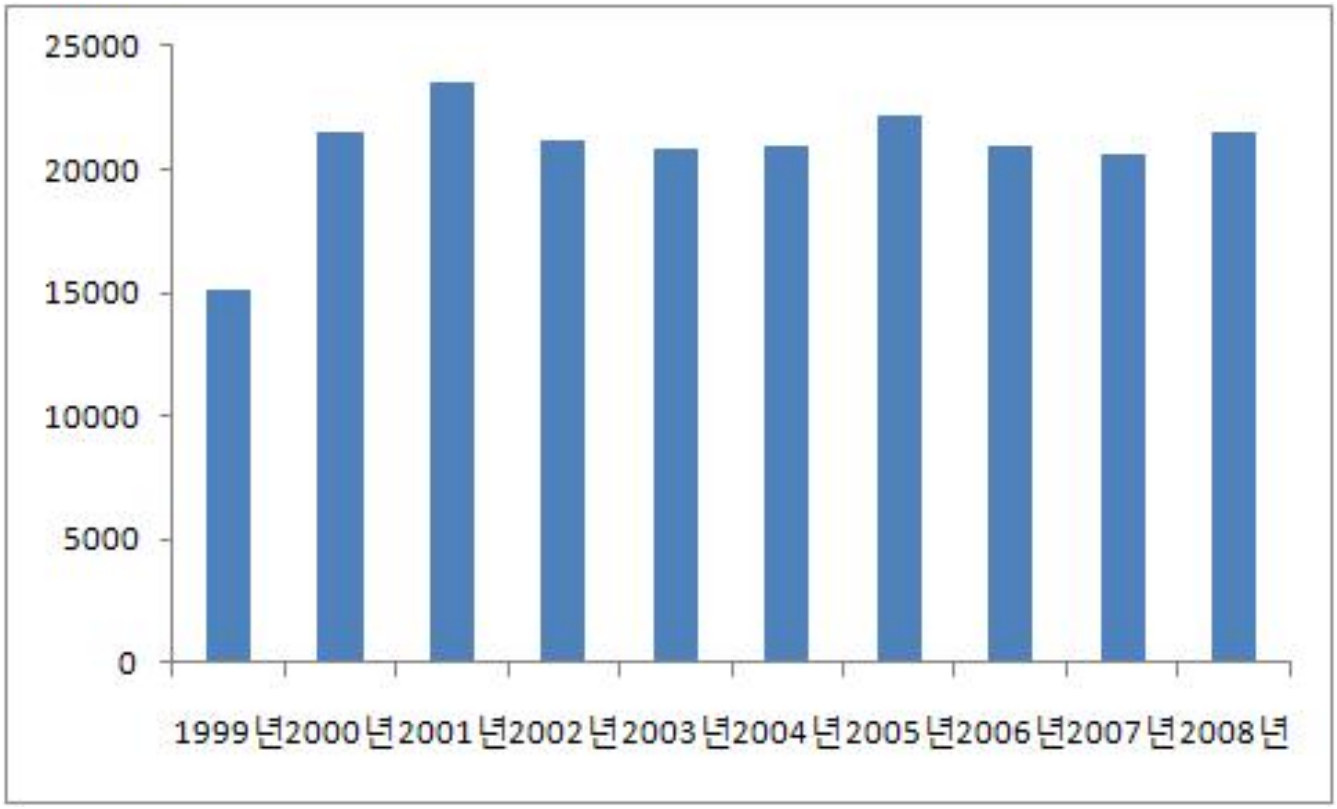
세계 온라인 게임 산업의 종사자 수가 급격히 증가하고 있는 것에는 최근 일어나고 있는 PC용 게임 개발자 및 비디오게임 개발자들의 전향도 한몫하고 있는 것으로 추측되고 있습니다. 하지만 세계 온라인 게임 개발자들의 경우 국내 온라인 게임 개발자에 비해 서버 프로그램 능력과 온라인 게임에 맞는 기획력이 부족합니다. 그 예로 PC용 게임 스타크래프트와 디아블로를 개발한 플래그십 스튜디오 대표 빌 로퍼가 온라인 게임에 대한 노하우가 부족한 상태에서 '헬게이트 : 런던' 을 개발하여 흥행에 실패하거나, MMORPG의 전신이 된 울티마 시리즈를 개발한 리처드 게리엇이 수백억원을 투자하여 개발한 '타뷸라라사'가 서비스 시작 직후 흥행에 실패한 점에서 잘 나타나고 있습니다.

2) PC방

1998년 블리자드社의 '스타크래프트'가 큰 인기를 끌며 PC방이라는 새로운 놀이 장소가 새

로운 사업으로 개인 자영업자에게 널리 퍼지기 시작하였으며, 이는 온라인 게임 산업의 큰 주춧돌이 되었습니다. PC방은 新산업으로 등장하여 온라인 게임과 더불어 2001년까지 빠른 성장을 이룩하여 왔으나, 심화된 경쟁과 규제, 2007년 말 발생한 사행성 게임장 등에 의해 지금은 현상 유지되고 있습니다.

[국내 PC방 등록수]



*출처 : 대한민국 게임백서 2009

이러한 PC방 산업의 성장은 컴퓨터 하드웨어 시장의 활성도 함께 가져오게 되었습니다. 특히 온라인 게임산업이 발전할수록 더욱 高사양의 컴퓨터를 필요로 하게 되었으며, 이는 개인 유저에게 많은 경제적 부담을 주게 되었지만 PC방의 컴퓨터 업그레이드를 활성화시켜 메모리 반도체, LCD모니터, 高용량 하드 디스크 등의 산업발전에도 기여하게 되었습니다.

최근 PC방 등록제 시행 이후 PC방 감소추세가 이어지면서 이러한 업그레이드 하드웨어 유통 산업도 타격을 입고 있으며, 게임산업 역시 유통망 확보를 위한 비용이 증가되고 있는 상황입니다.

[PC방의 연도별 평균 PC보유 현황]

(단위: 대)

구분	2002년	2003년	2004년	2005년	2006년	2007년	2008년
평균보유대수	43.8	48.8	49.9	50.3	49.2	50.4	59.1
보유PC댓수	925,187	1,017,285	1,042,561	1,115,201	1,032,511	1,038,593	1,270,118

*출처 : 대한민국 게임백서 2009

이러한 규제 강화에 따른 PC방 산업의 성장성 저하로 인해 PC방 사업자의 과반수 이상이 향후에도 점차 위축되어 갈 것 같다는 예상을 하고 있으나, 일부 PC방 사업자들은 정부가 PC방 산업 위축에 따른 컴퓨터 산업의 위축을 감안해 대안을 내놓을 것을 기대하고 있습니다. 하지만 2009년 상반기에도 PC방 전면 금연제 등의 추진이 논란이 되는 등 PC방에 대한 정부의 규제 완화가 쉽지 않을 것으로 보이는 것이 사실입니다.

(다) 국가 경제에서의 중요성
온라인 게임 산업은 문화 컨텐츠 산업중 해외 수출이 매우 활발한 산업중 하나 입니다. 이는 수출의존도가 높은 우리나라에 있어 매우 중요한 사항이라고 할 수 있습니다.

온라인 게임 산업의 발전과 더불어 시장경쟁도 심화되고 있던 시기인 2001년에 출시된 당사의 '미르의전설2'는 최초로 국내뿐만 아니라 해외에서(2002년 중국 최고 동시 접속자(MCU) 70만 달성) 인정받는 게임으로 이름을 떨치게 되었습니다. 특히 중국 초창기 온라인 게임 시장에서 살아남아 2009년 현재 중국 최고의 게임회사로 성장한 샨다의 경우 '미르의전설2'로 인하여 나스닥에 상장하였으며, 이는 한국 온라인 게임의 중국 진출을 가속화시키는 시발점이 되었습니다.

한편 2006년 국가 지원사업으로 시작된 Global Service Platform (GSP) 사업이 신성장 동력으로 여러 게임업체들에게 각광받고 있습니다. 국내에서 크게 성공하지 못했던 온라인 게임이지만 GSP사업을 통해 해외에서 성공을 거둔 게임이 종종 있기 때문입니다. 조이맥스의 '실크로드 온라인', 소프트닉스의 '건바운드' 등이 대표적인 해외 성공 게임이며, 조이맥스는 해외 진출 성공에 힘입어 2009년 6월 코스닥에 상장하였습니다.

2008년 말부터 시작된 해외 집중형 온라인 게임 사업 붐은 네오위즈의 '크로스파이어'를 시작으로 JCE의 '히어로즈 인더 스카이', 당사의 '미르의전설3' 등이 있으며 이는 향후 온라인

게임산업에 새로운 모멘텀이 될 것으로 판단하고 있습니다.

[GSP 사업을 진행 중인 온라인 게임 회사]

업체명	게임명
위메이드엔터테인먼트	미르의 전설3, 디지몬배틀
조이맥스	실크로드 온라인, 다크에덴
소프트닉스	건바운드, 울프팀, 라키온
웹젠	뮤 온라인, 아크로드, 썬:월드에디션
JC엔터테인먼트	프리스타일, 니다 온라인, 발키리스카이, 에어로너츠
게임하이	서든어택, 데카론, 메탈레이지

*출처 : 당사 자체 조사

(2) 업계 현황

(가) 수급상황

1) 시장 규모
국내 온라인 게임 산업 시장은 2007년 22,403억원에서 2008년 26,922억원, 2009년엔 34,999억원으로 꾸준히 10~20% 내외의 성장율을 기록하고 있습니다. 2010년도는 45,498억원으로 성장할 것으로 예상하고 있습니다

[국내 게임시장 규모 현황과 전망]

(단위 : 억원)

구 분	2007년	2008년		2009년		2010년(E)	
	매출액	매출액	성장률	매출액	성장률	매출액	성장률
온라인게임	22,403	26,922	20.2%	34,999	30.0%	45,498	30.0%
모바일게임	2,518	3,050	21.1%	3,477	14.0%	4,242	22.0%
비디오게임	4,201	5,021	19.5%	5,172	3.0%	5,793	12.0%
PC게임	350	263	-24.9%	250	-4.9%	242	-3.2%
아케이드게임	352	628	78.4%	829	32.0%	1,226	47.9%
PC방	20,801	19,280	-7.3%	19,859	3.0%	22,838	15.0%
아케이드게임장	518	696	34.4%	904	29.9%	1,221	35.1%
비디오게임장	293	187	-36.2%	164	-12.3%	148	-9.8%
합 계	51,436	56,047	9.0%	65,654	17.1%	81,208	23.7%

*출처 : 대한민국 게임백서 2009

세계 온라인 게임 산업 시장의 성장률은 2003년~2008년까지 연평균 35.95%의 높은 성장률을 이룩하고 있으며, 향후 3년간 20%대의 높은 성장률이 지속될 것으로 예상하고 있습니다.

[세계 게임시장 규모 및 성장률]

(단위 : 백만불)

구분		2006년	2007년	2008년	2009년	2010년(E)
아케이드게임	매출액	37,770	31,814	30,100	30,177	30,840
	성장률	-	-15.8%	-5.4%	0.3%	2.2%
PC게임	매출액	3,978	3,872	3,810	3,779	3,742
	성장률	-	-2.7%	-1.6%	-0.8%	-1.0%
비디오게임	매출액	32,314	46,372	50,956	55,514	53,034
	성장률	-	43.5%	9.9%	8.9%	-4.5%
온라인게임	매출액	6,667	8,931	10,849	13,458	16,639
	성장률	-	34.0%	21.5%	24.1%	23.6%
모바일게임	매출액	3,770	5,049	6,196	7,393	8,584
	성장률	-	33.9%	22.7%	19.3%	16.1%
합 계	매출액	84,499	96,039	101,910	110,320	112,839
	성장률	-	13.7%	6.1%	8.3%	2.3%

*출처 : 대한민국 게임백서 2009

[세계 온라인 게임 시장 성장율]

연도	2006년	2007년	2008년	2009년	2010년(E)
성장율	-	34.0%	21.5%	24.1%	23.6%

*출처 : 대한민국 게임백서 2009

또한 비디오 게임 산업 역시 커뮤니티 형성을 위한 온라인 시스템의 추가를 급속히 진행 중에 있습니다. 이는 MS의 Xbox360, Sony의 PS3, 닌텐도의 닌텐도DS 등에서 확인할 수 있습니다.

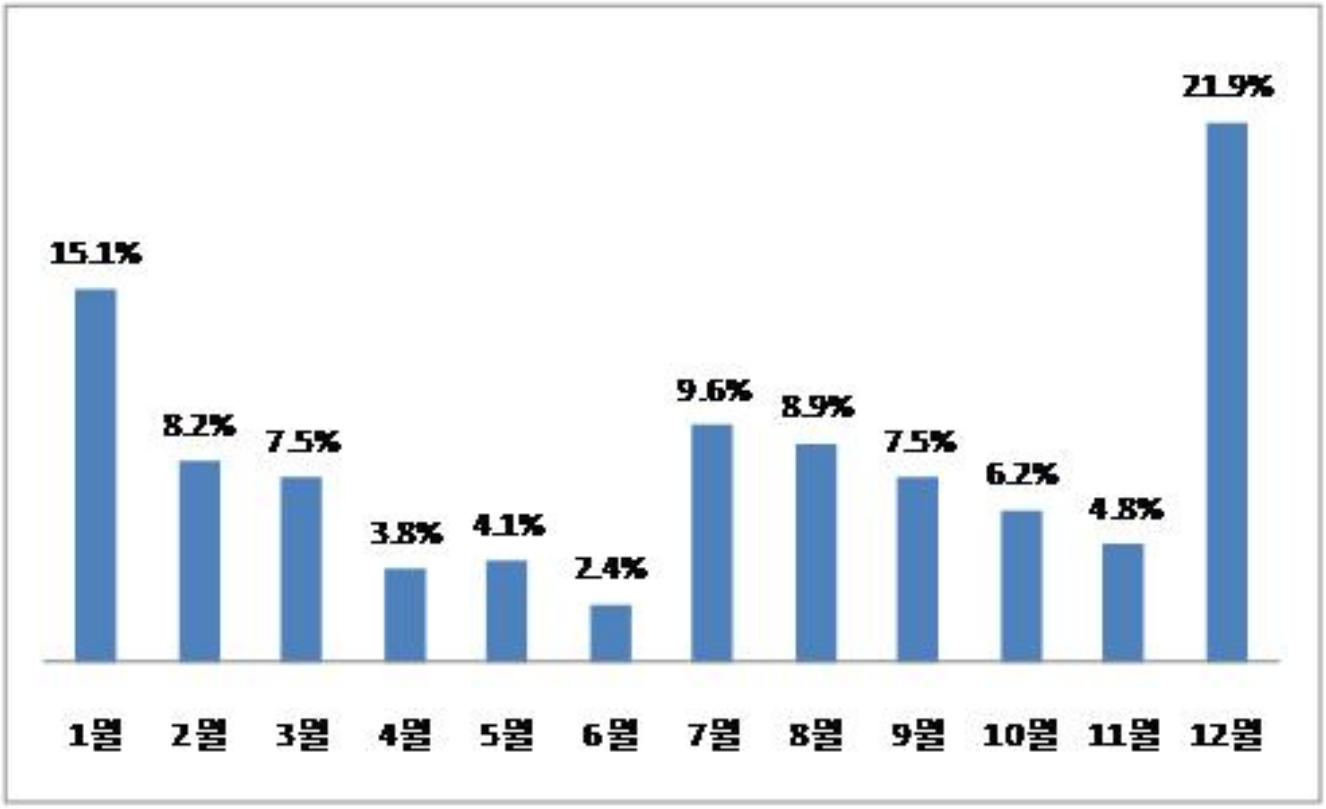
특히 2006년부터 출시된 많은 비디오 게임들이 온라인 기능을 탑재하고 있으며, 이는 비디오 게임기기에 온라인 기능이 탑재되어 PC용 온라인 게임을 비디오 게임으로도 즐길 수 있도록 하였기에 가능한 일이었습니다.

현재는 온라인 게임과 비디오 게임과의 연동을 통해 사업을 진행할 수 있는 기술들이 속속 발표되고 있는 상황 입니다.

2) 경기변동의 특성 및 평균제품수명

① 시기적 변동의 특성
온라인 게임 산업은 시기적 영향이 존재하고 있습니다. 이는 당사의 게임 데이터에서도 나타나며 게임산업진흥원의 조사에서도 나타나고 있습니다. 게임산업진흥원이 조사한 자료에 의하면 청소년과 대학생들의 방학시기인 12월, 1월, 2월, 7월 8월 의 매출이 높게 나타나고 있는데 이것 역시 온라인게임이 시기적으로 영향을 받는다는 것을 증명하고 있습니다.

[온라인 게임 판매량 분포도]



*출처 : 대한민국 게임백서 2009

① 일반적 변동의 특성
온라인 게임 산업은 여타 여가활동과 달리 저비용으로 장시간 즐길 수 있는 장점 때문에 경기 변동에 심한 영향을 받지 않습니다. 이는 IMF 시절에 타 산업은 경기침체 영향을 받고 있음에도 불구하고 온라인 게임 산업만이 성장세를 유지한 모습에서도 나타나고 있습니다.

최근 미국의 서브프라임사태로 국제적 경기침체가 나타났음에도 불구하고 온라인 게임산업은 그 성장세를 더욱 키워 나갔으며, 더욱 더 활발한 개발 및 서비스 활동을 이어가고 있습니다.

② 온라인 게임의 평균 제품 수명
온라인 게임은 영화, 대중음악, 애니메이션 등과 비슷하게 흥행여부에 따라 매우 다른 제품 수명을 나타내게 됩니다. 엔씨소프트사의 '리니지'의 경우 10여년간 시장에서 사랑받고 있으며 이와 비슷하게 수년간 사랑 받고 있는 온라인 게임 제품이 존재하는 반면 시장에 출시되어 1~2개월만에 서비스를 종료하는 제품도 다수 존재합니다.

[온라인 게임 평균 제품 수명]

(단위 : 개월)

구분	2005년	2006년	2007년	2008년
기간	30.5	37.9	45.2	51.4

*출처 : 대한민국 게임백서 2009

*참고 : 당사 제품의 경우 2009년 12월 기준
1. 미르의 전설2 : 112개월
2. 미르의 전설3 : 89개월
3. 창천 온라인 : 27개월
4. 젬파이터 : 46개월

이는 지속적으로 개발하여 컨텐츠 내용을 추가하는 온라인 게임의 특성에 의한 것으로 사료되고 있으며, 기업 스스로도 제품 수명을 연장하기 위하여 게임성의 강화, 지속적인 마케팅을 통해 충성도 높은 고객을 관리하여 계속기업으로 성장하기 위한 노력을 끊임없이 하고 있습니다.

3) 대체시장 현황
온라인 게임 산업은 타 게임 산업과 확연히 구분되기 때문에 대체 시장을 찾기 어렵습니다. 다만 굳이 대체시장을 논한다고 하면 비디오 게임 산업이 될 수 있습니다. 최근 비디오 게임 산업에서도 온라인 기능을 탑재한 기기를 출시하고 서비스를 넓혀가고 있기 때문입니다. 하지만 산업에서는 비디오 게임 산업의 온라인 기능을 온라인 게임 산업으로 포함시켜 생각할 경우도 있기 때문에 대체시장이라고 규정하기는 어려운 부분이 있습니다.

(나) 자원조달 상황
온라인 게임 산업은 주요 자원이 인력에 몰려 있다고 생각해도 무방합니다. 그래픽 엔진, 물리 엔진, 서버 엔진 등 특정한 기술 역시 주요 자원으로 생각할 수 있습니다.

특히 2005년 평균 온라인 게임 개발 인력이 평균 17.3명 에서 2008년 25.4명으로 증가한 상황에서 추측할 수 있듯이 분야 전문화가 지속적으로 진행 중이며 개발 기간 단축을 위한 인력 투입도 점차 늘어나고 있는 상황 입니다.

총괄PD의 경력은 10~15년, 각 파트장의 경력은 6~8년, 일반 팀원의 경력이 1~5년으로 구성되기 때문에 장기간 노하우를 갈고 닦은 실력있는 개발자들의 채용이 무엇보다 중요합니다. 당사의 경우 다양한 복지혜택 및 지속적인 교육, 개발기회 제공 등을 통하여 점진적으로 개발자의 실력을 향상시키고 장기 근무 할 수 있는 환경을 제공하고 있습니다.

이와 더불어 게임 엔진의 구성도 중요한 부분을 차지하게 됩니다. 해외 유명 게임 엔진으로 언리얼2.0, 언리얼3.0, 크라이 엔진, 인피니티 엔진 등이 존재합니다.

이들 해외 유명 엔진은 그 구입비용만 수천만원에서 수억원에 상응하기 때문에 국내 대부분의 소규모 개발사는 자체 엔진을 제작 사용하고 있지만 상용화된 게임엔진에 비해 퀄리티는 떨어질 수 밖에 없습니다.

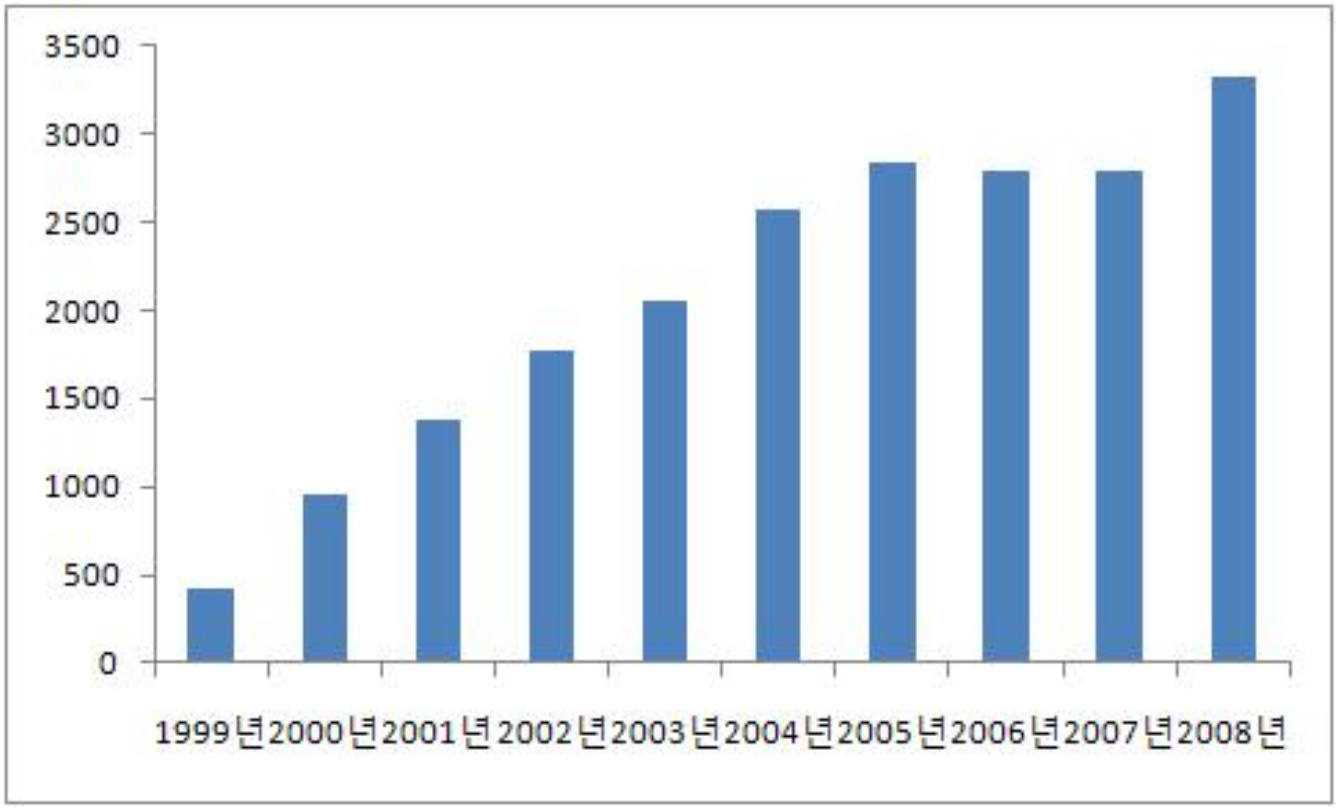
당사의 경우 장기적 관점에서 유명 상용 엔진과 같은 성능 혹은 더욱 뛰어난 성능을 보유하는 자체 엔진을 개발하기 위하여 지속적인 투자를 진행하고 있습니다.

(다) 경쟁상황

1) 경쟁업체의 수 및 진입의 난이도 등
국내 온라인 게임 산업은 그 특성에 의해서 소규모 개발사들이 난립해 있는 상황입니다. 특히 저비용 개발 후 대기업에 배급 계약을 맺는 퍼블리싱 계약 형식이 주를 이루고 있기 때문에 잦은 실패에도 불구하고 지속적으로 개발사 수는 증가하고 있는 추세입니다.

[국내 게임 개발업체 수]

(단위 : 社)



*출처 : 대한민국 게임백서 2009

하지만 온라인 게임 산업은 시장진입이 어렵고, 특히 서비스의 관점에서 처음부터 접근하지 않을 경우 시장에 나오는 것 자체가 힘들기 때문에 수없이 많은 회사의 온라인 게임 컨텐츠는 시장에 빛을 발하지 못하고 사라지기도 합니다.

또한 2007년 사행성 게임 파문에 의해 게임업체 중 일부는 직접적인 타격을 입어 처음으로 업체 수가 감소한 해로 기록되었습니다. 이처럼 게임 산업의 경우 개발력과 함께 서비스 노하우, 시장 파악력 등을 동시에 보유하지 않을 경우 경제 이슈에 쉽게 휩싸일 우려가 있으며, 이는 높은 경쟁률에도 불구하고 실질업체간 경쟁은 낮아지게 만드는 이상현상을 만들어 내고 있습니다.

최근에는 온라인 게임시장 규모와 유저수는 한정적이기 때문에 개발 경쟁 이외의 서비스 경쟁에서 참패하는 사례가 나타나고 있습니다.

또한 온라인 게임의 평가 및 완성도 향상을 위한 FGT, OBT 등의 Test 개념이 사전 광고 및 마케팅의 주체로 활용되는 현상을 만들어 내고 있어, 온라인 게임 산업계의 광고 과열에 대한 우려의 목소리도 나오고 있는 상황입니다.

온라인 게임산업은 영화와 애니메이션과 같이 제품수명이 짧지 않기 때문에 한번 선점한 장르 순위1위는 쉽게 빼앗기 힘듭니다. 이는 온라인 상에서의 커뮤니티가 형성되어 있는 상황에서 그 커뮤니티를 통째로 가져오지 않으면 안되기 때문입니다. 하지만 고객들은 서비스의 질과 게임 컨텐츠의 질의 큰 차이가 보일 경우 다 함께 옮겨오기 때문에 당사에서는 선점 게임들 보다 더욱 재미있고 뛰어난 컨텐츠의 게임을 개발하기 위해 노력하고 있으며 자체 서비스 질을 향상하기 위해 지금도 프로세스 개선을 지속하고 있습니다.

마지막으로 온라인 게임 산업은 기본적인 현금보유력에 따라 게임 컨텐츠 라인업을 두텁게

할 수 있는 특징을 가지고 있기 때문에 이는 곧 현금보유력이 시장경쟁에 얼만큼 장기적 시장경쟁을 할 수 있는지의 여부를 판단할 하나의 요소가 될 수 있습니다.

하지만 현금보유력을 가진 기업의 독점적 우위가 되지 못하는 이유는 위에 언급한 것처럼 온라인 게임 산업은 선점효과가 작용하고 있고, 서비스의 질과 컨텐츠의 질이 조화가 이루어져야 고객이 만족하고 즐기는 문화 컨텐츠 산업이기 때문에 노하우에 대한 우위가 중요하다고 볼 수 있습니다.

2) 경쟁업체와의 기술 및 제작비용 비교
온라인 게임 산업은 기술적 우위가 비교적 낮은 산업이지만 중요한 엔진 기술은 컨텐츠의 질을 결정하는 사항이기도 합니다. 하지만 우리나라의 대부분의 개발사는 핵심 엔진 기술의 개발기간 및 비용을 고려하여 해외의 엔진을 도입하고 있는 상황 입니다. 당사는 이런 핵심 엔진 기술을 보유하기 위하여 자체 기술연구소를 운영하고 있지만 아직은 그 성과가 100% 달성되진 않은 상황입니다.

당사의 게임들 역시 대부분의 기술은 자체적 개발을 통해 보유하고 있지만 핵심 엔진 기술은 타 경쟁업체와 마찬가지로 해외에서 도입하여 사용하고 있습니다.

온라인 게임 산업은 얼마나 다양한 장르의 컨텐츠를 시장에 선보일 수 있는가가 기술적 우위보다 중요하기 때문에 자금력이 매우 중요한 산업입니다. 그 이유는 자금력이 있어야만 뛰어난 인력을 확보 할 수 있으며 다양한 장르의 게임 컨텐츠로 라인업을 구축할 수 있고 소규모 개발사의 컨텐츠를 퍼블리싱 하여 유통시킬 수 있기 때문입니다.

또한 글로벌 직접 서비스(GSP) 사업을 진행하기 위해서도 자금력은 필수 불가피한 요소 입니다. 이처럼 자금력이 없으면 1~2개 컨텐츠의 라인업을 구성할 수 밖에 없기 때문에 시장경쟁에서 패할 경우 그 리스크가 매우 높습니다.

온라인 게임 산업의 제작비용은 거의 대부분이 인건비와 그 인력에 투입되는 간접비라 할 수 있습니다. 당사는 핵심 인력을 유지하기 위하여 업계에서 Top10 안에 들어간다고 자부하는 복지정책을 운영하고 있으며, 이로인해 뛰어난 개발자를 고용하는것에 도움이 되고 있습니다. 하지만 단점으로 타 경쟁업체보다 약간 높은 제작비가 발생하고 있다고 판단하고 있습니다. 당사에서는 뛰어난 컨텐츠를 개발하기 위한 투자로 판단하고 있으며 아직은 업계 1~5위 기업에 비하면 부족하다고 판단하고 있습니다.

(라) 관련법령 또는 정부의 규제 등

2007년 1월 19일 게임산업진흥법 개정에 이어, 2008년 6월 동법 개정안이 통과 시행되고 있으며, 2009년 9월 10일 '게임산업진흥에 관한 법률 시행령'이 발효되어 시행되고 있습니다.

법령 공표와 동시에 시행되는 제도로는 경품제공이 가능한 일부 '청소년게임제공업'의 영업시간 제한, '복합유통게임제공업자'의 준수사항 강화, 지자체의 게임제공업소의 인허가시 게임물 현황 통보, 변경허가, 등록, 신고대상 및 절차에 대한 변경사항, 게임제공업소의 제공게임물 변경 등록 대상 확대 등이며, 법령 공포 및 고시 이후 시행되는 제도로는 게임제공업 외의 영업소의 게임물 설치 대수 변경 등입니다.

지금까지는 청소년 게임제공업소도 영업시간의 제한 없이 운영되어 왔으나, 청소년 게임물을 제공하던 PC방이나 게임업소에서 경품을 환전해주는 등의 불법적인 사례가 적발됨에 따라, 24시간 영업을 할 수 있는 청소년 게임제공업소 중 획득된 결과물(경품 포함)의 제공이 가능한 전체이용가 게임물의 대수 또는 설치면적이 전체의 100분의 20을 초과하는 경우에는 영업시간을 오전 9시부터 자정까지로 제한됩니다. 단 본 조의 시행기간은 1년간입니다.

그리고 청소년 탈선 방지를 위해 1대의 기기에서 다양한 콘텐츠를 제공하는 일명 '멀티방'의 준수사항 및 시설기준을 강화하고, 청소년 게임제공업소의 경품제공 게임물도 변경등록 대상으로 포함하기로 하였으며, 건전한 게임물의 활성화를 적극 유도한다는 방침으로 영화관, 콘도, 대형 쇼핑몰 등 게임제공업이 아닌 영업시설에서도 별도의 등록 없이 비경품의 전체이용가 게임물 설치를 확대하기로 하였습니다.

온라인 게임 산업은 신성장 동력으로 급격하게 성장한 산업인만큼 법률개정이 빈번하게 이루어지고 있으며, 일본, 중국, 미국 등의 해외에서도 법률 신설 및 개정이 활발하게 이루어 지고 있습니다.

특히, 중국의 경우 온라인게임에 사실상의 수입 규제 조치인 '판호제한'을 시행하고 있습니다. '판호'는 게임 운영사가 게임 서비스 이전에 얻는 허가로, 중국 내에서 온라인 게임을 서비스 하기 위해서는 사전에 국가신문출판총서로부터 판호를 획득해야만 합니다. 판호는 내자판호와 외자판호로 분류되는데, 내자판호는 중국 기업만이 받을 수 있습니다. 외국 온라인 게임에 발급하는 외자판호의 경우, 내자판호에 비해 발급 절차가 까다로우며 판호획득까지 걸리는 시간도 상당히 깁니다.

2008년 기준, 중국내에서 외국 온라인 게임의 판호에 할당된 타이틀은 총 20개이며, 이중 한국산 게임은 당사가 서비스 하고 있는 <창천온라인>을 포함, 총 10개의 타이틀만 판호를 획득하였고, 2009년도에도 비슷한 수준이었습니다. 이와 같은 판호 제한은 2010년 더욱 심해질 것으로 예상되고 있습니다.

이와 같은 판호제는 사실상 외국 게임에 대한 드러나지 않는 쿼터제로 한국뿐 아니라 미국등 해외 업체는 판호제도가 불공적 무역의 소지가 있다는 이유로 철폐를 요구해왔지만 중국 정부는 모르쇠로 일관해 오고 있는 상황입니다.

(3) 향후 전망
국내 온라인 게임 시장은 대기업 위주의 게임산업 개편이 향후 2~3년간 지속될 것으로 예상되며, 이는 온라인 게임 산업 역시 규모의 경쟁으로 돌입하고 있음을 보여주고 있다고 판단됩니다. 국내 온라인 게임 산업은 미국, 일본과 같은 글로벌 게임 산업으로 성장할 원동력을 갖추기 위해서라도 이런 규모의 경쟁 구도를 갖추는 것이 좋다고 판단하고 있습니다.

2003년 이후 꾸준하게 증가해온 온라인 게임 해외 진출(수출)은 2008년 10억불을 초과하였으며 2009년에는 약 15억불을 달성 하였습니다.

개발에 있어 소형 개발사의 대기업 자회사화(개발 스튜디오)가 가속화 될 것으로 판단하고 있습니다. 이는 대기업은 개발에 대한 리스크와 인력에 대한 비용부담을 줄일 수 있고, 소형 개발사는 자신들 만의 작품을 개발할 수 있는 기회(투자)를 얻을 수 있기 때문입니다.

나. 회사의 현황

(1) 시장의 특성

(가) 국내시장

1) 성별에 따른 특성
국내 남녀 여가시간 활용에 따른 설문(남녀 1,300명 표본조사_대한민국 게임백서 2009)에 의하면 남성의 29.8%, 여성의 10.7%가 게임 플레이를 즐기고 있다고 응답하였습니다. 이는 영화감상 및 TV 시청 보다 남성은 더욱 높게(게임플레이 > TV 시청 > 영화감상) 나온 결과이며 여성의 경우 아직은 낮은 수준(영화감상 > TV시청 > 게임플레이)입니다. 2000년 초에 비해 게임 플레이가 여가시간의 주요 활용 컨텐츠로 자리매김 하고 있는 것은 게임시장이 성장하고 있는 것을 보여주는 확실한 증거입니다.

2) 연령에 따른 특성
게임 플레이는 청소년 일수록 집중되는 것을 확인 할 수 있는데 이는 한국사회의 청소년(9~19세) 생활을 알면 쉽게 이해 할 수 있습니다. 특히 저연령의 경우 TV시청 및 영화감상 시 부모나 사회의 제한 등에 의해 문화컨텐츠를 즐길 기회가 현격하게 적은 반면, 게임의 경우 각 연령이 좋아하거나 즐겨하는 부분을 잘 추려내어 개발하기 때문에 청소년의 취미로 많이 각광받고 있다고 판단하고 있습니다. (게임플레이 > 음악감상 > TV시청 > 만화 > 영화감상)

그에 비해 좀 더 자유로운 20~29세의 경우 여러 감성적 부분을 대리만족할 수 있는 영화감상 부분이 증가하고 그에 비례하여 게임플레이가 감소하는 것을 확인할 수 있습니다. 하지만 이는 청소년기에 부분적 제한에 의해 즐기지 못했던 문화컨텐츠 중 영화감상에 더욱 시간을 투자하고 또한 남녀 연애시에는 게임플레이를 많이 하지 않는 여성에 대한 남성의 배려가 작용하고 있지 않나 추측하고 있습니다. 그래도 여전히 게임플레이가 1위를 차지하고 있습니다.(게임플레이 > 영화감상 > TV시청 > 음악감상)

30~40대에 들어서면 직장생활을 위해 게임플레이 시간을 더욱 줄이게 되고 대신 짧은 시간 즐길 수 있는 TV시청이 증가하는 것을 확인할 수 있습니다. 이는 직장에서 지친 지성부분을 다시 활용하기보다는 쉬게 하거나 단순한 오락거리 및 실생활에 대한 대리만족 부분에 좀 더 적극적이기 때문으로 풀이할 수 있습니다. (TV시청 > 영화감상 > 독서 > 게임플레이)

3) 주요목표시장
주요 목표 시장은 34세 이하의 남성이 주요 시장이 될 것으로 판단되지만 사실상 게임에는 다양한 장르가 존재하며 각 연령에 따른 선호 장르도 다릅니다. 국내뿐만 아니라 해외에서도 수많은 게임이 각기 다른 게임이용자를 타겟으로 마케팅과 홍보를 진행하고 그에 맞는 유저층을 확보하여 운영하고 있습니다.

당사에서는 선호장르 1~4순위 게임인 미르의 전설 2, 3(MMORPG), 아발론온라인 (RTS), 젬파이터(대전액션) 등을 2009년 12월 현재 운영하고 있으며 빠른 시일내에 전 장르를 커버할 수 있도록 라인업을 구축에 노력을 기울이고 있습니다.
(MMORPG(1순위, 30.6%), RTS(2순위, 9.8%), FPS(3순위, 9%), 대전액션(4순위, 7.7%))

(나) 해외시장
2009년 현재 세계 게임 시장은 총 1,164억 달러 규모이며, 온라인게임 시장은 세계 게임 시

장의 약 9.4%를 차지하는 110억 달러 규모입니다. 2005년 이후, 상대적으로 성장률이 둔화되고 있는 PC게임 및 비디오 게임과는 달리 온라인게임은 세계적으로 매년 20% ~ 30%에 육박하는 고속 성장률을 보이고 있습니다. 전 세계적인 브로드밴드 보급의 확장, 고성능 PC의 가격하락, 개발도상국의 관련 인프라 확대로 인하여 이와 같은 상승세는 향후 몇 년간 지속될 전망입니다.

지역적으로 볼 때, 닌텐도, 소니, 마이크로 소프트 등 북미와 일본의 대형 업체들이 독점하고 있는 콘솔 게임 시장과 달리 온라인 게임 시장의 경우 아시아 지역이 전체의 70% 정도의 비중을 차지하며, 세계 시장을 주도하고 있습니다. 향후에도 역시 온라인 게임은 아시아를 중심으로 성장할 것으로 보입니다.

[세계 권역별 온라인 게임 시장 규모 및 성장율 : 2006 ~ 2011]

(단위 : 백만달러)

구분		2006년	2007년	2008년	2009년	2010년(E)	2011년(E)
북미	매출액	1,179	1,507	1,786	2,074	2,415	2,739
	성장률	-	27.8%	18.5%	16.1%	16.4%	13.4%
유럽	매출액	1,161	1,599	1,936	2,199	2,642	3,056
	성장률	-	37.7%	21.1%	13.6%	20.1%	15.7%
아시아	매출액	4,322	5,810	7,091	9,124	11,493	13,862
	성장률	-	34.4%	22.0%	28.7%	26.0%	20.6%
남미	매출액	5	16	36	61	89	116
	성장률	-	220.0%	125.0%	69.4%	45.9%	30.3%
합계	매출액	6,667	8,931	10,849	13,458	16,639	19,773
	성장률	-	34.0%	215.0%	24.1%	23.6%	18.8%

*출처 : 대한민국 게임백서 2009

1) 중국온라인게임시장특성

중국 게임 시장은 지난 몇 년간 지속적인 성장을 거듭해 왔습니다. 중국 온라인 게임 시장은 2001년 진출한 당사의 “미르의 전설2”를 시작으로 한국 온라인 게임에 영향을 받아 연간 50% 이상의 성장률을 보이며 급속도로 성장해왔습니다.

2007년 이후, 중국 게임 시장은 온라인과 모바일 게임을 중심으로 일정 정도의 산업 규모를 갖춘 것으로 평가되고 있습니다. 중국의 게임 시장은 2007년 70%의 성장률을 기점으로 성장률은 둔화된 것으로 파악되지만, 시장 규모는 매년 10억 달러 정도의 성장을 전망하고 있습니다.

2008년 중국 네티즌 총 수는 2억 5천명이며 이 중 58.3%인 1억 4천 7백만명이 온라인 게임 이용자입니다. 이 수치는 전 세계 게임 시장의 약 22%를 차지하고 있습니다. 2009년 전세계 경제 불황의 영향으로 중국 내 대부분의 분야가 마이너스 성장을 기록한데 반해, 온라인 게

임 산업의 경우에는 대폭적인 성장을 보인 것으로 발표되었습니다.

샨다는 최근 5년 중 2006년을 제외하고 시장점유율 1위를 유지해온 중국 내에서 가장 영향력있는 퍼블리셔 중 하나입니다. 이 퍼블리셔의 매출액 중 가장 큰 비중을 차지하는 것이 바로 당사의 미르의 전설2이며, 샨다는 미르의 전설2 이외에도 미르의 전설3, 창천에 대하여도 OBT를 준비하고 있는 등 당사의 중국시장 진출에 가장 중요한 파트너입니다.

한편, 북경, 상해의 대도시 중심의 시장에서 탈피, 중국 전역으로 PC 및 인터넷 인프라가 무서운 속도로 보급되고 있는 점을 비추어 볼 때 향후 네티즌 및 온라인 게임 인구는 더욱 급격하게 증가할 것으로 예상됩니다. 시장 내부에서도 기존의 일률적인 정액제 과금 방식에서 벗어나 부분유료화 모델을 중심으로 한 다양한 과금 체계에 대한 실험과 MMORPG에 편중되어있던 시장 구조에서 FPS, 레이싱, 캐쥬얼 게임에 이르는 소재의 다양화 등으로 질적인 개선을 활발히 진행하였습니다. 현재 시장 점유율 측면에서 볼 때, MMORPG는 여전히 시장에서 주도적인 위치를 차지하고 있으나 캐쥬얼 게임 시장도 점차 확대되고 있는 추세입니다.

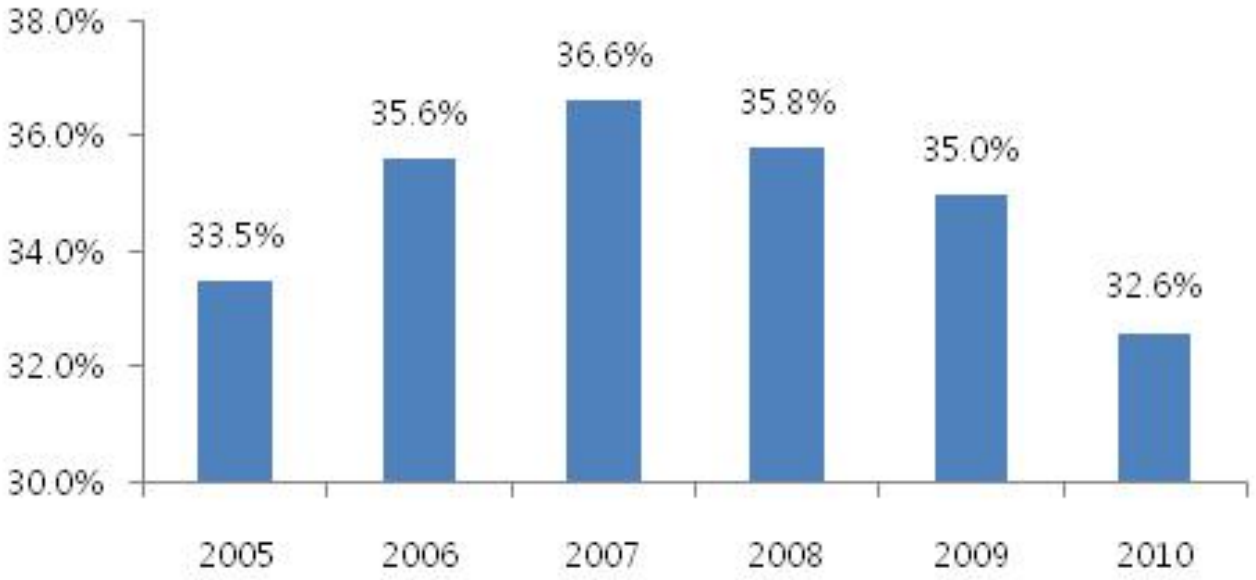
그러나, 중국 정부의 문화 산업에 대한 지원 의지가 확실히 드러나면서 <몽환서유> <정도온라인> 과 같은 자국 업체들이 개발한 게임의 중국 시장 내에서의 강세가 이어지고, 외자 게임 판호 제한 등 중국 정부의 외산 게임에 대한 시장 규제가 확대됨에 따라 신규 게임의 중국 진출은 쉽지 않은 상황입니다.

2) 미국온라인게임시장특성
미국은 세계 최초로 컴퓨터 게임을 개발하였으며, 최대의 소비시장을 가지고 있습니다. 콘솔 플랫폼인 XBOX를 개발한 마이크로소프트와 세계 최대의 게임 퍼블리셔인 EA를 비롯한 대형 퍼블리셔들이 전 세계에 게임을 공급하고 있습니다.

미국은 세계에서 가장 큰 게임 시장으로 2008년 세계 게임 시장의 35%가량을 차지하고 있습니다. 미국 게임 시장 중 가장 큰 비중을 차지하고 있는 것은 비디오 게임 시장으로, 2005년 말 발매된 마이크로 소프트의 XBOX360, 2006년 발매된 소니의 PS3, 닌텐도의 Wii가 차례로 출시되면서 하드웨어 및 소프트웨어의 판매가 급증하여 전체 게임 시장이 급속도로 성장하였습니다.

향후, 중국을 중심으로 한 아시아 지역의 성장과, 남미, 중동 등 신흥 게임 시장이 더욱 확대될 것으로 예상되어 세계 게임 시장에서의 미국 게임 시장 비중은 점차 줄어들 것으로 예상되지만, 전체 게임 플랫폼을 통틀어 보면 여전히 세계에서 가장 큰 시장으로 볼 수 있습니다.

[세계 게임 시장 내 미국 게임 시장의 비중: 2005-2010]



*출처 : 대한민국 게임백서 2009

PC 중심의 온라인 게임이 크게 성장하고 있는 아시아 시장과는 달리, 미국 게임은 콘솔 중심의 비디오 게임에 집중되어 있습니다. 미국 온라인 게임 시장은 현재까지는 비디오 게임이나 아케이드 게임에 비해서는 상대적으로 작은 규모이지만, 미국 내 브로드밴드 보급이 빠르게 확산되면서 젊은 층을 중심으로 온라인 게임 인구가 급격히 증가하고 있어 향후 급격한 성장이 예상되는 시장입니다.

2008년 4월 기준 미국의 World of Warcraft (이하 WOW)의 가입자 점유율은 62.2%로 가장 높은 점유율을 기록하고 있고, 다음으로 RuneScape 7.5%, 리니지 6.6% 순으로 나타났습니다. WOW의 흥행 성공으로 인하여 기존의 웹런쳐 방식의 MMORPG에 익숙하던 미국 온라인 이용자들에게 클라이언트 다운로드 방식의 PC 온라인 게임의 시장 진입 장벽이 낮아짐과 동시에PC 온라인 게임에 대한 관심이 상대적으로 높아지고 있는 상황이며, 대형 퍼블리셔들이 온라인 게임 시장 진출을 위해 적극적으로 나서고 있어서, 시장이 급속도로 확대될 것으로 예상되고 있습니다.

3) 유럽온라인게임시장특성
유럽 온라인 게임 시장은 전통적으로 콘솔, 아케이드 기반으로 발전해 온 미국이나 일본과는 달리 PC 기반의 게임 시장이 크게 발달해 왔습니다. 이를 바탕으로 PC 온라인 게임 역시 PC 게임의 인기에 힘입어 빠른 속도로 보급이 확산되고 있는 추세입니다. 유럽 온라인 게임 시장은 중국 / 한국과 같은 아시아 국가에 비하면 상당히 낮은 브로드밴드 인프라를 바탕으로 하고 있기 때문에, 게임 유통 구조와 비즈니스 모델도 약간 다른 양상을 보입니다.

한국에서 서비스하는 대부분의 온라인 게임이 인터넷을 통해 클라이언트를 다운로드 하는 방식을 이용하는 것과 달리, 유럽에서 인기를 끌고 있는 온라인 게임들은 대부분 기존의 PC 게임처럼 오프라인 유통망을 통한 CD 패키지 형태로 배포되고 있습니다. 유럽의 유저들은 PC 게임과 동일하게 클라이언트 CD를 일정 금액을 내고 구입하여, 온라인 접속을 통해 게임을 즐기는 방식을 선호하고 있습니다. 또, 클라이언트 구입 없이 온라인 상에서 게임을 플레이 하더라도 한국처럼 클라이언트를 PC에 다운로드 받아서 사용하는 것이 아니라 웹게임 방식으로 구현되는 게임들이 큰 인기를 끌고 있습니다.

비즈니스 모델로는 클라이언트 패키지 판매, 월정액제가 일반적으로 사용되고 있으며 일부 캐쥬얼 게임의 경우, 아이템 판매를 통한 부분유료화 방식이 도입되고 있는 추세이지만, 그 수는 아직까지는 많지 않은 것으로 보여집니다.

4) 일본온라인게임시장특성
전통적으로 게임시장의 강국으로 자리매김하고 있는 일본 게임 시장규모는 2008년 기준 전체 세계 게임 시장의 15%를 차지하고 있습니다. 전통적으로 아케이드 게임과 비디오 게임이 강세를 이루고 있는 시장이며, 전체 세계 게임 시장의 점유율이 온라인게임의 등장 이후 지속적으로 감소하고 있는 추세 입니다.

[온라인 게임의 시장 규모: 2007~2009]

(단위 : 백만달러)

시장규모	2007년	2008년	2009년
비디오 게임	8,001	6,166	6,416
온라인 게임	848	874	938
합 계	8,849	7,040	7,354

*출처 : 대한민국 게임백서 2009

전반적으로 게임에 대한 이해도가 높은 시장인 만큼, 온라인 게임에 대한 과금 및 아이템 결제에 대한 유저들의 거부감이 없는 편이며, 유저당 평균 지출 비용도 다른 나라에 비하면 상당히 높은 편입니다. 일본 온라인 게임 시장은 중국에 비해 안정적으로 게임이 진출할 수 있는 규제 및 시장 요소와 일본 유저들의 결제 능력으로 인해 많은 기회 및 성장 잠재력을 갖고 있는 시장입니다.

5) 대만게임시장특성
대만 게임 시장은 높은 수준의 인터넷 인프라를 바탕으로 온라인 게임이 전체 게임 시장에서 매우 큰 비중을 차지하고 있습니다. 온라인 게임 규모만을 볼때, 아시아지역에서 대만은 한국과 중국을 잇는 거대 온라인 게임 시장으로, 온라인 게임 시장 규모는 2010년 4,276억원 규모가 될 것으로 예상되고 있습니다.

6) 내수및수출의구성
2008년 국내 게임 수출은 수입의 약 3배에 달하는 10억9,386만달러에 달하는 것으로 나타났습니다. 2003년 이후 수출 우위가 지속되고 있으며 2009년 전체 게임 수입액 중 온라인 게임은 4,147만달러에 불과한 것으로 나타났습니다.

[국내 게임시장 수출입 현황과 전망]

(단위 : 천달러)

구분		2003년	2004년	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년(E)
수출	수출액	172,743	387,692	564,660	671,994	781,004	1,093,865	1,476,718

	성장률	-	124.4%	45.6%	19.0%	16.2%	40.1%	35.0%
수입	수입액	166,454	205,108	232,923	207,556	389,549	386,920	348,228
	성장률	-	23.2%	13.6%	-10.9%	87.7%	-0.67%	-10.0%

*출처 : 대한민국 게임백서 2009

2008년 우리나라의 온라인 게임의 주요 해외 수출국 중 1위는 26.9%를 차지하고 있는 중국이며, 2위는 20.5%를 차지한 일본입니다.

(2) 회사 성장과정

구분	시장여건		생산 및 판매활동 개요	영업상 주요전략
	국내	국외		
설립시 (2000년 ~2002년)	- PC보급 확대 - PC방 시장 성장 - 온라인 게임산업 급성장	- PC게임 및 비디오 게임 중심 시장 - 인터넷 활성화	미르의전설2 및 미르의전설3 국내 서비스에 집중	- 서비스 안정화를 위한 인력 채용 및 교육 - 중화권 계약 진행
성장기 (2003년 ~2008년)	- 3D 온라인 게임 출시 - 경쟁 심화(개발사 급증) - 게임 포털 증가(퍼블리싱 사업 증가) - 다장르화 및 선점화 현상 나타남 - 모바일 게임산업 성장	- 모바일 게임 시장 급성장 - PC게임의 온라인 컨버팅 현상 - 3세대 비디오 게임기의 등장 - 온라인 게임산업 성장	- 미르의전설2 및 미르의전설 3의 국내 안정화 및 해외 진출 가속화 동시 진행 - 3D 게임 창천 출시 - 퍼블리싱 사업 개시 - 신규 컨텐츠 개발 지속	- 해외 서비스 지원을 위한 조직구축 - 퍼블리싱 사업을 위한 조직구축 - 비용 절감을 위한 해외 지사 및 스튜디오 설립 - 산업 시너지를 위한 M&A 강화
사업보고서 제출 (2009년)	- 웹게임 시장의 성장 - 고 퀄리티 게임의 출시 - 경쟁 심화(시장포화) - 모바일 게임 산업 성장 (스마트폰)	- 유명 IP를 이용한 온라인 게임 지속 출시 - 게임산업에 대한 규제가 나타남 - 모바일 게임 시장 성장 지속 - 웹게임 시장 성장	- 신규 컨텐츠 개발 지속 - 글로벌 직접 서비스 개시 - 기존 컨텐츠 강화 지속 - 모바일 사업 검토 - 웹게임 사업 검토	- 고 퀄리티 컨텐츠 개발을 위한 조직구축 - 개발팀 자회사 영입 강화 - 산업 시너지를 위한 M&A 지속 - 글로벌 직접 서비스 조직 강화

(3) 회사의 영업 및 생산

당사는 2000년 설립되어 2001년 상용화된 '미르의전설2', 2003년 상용화된 '미르의전설 3'와 같은 정통MMORPG을 중심으로 한 온라인 게임을 개발하고 서비스하는 회사로 출발하여, 2007년 퍼블리싱 사업을 진행하여 현재 '젬파이터', '타르타로스 온라인', '아발론 온라인', '쯔바이 온라인', '디지몬 RPG' 등의 온라인게임을 퍼블리싱하고 있습니다.

(가) 국내 온라인 게임 시장의 변화
국내 온라인 게임시장은 2005년을 전후하여 시장의 흐름 면에서 두 가지의 변화를 맞이하게 됩니다. 첫째는 주류 게임 장르의 다변화이고, 둘째는 고객접점 중심의 시장 재편입니다.

1) 주류 게임 장르의 변화
2004년 이전의 국내 온라인 게임시장은 리니지 시리즈와 MU로 대표되는 MMORPG 종류 게임의 점유율이 압도적으로 높은 상황이었습니다. 온라인 게임을 구분하자면 MMORPG게임의 배경과 설정을 기준으로 환타지물, 무협물, 학원물 등으로 구분할 수 있는 정도였습니다. 이런 상황에서 온라인 게임의 영역을 확장하는 데 결정적 계기로 작용한 것이 넥슨이 개발하고 서비스한 카트라이더와 드래곤플라이가 개발하고 네오위즈가 서비스한 스페셜포스의 성공입니다.

MMORPG는 게임이용 패턴의 면에서 몰입도가 높아 평균적인 1일 플레이타임과 계정당 접속유지기간이 길게 나타나며 안정적인 이용도를 보여주는 특징이 있습니다. 이런 게임이용 패턴의 특징과 이용시간에 따른 선불형 과금모델이 결합하여 게임 서비스사의 입장에서 대체로 안정적인 수익성을 확보할 수 있는 장점이 있습니다.

반면, 상당한 시간을 투자해야 의미있는 게임경험을 할 수 있다는 점에서 게임 이용고객의 입장에서는 진입장벽으로 작용하는 부분이 있습니다. 결과적으로 한정된 회원들이 장기적으로 안정적인 이용을 하는 양상을 보여줍니다.
'카트라이더'나 '스페셜포스'로 대표되는 캐쥬얼 게임은 짧은 플레이타임을 소비해도의미있는 게임경험을 할 수 있는 컨텐츠 특성을 갖고 있으며, 이에 따라 평균적인 1일 플레이타임이 MMORPG에 비해 짧게 나타나는 특성을 보입니다. 하지만 계정당 접속유지기간은 MMORPG에 못지 않게 길게 나타나고 있습니다.

이러한 특성은 게임에 진입하는 장벽이 완화되는 효과로 작용하여 플레이타임은 짧지만 폭넓은 게임 이용고객층을 확보할 수 있는 여건을 갖추도록 하였고, 산업 전체적으로도 온라인 게임 이용자 층을 넓히는 결과를 가져왔습니다.

이렇게 플레이타임이 짧은 고객층에게 기간정액 방식의 과금은 적합하지 않았으나, 게임은 무료로 이용하면서 게임 내에서 이용하는 부가서비스나 아이템을 선택적으로구매하는 부분유료 과금모델이 시장에 성공적으로 정착하면서 캐쥬얼 게임들이 사업적인 생명력을 갖게 되었고 결국 게임산업에 있어서도 중요한 축을 담당하게 되었습니다.

게임 이용 고객층이 확장되고 이들이 수용할 수 있는 게임의 종류가 다양화되면서 게임 업체들은 새로운 기회와 동시에 도전과제를 안게 되었습니다. MMORPG는 방대한 컨텐츠가 필요하고 높은 몰입도를 유지하기 위해 현실감있는 세계를 구축해야 할 필요가 있어 게임을 개발할 때 오랜 개발기간이 투여되고 결과적으로 높은 개발비용이 소요되는 문제를 갖고 있습니다.

이전과 달리 시장이 성숙되어 가고 유저들이 선택할 수 있는 게임들이 늘어나면서 대작 MMORPG들도 시장에서 성공하지 못하는 경우가 발생하기 시작했는데, 그 결과MMORPG 개발이 요구하는 높은 투자비용은 개발사에 높은 리스크로 작용하게 됩니다. 이런 상황에서 개발비가 상대적으로 적게 드는 다양한 장르의 게임들이 시장에서 자리잡으면서 기존 게임 업체들은 이런 게임들을 활용하여 포트폴리오를 구성함으로써 리스크를 분산할 수 있는 기

회를 얻게 되었습니다.

이런 기회는 동전의 양면과도 같은 반대급부로 도전과제도 가져왔는데, 장기적으로 안정적인 성장을 하기 위해서 상호보완성을 지닌 탄탄한 포트폴리오를 확보하는 것이 주요한 경쟁력으로 떠오르게 된 것입니다. 게임개발의 특성상 게임 종류에 따라 필요한 게임 디자인 노하우와 게임구현 기술이 조금씩 나기 때문에 따라서 두가지 이상의 온라인 게임장르에서 동시에 두각을 나타내는 게임 개발업체는 거의 없는데, 이런 연유로 다른 개발사의 인수나 타 개발사가 개발한 게임의 판권을 사들여 서비스하는 퍼블리싱 모델이 주요한 사업모델로 대두되었습니다.

종합해 보면, 주류 게임장르의 다변화라는 시장의 트렌드는 결과적으로 게임회사들에게 다변화된 포트폴리오를 구성할 수 있는 능력을 요구하는 것입니다. 이를 좀더 세분화해 볼 때 내부적으로 보유한 개발력뿐 아니라, 외부에서 개발하고 있는 게임을 조기에 선별하는 능력, 게임을 고객친화적으로 튜닝하는 능력, 적정한 투자액을 산정하는 능력, 효과적으로 마케팅하는 능력 등 이전과 비교할 때 훨씬 다면적인 역량을 보유할 것을 요구하고 있습니다.

2) 고객 접점 중심의 시장재편
국내 온라인 게임 시장의 두 가지 주요한 변화 중 두 번째, 고객접점 중심의 시장재편 역시 첫번째 트렌드와 무관하지 않습니다. 게임회사에 요구되는 역량이 다면적 성격으로 바뀌어 가고 있다는 것은 독자적 개발능력이 가지는 중요성이 희석되어 간다고 볼 수 있습니다. 웹 기반의 보드게임을 위주로 서비스하던 퍼블리셔들이 전체 온라인 게임시장에서 핵심적 기업으로 떠오를 수 있었던 것에는 이런 배경이 작용하고 있습니다.

또 한가지 중요한 요인은 회원유치에 소요되는 마케팅 비용이 계속 상승하고 있다는 점입니다. 회원 1인당 유치비용이 높아지는 상황에서 다수의 게임을 시장에 내놓게 되는 경우 그 때마다 이 비용을 모두 사용해야 하는 기업과 유치된 회원을 재활용할 수 있거나 혹은 낮은 비용으로 유치가 가능한 기업간에는 비용효율성 면에서 큰 격차를 보이게 됩니다. 결론적으로 제품의 공급 능력보다는 수요의 확보 능력이 가지는 중요도가 높아지게 된 것이며 게임산업의 가치사슬 상에서 무게중심이 생산단계에서 점차 유통단계로 이동하고 있다고 할 수 있습니다.

(나) 국내 온라인 게임시장 변화에 따른 당사의 전략
전술된 시장과 경쟁환경의 변화에 대응하기 위해 당사는 크게 3가지의 핵심 전략과제를 설정하여 추진하여 오고 있습니다. 3가지 전략과제는 다음과 같습니다.

1) 안정적 장기성장을 위한 규모의 경제 획득
첫번째 전략과제인 안정적 장기성장을 위한 규모의 경제 획득을 위해 중점적으로 추진하고 있는 사업은 퍼블리싱 사업의 확대입니다. 당사는 국내 온라인게임 시장 발전 초기부터 MMORPG게임의 개발로부터 성장해 왔습니다. 자사에서 개발한 게임을 시장에 서비스하는 모델을 기반으로 운영되어 온 관계로 서비스게임의 양적인 확장의 필요성이 있었습니다.

이런 상황 인식 하에서 외부 개발게임을 퍼블리싱하는 노력을 적극적으로 전개해 왔으며, 저연령층 이용고객 확보를 우선적 과제로 설정하여 자사의 RPG서비스 노하우를 활용할 수 있는 캐쥬얼 RPG및 저연령층 시장의 캐쥬얼 게임 확보를 한 후, 전략게임, FPS등 RPG게임 이외 영역에서 이용연령대가 높은 시장을 공략해 가는 퍼블리싱 사업 로드맵을 설정하였습니다.

이와 같은 로드맵에 따라 2007년도 저연령층 고객들을 대상으로 하는 캐쥬얼RPG인 '타르타로스 온라인'의 퍼블리싱 계약을 체결하였고, 2008년도에는 역시 저연령층 고객들을 주이용자층으로 하는 온라인 대전 격투게임인 '젬파이터'의 전세계 판권 인수를 하였으며 해당 게임들은 2009년도 3분기 현재 상용화 서비스를 진행하고 있습니다. 또한 게임이용자 층을 확장하기 위해 2008년도에 20대 초반의 청년층 유저를 주 이용대상으로 하는 온라인 전략게임인 '아발론 온라인'의 퍼블리싱 계약을 맺었습니다.

[퍼블리싱 사업 진행 경과]

게 임	분류	주이용고객층	진행사항
젬파이터	대전 격투	10대 초중반	2008.05 전세계 판권 인수 주1)2009 현재 상용화 서비스
타르타로스 온라인	캐쥬얼 RPG	10대 후반~20대 초반	2007.09 퍼블리싱 계약 체결 2008.10 최종CBT 진행 2008.12 OBT진행 2009.05 상용화 서비스
아발론 온라인	전략전투 게임	20대 초중반	2008.03 퍼블리싱 계약 체결 2008.08 CBT 진행 2009.03 OBT 진행 2009.07 상용화 서비스
쯔바이 온라인	캐쥬얼 RPG	10대 중반	2008.12 퍼블리싱 계약 체결
디지몬 RPG	캐주얼 RPG	10대 초중반	2009.12 퍼블리싱 계약 체결

주1) 젬파이터는 2006년 5월부터 상용화 서비스를 시작하였습니다.

향후 퍼블리싱 사업은 공략 고객층을 온라인게임 주이용 고객층인 20대 유저들로 확장하고 확보 게임종류도 온라인 액션게임, 온라인 FPS게임, 스포츠 게임, 그리고 자사에서 개발되는 MMORPG와 상호보완적 설정과 고객층을 가지는 MMORPG 등으로 확대해 나아갈 계획입니다.

아울러 자사가 보유한 국내 최고수준의 MMORPG 개발 노하우를 활용하여 자사 개발역량은 MMORPG 분야에 집중하고 입습니다.

진행 중인 게임 포트폴리오 확보 전략에 따라 2010년에는 온라인 게임 이용 전연령층과 대부분의 온라인 게임 장르를 포괄하는 포트폴리오를 확보할 것으로 예상하고 있습니다.

2) 강력한 브랜드 구축과 회원기반의 확장
두번째 전략과제는 고객획득비용이 계속 증가하는 시장환경의 변화에 대응하여 효과적인 마케팅 활동이 가능하도록 하는 기반을 확보하고 신규 게임의 안정적인 시장 안착에 소요되는 비용을 감축하는 부분과 깊은 연관을 지니고 있습니다.

당사의 브랜드 인지도가 상대적으로 고연령층의 MMORPG 이용고객층에 한정되어 있던 상

황이었기 때문에 우선적 추진과제는 향후 온라인게임 이용 잠재력이 더 높은 저연령층 이용 고객층에서 더 높은 인지도를 확보하는 것으로 설정되었습니다. 이러한 측면에서 국내에서 폭넓은 인지도를 지닌 e-Sprots 구단의 인수가 추진되었고 2007년 7월 치열한 인수전을 통해 국내에서 가장 높은 인기를 가진 스타크래프트 게임 리그의 프로구단인 펜텍 EX 게임단을 인수하는데 성공하였고 2007년 9월 위메이드 폭스 구단을 정식으로 창단하게 되었습니다.

위메이드 폭스 구단 창단으로 인해 당사는 광범위한 관심층을 가진 스타크래프트 프로리그에 참여하여 방송 노출, 리그 관련 PR 노출, 이윤열과 같은 스타 프로게이머를 통한 간접 인지 등의 효과를 통해 기존에는 접근하기 힘들었던 잠재 고객층을 대상으로 폭넓은 인지도를 확보하게 되었습니다.

국내 게임 이용자층에 대한 인지도 확보 이외에 부가적으로 대한민국이 전세계적으로 e-sports를 선도하는 국가라는 이점을 감안하면 전세계 게임 이용자층에게 당사가 인지될 수 있는 좋은 기회를 확보하게 되었고 이러한 효과를 극대화하기 위해 스타크래프트 이외에 해외에서의 인기도가 더 높은 타종목 e-Sports의 스타선수들을 영입하여 운영하고 있습니다.

회원기반의 확충 역시 기존의 취약점이었던 저연령층 회원의 확보에 우선순위를 두고 추진되었습니다. '젬파이터'같이 저연령층 유저기반을 확보하고 있는 게임들의 인수와 함께 더 공격적으로 공략대상 회원을 확보하는 수단으로 저연령층 웹서비스 업체의 인수를 추진하게 되었고, 그 결과 저연령층을 확보하고 있는 메신저 서비스 제공업체인 '버디버디'를 인수하게 되었습니다.

메신저를 이용하는 저연령층 고객들은 쉽게 온라인 게임 유저로 전환할 수 있다는 특징이 있는데, '버디버디' 인수를 통해 광범위한 잠재 게임이용고객층을 확보하는 효과를 기대할 수 있게 되었습니다.

3) 서비스 인프라의 확충
서비스 인프라의 확충은 세부적으로 각 게임 이용 회원들을 통합할 수 있는 웹 서비스 인프라의 확보, 단시간 내에 외부 게임을 서비스에 진입하는 것이 가능하도록 하는 지원 시스템의 확보, 원활한 해외 서비스 지원 시스템의 확보 등과 같은 내용을 포함하고 있습니다. 이런 세부과제들 중 우선적인 중요성을 가진 항목은 회원통합의 기반이 되는 웹서비스 인프라의 확보입니다. 이는 온라인 게임시장에서 선도적 퍼블리셔로 성장하기 위한 필수조건들 중 하나입니다. 당사는 이를 위해 2007년 8월 게임 포탈 웹서비스를 구축하여 기존에 개별적으로 게임서비스와 각 게임 이용회원들을 성공적으로 통합하였고 이후 신규로 서비스되는 게임들은 구축된 웹포털을 기반으로 서비스되고 있습니다.

(4) 시장점유율
당사는 중국온라인게임시장에서 매출액 1위를 달리고 있는 '미르의 전설2'의 로얄티매출을 기반으로 높은 성장을 실현하고 있으며, 2009년 기준으로 매출액 1,000억원을 돌파하여 새로운 성장을 위한 기반을 마련하였습니다. 향후 포트폴리오 확대와 사업다각화를 통해 글로벌 온라인게임시장으로 시장점유율을 확대해 나갈 예정입니다.

(5) 신규사업 등의 내용 및 전망

(가) GSP (Global Service Platform: 글로벌 서비스 플랫폼)

글로벌 서비스 플랫폼 (이하 GSP)은 독자적으로 글로벌 서비스로 적합한 온라인게임컨텐츠를 확보, 세계 각 권역에 서비스를 하기 위해, 한국 또는 해외에 IDC 및 통합 서버를 구축하여 관리하고 세계 어디에서나 쉽게 접근 할 수 있도록 하는 해외 서비스 방식입니다.

여러 국가에 단일 타이틀을 서비스하는 만큼, GSP에는 각 국가별, 지역별로 구축된 회원관리 서비스를 비롯, 지불 및 결제시스템 그리고 마케팅 및 고객 서비스와 관련된 업무를 관장하는 등 다양한 분야에서 체계화된 시스템이 적용되어야 합니다.

통상적으로 해외 서비스 시, 각 해당 지역 퍼블리셔를 통해 라이선스 계약을 맺고 발생 매출액 중 일정 비율의 로열티를 받는 형태를 취하게 됩니다. 반면, 글로벌 서비스(GSP)는 중간 유통 단계에서 발생하는 로열티 등이 없기 때문에 100% 수익으로 연결될 수 있는 여건을 마련할 수 있습니다. 또한 GSP를 통한 직접 서비스의 경우, 현지 파트너사의 도움에 의지하지 않고 독자적인 해외 진출 및 운영 서비스 시스템을 통해 해외 시장에서 더욱 많은 부가가치를 창출할 수 있게 됩니다. 특히 현지 파트너사와의 커뮤니케이션 부재나 법적 분쟁, 그리고 수익 분배에 따른 불투명성을 미리 해소할 수 있습니다.

경쟁이 치열한 아시아 시장과는 달리 터키, 동유럽, 중/남미 지역을 비롯한 신흥 시장은 이제 열리기 시작하는 새로운 블루 오션이므로 그 지역들을 선점하는 것이 매우 중요합니다.이들 지역으로의 진출 중 일부는 현지 파트너사들을 통하여 이루어지고 있으며, 나머지는 GSP를 통하여 이루어 지고 있습니다.

(나) 라인업 구축을 위한 퍼블리싱 및 개발 강화
당사는 2006년부터 라인업 구축을 위해 퍼블리싱 사업 조직을 신설하고 사업 역량강화에 중점을 두고 경영을 진행해 왔습니다. 이에 2007년~2009년 까지 라인업 구축을 위한 퍼블리싱 계약을 체결하였으며, 각 장르에 대한 퍼블리싱을 지속하고 있습니다. 하지만 최근 업계 전반에 걸친 신작 부족 및 하이퀄리티 작품 부족으로 인하여 스튜디오 설립 및 인수,개발, 인큐베이팅 신설 등을 통한 개발을 2008년도부터 병행하여 진행해 오고 있습니다.

그 결과, 2008년 스튜디오 이글스 영입, 고블린 스튜디오 영입, 2009년 액소드 스튜디오 영입 등을 진행해 왔으며 2010년에도 이런 사업을 지속해 나갈 예정입니다.

향후 라인업 구축을 위한 퍼블리싱 사업을 더욱 강화하고, 비주류 장르에 대한 자체 개발에도 투자를 지속하며, 이를 위한 자체개발엔진인 노바엔진 연구에도 투자를 아끼지 않을 예정입니다.

2. 주요 제품 등에 관한 사항

가. 주요 제품 등의 현황

(단위 : 백만원)

품 목	생산판매 개시일	주요상표	매출액(비율)	제품설명
			2009연도 (제10기)	

온라인게임	2001년3월 상용화	미르의전설2	90,735(85.3%)	제품별 특징 참고
온라인게임	2008년2월 상용화	창천	7,390(6.9%)	제품별 특징 참고
온라인게임	2003년1월 상용화	미르의전설3	3,071(2.9%)	제품별 특징 참고
기타	-	기타	5,157(4.8%)	-
합 계			106,353(100%)	-

(1) 제품별 특징

(가) 미르의 전설2 (Legend of Mir 2)

게임소개	동양적 세계관을 바탕으로 하는 대표적인 무협 MMORPG
주이용대상 소비자군	20대 중후반 ~ 30대 남성
게임장르	동양풍 무협 MMORPG
게임특징	- 저사양에 적응하기 쉬운 깔끔한 시스템 - 단순한 레벨업 외에 생산시스템을 기본으로 한 정통RPG

(나) 미르의 전설3 (Legend of Mir 3)

게임소개	미르의 전설2의 후속작으로, 대규모 파티 플레이가 특징
주이용대상 소비자군	20대 후반~30대 남성
게임장르	MMORPG
게임특징	- 6년간의 서비스를 통해 완성된, 전사, 술사, 도사, 살수 4개의 직업간 안정적 밸런스 - 저사양 PC에서도 플레이가 원활하고, 쉬운 조작방식으로 게임을 쉽게 즐길 수 있음

(다) 미르의 전설X (Legend of Mir X)

게임소개	미르의 전설3의 확장형으로, 자유로운 PvP 특징
주이용대상 소비자군	20대 후반~30대 남성
게임장르	MMORPG
게임특징	- 저사양 PC에서도 플레이가 원활하고, 쉬운 조작방식으로 게임을 쉽게 즐길 수 있음 - 성인 MMORPG 유저들이 재미있게 즐기는 PvP를 특화

(라) 창천(Changchun)

게임소개	동양의 고전 삼국지를 배경으로 한 MMORPG
주이용대상 소비자군	20대 중후반~30대 남성
게임장르	전투 액션 MMORPG
게임특징	- 짜릿한 손맛! 타격감의 절정! 강렬하고 호쾌한 액션 - 수백명이 동시에 벌이는 박진감 넘치는 대규모 전투 - 정통 MMORPG 최초 공인 e스포츠!

(마) 젬파이터(Gemfighter)

게임소개	대전 중심의 액션게임으로 변신을 통한 스킬 사용 등이 특징인 캐주얼 성향의 대전 게임
주이용대상 소비자군	초,중학생
게임장르	대전 액션
게임특징	- 젬코어라는 변신 스킬을 통해 특수 공격을 할 수 있음 - 눈, 코, 입 등 모든 부위에 아이템 변경을 통해 나만의 캐릭터를 만들 수 있음 - 보스전, 럼블모드 등 다양한 게임모드를 즐길 수 있음

(바) 타르타로스 온라인(Tartaros Online)

게임소개	미들코어 액션MORPG로 잘 짜여진 스토리와 퀄리티 높은 일러스트가 특징임
주이용대상 소비자군	17세~23세
게임장르	미들코어 액션 MORPG
게임특징	- 시나리오 중심 플레이 전개 - 던전식 몰이사냥 - 9캐릭터 육성

(사) 아발론 온라인(Avalon Online)

게임소개	실시간 전략 시뮬레이션(RTS)의 깊이와 철학을 영웅들의 대전(Battle), 협동과 경쟁, 탄탄한 시나리오로 녹여낸 온라인 RTS게임
주이용대상 소비자군	10대중반~20대중반 남성
게임장르	온라인 RTS
게임특징	- 진영별 수십종의 개성강한 영웅 - 인스턴스 던전 개념의 모험모드 (최대 8인) - 대규모 유저 커뮤니티가 가능한 MMO성격의 광장 제공 - 2009년 상반기 e-sports 공인종목 채택

	- 마이너리그 및 정규 리그 진행중

(아) 디지몬RPG(Digimon RPG)

게임소개	인기 애니메이션 디지몬 시리즈를 온라인 게임화, 턴제 전투 및 다양한 디지몬의 수집
주이용대상 소비자군	10대~20대
게임장르	MMORPG
게임특징	- 애니메이션에 나온 다양한 디지몬의 등장 - 누구나 쉽게 즐길 수 있는 턴제 전투

나. 주요 제품 등의 가격변동추이

(1) 가격변동추이

초기 온라인 게임이 시장에 나왔을 당시에는 유저들이 로그인 한 시간에 따라서 일정 금액의 이용료를 받는 정액제 방식으로 서비스해 왔으며, 보편적으로 월별 일정금액을 결제하는 월정액제 방식의 이용이 일반적이었습니다. 그러나 시장이 포화되고 많은 경쟁 게임들이 서비스 되면서, 월정액제로 계속 서비스하기에는 어려운 점이 많이 있었습니다.

그러한 과정에서 선택한 방식이 부분유료화입니다. 플레이 자체는 무료이고 게임내에서 필요한 아이템을 현금으로 판매하는 방식으로서, 온라인 게임에서 특히 중요한 요소인 캐릭터의 성장을 빠르게 하는 아이템이나 게임 플레이에 플러스가 되는 각종 아이템들을 만들어서 판매하는 것입니다.

부분유료화 방식을 이용한 게임 서비스의 경우, 기본적인 플레이가 무료이기 때문에 많은 유저들이 게임을 플레이하게 되고, 그에 따라 아이템 판매도 급속히 늘어 이전의 월정액 방식으로 과금할 때보다 더 많은 매출액을 기록하게 되었습니다.

(가) 국내 서비스 제품의 가격 변동 추이

[부분 유료화 전환 전 제품별 가격 변동 추이]

(단위 : 원)

품 목			2006년	2007년	2008년	2009년	비고
미르의 전설2	개인 정액제	30일	27,500	27,500	-	-	2007년 6월 부분유료화 전환
		60일	49,500	49,500			
		90일	66,000	66,000			
	개인 정량제	1시간	800	800			
		3시간	2,000	2,000			
		5시간	3,000	3,000			

		10시간	5,000	5,000			
		100시간	27,500	27,500			
미르의 전설3	개인 정액제	30일	27,500	27,500	-	-	2007년 6월 부분유료화 전환
		60일	49,500	49,500			
		90일	66,000	66,000			
	개인 정량제	1시간	800	800			
		3시간	2,000	2,000			
		5시간	3,000	3,000			
		10시간	5,000	5,000			
		100시간	27,500	27,500			
PC방	통합 정액제	IP당 이용과금	-	-	50,000	50,000	-
	게임별 정액제	IP당 이용과금	-	-	55,000	55,000	-
	통합 정량제	15초당 이용과금	-	-	1	1	-
	게임별 정량제	15초당 이용과금	-	-	1	1	-

2005년 이전부터 서비스되어오던 대부분의 MMORPG들과 마찬가지로 미르의 전설2와 미르의 전설3도 서비스 초기 일정액을 지불하면 정해진 기간동안 서비스를 이용할 수 있는 정액제, 서비스 이용시간에 비례하여 이용요금을 지불하는 정량제 2가지 모델로 서비스하였습니다. 당시 이용요금은 시장에서 서비스되는 상위 동종 MMORPG들과 동등한 수준으로 책정되었습니다. (30일 이용요금 기준 - 리니지, 리니지2 : 29,800원, MU : 27,500원)

2005년 이후 카트라이더를 위시한 캐쥬얼 게임들을 필두로 부분유료화 과금모델 채택이 확산되었으며, 시장에 성공적으로 정착하였습니다. 이러한 시장의 흐름에 따라 미르의 전설2와 미르의 전설3도 2007년 6월 부분유료화 모델로 변환하였으며 그 이후 서비스를 진행하였던 게임들도 동일한 과금모델을 채택하고 있습니다.

[부분 유료화 전환 후 가격 변동 추이]

(단위 : 원)

품 목	항 목		2009년	2008년	2007년	비 고
미르의 전설 2	판매아이템수		9개류72종	9개류 72종	9개류 61종	부분유료화 전환 : 2007년 6월
	주요	장신구수리망치	770	770	770	

	매출 상위 아이템					
		재단도구	550	550	550	
		광풍물약(갑)	220	220	220	
		행운의상자	660	660	660	
		부활주문서	550	550	550	
미르의 전설 3	판매아이템수		4개류 74 종	4개류 74 종	4개류 74 종	부분유료화 전환 : 2007년 6월
	주요 매출 상위 아이템	월명주	1,980	1,980	1,980	
		속성운기	2,200	2,200	2,200	
		전사보령수	220	220	220	
		월명속기	1,980	1,980	1,980	
		회생환	990	990	990	
창천	판매아이템수		25개류 64종	25개류 58종	-	상용화 : 2008년 2월
	주요 매출 상위 아이템	만년설삼	1,500	1,500	-	
		특성초기화	9,800	9,800	-	
		장인의보석	1,700	1,700	-	
		행동력회복약	700	700	-	
		중급행동력회복약	700	700	-	
젬파이터	판매아이템수		6개류 604 종	6개류 594 종	6개류 419 종	상용화 : 2006년 5월 위메이드 서비스 이전 : 2008년 6월
	주요 매출 상위 아이템	카포에라	4,900	4,900	4,900	
		팔극권	5,000	5,000	5,000	
		골든 라이온	5,700	5,700	5,700	
		히트맨	5,300	5,300	5,300	
		캐릭터 이름 변경	3,000	3,000	3,000	
타르타로스	판매아이템수		7개류 220종	-	-	상용화 : 2009년 5월
	주요 매출 상위 아이템	축복의 강화석	3,100	-	-	
		창고확장	4,900	-	-	
		슬롯 확장 도구	2,100	-	-	
		스킬초기화 물약	4,900	-	-	
		청설의 단도복	1,200(7일)	-	-	
아발론	판매아이템수		4개류 132종	-	-	상용화 :

	주요 매출 상위 아이템	광기의 생명회복 물약	500	-	-	2009년 7월
		원기의 흡혈물약	500	-	-	
		공격 봉쇄의 서	500	-	-	
		에테리얼 잼 상자	500	-	-	
		영웅 패키지	3,000	-	-	

(나) 해외 진출 제품의 가격 변동 추이
당사가 서비스 중인 미르의 전설 2, 3의 경우 서비스 초기에는 정액제 방식을 채택하여 서비스 하였으나 2006년 부분유료화로 전환하여 현재까지 서비스하고 있습니다.

중국 : 미르의 전설2 (2006년 3분기부터 부분유료화 전환)

정액서비스		부분유료화	
시간	금액	아이템	금액
4시간	3 RMB	2배보전 (경험치 2배)	6 RMB
9시간	5 RMB	기혈석	4 RMB
21시간	9 RMB	현자 (폰트변경)	1 RMB
100시간	30 RMB	천리전음 (외치기기능)	5 RMB
1개월	40 RMB	헤어스타일	30 MB

주) 표기된 부분 유료화 아이템은 판매량 상위에 있는 아이템을 표기한 것으로, 위 아이템 이외에 총 50종의 유료 아이템을 판매중에 있습니다.

대만 : 미르의 전설 3 (2006년 3분기 부분 유료화 전환)
정액 서비스 시, 월정액: 350 NTD / 월

[베스트 판매 아이템]

No	아이템명(KR)	단가(NTD)	단가(KRW)	비고
1	회생환	10	400	소비성
2	만년설삼	1	40	기능성
3	경험치3배확약	5	200	소비성
4	천산설련(대)	1	40	기능성
5	축복의기름	5	200	소비성

대만 : 창천 (부분 유료화 게임으로 기획됨)

[베스트 판매 10위 아이템]

No	아이템명(TW)	아이템명(KR)	단가(NTD)	단가(KRW)	비고
1	中級行動力藥水	중급 행동력물약	29	1,160	물약류
2	整體體力恢復藥	전체체력회복약	29	1,160	물약류
3	體力藥水箱	체력물약상자	29	1,160	물약류
4	行動力恢復藥(中階品)	행동력회복약(중품)	29	1,160	물약류
5	驚喜轉轉樂	룰렛	69	2,760	기능성
6	中級體力恢復藥	중급체력회복약	15	600	물약류
7	高級體力恢復藥	고급체력회복약	25	1,000	물약류
8	體力恢復藥(高階品)	체력회복약(상품)	49	1,960	물약류
9	萬年雪	만년설삼	49	1,960	기능성
10	行動力恢復藥(高階品)	행동력회복약(상품)	45	1,800	물약류

위의 아이템 이외에도 현재 대만에서 판매하고 있는 유료 아이템 수는 총 80종, 개당 평균 가격은 한화로 약 3,400원이며 매월 대만 현지 퍼블리셔와의 협의를 통하여 신규 아이템을 기획, 추가하고 있습니다.

다. 주요 제품 등 관련 소비자 불만사항 등
당사는 사업보고서 제출일 현재까지 소비자 불만사항과 관련된 소송 내역이 존재하지 않습니다.

3. 생산 및 생산설비에 관한 사항

가. 생산능력 및 생산실적

(1) 생산능력
- 해당사항 없습니다.

(2) 생산능력의 산출근거

(가) 산출방법 등

1) 산출기준
- 해당사항 없습니다.

2) 산출방법
- 해당사항 없습니다.

(나) 평균가동시간
- 해당사항 없습니다.

나. 생산설비에 관한 사항

(1) 현황

(단위 : 백만원)

구분	자산별	소재지	2009.1.1	당기증감		당기 상각	2009.12.31	비고
				증가	감소			
본사	토지	서울	2,275	0	0	0	2,275	공시지가2,603
	건물	서울	5,482	0	0	146	5,336	지방세시가표준액 3,839
	전산장비	서울	1,509	252	0	440	1,321	-
	차량	서울	118	0	4	30	83	-
	비품	서울	2,126	255	14	718	1,650	-
합 계			11,510	507	18	1,333	10,665	-

(2) 최근 3 사업년도중 변동사항

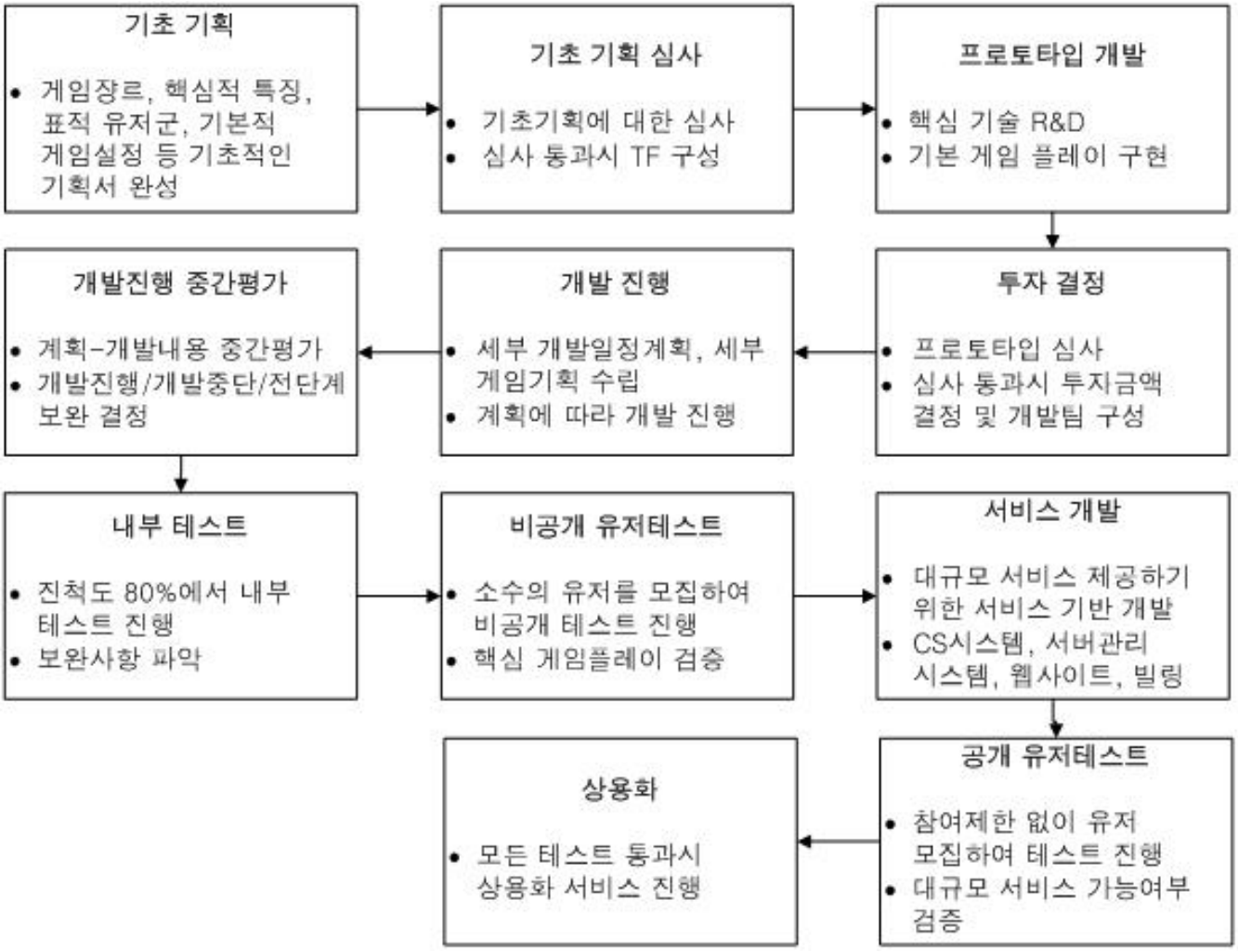
(단위 : 백만원)

구분	자산명	연도	취득처분사유	용도	취득처분처	금액
취득	차량운반구	2007	게임단선수용	선수단용	기아자동차(주)	41
	차량운반구	2008	게임단선수용	선수단용	기아자동차(주) 외	86
	토지	2006	본사사옥부지	사무,개발	(주)마리오이엔씨	2,275
	건물	2006	본사사옥	사무,개발	(주)마리오이엔씨	5,821
	비품	2006	PC, 모니터 등	사무,개발	레드스톤시스템 외	1,808
	비품	2007	PC, 모니터 등	사무,개발	레드스톤시스템 외	462
	비품	2008	PC, 모니터 등	사무,개발	레드스톤시스템 외	871
	비품	2009	PC, 모니터 등	사무,개발	레드스톤시스템 외	255
	전산장비	2006	서버, LAN스위치 등	게임서비스	델인터내셔널 외	103
	전산장비	2007	서버, LAN스위치 등	게임서비스	델인터내셔널 외	744
	전산장비	2008	서버, LAN스위치 등	게임서비스	델인터내셔널 외	1,011
	전산장비	2009	서버, LAN스위치 등	게임서비스	델인터내셔널 외	252
처분	차량운반구	2009	법인차량매각	차량교체	비제이모터스	134
	비품	2006	자산 매각 등	자산이동	상해법인 외	422

		2007	노후 폐기	노후폐기	레드스톤시스템 외	96
		2008	노후 교체 등	노후교체	기타	63
		2009	인사이동,노후폐기	인사이동	스튜디오이글스 외	336
	전산장비	2006	자산매각	게임서비스	기타	70
	전산장비	2008	노후장비교체	노후교체	기타	1,057

(3) 설비의 신설 매입계획 등
당사는 사업보고서 제출일 현재 설비의 신설 및 매입의 계획은 없습니다. 하지만 온라인 게임산업의 특징상 시장에 진출하는 서비스 게임이 다양해지고 유저가 많아질수록 추가적인 설비의 매입이 발생할 가능성이 항시 존재합니다.

다. 제품별 생산공정도
게임의 개발은 다음 도표와 같은 공정을 거치며, 모든 게임에 동일하게 적용됩니다.



라. 외주생산에 관한 사항

(1) 외주생산의 이유
그래픽 인력 투입은 전체 개발 과정 중 특정 기간에 집중되기 때문에 핵심 인력을 제외한 다른 인력을 투입하지 않고 외주를 통해 작업합니다. 이를 통해 개발비용의 절감 효과 및 인력의 효율적 운용이 가능합니다

마. 생산인력의 숙련도에 관한 사항

구분	보유하는 자격증의 종류	평균 경력
기획	정보처리산업기사	4.5년
그래픽	-	10.7년
프로그래머	정보처리기사1급	7.9년
원화(캐릭터, 아이템, 배경) 작가	-	5.6년

4. 매출에 관한 사항

가. 매출실적

(단위 : 백만원)

매출 유형	품 목		2007연도 (제8기)	2008연도 (제9기)	2009연도 (제10기)
제품	미르의전설2	수 출	-	-	128
		내 수	33,962	59,572	90,607
		소 계	33,962	59,572	90,735
	미르의전설3	수 출	483	745	821
		내 수	1,428	1,933	2,250
		소 계	1,912	2,677	3,071
	창천	수 출	2,928	4,562	5,724
		내 수		3,360	1,666
		소 계	2,928	7,922	7,390
	젬파이터	수 출	-	417	979
		내 수	-	937	1,314

		소 계	-	1,354	2,293
	마스터오브판타지	수 출	-	32	53
		내 수	-	215	293
		소 계	-	247	345
	타르타로스	수 출	-	-	501
		내 수	-	-	164
		소 계	-	-	665
	아발론	수 출			267
		내 수			485
		소 계			752
	기타	내 수	1,285	1,414	151
용역		내 수	-	662	927
기타		내 수	-	4	24
합 계		수 출	3,411	5,755	8,471
		내 수	36,675	68,096	97,881
		합 계	40,086	73,851	106,353

주1) 미르의전설2의 매출비중이 내수가 높게 나타나는 것은 계약구조상 중국매출이 액토즈소프트에 인식되고 당사는 액토즈소프트로부터 로열티를 받기 때문입니다.
주2) 수량이 없는 이유는 온라인 게임 산업의 특징상 부분유료 아이템의 금액이 일정하지 않기 때문입니다.

나. 수주현황
당사는 수주사업을 영위하고 있지 않으므로, 수주현황은 해당사항이 없습니다.

다. 향후 매출액의 변동에 영향을 줄 것이라고 인정되는 사항
게임 개발・서비스 업체에 있어 가장 중요한 매출 변동 요인은 새로운 게임의 개발 및 상용화, 그리고 외부에서 개발된 게임을 자사에서 서비스하는 퍼블리싱 계약 및 상용화, 자사 개발된 게임을 해외업체가 서비스하도록 하는 해외 퍼블리싱 계약 입니다.

현재 자사의 내부 개발팀과 자회사에서 개발되고 있는 게임이 9종이며, 2010년내 서비스 목표인 게임이 4종, 2011년 서비스 목표인 게임이 3종, 2012년 서비스 목표인 게임이 2종입니다.

외부 개발 게임의 퍼블리싱의 경우 계약이 완료되어 2010년 서비스 목표인 게임이 1종 있으며, 2011년 서비스 목표 게임이 1종 입니다.

5. 판매경로등

가. 판매조직

(1) 판매조직 현황

조 직			역 할
위메이드 엔터테인먼트 본사	사업본부 사업1팀	6명	- 국내 서비스를 위한 관리 일체 (마케팅, 빌링, PC방 총판관리 등)
	사업본부 사업2팀	8명	
	사업본부 사업개발팀	7명	
	해외사업본부 글로벌비즈니스1팀	6명	- 해외 로컬 판매 및 계약 체결 - 퍼블리셔 지원 - 해외 지사 관리 - GSP 사업 총괄 - 기타 해외관련 업무
	해외사업본부 글로벌비즈니스2팀	7명	
	해외사업본부 글로벌퍼블리싱팀	5명	
PC방 지역 총판 및 해외지사	지엔피엔터테인먼트	8명	- 서울지역 PC방 영업 및 관리(외주)
	컴정보	5명	- 경기인천지역 PC방 영업 및 관리(외주)
	아이티온라인(중부)	7명	- 강원,경북,대전,대구,충남, 충북지역 PC방 영업 및 관리(외주)
	아이티온라인(경남)	4명	- 경남, 부산, 울산지역 PC방 영업 및 관리(외주)
	케이넷	8명	- 전라, 광주, 제주지역 PC방 영업 및 관리(외주)
	북미법인	9명	- GSP 사업 마케팅 및 운영 담당

나. 판매경로

매출유형	품목	구분	판매경로	2009년 매출액	매출액비중
인터넷	미르의전설2	국내	PC방	549	0.5%
			개인	3,778	3.6%
			로열티	86,281	81.1%
		수출	라이선스	86	0.1%
			로열티	41	0.0%
인터넷	미르의전설3	국내	PC방	186	0.2%

			개인	2,064	1.9%
		수출	라이선스	230	0.2%
			로열티	592	0.6%
인터넷	창천	국내	PC방	526	0.5%
			개인	1,140	1.1%
		수출	라이선스	4,358	4.1%
			로열티	1,366	1.3%
인터넷	젬파이터	국내	PC방	22	0.0%
			개인	1,292	1.2%
		수출	라이선스	90	0.1%
			로열티	889	0.8%
인터넷	마스터오브판타지	국내	PC방	7	0.0%
			개인	286	0.3%
		수출	라이선스	19	0.0%
			로열티	34	0.0%
인터넷	타르타로스	국내	PC방	18	0.0%
			개인	146	0.1%
		수출	라이선스	438	0.4%
			로열티	62	0.1%
인터넷	아발론	국내	PC방	266	0.3%
			개인	219	0.2%
		수출	라이선스	267	0.3%
용역	위메이드 폭스 등	국내	출연료	927	0.9%
기 타				175	0.2%
합 계				106,353	100.0%

주1) '미르의전설2'의 매출비중이 내수가 높게 나타나는 것은 계약구조상 중국매출이 액토즈소프트에 인식되고 당사는 액토즈소프트로부터 로열티를 받기 때문입니다.

다. 판매전략

(1) 국내 판매전략

(가) 제품 라인업의 다양화
게임종류와 게임 주 이용대상 고객군이 지나치게 편중되지 않도록 균형잡힌 포트폴리오를 구성하는 것이 중요합니다. 그 이유는 포트폴리오의 균형을 통하여 자사 게임간의 고객잠식을 막고, 트렌드 변화에 유연하게 대처할 수 있으며, 시장에서 발생하는 기회요인을 잘 활용할 수 있기 때문입니다.
당사는 여러가지 방법을 활용하여 안정적인 수익을 보장할 수 있고 기회요인에 민감하게 반응할 수 있는 제품라인업을 구성해 가고 있습니다.

(나) 지속적인 게임의 업그레이드
온라인 게임은 제품을 한번만 구매하여 사용하는 일반 제품과는 달리 지속적으로 이용하면서 요금을 지불하기 때문에 제품을 지속적으로 업그레이드할 필요가 있습니다. 당사에서는 지속적으로 고객의견 수집활동, 리서치 활동, 고객의 게임이용 데이터 분석 등을 통하여 고객의 취향에 맞는 업그레이드 내용을 기획하고 고객이 원하는 시점에 업그레이드를 시행할 수 있도록 개발작업을 진행하고 있습니다.

(다) 효과적인 마케팅 커뮤니케이션 집행
당사는 서비스하는 온라인 게임에 맞는 고객군을 파악하여 그 고객군의 라이프 스타일과 게임 선호도에 맞는 광고 및 판촉활동을 진행함으로써 비용집행의 효율성과 마케팅 효과의 극대화를 노리고 있습니다.

(라) 제휴 활용
당사는 e-Sports 프로게임 구단을 보유하고 있고 이를 통하여 활발한 외부활동을 전개하고 있으며 두터운 고객군을 확보하고 있는 메신저 회사인 버디버디 등의 자회사를 갖고 있습니다. 계열회사를 통한 시너지 효과를 극대화하기 위하여 적극적으로 상호 Win-Win할 수 있는 체제를 구축하고 있습니다.

(2) 해외 판매 전략

(가) 로컬 국가의 문화에 맞는 전방위 지원 전략
해외 서비스 되는 온라인 게임의 경우, 기술력 및 현지 인프라에 맞는 각국의 문화적 특성을 고려하는 것이 무엇보다 중요합니다. 각 나라별 문화 및 종교가 다른 만큼 당사에서는 해외 시장의 특성에 걸맞는 지원을 제공하는 것을 최우선으로 하고 있습니다.

(나) 신흥 해외 틈새 국가 선점 전략
당사의 GSP 서비스 결과를 토대로 유저들의 유입이 많았던 터키, 브라질 지역을 중앙아시아 및 남미 지역 진출의 거점으로 삼아, 향후 시장 성장이 예상되는 신흥 시장 진출의 발판을 마련할 계획입니다.

(다) 중국 시장에서의 우위 유지 전략
당사의 미르의 전설 시리즈의 경우, 중국 정부의 자국 게임 보호를 위한 규제에도 불구하고 중국 1위 게임사 샨다의 간판 게임으로 자리 매김하고 있습니다. 이와 같은 중국 내의 확고한 시장우위를 발판으로 삼아, 당사의 다른 타이틀인 미르의 전설3와 창천 온라인도 퍼블리셔 샨다를 통해 서비스될 예정입니다. 미르의전설 2를 이용하는 유저들이 당사의 다른 타이틀로 유입될 수 있도록 유도하여, 중국 내 확고한 경쟁 우위를 지속해 나갈 계획입니다.

(라) GSP 사업을 통한 글로벌 직접 서비스 확대 전략

해외 퍼블리셔를 통한 서비스의 경우, 현지에 특화된 안정적인 서비스 지원이 가능하다는 장점이 있으나, 전체 판매액의 일정 비율만을 지급받게 된다는 단점이 있습니다. 하지만 GSP를 통한 직접 서비스의 경우에는 퍼블리싱 비용이 추가로 부담되지 않고 당사 인력만으로 운영되기 때문에 높은 이익률을 얻을 수 있습니다. 이에 당사는 GSP 서비스를 확장하여, 해외 매출 구조의 다각화를 위해 노력할 계획입니다.

6. 경영상의 주요 계약

(단위 : 천원)

계약상대방	계약체결시기 및 계약기간	계약의 목적 및 내용	계약상의 주요내용
(주)액토즈소프트	2001.2.26	제품 공동개발 및 해외판매운영대행 약정	1. 미르의 전설 시리즈 관련매출에 대하여 쉐어 인식 2. 양 당사자 모두 해외 판매 대행 계약에 관여함
SK커뮤니케이션즈 주식회사	2008.04.10	주식양수도계약 (버디버디 주식회사)	보유주 전량 매매
황지윤	2008.02.29	주식양수도계약 (버디버디 주식회사)	보유주 전량 매매
그래텍	2008.05.15	유형자산 양수도 계약 (젬파이터 및 프리즈온에어)	-
	2008.05.15	주식양수도계약 (니모닉스)	보유주 전량 매매
	2008.05.15	게임양수도계약 (프리즈온에어)	-
	2008.05.15	게임양수도계약 (젬파이터)	-
	2008.05.15	주식양수도계약 (㈜씨크라프트)	보유주 전량 매매
주식회사 버디버디	2008.05.30	주식양수도계약 (스튜디오이글스)	보유주 전량 매매
박범서	2008.07.01	주식양수도계약 (씨크라프트)	보유주 전량 매매
스튜디오이글스 주식회사	2008.12.11	주식양수도계약 (리비소프트)	보유주 전량 매매
케이씨엘 법무법인	2008.09.01~2009.08.31	법률자문계약	월 8시간 자문 1년단위 연장

대주회계법인	2009.01.01~2009.12.31	외부감사계약	제10기 재무제표에 대한 감사 및 검토
1. SKYLAKE GLOBAL INCUVEST 2 PRIVATE INVESTMENT SPECIALTY CO., LTD. 2. CDIB CAPITAL (KOREA) LIMITED	-	1. SHAREHOLDERS AGREEMENT 2. SERIES A PREFERRED STOCK SUBSCRIPTION AGREEMENT	- 2009.12.8: "CDIB CAPITAL(KOREA) LIMITED"는 "CDIB Global Markets Ⅱ Limited"로 회사명이 변경됨
1. Actoz Soft Co., Ltd 2. Shengqu Information Technology(Shanghai) Co., Ltd	2009.02.04~2009.02.28	SUPPLEMENTARY AGREEMENT (미르2)	-
Gamepot USA, Inc.	2008.12.29~2010.12.28	SOFTWARE LICENSE AGREEMENT (미르2)	1년 연장
1. Actoz Soft Co., Ltd 2. Shengqu Information Technology(Shanghai) Co., Ltd	2009.03.25~ the sixth anniversary of the Initial Launch Date	LICENSE AGREEMENT (미르3)	-
1. Actoz Soft Co., Ltd 2. Game Filer Internaitonal Corporation	2007.11.06~2009.10.05	SOFTWARE LICENSE AGREEMENT (미르3)	-
주식회사 인티브소프트	2007.09.11	퍼블리싱계약 (타르타로스)	-
스튜디오이글스 주식회사	2008.06.01	퍼블리싱계약 (마스터오브판타지)	매출액 누적분이 일정 금액을 달성할 때마다 인센티브 지급
UR GAME INTERNATIONAL LIMITED.	2009.05.13~2years from the commercement of the Open Beta Service	SOFTWARE LICENSE AGREEMENT (마스터오브판타지)	-
AsiaSoft Corporation Public Company Limited.,	2008.06.30~2years from the commercement of the Open Beta Service	SOFTWARE LICENSE AGREEMENT (창천온라인)	-
International Games System Co., Ltd.	2007.10.11~3years afterCommercialization Service date	SOFTWARE LICENSE AGREEMENT (창천온라인)	-
Shengqu Information	2007.02.02~5th	SOFTWARE LICENSE	-

Technology(Shanghai) Co., Ltd	anniversary of the Initial Launch	AGREEMENT (창천온라인)	
주식회사 네온소프트	2009.01.23~유료 서비스 일을 기점으로 5년	퍼블리싱 계약 (쯔바이온라인)	-
Shengqu Information Technology(Shanghai) Co., Ltd	2009.03.25 상용화부터6년	SOFTWARE LICENSE AGREEMENT (미르3)	
Shengqu Information Technology(Shanghai) Co., Ltd	2009.9.28~2015.9.28 (6년+ 2년)	SOFTWARE LICENSE AGREEMENT (미르2)	중국 서비스 연장 계약
ARARIO	2009.7.15~2011.7.14 (2년+ 1년 연장)	SOFTWARE LICENSE AGREEMENT (창천온라인)	일본 서비스 계약
LAGER NETWORK TECHNOLOGIES INC.	2009.3.19/ OBT 이후 2년 (+ 1년)	SOFTWARE LICENSE AGREEMENT (타르타로스)	대만 서비스 계약
C&C Media	2009.7.16~2011.7.15 (2년+ 1년 연장)	SOFTWARE LICENSE AGREEMENT (타르타로스)	일본 서비스 계약
Burda:IC	2009.7.29~2012.7.28 (3년, 자동연장 1+ 1년)	SOFTWARE LICENSE AGREEMENT (아발론 온라인)	독일 서비스 계약
GameFactory	2009.3.16~2011.3.15 (2년 + 1년 연장)	SOFTWARE LICENSE AGREEMENT (젬파이터 온라인)	유럽 서비스 계약
UR Game	2009.5.13/ OBT 이후 2년	SOFTWARE LICENSE AGREEMENT (마스터오브판타지)	홍콩 서비스 계약
WeMade USA	2009.07.01~2012.06.30 (상용화일로부터 3년 + 2년 연장)	GSP 서비스 계약(미르3)	대만, 중국, 한국을 제외한 전세계 서비스 계약
The Winner Online Co., Ltd	2009.10.30/ 상용화일로부터 2년 (자동연장 1년)	SOFTWARE LICENSE AGREEMENT (젬파이터 온라인)	태국 서비스 계약
XnetSoft Co., Ltd	2009.10.30/ 상용화일로부터 2년 (자동연장 1년)	SOFTWARE LICENSE AGREEMENT (아발론 온라인)	중국 서비스 계약
(주)네온소프트	2009.12.17	추가 협약서 (쯔바이 온라인)	판권비 지급일 변경
누믹스엔터테인먼트	2009.09.04/	퍼블리싱 계약	전세계 판권

	상용화일로부터 5년	(탑매니저 KBO 야구 및 탑매니저 풋볼)	
고블린스튜디오(주)	2009.12.18/ 상용화일로부터 5년	퍼블리싱 계약 (프로젝트 GO)	전세계 판권
(주)브리디아	2009.12.07/ 개발 : 2011.09.30까지 유지보수 : 유료서비스 개시일로부터 3년 (3년 자동 연장)	외주개발 및 유지보수 계약 (프로젝트 다빈치)	
디지탈릭(주)	2009.12.01/ 유료서비스일로부터 3년	GSP 서비스 계약 (디지몬 RPG 온라인)	북미, 남미, 유럽(러시아 제외) 서비스 계약
주식회사 네시삼십삼분	2009.10.14	신주인수 및 주주간 계약	네시삼십삼분의 신주 515,132주를 약 40억에 인수
한국예탁결제원	2009.06.11~2012.06.10	증권대행업무 수탁계약	
회계법인 세진	2009.09.16~2009.09.22	기업가치평가 용역계약	
1. 우리투자증권 2. 신한금융투자 주식회사	2009.11.17~2009.12.14	총액인수계약	
삼정회계법인	2009.11.01~2010.03.31	세무조정업무 수임계약	
우리사주조합, 우리은행	2009.12.04~2011.12.03	우리사주 취득자금 대출 업무협약서	

7. 연구개발활동

가. 연구개발 담당조직

나. 연구개발비용

(단위 : 백만원)

구 분		2009연도 (제10기)	2008연도 (제9기)	2007연도 (제8기)
원 재 료		-	-	-
인 건 비		8,764	7,601	7,817
제 조 경 비		4,990	5,052	3,806
합계		13,754	12,653	11,623
회계처리	자 산 계 상	-	-	-
	판매비와 관리비	9,216	6,984	6,820
	제조원가(매출원가)	4,538	5,669	4,803
연구개발비/매출액 비율		12.93%	17.13%	29.00%

다. 연구개발 실적
[클라이언트 연구개발 실적]

연구과제	연구개발내용	연구결과 및 기대효과	상용화
작업자 Layer개발	동시에 여러 작업자들이 각각 자신에게 할당된 업무를 수행하고 수행된 작업 결과물을 Layer에 저장하고 추후에 Merge기능을 통해서 공동의 작업 결과물을 취합 할 수 있는 기술	여러 작업자들이 병목 현상 없이 작업을 진행하고 추후에 한 번에 취합 할 수 있는 system을 제공함으로 인해 작업 시간 낭비를 줄이는 기술	창천
각종 리소스 Editor 개발	Texture, Mesh, Sound Material등 각종 게임에 필요한 Resource를 Editor내	사용하기 편리한 인터페이스 제공으로 인해 개발팀의 작업 효율 향상을 기대 할	창천

	에서 빠르고 쉽게 편집할 수 있도록 하는 기술	수 있는 기술	
월드 개발	Seamless한 월드를 개발	32KM*32KM의 월드를 자유롭게 표현할 수 있도록 개발	예정
CPU Occluder 개발	각종 Visual적인 차폐를 통해서 뒤에 보이지 않는 물체를 Render하지 않도록 하는 기술	Render엔진의 낭비를 줄임으로 인해 엔진의 전반적인 효율성을 높이도록 개발	창천
Prepass Lighting Renderer	Deferred Shader의 변형기법으로 다수의 Light를 가볍게 사용해도 엔진에서 부담 없이 처리 하도록 하는 기술	기존 Renderer에 비해 Light가 늘어나도 엔진에서 무리 없이 최적화 되어 돌아가서 많은 라이트 설치로 인해 Quality를 높일 수 있게 개발	예정

[서버 연구 개발 실적]

연구과제	연구개발내용	연구결과 및 기대효과	상용화
Dynamic Distributed World	게임 서버는 월드(맵)를 동적으로 분산시킬 수 있도록 개발	Load Balancing으로 전체 서버의 stress를 분산시켜 안정성을 유지하도록 개발	창천
Dynamic Encryption Key	동적으로 패킷 암호화 키를 생성하여 클라이언트 서버와 통신하도록 하는 기술	해커의 패킷 분석을 1차적으로 막음으로써 해킹의 위험을 다소 해소시킬 수 있도록 개발	창천
Fast Packet Compression	패킷 압축 모듈 개발 및 게임 서버에 적용하게 개발	패킷 압축을 통하여 서버간 통신 bandwidth 줄이도록 개발	창천
IOCP를 탑재한 대용량 게임 서버	IOCP 비동기 소켓 통신을 탑재하여 서버의 처리 속도를 향상시키도록 개발	네트웍 통신의 부하를 줄임으로써 서버의 안정성 유지 확보	창천 미르2
WNL (C++) 서버 엔진 개발	차세대 서버 엔진 개발, Packet Pooling 도입, Memory Pooling 도입	기존 서버 엔진 대체 효과적인 Packet 관리 Memory 단편화 현상 방지	미르2
WNL (Delphi) 서버 엔진 개발	Delphi에서 IOCP 도입 엔진 제작	기존 게임서버 엔진 대체	미르2
Gate Servers Linux 버전 개발	Windows 용 서버 엔진 및 Gate 서버를 Linux 버전으로 개발	Windows EC(External Connector)라이선스 비용 절감	미르2
MINI(Resource Tool) 개발	리소스 관리 시스템 개발	효율적인 리소스 관리. 리소스 보안 관리	미르2

주1) 연구기관은 당사의 기술연구소 입니다. 또한 아직 상용화 되지 않은 기술의 경우 신규 개발 프로젝트에 투입되고 있는 상황으로 아직 게임 프로젝트의 공개가 이루어 지지 않은 경우 입니다.

라. 향후 연구개발 계획

연구과제	기대효과
Advanced Particle System	Instancing 기법을 활용해서 많은 파티클을 상대적으로 부하가 적게 수행할 수 있도록 하는 기술 개발
캐릭터 연출 시스템 개발	연출 툴로 인해 기획자가 의도하던 바를 쉽고 빠르게 표현해주고 이로 인해 플레이어에게 게임에 대한 이해도를 높여줄 수 있는 기술 개발
HW Occluder	그래픽카드의 하드웨어 지원기능을 차폐계산에 활용함으로 해서 엔진의 최적화를 기하도록 개발
Global Illumination precalculation	Global Lignting을 미리 계산해서 Texture를 저장하는 프로세스를 지원함으로 인해서 비주얼 퀄리티를 높일 수 있게 개발
Low spec compatibility	낮은 사양에서도 엔진의 기본 기능이 잘 동작할 수 있도록 개발하고 이로 인해서 게임 시장을 좀더 폭 넓게 가져갈 수 있게 지원.

주1) 연구기관은 당사의 기술연구소 입니다. 또한 소요자금은 대부분 인건비 및 인력유지를 위한 간접비 이며, 재원 조달은 당사의 자금에서 배정하고 있습니다.

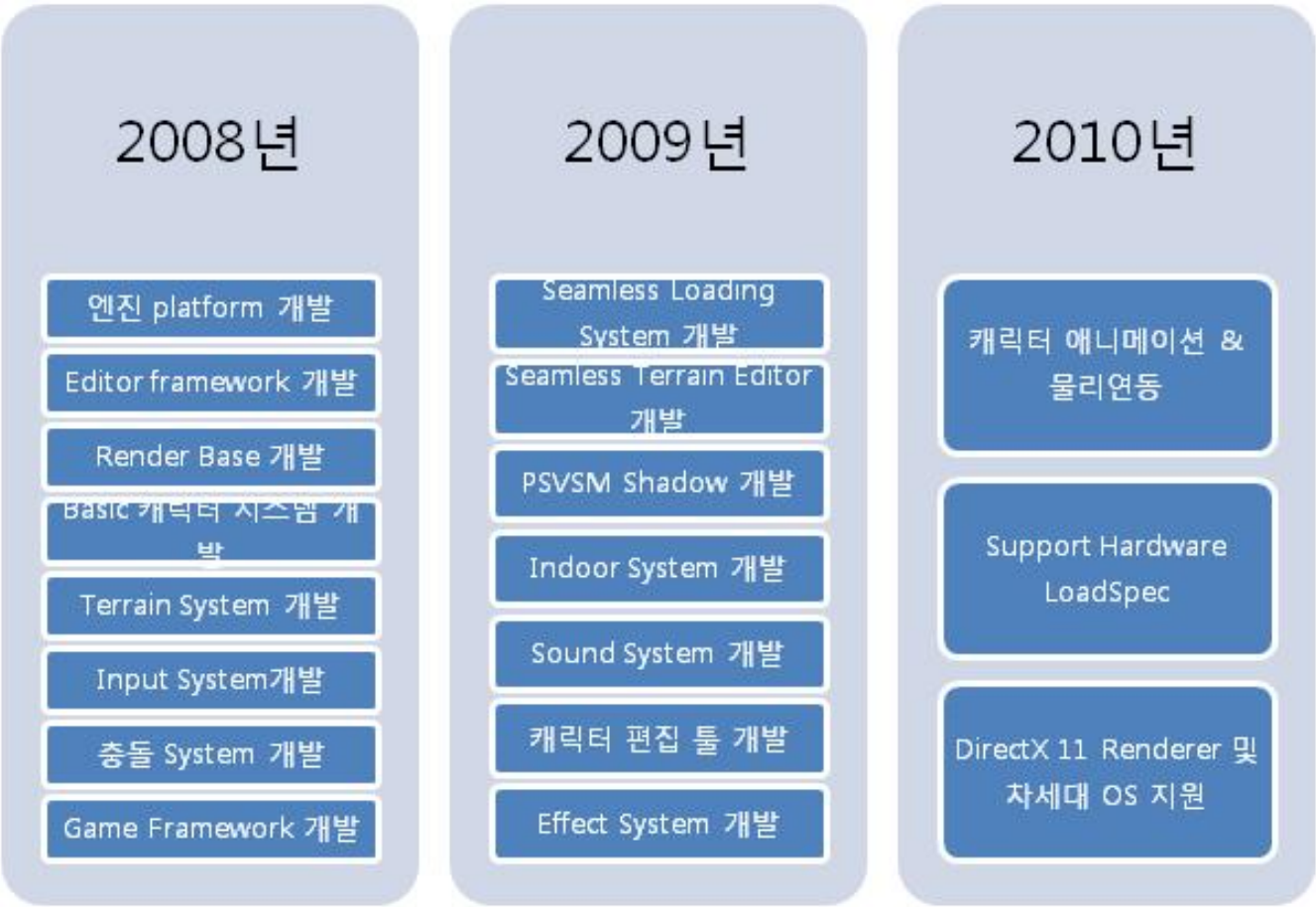
8. 주력제품등의기술관련

가. 주력 제품의 자체개발 정도

현재 미르의전설2, 미르의전설 3, 창천 팀은 서버/클라이언트 100% 자체개발 엔진을 보유하고 있습니다. 다만 미르의전설2 및 미르의전설 3의 경우 비용절감 및 인력 효율을 위하여 그래픽의 외주 용역을 통해서 50%정도의 물량을 발주 하고 있습니다. 주력 제품의 경우 자체개발을 통해 컨텐츠를 보강하여 패치 및 업데이트를 진행하여 게임 플레이어들의 많은 호응을 이끌어 내고 있습니다.

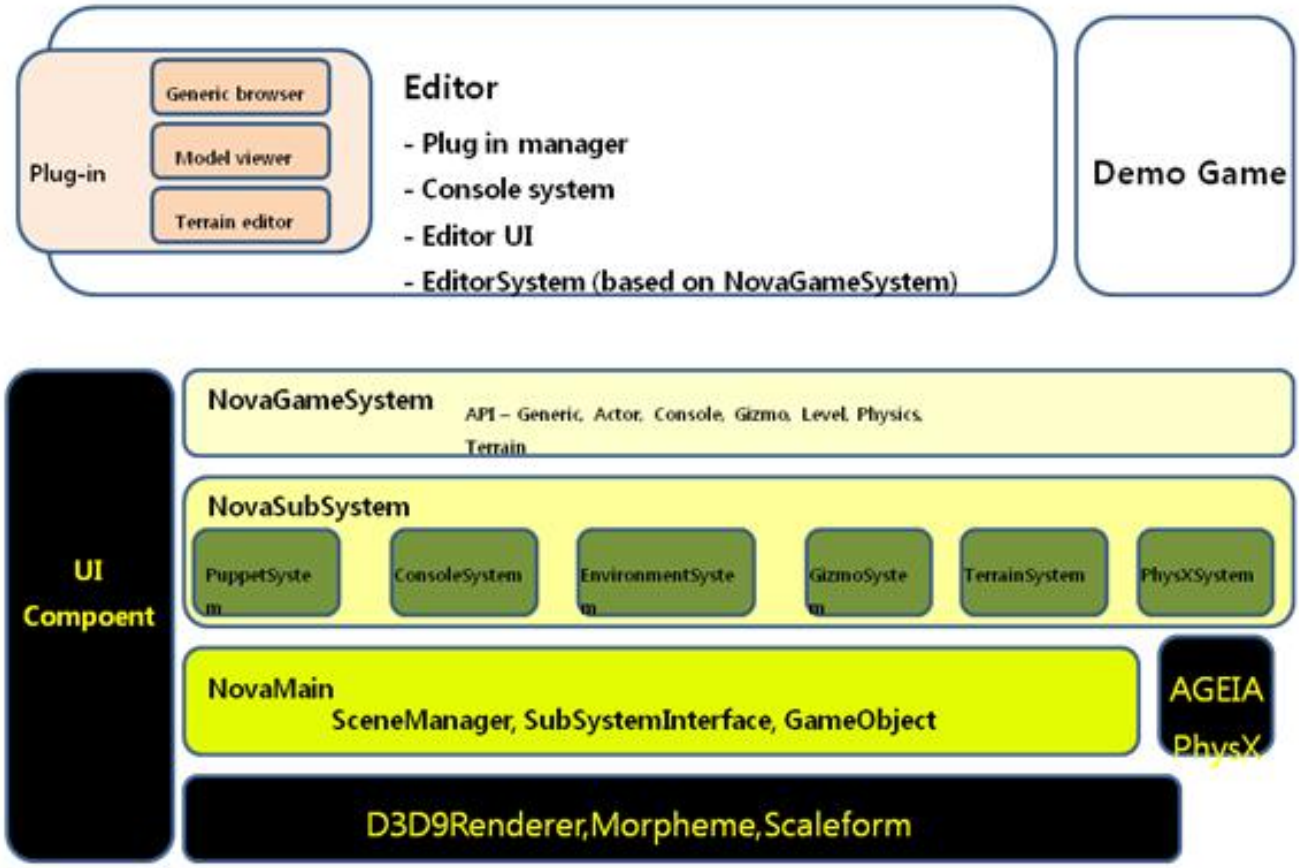
나. 핵심보유기술에 대한 기술 Road Map

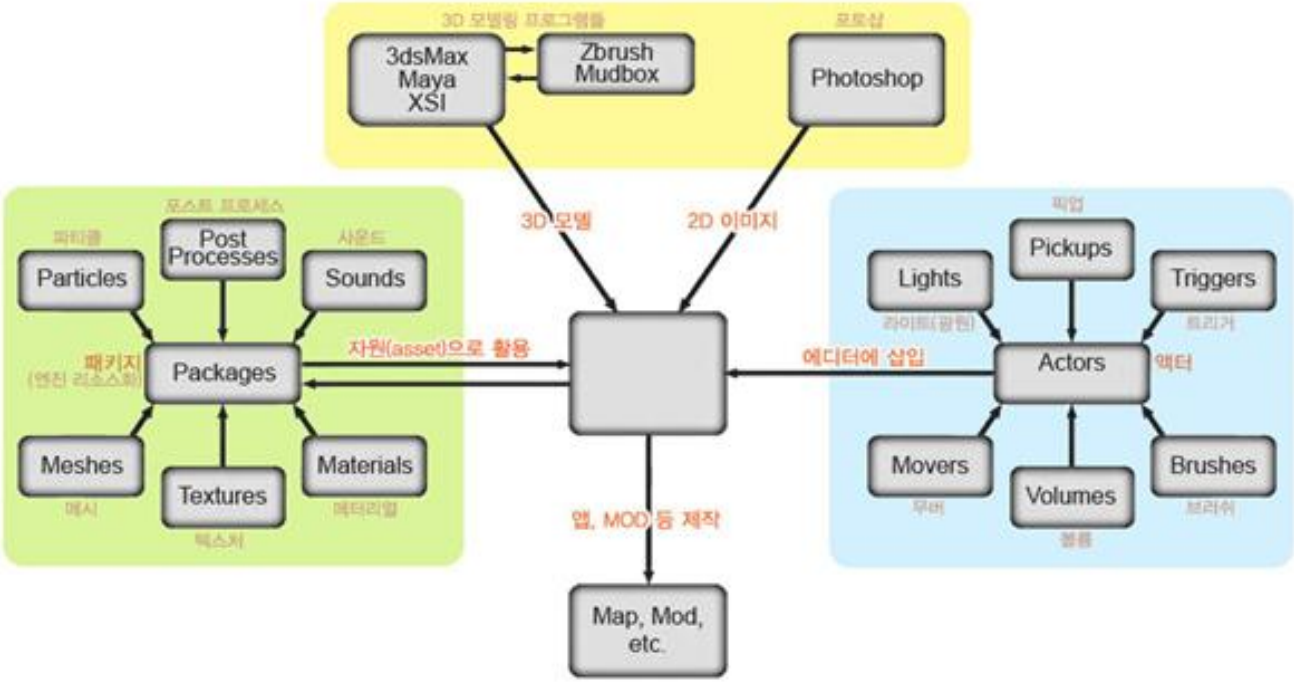
(1) 핵심보유기술의 Road Map



(2) 핵심보유기술 관련 계통도

Nova Engine Architecture





다. 보유기술의 경쟁력 평가
Nova엔진이 완성되는 시점에서는 국내에서 가장 많이 팔리고 있는 Gamebryo 엔진의 기능성과 편리성을 뛰어넘는 엔진을 목표로 하고 있습니다. 특히 이 엔진은 개발자 작업 효율과 MMORPG에 개발에 적합한 기능들을 다수 포함하고 있어서 Casual Game 같은 소규모 게임과 MMORPG같은 대규모 게임에도 적합한 기능이 제공되어서 게임 개발 효율성을 극대화하고 개발 노하우 공유를 토대로 많은 시너지 효과를 낼 수 있습니다.

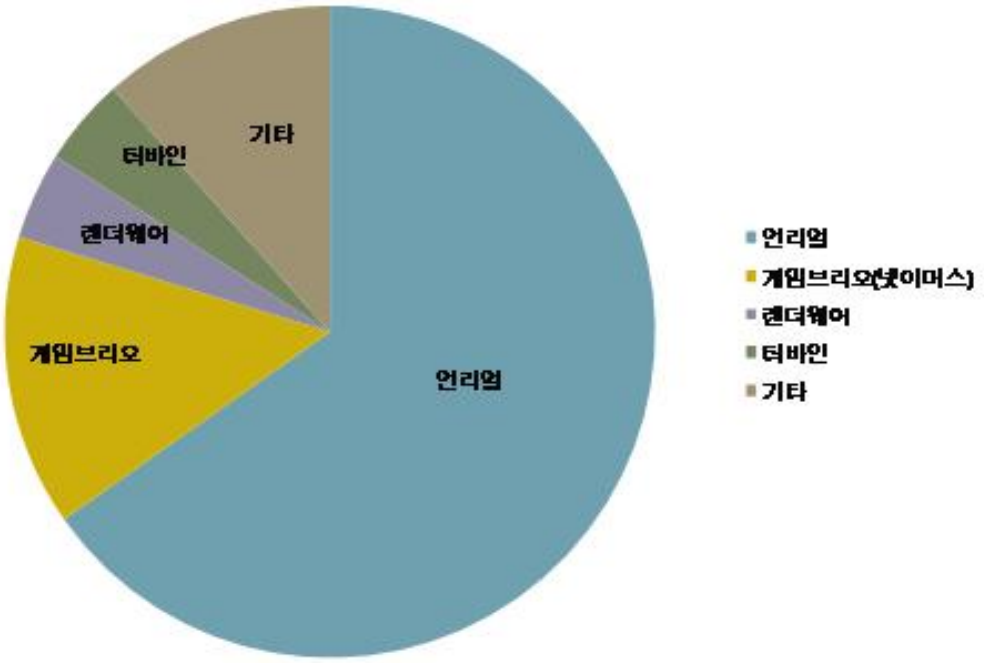
당사의 엔진은 WYSISWYG이라는 표현으로 게임 개발자에 대한 직관적인 인터페이스를 제공하고 작업자 Layer를 통해서 동시에 여러 명이 작업을 하고 추후에 Merge를 통해서 결과물을 취합할 수 있는 기능을 제공합니다. 이로 인해 작업자들의 대기 시간을 줄이고 작업자의 효율을 극대화 할 수 있도록 했습니다.

그리고 온라인 MMORPG에 최적화 되어 개발 할 수 있도록 각종 엔진기능들을 맞추고 있으며 기존 게임 개발자들이 참가해서 엔진을 개발하고 있기 때문에 좋은 성과를 내가고 있습니다. 향후 당사에서 개발 중인 게임에 개발 프로세스를 최적화함으로 인해 많은 시간적인 인적 낭비를 최소화 할 수 있습니다.

라. 보유기술 관련 제품등의 시장규모
2008년 국내 온라인 게임 시장은 2조7,556억원이며 세계 온라인 게임 시장은 9,021백만불에 이릅니다.

이중 당사의 보유기술(노바엔진)이 사용가능한 MMORPG 장르의 선호율은 24.4% 입니다. 게임시장 전체 중 국내 MMORPG 시장규모는 약 6,724억원 이며 세계 MMORPG 시장규모는 약 2,201백만불에 가까울 것으로 추측하고 있습니다.

[국내 상용 엔진 비율]



출처 : 게임엔진 기술의 최근 동향 2007(정보통신연구진흥원)

국내 상용 엔진의 비율은 언리얼 엔진 65%, 게임브리오 14% 렌더웨이 4% 터바인 4% 기타 12% 로서 전체의 88%가 해외 상용 엔진을 사용하고 있습니다.

당사의 보유기술(노바엔진)이 타 상용엔진이 점유한 시장 중 4%를 확보할 경우 국내에서만 269억원의 시장규모를 확보할 수 있을 것으로 판단됩니다. 또한 당사의 보유기술(노바엔진)을 자체 개발 게임에 장착할 경우 게임엔진의 개발 기간을 획기적으로 단축하여 시장에 빠르게 온라인 게임을 선보일 수 있을 것이라 기대하고 있습니다.

국내외 온라인 게임 시장이 지속적으로 성장하고 있는 상황에서 해외 유명 상용 엔진과의 경쟁력만 확보하게 된다면 당사의 노바엔진 매출은 기하 급수적으로 성장할 것이라 판단하고 있습니다.

III. 재무에 관한 사항

1. 요약재무정보

(단위 : 천원)

구 분	제 10 기	제 9 기	제 8 기	제 7 기	제 6 기
[유동자산]	254,984,147	78,931,073	34,826,438	22,037,891	22,238,177
· 당좌자산	254,974,361	78,930,132	34,826,438	22,037,891	22,238,177
· 재고자산	9,786	942	-	-	-
[비유동자산]	34,155,896	29,818,114	16,582,813	16,234,034	8,473,935
· 투자자산	16,287,383	14,969,203	3,846,777	2,594,203	2,935,744
· 유형자산	10,665,106	11,509,870	10,814,427	10,527,200	1,562,467
· 무형자산	5,487,881	2,201,504	1,202,448	2,338,754	2,407,869
· 기타비유동자산	1,715,527	1,137,536	719,160	773,877	1,567,856
자산총계	289,140,043	108,749,187	51,409,251	38,271,925	30,712,112
[유동부채]	24,535,020	17,861,301	13,112,282	5,984,874	3,712,634
[비유동부채]	12,975,606	15,554,433	19,553,420	5,140,244	255,512
부채총계	37,510,626	33,415,734	32,665,702	11,125,119	3,968,146
[자본금]	4,480,000	805,000	700,000	700,000	700,000
[자본잉여금]	154,114,050	29,797,590	-	-	-
[자본조정]	7,243,580	2,677,792	719,394	-	-
[기타포괄손익누계액]	204,884	494,808	(134,093)	(13,253)	-
[이익잉여금]	85,586,902	41,558,263	17,458,248	26,460,060	26,043,966
자본총계	251,629,417	75,333,453	18,743,549	27,146,807	26,743,966
매출액	106,352,510	73,850,892	40,086,035	21,582,701	20,120,705
영업이익	59,219,191	33,437,015	13,344,437	1,568,396	2,419,083
당기순이익	46,028,639	24,599,815	9,688,189	586,705	1,706,553

2. 재무제표 이용상의 유의점

1. 회사가 채택한 재무제표 작성기준

회사의 재무제표는 대한민국에서 일반적으로 인정된 회계처리기준에 따라 작성되었습니다. 그 중요한 회계처리방침은 동 공시서류의첨부서류인 감사보고서의 "주석 2.중요한 회계

처리방침"을 참고하시기 바랍니다.

2. 회계처리방법 변경
- 해당사항 없습니다.

3. 합병, 분할, 자산양수도, 영업양수도
- 해당사항 없습니다.

4. 자산유동화와 관련한 자산매각의 회계처리 및 우발채무 등에 관한 사항
- 해당사항 없습니다.

5. 재무제표를 재작성한 경우 재작성사유, 내용 및 재무제표에 미치는 영향

회사는 2007년까지 기업회계기준서 제14호 "중소기업 회계처리 특례"를 적용하여 주식결제형 주식기준보상거래가 있는 경우에 부여한 지분상품이 실제로 행사되거나 발행되기까지는 별도의 회계처리를 하지 않았으나, 2008년에 회계정책을 변경하여 기업회계기준서 제22호 주식기준보상에 의거 주식선택권의 평가를 2008년 및 2009년 재무제표에 반영하기로 하였습니다. 이로 인해 2007년에 추가로 인식된 주식보상비용은 719,394천원으로서 이 금액 만큼 2007년 당기순이익이 감소하고 자본조정금액이 추가로 증가하게 됩니다. 이러한 조정내역을 반영하여 2007년 재무제표를 재작성하였습니다

6. 한국채택국제회계기준의 준비상황 및 재무제표에 미치는 영향
회사는 2007년 3월 국제회계기준 도입 로드맵 발표에 따라 2011년부터 한국채택국제회계기준을 적용하여 재무제표를 작성할 예정입니다. 이를 위해 별도의도입 추진팀을 구성할 예정이며, 관계자에 대한 사내외 교육을 실시하고 있습니다. 또한 도입영향분석을 위해 외부자문사를 선정하여 회계정책의 주요차이에 대한 분석을 실시할예정입니다. 재무제표와 관련 국제회계기준과 한국의 회계기준 간의 차이가 큰 주요 항목은 연결범위, 퇴직급여충당부채 등으로 예상되며, 회사가 적용할 회계처리 대안이 확정되는 대로 채택한 회계처리대안을 적용하기 위해 회계시스템 정비작업을 진행할 계획입니다

7. 한국채택국제회계기준에 따라 회사가 선택 또는 적용을 면제한 회계처리방법
- 해당사항 없습니다.

8. 기타 재무제표 이용에 유의하여야 할 사항
- 해당사항 없습니다.

IV. 감사인의 감사의견 등

1. 감사인(공인회계사)의 감사의견 등
가. 감사인

제 10 기	제 9 기	제 8 기
대주회계법인	대주회계법인	삼일회계법인

주) 당사는 주식회사의외부감사에관한법률 제4조의3제1항제9호 및 동법시행령 제4조제5항 제1호에 의거 2008년 11월 19일에 당사의 제9기(2008년 1월 1일부터 2008년 12월 31일까지) 사업연도에 대한 외부감사인 지정을 신청하고, 증권선물위원회로부터 2008년 12월 12일 대주회계법인으로 외부감사인을 지정 받았습니다. 당사는 2008년 12월 12일 대주회계법인과 제9기(2008년 1월 1일부터 2008년 12월 31일까지) 사업연도에 대한 공인회계사법 제21조 및 제33조의 규정에 의한 특별한 이해관계가 없음을 확인하고, 주식회사의외부감사에관한법률에 의한 회계감사 및 내부회계관리제도에 대한 검토를 위한 계약을 체결하였습니다.

나. 당해 사업연도의 감사절차 요약

본 감사인은 첨부된 주식회사 위메이드엔터테인먼트의 2009년 12월 31일과 2008년12월 31일 현재의 재무상태표와 동일로 종료되는 양회계연도의 손익계산서, 자본변동표 및 현금흐름표를 감사하였습니다. 이 재무제표를 작성할 책임은 회사 경영자에게 있으며 본 감사인의 책임은 동 재무제표에 대하여 감사를 실시하고 이를 근거로 이 재무제표에 대하여 의견을 표명하는 것입니다.
본 감사인은 대한민국의 회계감사기준에 따라 감사를 실시하였습니다. 이 기준은 본 감사인이 재무제표가 중대하게 왜곡표시되지 아니하였다는 것을 합리적으로 확신하도록 감사를 계획하고 실시할 것을 요구하고 있습니다. 감사는 재무제표상의 금액과 공시내용을 뒷받침하는 감사증거에 대하여 시사의 방법을 적용하여 검증하는 것을 포함하고 있습니다. 또한 감사는 재무제표의 전반적인 표시내용에 대한 평가뿐만 아니라 경영자가 적용한 회계원칙과 유의적 회계추정에 대한 평가를 포함하고 있습니다. 본 감사인이 실시한 감사가 감사의견 표명을 위한 합리적인 근거를 제공하고 있다고 본 감사인은 믿습니다.

다. 감사의견

사 업 연 도	감사의견	지적사항 등 요약	특기사항
제 10 기	적정	지적사항 없음	-
제 9 기	적정	지적사항 없음	주1)
제 8 기	적정	지적사항 없음	주2)

주1)
(1) 영업활동의 집중정도
재무제표에 대한 주석 21에서 설명하고 있는 바와 같이 (주)액토즈소프트 및 SHANDA

INTERACTIVE ENTERTAINMENT LIMITED 2개 고객회사에 대한 회사의 2008년 매출액은 연간전체 매출액의 81.4%를 차지하고 있으며, 감사보고서상의 재무제표는 동 회사들과의 영업관계가 상당기간 지속된다는 가정하에 작성된 것입니다.

(2) 회계정책의 변경
회사는 전기까지 기업회계기준서 제14호 "중소기업 회계처리 특례"를 적용하여 주식결제형 주식기준보상거래가 있는 경우에 부여한 지분상품이 실제로 행사되거나 발행되기까지는 별도의 회계처리를 하지 않았으나, 당기에 회계정책 변경하여 기업회계기준서 제22호 주식기준보상에 의거 주식선택권의 평가를 당기 및 전기 재무제표에 반영하기로 하였습니다. 이로 인해 전기에 추가로인식된 주식보상비용은 719,394천원으로서 이 금액만큼 전기 당기순이익이 감소하고 자본조정금액이 추가로 증가하게 됩니다. 이러한 조정내역을 반영하여 전기 재무제표를 재작성하였습니다.

주2) 감사의견에는 영향을 미치지 않는 사항으로서 (주)액토즈소프트 고객회사에 대한 회사의 2007년 매출액은 연간 전체매출액의 87.4%를 차지하고 있으며, 감사보고서상의 재무제표는 동 회사들과의 영업관계가 상당기간 지속된다는 가정하에 작성된 것입니다.

2. 연결재무제표에 대한 감사인의 감사의견 등
해당사항 없습니다.

3. 최근 3사업연도의 외부감사인에게 지급한 보수 등에 관한 사항
가. 감사용역계약 체결현황

(단위 : 백만원, 시간)

사업연도	감사인	내 용	보수	총소요시간
제10기(2009년)	대주회계법인	반기검토/기말감사	51	80시간
제 9기(2008년)	대주회계법인	기말감사/연결감사	55	430시간/120시간
제 8기(2007년)	삼일회계법인	기말감사	35	454시간

나. 외부감사인과의 비감사용역계약 체결현황

(단위 : 백만원)

사업연도	계약체결일	용역내용	용역수행기간	보수	비고
제10기(2009년)	-	-	-	-	-
제 9기(2008년)	2008.7	세무조정	2,008.1.1 ~ 2,008.12.31	5	삼일회계법인
제 8기(2007년)	2007.7	세무조정	2,007.1.1 ~ 2,007.12.31	5	삼일회계법인

4. 기타
- 해당사항 없습니다.

V. 이사의 경영진단 및 분석의견

1. 예측정보에 대한 주의사항

당사가 동 사업보고서에서 미래에 발생할 것으로 예상·예측한 활동, 사건 또는 현상은, 당해 공시서류 작성시점의 사건 및 재무성과에 대하여 회사의 견해를 반영한 것입니다. 동 예측정보는 미래 사업환경과 관련된 다양한 가정에 기초하고 있으며, 동 가정들은 결과적으로 부정확한 것으로 판명될 수도 있습니다.

또한, 이러한 가정들에는 예측정보에서 기재한 예상치와 실제 결과 간에 중요한 차이를 초래할 수 있는 위험, 불확실성 및 기타 요인을 포함하고 있습니다. 이러한 중요한 차이를 초래할 수 있는 요인에는 회사 내부경영과 관련된 요인과 외부환경에 관한 요인이 포함되어 있으며, 이에 한하지 않습니다.

당사는 동 예측정보 작성시점 이후에 발생하는 위험 또는 불확실성을 반영하기 위하여 예측정보에 기재한 사항을 수정하는 정정보고서를 공시할 의무는 없습니다.

결론적으로, 동 사업보고서상에 회사가 예상한 결과 또는 사항이 실현되거나 회사가 당초에 예상한 영향이 발생한다는 확신을 제공할 수 없습니다.

동 보고서에 기재된 예측정보는 동 보고서 작성시점을 기준으로 작성한 것이며, 회사가 이러한 위험요인이나 예측정보를 업데이트할 예정이 없음을 유의하시기 바랍니다.

2. 개 요

당사는2000년 설립되어2001년 상용화된‘미르의전설2’, 2003년 상용화된‘미르의전설3’와 같은 정통MMORPG을 중심으로 한 온라인 게임을 개발하고 서비스하는 회사로 출발하여, 2007년 퍼블리싱 사업을 진행하여 현재'젬파이터', '타르타로스 온라인', '아발론 온라인', '쯔바이 온라인', '디지몬RPG' 등의 온라인게임을 퍼블리싱하고 있습니다.

당사는 글로벌 온라인게임시장에서도 당사의 게임 서비스지역을 중국 이외에 일본, 미국, 유럽, 대만, 동남아시아 지역 등으로 지속적으로 확대해 나가고 있으며, 가시적이면서도 안정적인 매출성장을 실현하고 있습니다.

3. 재무상태 및 영업실적

가. 재무상태

당사의 총자산은 전기대비 1,804억원 증가한 2,891억원이며, 부채총계는 전기대비 41억원 증가한 375억원으로 해외매출과 관련 유동부채의 증가에 기인한 것입니다. 당사는 높은 이익을 창출하는 해외 로열티 매출을 기반으로 현금창출을 안정적으로 하고 있어 높은 재무안정성을 유지하고 있습니다.

(단위: 백만원, %)

구 분	재 무 상 태			증감률	

	2009년	2008년	2007년	2009년	2008년
[유동자산]	254,984	78,931	34,826	223%	127%
[비유동자산]	34,156	29,818	16,583	15%	80%
자산총계	289,140	108,749	51,409	166%	112%
[유동부채]	24,535	17,861	13,112	37%	36%
[비유동부채]	12,976	15,554	19,553	-17%	-20%
부채총계	37,511	33,416	32,666	12%	2%
[자본금]	4,480	805	700	457%	15%
[자본잉여금]	154,114	29,798	0	417%	-
[자본조정]	7,244	2,678	719	171%	272%
[기타포괄손익누계액]	205	495	-134	-59%	-469%
[이익잉여금]	85,587	41,558	17,458	106%	138%
자본총계	251,629	75,333	18,744	234%	302%

나. 영업실적

2009년 당사의 매출은 전년대비 44% 성장한 1,064억원을 달성하였으며, 영업이익 및 당기순이익 규모도 전년대비 각각 77% 및 87% 증가한 592억원 및 460억원을 달성하였습니다. 특히 당사의 핵심 타이틀인 '미르의 전설2'의 중국시장내 높은 성장에 힘입어 해외매출은 전년대비 54% 성장하였으며, 세계주요 온라인게임 시장 진출 교두보를 확보하여 향후 신규매출 창출의 기반을 마련하였습니다.

당사의 높은 매출성장은 해외시장의 로열티 매출을 기반으로 하고 있으며, 특히 중국내 온라인게임 중 단일게임의 매출액기준으로 1위를 유지하고 있는 '미르의 전설2'의 성장에 기인한 것입니다. 당사는 향후 이러한 해외시장에서의 성공노하우와 자체 개발노하우를 바탕으로 당사가 강점을 가지고 있는 MMORPG부분에 대한 개발을 집중하고 라인업을 강화할 예정이며, 다양한 장르의 게임 포트폴리오 확대를 위해 경쟁력있는 IP확보 및 개발사 투자 등을 진행하여 지속적인 성장을 위한 노력을 경주할 것입니다.

(단위: 백만원, %)

구 분	영 업 실 적			증감률(%)	
	2009년	2008년	2007년	2009년	2008년
매 출 액	106,353	73,851	40,086	44%	84%
매출원가	4,538	5,669	4,803	-20%	18%

판관비	42,596	34,745	21,939	23%	58%
영업이익	59,219	33,437	13,344	77%	151%
영업외수익	11,800	8,024	1,473	47%	445%
영업외비용	11,037	8,119	2,840	36%	186%
법인세비용차감전 순이익	59,982	33,342	11,977	80%	178%
법인세	13,954	8,743	2,289	60%	282%
당기순이익	46,029	24,600	9,688	87%	154%

4. 유동성 및 자금조달과 지출

가. 유동성

당사의 매출은 국내의 경우 온라인게임에 대한 아이템 매출을 기반으로 하고 있으며,해외의 경우 로얄티 매출을 주요 매출로 하여 안정적이고 높은 수익을 창출하고 있기 때문에 양호한 현금흐름을 보이고 있습니다.

(단위: 백만원)

과 목	2009	2008	증감
영업이익	59,219	33,437	77%
영업활동으로 인한 현금흐름	53,910	25,742	109%

나. 자금조달

- 2009년 자금조달 실적

(단위: 백만원)

일 자	구 분	금 액
2009.12.14	유상증자	130,200

당사는 2009년 12월 14일 코스닥상장을 위한 공모를 통해 130,200백만원의 공모자금을 확보하였습니다. 공모자금의 사용에 대한 내용은 'X. 그 밖에 투자자 보호를 위하여 필요한 사항'의 4번 다항을 참조하기 바랍니다.

VI. 이사회 등 회사의 기관 및 계열회사에 관한 사항

1. 이사회에 관한 사항

가. 이사회 구성 개요
사업보고서 작성기준일 현재 당사의 이사회는 3명의 상근 이사, 2명의 비상근 이사로 구성되어 있습니다. 각 이사의 주요 이력 및 업무분장은 'Ⅶ. 임원 및 직원 등에 관한 사항 - 1. 임원 및 직원의 현황'을 참조하시기 바랍니다.

나. 중요의결사항 등

회차	개최일자	의안내용	가결여부	비고
09-01	2009-01-22	제1호 의안 : 2008년 가결산 및 2009년 예산 검토의 건	가결	전원동의
09-02	2009-03-13	제1호 의안 : 내부회계관리자의 내부회계관리제도 운영실태 평가보고의 건 제2호 의안 : 감사의 내부회계관리제도 운영실태 평가보고의 건 제3호 의안 : 제9기 재무제표 승인의 건 제4호 의안 : 제9기 정기주주총회 소집의 건 제5호 의안 : 주식매수선택권 부여 취소의 건 제6호 의안 : 내부회계관리규정 제정의 건	가결	전원동의
09-03	2009-03-27	제1호 의안 : 대표이사 중임의 건	가결	전원동의
09-04	2009-05-13	제1호 의안 : 임시주주총회 소집의 건	가결	전원동의
09-05	2009-05-20	제1호 의안 : 주식매수선택권 부여 취소의 건	가결	전원동의
09-06	2009-05-28	제1호 의안 : 준비금 자본전입에 관한 건	가결	전원동의
09-07	2009-06-09	제1호 의안 : 본점이전의 건 제2호 의안 : 명의개서대리인 선임의 건 제3호 의안 : 상임감사 선임을 위한 임시주주총회 소집의 건	가결	전원동의
09-08	2009-06-29	제1호 의안 : 이사회 운영규정 제정의 건 제2호 의안 : 자회사 고블린스튜디오, 미국법인 증자의 건	가결	전원동의
09-09	2009-07-29	제1호 의안 : 상반기 실적 보고의 건	가결	전원동의
09-	2009-10-13	제 1호 의안 : ㈜네시삼십삼분에 대한 지분 투자의 건	가결	전원동의

10				
09-11	2009-10-29	제 1호 의안 : '09년 3분기 실적보고의 건 제 2호 의안 : 주식매수선택권 운영규정 개정의 건	가결	전원동의
09-12	2009-11-16	제 1호 의안 : '코스닥시장 상장을 위한 신주모집 승인의 건	가결	전원동의
09-13	2009-11-18	제1호 의안 : 프로젝트 다빈치(가칭) 외주 개발 용역 계약 및 브리디아(개발사) 지분 투자의 건 제2호 의안 : 프로젝트 V(가칭) 개발 착수를 위한 자회사 스튜디오이글스 주식회사 자본증자의 건	가결	전원동의
09-14	2009-12-23	제1호 의안 : 2010년 경영계획의 건 제2호 의안 : 일본 온라인게임 서비스 회사에 대한 지분 투자의 건	가결	전원동의

다. 이사회 내 위원회
당사는 사업보고서 제출일 현재 이사회 내 위원회가 구성되어 있지 않아 해당사항이 없습니다.

라. 이사의 독립성

성명	선임배경	추천인	담당직무	회사와의 거래	최대주주와의 이해관계
서수길	경영 총괄	이사회	대표이사 (CEO)	-	제3자
박관호	개발 총괄	-	대표이사 (CEO)	-	본인
유기덕	온라인 게임 개발 총괄 수행	이사회	온라인게임 개발 총괄	-	제3자
김화선	경영자문을 위한 주주회사의 파견형태	이사회	경영 자문	-	제3자
김 민	경영자문을 위한 주주회사의 파견형태	이사회	경영 자문	-	제3자

2. 감사제도에 관한 사항

(가) 감사위원회(감사) 설치여부, 구성방법 등

구분	내용
감사인원수	1명

상근여부	상근
감사의 권한과 책임	・감사는 이 회사의 회계와 업무를 감사한다. ・감사는 이사회에 출석하여 의견을 진술할 수 있다. ・감사는 회의의 목적사항과 소집의 이유를 기재한 서면을 이사회에 제출하여 임시총회의 소집을 청구할 수 있다. ・감사는 그 직무를 수행하기 위하여 필요한 때에는 자회사에 대하여 영업의 보고를 요구할 수 있다. 이 경우 자회사가 지체없이 보고를 하지 아니할 때 또는 그 보고의 내용을 확인할 필요가 있는 때에는 자회사의 업무와 재산상태를 조사할 수 있다.

(나) 감사의 독립성

감사는 회사의 회계와 업무를 감사하여 이사회 및 타부서로부터 독립된 위치에서 업무를 수행하고 있습니다. 그 직무를 수행하기 위한 관계서류를 해당부서에 제출 요구를 할 수 있으며 필요시 회사로부터 영업에 관한 사항을 보고받을 수 있습니다.

(다) 감사위원회(감사)의 인적사항

성 명	주 요 경 력	결격요건 여부	비 고
우종식	-학력사항 1981~1983 동국대학교 전자계산학 학사 1984~1986 국방대학원 전자계산학 석사 1989~1993 고려대학원 컴퓨터공학 박사 -경력사항 1996~1999 국방과학연구소 연구위원 1999~2001 ㈜렉솔아이엔씨 대표이사 2001~2002 한국게임산업진흥원 연구소장 2003~2004 한국게임산업진흥원 산업진흥본부장 2004~2007 한국게임산업진흥원 원장 한국문화콘텐츠진흥원 이사 (재)국제문화교류재단 이사 (사)한국이스포츠협회 이사 2007~2008 ㈜BKON커뮤니케이션 대표이사 2007~현재 (사)한국엔터테인먼트산업학회 2008~2009 우송대학교 게임멀티미디어학과 초빙 교수	상법상의 상근감사 요건 충족	-

주) 당사는 코스닥시장 상장규정상 상근감사요건 충족 및 회사경영의 투명성과 내부통제 강화를 위해 2009년 6월 25일 주주총회를 통해 상근감사인 우종식 감사를 선임하였습니다.

(라) 감사위원회(감사)의 주요활동내역

[주주총회]

회 차	개최일자	의안내용	가결여부	비 고
제9기 정기주주총회	2009-03-27	제1호 의안 : 대차대조표, 손익계산서 및 이익잉여금 처분계약서(안) 승인의 건 제2호 의안 : 이사 중임의 건 제3호 의안 : 감사 중임의 건 제4호 의안 : 이사 보수한도 승인의 건 제5호 의안 : 감사 보수한도 승인의 건 제6호 의안 : 주식매수선택권 신규 부여의 건	가결	-
임시주주총회	2009-05-28	제1호 의안 정관개정의 건 제2호 의안 주식매수선택권 부여의 건	가결	-
임시주주총회	2009-06-25	제1호 의안 : 상임감사 선임의 건	가결	-

[이사회]

회차	개최일자	의안내용	가결여부	비고
09-02	2009-03-13	제1호 의안 : 내부회계관리자의 내부회계관리제도 운영실태 평가보고의 건 제2호 의안 : 감사의 내부회계관리제도 운영실태 평가보고의 건 제3호 의안 : 제9기 재무제표 승인의 건 제4호 의안 : 제9기 정기주주총회 소집의 건 제5호 의안 : 주식매수선택권 부여 취소의 건 제6호 의안 : 내부회계관리규정 제정의 건	가결	-
09-03	2009-03-27	제1호 의안 : 대표이사 중임의 건	가결	-
09-04	2009-05-13	제1호 의안 : 임시주주총회 소집의 건	가결	-
09-05	2009-05-20	제1호 의안 : 주식매수선택권 부여 취소의 건	가결	-
09-06	2009-05-28	제1호 의안 : 준비금 자본전입에 관한 건	가결	-
09-07	2009-06-09	제1호 의안 : 본점이전의 건 제2호 의안 : 명의개서대리인 선임의 건 제3호 의안 : 상임감사 선임을 위한 임시주주총회 소집의 건	가결	-
09-08	2009-06-29	제1호 의안 : 이사회 운영규정 제정의 건 제2호 의안 : 자회사 고블린스튜디오, 미국법인 증자의 건	가결	-
09-09	2009-07-29	제1호 의안 : 상반기 실적 보고의 건	가결	-
09-10	2009-10-13	제 1호 의안 : ㈜네시삼십삼분에 대한 지분 투자의 건	가결	전원동의
09-11	2009-10-29	제 1호 의안 : '09년 3분기 실적보고의 건 제 2호 의안 : 주식매수선택권 운영규정 개정의 건	가결	전원동의
09-12	2009-11-16	제 1호 의안 : '코스닥시장 상장을 위한 신주모집 승인의 건	가결	전원동의

09-13	2009-11-18	제1호 의안 : 프로젝트 다빈치(가칭) 외주 개발 용역 계약 및 브리디아(개발사) 지분 투자의 건 제2호 의안 : 프로젝트 V(가칭) 개발 착수를 위한 자회사 스튜디오이글스 주식회사 자본증자의 건	가결	전원동의
09-14	2009-12-23	제1호 의안 : 2010년 경영계획의 건 제2호 의안 : 일본 온라인게임 서비스 회사에 대한 지분 투자의 건	가결	전원동의

3. 주주의 의결권 행사에 관한 사항

(1) 집중투표제의 채택여부
당사는 사업보고서 제출일 현재 상법상 집중투표제를 채택하고 있지 않습니다. 2007년 3월 30일 정관 개정 시 정관 제 30조 3항 (2인 이상의 이사를 선임하는 경우에도 상법 제 382조 2에서 규정하는 집중투표제를 적용하지 아니한다) 에 의해 배제되었습니다.

(2) 서면투표제 또는 전자투표제의 채택여부
당사는 사업보고서 제출일 현재 서면 투표제 및 전자 투표제를 채택하고 있지않습니다.

(3) 소수주주권의 행사여부
당사는 사업보고서 제출일 현재 소수주주권을 행사한 사실이 없습니다.

(4) 경영권 경쟁
당사는 사업보고서 제출일 현재 경영지배권에 관하여 경쟁이 없었습니다.

4. 계열회사 등의 현황

가. 계열회사의 현황

[2009년 12월 31일 현재]

회 사 명	관계	취득원가 (현지 통화 기준)	당사 지분율	취득일자
Wemade Entertainment Shanghai Co., Ltd.	해외 자회사	US$500,000	100.0%	2005.10.17
버디버디(주)	국내 자회사	10,000,301,999	100.0%	2008.04.10
(주)스튜디오이글스	국내 자회사	703,144,000	99.4%	2008.05.30
(주)고블린스튜디오	국내 자회사	700,000,000	98.6%	2008.12.12
Wemade EntertainmentUSA, INC.	해외 자회사	US$1,700,000	100.0%	2008.06.25
(주)버디뮤직	국내 자회사	-	-	-

주1) 상기 자본금은 당사의 지분만 표시함

주2) (주)버디뮤직은 버디버디가 100%출자한 자회사 입니다.

나. 타법인출자 현황

[2009. 12. 31 현재][단위:주,백만원,%]

법인명	출자 목적	기초잔액			증가(감소)				기말잔액			최근사업연도 재무현황	
		수량	지분율(%)	장부가액	취득(처분) 수량	취득(처분) 금액	배당금	평가손익	수량	지분율(%)	장부가액	총자산	당기순손익
Wemade Entertainment Shanghai Co., Ltd.(*)	제품의 판매	-	100	470	-	0	0	(115)	-	100	332	384	(115)
Wemade Entertainment USA, INC.	제품의 판매	9,000,000	100	1,141	-	925	0	(1,082)	9,000,000	100	891	1,029	(87)
버디버디(주)	전략적 제휴	167,500	100	7,723	0	0	0	(1,807)	167,500	100	4,754	4,626	(633)
(주)스튜디오이글스	전략적 제휴	380,000	100	437	100,250	501	0	(359)	480,250	99.38	590	604	(546)
(주)고블린스튜디오	전략적 제휴	300,000	96.67	300	400,000	400	0	(558)	700,000	98.57	141	1,124	(556)
㈜네시삼십삼분(**)	전략적 제휴	0	0	-	515,132	4,000	0	0	515,132	34.00	4,000	3,849	(838)
(주)액토즈소프트	전략적 제휴	213,235	2.3	2,175	213,235	1,950	0	0	0	0	0	112,589	1,264

주1) (*) 현지국의 관계법령에 따라 주식을 발행하지 않습니다.
주2) (**) 2009년 12월말을 간주취득일로하여 지분법을 적용하였습니다.

다. 타회사 임원 겸임 현황

[2009년 12월 31일 현재]

직책명	성명	선임시기	타 근무지 현황			
			직장명	직위	선임시기	담당업무
이사	이경호	09.06.01	버디버디 고블린스튜디오 스튜디오이글스	이사	09.05.15 09.05.15 09.05.15	경영관리
	김준성	09.05.26	미국법인	CFO	09.06.29	CFO
	김화선	08.08.28	스카이레이크	이사	07.09.01	투자 및 투자사 관리
	김 민	08.08.28	아셈캐피탈㈜	이사	07.11.19	투자 및 투자사 관리

	김형철	08.03.31	버디버디	대표이사	08.03.28	경영전반
	김영화	08.03.01	버디버디 버디뮤직	이사	08.03.28 08.03.28	대외업무
			고블린스튜디오 스튜디오이글스	감사	08.03.28 08.05.13	감사
	박종하	08.03.01	스튜디오이글스 고블린스튜디오	이사	08.05.13 08.12.12	개발지원
	신민호	08.03.01	상해법인	대표이사	08.08.20	경영전반

VII. 주주에 관한 사항

1. 최대주주 및 그 특수관계인의 주식소유 현황
가. 최대주주 및 그 특수관계인의 이름과 최대주주와의 관계

사업보고서 제출일 현재 당사의 최대주주인 박관호는 총 49.8%를 보유하고 있습니다. 또한 사업보고서 제출일 현재 최대주주의 특수관계인 2명을 포함한 최대주주등은 55.2%의 지분을 보유하고 있습니다.

나. 최대주주 및 그 특수관계인이 소유하는 주식의 종류별 수량, 지분율, 변동현황과 변동원인

[2009.12.31. 현재] (단위: 주, %)

성 명	관계	주식의 종류	소유주식수 및 지분율				변동원인
			기초		기말		
			주식수	지분율	주식수	지분율	
박관호	본인	보통주	696,900주	66.37%	4,181,400주	49.8%	무상증자 및 일반공모(IPO)
서수길	특수관계인	보통주	67,200주	6.40%	403,200주	4.8%	무상증자 및 일반공모(IPO)
유기덕	특수관계인	보통주	8,750주	0.83%	52,500주	0.6%	무상증자 및 일반공모(IPO)

다. 최대주주의 주요경력 또는 최대주주가 법인인 경우 법인의 개요

성명	박관호 Park Kwan Ho 朴 瓘 鎬	주요업무	개발 전반
학력	1991 ~ 1996 국민대학교 경영학과 중퇴		
경력	1996.01~2000.01 2000.02~2004.05 2005.01~현재	㈜액토즈소프트 감사 / 개발팀장 2000년 2월 위메이드 창립 / 대표이사 ㈜위메이드 엔터테인먼트 대표이사	

2. 최대주주 변동현황

당사는 공시대상기간동안 최대주주가 변동한 사실이 없습니다.

3. 주식의 분포

가. 5%이상 주주의 주식소유 현황

[2009. 12.31. 현재] (단위: 주, %)

주주명	주식의 종 류	소유주식수(지분율)		비고
		주식수	지분율	
박관호	보통주	4,181,400주	49.8	-
CDIB Global Markets Ⅱ Limited	A종 상환우선주	630,000주	7.5	-
스카이레이크글로벌인큐베스트 제2호 사모투자전문회사	A종 상환우선주	630,000주	7.5	-
합 계	보통주	4,181,400주	49.8	-
	A종 상환우선주	1,260,000주	15.0	-

나. 우리사주조합의 주식소유 현황

당사는 2009년 11월 11일 우리사주 창립 총회를 개최하여 조합을 설립하였습니다. 2009년 12월 15일 상장 공모주 109,346주를 취득하였으며, 2009년 12월 31일 현재 109,346주를 우리사조주합이 보유하고 있습니다.

다. 소액주주현황

[2009. 12. 31. 현재] (단위: 명, 주, %)

구분	주주		보유주식		비고
	주주수	비율	주식수	비율	
소액주주	3,227	99.69%	1,508,148	17.95%	-
전체	3,237	10.00%	8,400,000	100.00%	-

4. 주식사무

정관상 신주인수권의 내용	①이 회사의 주주는 신주발행에 있어서 그가 소유한 주식 수에 비례하여 신주의 배정을 받을 권리를 가진다. ② 제1항의 규정에 불구하고 다음 각호의 경우에는 주주 외의 자에게 이사회 결의로 신주를 배정할 수 있다. 1. 발행주식총수의 100분의 50을 초과하지 않는 범위 내에서 자본시장과 금융투자업에 관한 법률 제165조의6에 따라 일반공모증자 방식으로 신주를 발행하는 경우 2. 발행주식총수의 100분의 20을 초과하지 않는 범위 내에서 상법 제542조의3에 따른 주식매수선택권의 행사로 인하여 신주를 발행하는 경우

	3. 발행주식총수의 100분의 20 이내의 범위에서 범위 내에서 우리사주조합 원에게 신주를 발행하는 경우 4. 발행주식총수의 100분의 50을 초과하지 않는 범위 내에서 회사가 긴박한 자금조달 또는 재무구조개선을 위하여 국내외 금융기관, 또는 기관투자자에게 신주를 발행하는 경우 5. 발행주식총수의 100분의 50을 초과하지 않는 범위 내에서 사업상 중요한 기술도입, 연구개발, 생산, 판매, 자본제휴를 위하여 그 상대방에게 신주를 발행하는 경우 6. 발행주식총수의 100분의 50을 초과하지 않는 범위 내에서 주권을 한국거래소에 상장하기 위하여 신주를 모집하거나 모집을 위하여 인수인에게 인수하게 하는 경우 7. 이 회사가 "경영상 필요로 외국인투자촉진법에 의한 외국인 투자를 위하여 " 신주를 배정, 발행하는 경우와 신기술사업금융 및 창업투자업무를 영위하는 국내법인에게 신주를 배정, 발행하는 경우 ③ 제2항 각호의 어느 하나의 방식에 의해 신주를 발행할 경우에는 발행할 주식의 종류와 수 및 발행가격 등은 이사회의 결의로 정한다. ④ 신주인수권의 포기 또는 상실에 따른 주식과 신주배정에서 발생한 단주에 대한 처리방법은 이사회의 결의로 정한다.		
결 산 일	12월 31일	정기주주총회	매 사업년도 종료후 3월이내 (3월 중)
주주명부폐쇄시기	매년 1월 1일부터 그 결산기에 관한정기주주총회의 종결일까지		
주권의 종류	기명식 보통주 (일주,오주,일십주,오십주,일백주,오백주,일천주,일만주권 8종)		
명의개서대리회사	한국예탁결제원 (02-3774-3510)		
주주의 특전	없음	공고게재신문	매일경제신문, 중앙일보신문

5. 최근 6개월 간의 주가 및 주식 거래실적

(단위 : 원, 주)

종 류		09년 7월	8월	9월	10월	11월	12월
보통주	최 고	-	-	-	-	-	59,700
	최 저	-	-	-	-	-	50,700
월간거래량		-	-	-	-	-	3,423,084

VIII. 임원 및 직원 등에 관한 사항

1. 임원 및 직원의 현황

가) 임원의 현황

[단위: 주]

직 명 (상근여부)	등기임원 여부	성 명	생년월일	약 력	담당 업무	소유주식수		비 고
						보통주	우선주	
대표이사 (상근)	등기임원	박관호	72.11.09	국민대학교 경영학과 (前) 액토즈소프트 감사 (現) 위메이드엔터테인먼트 근무	개발 총괄	4,181,400	-	-
대표이사 (상근)	등기임원	서수길	67.03.09	서울대학교 항공우주공학과 와튼스쿨 MBA (前) 보스턴컨설팅 (前) SK C&C 상무 (前) ㈜액토즈소프트 대표이사 (現) 위메이드엔터테인먼트 근무	경영 총괄	403,200	-	-
상무이사 (상근)	등기임원	유기덕	73.03.27	동서울대학교 공예디자인 (前) 파라다임 근무 (前) 이오리스 근무 (前) KRG소프트 근무 (前) ㈜액토즈소프트 (現) 위메이드엔터테인먼트 근무	개발	52,500	-	-
이사 (비상근)	등기임원	김화선	62.01.21	성균관대 수학과 한국과학기술원 응용수학 석사 University of Washington, EMBA (前) Microsoft Corp.본사근무 (前) 한국 마이크로소프트 이사 (前) 엔씨소프트 부사장 (現) 스카이레이크인큐베스트 근무	감사	-	-	-
이사 (비상근)	등기임원	김민	75.09.11	연세대학교 공과대학 금속공학과 Columbia Business School MBA (前) KTB Network 근무 (現) 아셈캐피탈㈜ 근무	감사	-	-	-
감사 (상근)	등기임원	우종식	56.12.15	동국대학교 전자계산학 국방대학원 전자계산학 석사 고려대학원 컴퓨터공학 박사	감사	-	-	-

				(前) 한국게임산업진흥원 원장 (前) ㈜BKON커뮤니케이션 대표이사 (前) 한국엔터테인먼트산업학회 부회장 (前) 우송대학교 교수 (現) 위메이드엔터테인먼트 근무				

나) 직원의 현황

[단위: 명, 백만원]

구 분	직 원 수			평균 근속년수	연간 급여총액	1인평균 급여액	비 고
	관리 사무직	개발직	합 계				
남	93	228	321	2.7	13,938	43	-
여	45	42	87	2.5	2,433	28	-
합 계	138	270	408	2.6	16,371	40	-

2. 임원의 보수 등

가. 임원의 보수현황

당사는 임원의 보수와 관련하여 임원의 보수 한도는 이사 40억원 감사 5억원으로 정하였으며 그 세부내역은 다음과 같습니다.

[단위:백만원]

구분	주총승인금액 (주1)	지급총액 (주2)	1인당평균지급액	비고
등기이사(5명)	4,000	2,032	677	등기이사중 김민,김화선은 당사 급여지급 없음
등기감사(1명)	500	36	36	입사일 09년 6월 25일
계	4,500	2,068	713	-

주1) 2009년 기준 임원보수한도(비등기임원제외) 주총승인금액은 40억임
주2) 2009년 1월 ~12월까지 지급한 급여총액 (성과급포함) 으로 원천징수영수증 상의 금액과 동일함

나. 주식매수선택권의 부여 및 행사현황

[기준일: 2009.12.31 현재] (단위 :주,원)

부여받은자	관계	부여일	부여 방법	주식의 종류	변동수량			미행사 수량	행사기간	행사 가격
					부여	행사	취소			
서수길	등기 임원	2007.8.29	신주 교부	보통주	252,000	-	-	252,000	2010.8.30~2015.8.29	5,851
김준성	비등기 임원	2009.5.28	신주 교부	보통주	31,500	-	-	31,500	2012.5.29~2017.5.28	33,333
유기덕	등기 임원	2007.8.29	신주 교부	보통주	50,400	-	-	50,400	2010.8.30~2015.8.29	5,851
김영화	비등기 임원	2007.12.18	신주 교부	보통주	20,160	-	-	20,160	2010.12.19~2015.12.18	6000
		2008.4.16	신주 교부	보통주	10,080	-	-	10,080	2011.4.17~2016.4.16	9,451
박종하	비등기 임원	2007.12.18	신주 교부	보통주	20,160	-	-	20,160	2010.12.19~2015.12.18	6000
		2008.4.16	신주 교부	보통주	10,080	-	-	10,080	2011.4.17~2016.4.16	9,451
신민호	비등기 임원	2007.12.18	신주 교부	보통주	20,160	-	-	20,160	2010.12.19~2015.12.18	6000
		2008.4.16	신주 교부	보통주	10,080	-	-	10,080	2011.4.17~2016.4.16	9,451
김형철	비등기 임원	2008.4.16	신주 교부	보통주	15,120	-	-	15,120	2011.4.17~2016.4.16	9,451
이경호	비등기 임원	2009.3.27	신주 교부	보통주	7,800	-	-	7,800	2012.3.28~2017.3.27	26,667
		2009.5.28	신주 교부	보통주	3,000	-	-	3,000	2012.5.29~2017.5.28	33,333
김선회	비등기 임원	2009.5.28	신주 교부	보통주	3,000	-	-	3,000	2012.5.29~2017.5.28	33,333
박진태외 5명	직원	2007.8.29	신주 교부	보통주	220,320	-	220,320	-	2010.8.30~2015.8.29	5,851
노철	직원	2007.12.18	신주 교부	보통주	10,080	-	10,080	-	2010.12.19~2015.12.18	6000
정철호외 71명	직원	2008.4.16	신주 교부	보통주	85,428	-	22,932	62,496	2011.4.17~2016.4.16	9,451

이승로외 17명	직원	2009.3.27	신주 교부	보통주	42,000	-	-	42,000	2012.3.28~2017.3.27	26,667
조선미외 4명	직원	2009.5.28	신주 교부	보통주	10,200	-	-	10,200	2012.5.29~2017.5.28	33,333
합계				보통주	821,568	-	253,332	568,236	-	-

IX. 이해관계자와의 거래내용

가. 최대주주등에 대한 신용공여등
- 해당 사항 없습니다.

나. 최대주주등과의 자산양수도등
- 해당 사항 없습니다.

다. 최대주주등과의 영업거래
- 해당 사항 없습니다.

라. 최대주주등 이외의 이해관계자와의 거래
- 직원에 대한 복리후생 성격의 대여금 이외에는 없습니다

X. 그 밖에 투자자 보호를 위하여 필요한 사항

1. 공시내용의 진행・변경상황 및 주주총회 현황
가. 공시사항의 진행 - 변경상황
- 해당사항이 없습니다.

나. 주주총회 의사록 요약

No.	회 차	개최일자	의안내용
12	제9기 정기주주총회	2009-03-27	제1호 의안 : 대차대조표, 손익계산서 및 이익잉여금 처분계약서(안) 승인의 건 제2호 의안 : 이사 중임의 건 제3호 의안 : 감사 중임의 건 제4호 의안 : 이사 보수한도 승인의 건 제5호 의안 : 감사 보수한도 승인의 건 제6호 의안 : 주식매수선택권 신규 부여의 건
13	임시주주총회	2009-05-28	제1호 의안 : 정관개정의 건 제2호 의안 : 주식매수선택권 부여의 건
14	임시주주총회	2009-06-25	제1호 의안 : 상임감사 선임의 건

2. 우발채무 등가. 중요한 소송사건
가. 중요한 소송사건
- 해당사항 없습니다.

나. 견질 또는 담보용 어음・수표현황
- 해당사항 없습니다.

다. 그 밖의 우발채무
- 해당사항 없습니다.

4. 제재현황 등 그 밖의 사항

가. 작성기준일 이후 발생한 주요 사항
- 해당사항 없습니다.

나. 중소기업기준검토표

[별지 제51호 서식] (2009. 2. 4. 개정) (앞 쪽)

사 업 연 도	2009.01.01 ~ 2009.12.31	중 소 기 업 기 준 검 토 표	법인명	㈜위메이드엔터테인먼트
			사업자등록번호	209-81-24419

① 요 건		② 검 토 내 용	③적합여부	④적정여부
(101) 해당 사업	작물재배업, 축산업, 어업, 광업, 제조업(「조특법 시행규칙」 제2조 제1항의 의제제조업 포함), 하수·폐기물 처리(재활용을 포함)·원료재생 및 환경복원업, 건설업, 도매 및 소매업, 운수업 중 여객운송업, 음식점업, 출판업, 영상·오디오 기록물 제작 및 배급업(비디오물 감상실 운영업 제외), 방송업, 전기통신업, 컴퓨터 프로그래밍·시스템 통합 및 관리업, 정보서비스업, 연구개발업, 광고업, 그 밖의 과학기술서비스업, 포장 및 충전업, 전문디자인업, 전시 및 행사대행업, 창작 및 예술관련 서비스업, 직업기술 분야 학원, 엔지니어링사업, 물류산업, 수	구분 / 업태별 / 기준경비율코드 / 사업수입금액 (01) (소프트웨어개발)업 / (04) 722000 / (07) 106,352,509,959 (02) ( )업 / (05) / (08) (03) 그 밖의 사업 / (06) / (09) 계	(19) 적합 (Y) 부적합 (N)	(23) 적 (Y) 부 (N)
(102) 종업원수 · 자본금 · 매출액 · 자기자본 · 자산기준	○ 아래 요건 ①,②를 동시에 충족할 것 ①상시 사용 종업원수.자본금.매출액 중 하나 이상이 「중소기업기본법 시행령」 별표1의 규모기준 이내일 것 ②졸업제도 -상시종업원수 1천명 미만 -자기자본 1천억원 미만 -매출액 1천억원 미만 -자산총액 5천억원 미만	가.상시 종업원수(연평균인원) (1) 당 회사(10) (413 명) (2) 중소기업기본법시행령 별표1의 규모기준(11) (300 명)미만 나. 자본금 (1) 당 회사(12) (1,586 억원) (2) 중소기업기본법시행령 별표1의 규모기준(13) (억원)이하 다. 매출액 (1) 당 회사(14) (1,064 억원) (2) 중소기업기본법 시행령 별표1의 규모기준(15) (300 억)이하 라. 자기자본(16) (2,516 억원) 마. 상장.협회등록법인의 경우 자산총액 자산총액(17) (2,891 억원)	(20) 적합 (Y) 부적합 (N)	
(103) 소유 · 경영의 독립성	「중소기업기본법 시행령」 제3조제2호의 기준에 따른 독립성 충족	- 자산총액 5,000억원 이상인 법인이 발행주식의 30%이상 소유하고 있는 법인이 아닐것 - 「독점규제 및 공정거래에 관한 법률」에 따른 상호출자제한집단에 속하지 아니할 것	(21) 적합 (Y) 부적합 (N)	
(104) 유예기간	2001.1. 이후 개시연도 중 중소기업 기준을 규모가 초과하는 경우 해당 초과연도와 그 후 3년간 중소기업으로 보고 그 후에는 매년 마다 판단	○초과연도(18) (2008 년) * 2001년 이후 최초 초과연도 기재	(22) 적합 (Y) 부적합 (N)	

다. 공모자금 사용내역

[2009.12.31. 현재] (단위 : 백만원)

구 분	납입일	납입금액	신고서상 자금사용 계획	실제 자금사용 현황
기업공개(코스닥	2009.12.14	130,200	- 운영자금: 124,452	- 운영자금: 1,750

시장상장)			- 차입금 상환: 3,500 - 제발행비용: 2,248	- 차입금 상환: 3,500 - 제발행비용: 2,248

라. 외국지주회사의 자회사 현황

- 해당사항 없습니다.

XI. 재무제표 등

재무상태표(대차대조표)

제10기 2009년 12월 31일 현재

제9기 2008년 12월 31일 현재

제8기 2007년 12월 31일 현재

(단위 : 원)

과 목	제10기	제9기	제8기
자산			
유동자산	254,984,146,806	78,931,073,451	34,826,438,065
당좌자산	254,974,360,796	78,930,131,626	34,826,438,065
현금및현금성자산	14,829,586,174	11,172,358,526	5,029,670,114
단기금융상품	207,900,000,000	41,725,000,000	14,185,000,000
매출채권	23,639,128,016	21,244,860,939	11,091,733,612
대손충당금	(508,519,772)	(222,060,124)	(110,917,336)
단기대여금	476,147,232	338,156,877	316,691,818
미수수익	1,358,009,509	722,044,102	561,991,412
미수금	2,354,834,776	45,296,809	5,273,088
대손충당금	(23,548,348)	(453,738)	(52,731)
선급금	4,253,971,781	3,714,711,347	3,332,181,006
대손충당금	(42,539,718)	(37,147,113)	(17,410,053)
선급비용	737,291,146	27,208,335	38,136,986
이연법인세자산	0	200,155,666	394,140,149
재고자산	9,786,010	941,825	0
상품	9,786,010	941,825	0
비유동자산	34,155,896,315	29,818,114,035	16,582,812,715
투자자산	16,287,382,816	14,969,203,003	3,846,777,471

장기금융상품	110,000,000	80,000,000	250,000,000
장기투자증권	13,799,841	2,185,606,908	1,444,594,500
장기대여금	642,154,027	331,128,327	363,778,784
지분법적용투자주식	10,707,769,858	10,071,138,004	348,833,913
회원권	4,813,659,090	2,301,329,764	1,439,570,274
유형자산	10,665,106,229	11,509,870,490	10,814,427,120
토지	2,274,555,994	2,274,555,994	2,274,555,994
건물	5,821,417,166	5,821,417,166	5,821,417,166
감가상각누계액	(485,118,093)	(339,582,658)	(194,047,233)
전산장비	2,344,201,245	2,092,598,245	2,138,385,097
감가상각누계액	(1,022,772,921)	(583,163,107)	(1,236,920,465)
차량운반구	126,988,922	261,097,072	175,273,327
감가상각누계액	(43,688,573)	(143,458,396)	(101,776,410)
비품	4,237,841,499	4,318,595,133	3,510,648,247
감가상각누계액	(2,588,319,010)	(2,192,188,959)	(1,573,108,603)
무형자산	5,487,880,738	2,201,504,482	1,202,448,129
상표권	29,433,830	40,197,769	33,051,229
소프트웨어	2,136,224,689	1,305,751,161	1,169,396,900
라이선스	3,322,222,219	855,555,552	0
기타비유동자산	1,715,526,532	1,137,536,060	719,159,995
보증금	1,529,931,607	988,402,807	71,547,000
이연법인세자산	185,594,925	149,133,253	647,612,995
자산총계	289,140,043,121	108,749,187,486	51,409,250,780
부채			
유동부채	24,535,019,691	17,861,301,155	13,112,281,836
미지급금	3,780,681,917	4,109,160,138	1,510,707,672
예수금	2,330,443,187	2,217,570,343	881,856,831
선수금	1,304,238,559	905,498,865	0
미지급법인세	10,265,482,322	6,816,219,509	1,918,101,627

미지급비용	15,793,936	9,638,040	83,069,870
선수수익	6,731,607,877	131,914,260	5,641,939,836
유동성장기부채	0	3,500,000,000	76,606,000
파생상품부채	0	171,300,000	0
이연법인세부채	106,771,893	0	0
단기차입금	0	0	3,000,000,000
비유동부채	12,975,606,350	15,554,433,222	19,553,419,943
임대보증금	153,700,000	153,700,000	0
퇴직급여충당부채	2,020,878,961	1,446,000,555	2,805,071,379
퇴직보험예치금	(1,743,258,768)	(1,269,954,574)	(1,369,177,793)
장기선수수익	12,544,286,157	15,224,687,241	14,617,526,357
장기차입금	0	0	3,500,000,000
부채총계	37,510,626,041	33,415,734,377	32,665,701,779
자본			
자본금	4,480,000,000	805,000,000	700,000,000
보통주자본금	3,850,000,000	700,000,000	700,000,000
우선주자본금	630,000,000	105,000,000	0
자본잉여금	154,114,050,244	29,797,590,000	0
주식발행초과금	154,102,735,000	29,797,590,000	0
기타자본잉여금	11,315,244	0	0
자본조정	7,243,580,485	2,677,791,750	719,393,714
주식매수선택권	7,244,370,280	2,677,791,750	719,393,714
기타자본조정	(789,795)	0	0
기타포괄손익누계액	204,884,277	494,808,398	(134,093,095)
매도가능증권평가이익	3,231,081	176,201,498	(145,359,266)
지분법자본변동	201,653,196	318,606,900	11,266,171
이익잉여금(결손금)	85,586,902,074	41,558,262,961	17,458,248,382
법정적립금	402,500,000	350,000,000	350,000,000
미처분이익잉여금(미처리결손금)	85,184,402,074	41,208,262,961	17,108,248,382

자본총계	251,629,417,080	75,333,453,109	18,743,549,001
부채와자본총계	289,140,043,121	108,749,187,486	51,409,250,780

손익계산서

제10기 2009년 01월 01일 부터 2009년 12월 31일 까지

제9기 2008년 01월 01일 부터 2008년 12월 31일 까지

제8기 2007년 01월 01일 부터 2007년 12월 31일 까지

(단위 : 원)

과 목	제10기	제9기	제8기
매출액	106,352,509,959	73,850,891,901	40,086,034,502
인터넷매출	10,498,410,456	10,439,497,266	4,412,392,075
로열티매출	94,902,932,632	62,745,369,186	35,673,642,427
기타매출	951,166,871	666,025,449	0
매출원가	4,537,792,967	5,668,890,233	4,802,867,556
매출총이익(손실)	101,814,716,992	68,182,001,668	35,283,166,946
판매비와관리비	42,595,526,179	34,744,986,222	21,938,730,174
급여	8,486,414,644	6,937,600,679	5,436,360,897
잡급	70,350,570	20,718,340	17,507,674
퇴직급여	403,306,488	767,712,920	650,739,429
주식보상비용	4,566,578,530	1,958,398,036	719,393,714
복리후생비	1,925,422,535	1,567,489,228	1,121,939,440
여비교통비	570,380,271	374,107,766	186,686,572
접대비	142,695,521	95,283,885	76,210,001
통신비	531,071,486	417,847,734	403,313,064
수도광열비	2,979,920	10,292,739	7,362,700
세금과공과금	4,611,911,147	994,465,080	600,152,652
감가상각비	654,803,226	622,876,014	421,366,065
지급임차료	400,089,788	291,013,040	24,015,909

수선비	45,537,270	6,885,873	3,898,937
보험료	58,657,859	13,451,010	7,397,620
차량유지비	60,056,137	57,707,019	34,666,003
경상연구개발비	9,216,629,919	6,984,545,400	6,820,562,961
교육훈련비	219,468,417	120,754,851	91,113,045
도서인쇄비	44,803,741	35,405,306	30,485,797
협회비	165,000,000	161,000,000	155,000,000
소모품비	63,296,181	60,793,681	71,228,904
지급수수료	5,068,458,353	5,625,648,821	1,935,296,136
광고선전비	3,429,245,304	6,545,116,323	2,897,484,026
행사비	457,510,857	301,550,893	0
대손상각비	321,897,721	131,280,855	66,668,455
건물관리비	143,478,631	121,678,368	73,886,383
무형자산상각비	935,321,663	371,877,983	33,522,638
잡비	160,000	149,484,378	52,471,152
영업이익(손실)	59,219,190,813	33,437,015,446	13,344,436,772
영업외수익	11,799,798,569	8,024,431,742	1,473,147,255
이자수익	3,114,293,359	1,677,372,417	990,439,331
지분법이익	0	234,625,876	0
외환차익	3,524,138,226	5,436,336,882	345,448,725
외화환산이익	28,527,797	527,453,611	94,448,904
유형자산처분이익	10,075,183	0	0
투자자산처분이익	4,999,007,896	84,500,000	0
잡이익	123,756,108	64,142,956	42,810,295
영업외비용	11,036,814,470	8,119,034,627	2,840,487,675
이자비용	144,485,744	503,378,362	399,596,742
외환차손	6,247,987,302	1,606,690,560	372,201,125
기부금	40,000,000	93,893,549	20,348,232
외화환산손실	661,291,744	1,905,287,243	2,492,422

파생상품평가손실	0	171,300,000	0
지분법손실	3,921,454,898	3,566,887,486	64,050,266
법인세추납액	0	519,213	0
유형자산처분손실	8,135,239	16,079,448	7,068,226
투자자산처분손실	5,758,218	253,831,646	0
무형자산감액손실	0	0	1,300,000,000
지분법적용투자주식감액손실	0	0	674,265,600
잡손실	7,701,325	1,167,120	465,062
법인세비용차감전순이익(손실)	59,982,174,912	33,342,412,561	11,977,096,352
법인세비용	13,953,535,799	8,742,597,982	2,288,907,617
당기순이익(손실)	46,028,639,113	24,599,814,579	9,688,188,735
주당손익			
기본주당순이익(손실)	8,861원	4,802원	1,785원
희석주당순이익(손실)	7,371원	4,802원	1,785원

이익잉여금처분계산서/결손금처리계산서

제10기 2009년 01월 01일 부터 2009년 12월 31일 까지 (처분확정일 : 2010년 03월 31일)

제9기 2008년 01월 01일 부터 2008년 12월 31일 까지 (처분확정일 : 2009년 03월 28일)

제8기 2007년 01월 01일 부터 2007년 12월 31일 까지 (처분확정일 : 2008년 03월 28일)

(단위 : 원)

과 목	제10기	제9기	제8기
미처분이익잉여금(미처리결손금)	85,184,402,074	41,208,262,961	17,108,248,382
전기이월미처분이익잉여금(미처리결손금)	39,155,762,961	17,108,248,382	26,110,059,647
중간배당액	0	(499,800,000)	0
자기주식의이익소각	0	0	(18,690,000,000)
당기순이익(손실)	46,028,639,113	24,599,814,579	9,688,188,735
임의적립금등의이입액	0	0	0
이익잉여금처분액	3,300,000,000	2,052,500,000	0

이익준비금	300,000,000	52,500,000	0
배당금	3,000,000,000	2,000,000,000	0
현금배당	3,000,000,000	2,000,000,000	0
차기이월미처분이익잉여금(미처리결손금)	81,884,402,074	39,155,762,961	17,108,248,382

자본변동표

제10기 2009년 01월 01일 부터 2009년 12월 31일 까지

제9기 2008년 01월 01일 부터 2008년 12월 31일 까지

제8기 2007년 01월 01일 부터 2007년 12월 31일 까지

(단위 : 원)

구 분	자본금	자본잉여금	자본조정	기타포괄손익 누계액	이익잉여금	총 계
2007.01.01 (전전기초)	700,000,000	0	0	(13,253,113)	26,460,059,647	27,146,806,534
연차배당	0	0	0	0	0	0
처분후이익잉여금	0	0	0	0	26,460,059,647	26,460,059,647
무상증자	0	0	0	0	0	0
유상증자	0	0	0	0	0	0
중간배당	0	0	0	0	0	0
당기순이익(손실)					9,688,188,735	9,688,188,735
주식매수선택권평가	0	0	719,393,714	0	0	719,393,714
매도가능증권평가이익	0	0	0	0	0	0
매도가능증권평가손실	0	0	0	(145,359,266)	0	(145,359,266)
지분법평가	0	0	0	24,519,284	0	24,519,284
자기주식취득	0	0	(18,690,000,000)	0	0	(18,690,000,000)
자기주식소각	0	0	18,690,000,000	0	(18,690,000,000)	0
2007.12.31 (전전기말)	700,000,000	0	719,393,714	(134,093,095)	17,458,248,382	18,743,549,001

2008.01.01 (전기초)	700,000,000	0	719,393,714	(134,093,095)	17,458,248,382	18,743,549,001
연차배당	0	0	0	0	0	0
처분후이익잉여금	0	0	0	0	17,458,248,382	17,458,248,382
무상증자	0	0	0	0	0	0
유상증자	105,000,000	29,797,590,000	0	0	0	29,902,590,000
중간배당	0	0	0	0	(499,800,000)	(499,800,000)
당기순이익(손실)					24,599,814,579	24,599,814,579
주식매수선택권평가	0	0	1,958,398,036	0	0	1,958,398,036
매도가능증권평가이익	0	0	0	321,560,764	0	321,560,764
매도가능증권평가손실	0	0	0	0	0	0
지분법평가	0	0	0	307,340,729	0	307,340,729
자기주식취득	0	0	0	0	0	0
자기주식소각	0	0	0	0	0	0
2008.12.31 (전기말)	805,000,000	29,797,590,000	2,677,791,750	494,808,398	41,558,262,961	75,333,453,109
2009.01.01 (당기초)	805,000,000	29,797,590,000	2,677,791,750	494,808,398	41,558,262,961	75,333,453,109
연차배당	0	0	0	0	(2,000,000,000)	(2,000,000,000)
처분후이익잉여금	0	0	0	0	39,558,262,961	39,558,262,961
무상증자	2,625,000,000	(2,625,000,000)	0	0	0	0
유상증자	1,050,000,000	126,930,145,000	0	0	0	127,980,145,000
중간배당	0	0	0	0	0	0
당기순이익(손실)					46,028,639,113	46,028,639,113
주식매수선택권평가	0	0	4,566,578,530	0	0	4,566,578,530
매도가능증권평가이익	0	0	0	0	0	0
매도가능증권평가손실	0	0	0	(172,970,417)	0	(172,970,417)
지분법평가	0	11,315,244	(789,795)	(116,953,704	0	(106,428,255)

				)		
자기주식취득	0	0	0	0	0	0
자기주식소각	0	0	0	0	0	0
2009.12.31 (당기말)	4,480,000,000	154,114,050,244	7,243,580,485	204,884,277	85,586,902,074	251,629,417,080

현금흐름표

제10기 2009년 01월 01일 부터 2009년 12월 31일 까지

제9기 2008년 01월 01일 부터 2008년 12월 31일 까지

제8기 2007년 01월 01일 부터 2007년 12월 31일 까지

(단위 : 원)

과 목	제10기	제9기	제8기
영업활동으로인한현금흐름	53,909,842,067	25,741,606,343	27,064,168,653
당기순이익(손실)	46,028,639,113	24,599,814,579	9,688,188,735
현금의유출이없는비용등의가산	13,239,870,928	10,724,097,800	5,568,769,564
퇴직급여	1,062,171,148	968,510,551	1,301,363,459
감가상각비	1,333,376,495	1,255,240,291	951,157,085
무형자산상각비	1,359,206,803	744,378,440	482,422,381
외화환산손실	661,291,876	1,658,191,047	2,165,533
대손상각비	321,897,721	131,280,855	66,883,300
지분법손실	3,921,454,898	3,566,887,486	64,050,266
투자자산처분손실	5,758,218	253,831,646	0
유형자산처분손실	8,135,239	16,079,448	7,068,226
주식보상비용	4,566,578,530	1,958,398,036	719,393,714
파생상품평가손실	0	171,300,000	0
무형자산감액손실	0	0	1,300,000,000
지분법적용투자주식감액손실	0	0	674,265,600
현금의유입이없는수익등의차감	(5,037,610,876)	(846,579,487)	(94,876,049)
외화환산이익	28,527,797	527,453,611	94,448,904

지분법이익	0	234,625,876	0
투자자산처분이익	4,999,007,896	84,500,000	0
유형자산처분이익	10,075,183	0	0
대손충당금환입	0	0	427,145
영업활동으로인한자산·부채의변동	(321,057,098)	(8,735,726,549)	11,902,086,403
매출채권의감소(증가)	(3,043,514,338)	(11,114,280,938)	(4,879,356,518)
미수금의감소(증가)	(2,310,153,049)	(40,100,679)	98,621,719
미수수익의감소(증가)	(635,965,407)	(160,052,690)	(107,047,492)
선급금의감소(증가)	(539,260,434)	(382,530,341)	(3,285,062,506)
선급비용의감소(증가)	(710,082,811)	10,928,651	(28,816,438)
미지급금의증가(감소)	34,169,185	2,428,945,599	999,666,839
선수수익의증가(감소)	3,919,292,533	(4,902,864,692)	18,693,823,305
유동성이연법인세자산의감소(증가)	200,155,666	193,984,483	(394,140,149)
재고자산의감소(증가)	(8,844,185)	(941,825)	0
비유동성이연법인세자산의감소(증가)	12,439,538	393,645,610	125,263,803
미지급법인세의증가(감소)	3,449,262,813	4,898,117,882	1,918,101,627
미지급비용의증가(감소)	6,155,896	(73,431,830)	65,640,829
예수금의증가(감소)	112,872,844	1,335,713,512	249,609,141
선수금의증가(감소)	398,739,694	905,498,865	0
퇴직금의지급	(857,159,136)	(2,327,581,375)	(897,081,130)
퇴직보험예치금의증가(감소)	(473,304,194)	99,223,219	(532,456,509)
유동성이연법인세부채의증가(감소)	106,771,893	0	(125,109,578)
퇴직급여충당부채관계회사전입	17,366,394	0	429,460
투자활동으로인한현금흐름	(172,561,459,419)	(46,078,801,931)	(4,839,618,994)
투자활동으로인한현금유입액	8,654,019,580	859,181,450	14,105,124,130
장기투자증권의처분	6,895,103,643	100,000,000	0
지분법투자주식의처분	1,162,155,973	84,500,000	0
회원권의처분	506,740,909	363,836,364	0
비품의처분	5,458,401	1,181,818	1,695,040

단기대여금의감소	0	309,663,268	67,868,808
차량운반구의처분	14,545,454	0	0
보증금의감소	70,015,200	0	0
단기금융상품의감소	0	0	14,035,560,282
투자활동으로인한현금유출액	(181,215,478,999)	(46,937,983,381)	(18,944,743,124)
단기금융상품의증가	166,175,000,000	27,175,000,000	13,535,560,282
단기대여금의증가	137,990,355	0	264,121,216
장기투자증권의취득	30,000,000	534,617,512	0
지분법투자주식의취득	5,826,670,980	12,747,224,972	206,027,800
장기대여금의증가	311,025,700	298,477,870	0
회원권의취득	2,970,988,760	1,359,427,500	1,085,269,000
전산장비의취득	251,603,000	1,010,897,000	743,865,610
차량운반구의취득	0	85,823,745	41,165,177
비품의취득	255,073,145	871,224,182	462,116,586
상표권의취득	1,293,227	16,836,334	25,281,470
소프트웨어의취득	1,494,289,832	626,598,459	620,835,217
라이선스의취득	3,150,000,000	1,100,000,000	0
보증금의증가	611,544,000	916,855,807	70,547,000
장기금융상품의증가	0	195,000,000	300,000,000
매도가능증권의취득	0	0	1,589,953,766
재무활동으로인한현금흐름	122,308,845,000	26,479,884,000	(18,825,005,000)
재무활동으로인한현금유입액	127,980,145,000	30,056,290,000	0
임대보증금의증가	0	153,700,000	0
자본금의증가	1,050,000,000	105,000,000	0
주식발행초과금의증가	126,930,145,000	29,797,590,000	0
재무활동으로인한현금유출액	(5,671,300,000)	(3,576,406,000)	(18,825,005,000)
단기차입금의상환	0	3,000,000,000	0
배당금의지급	2,000,000,000	499,800,000	0
유동성장기부채의상환	3,500,000,000	76,606,000	135,005,000

파생상품부채의상환	171,300,000	0	0
자기주식의취득	0	0	18,690,000,000
현금의증가(감소)	3,657,227,648	6,142,688,412	3,399,544,659
기초의현금	11,172,358,526	5,029,670,114	1,630,125,455
기말의현금	14,829,586,174	11,172,358,526	5,029,670,114

2. 연결재무제표
해당사항없습니다.

3. 대손충당금 설정현황

(1) 최근 3사업연도의 계정과목별 대손충당금 설정내역

(단위 : 백만원, %)

구 분	계정과목	채권 총액	대손충당금	대손충당금 설정률
제10기	매출채권	23,639	509	2.2
	미수금	2,355	24	1.0
	선급금	4,254	43	1.0
	합 계	30,248	575	1.9
제9기	매출채권	21,245	222	1.0
	미수금	45		1.0
	선급금	3,715	37	1.0
	합 계	25,005	260	1.0
제8기	매출채권	11,092	111	1.0
	미수금	5		1.0
	선급금	3,332	17	0.5
	합 계	14,429	128	0.9

(2) 최근 3사업연도의 대손충당금 변동현황

(단위 : 백만원)

구 분	제10기	제9기	제8기
1. 기초 대손충당금 잔액합계	260	128	62

2. 순대손처리액(①－②±③)	7		
① 대손처리액(상각채권액)	7		
② 상각채권회수액			
③ 기타증감액			
3. 대손상각비 계상(환입)액	322	131	67
4. 기말 대손충당금 잔액합계	575	260	128

(3) 매출채권관련 대손충당금 설정방침

1) 대손충당금 설정방침

대차대조표일 현재의 매출채권과 기타채권 잔액에 대하여 과거의 대손경험률과 장래의 대손예상액을 기초로 대손충당금을 설정

2) 대손경험률 및 대손예상액 산정근거

- 대손경험률: 매월 채권에 대한 회수율을 근거로 대손 경험률을 산정
- 대손예상액: 채무자의 파산, 강제집행, 사망, 실종등으로 회수가 불가능할 경우 100% 범위에서 합리적인 대손 추산액 설정

3) 대손처리기준: 매출채권 등에 대해 아래와 같은 사유발생시 실대손처리

- 파산, 부도 , 강제집행, 사업의 폐지, 채무자의 사망, 실종 행방불명으로 인해 채권의 회수불능이 객관적으로 입증된 경우
- 소송에 패소하였거나 법적 청구권이 소멸한 경우
- 외부 채권회수 전문기관이 회수가 불가능하다고 통지한 경우
- 회수에 따른 비용이 채권금액을 초과하는 경우
- 채권에 대한 권리 발생으로 부터 3년 이상 경과된 경우

4) 거래형태구분별 대손율 산정 기준

- PG업체 : 익월에 대하여 전액 수금 되므로 대손이 없으나 1%의 대손 설정
- 로열티 : 채권 연령에 따라 1년내 1% 1년초과 50% 3년초과 100%설정

(4) 당해 사업연도말 현재 경과기간별 매출채권잔액 현황

(단위 : 백만원)

구 분		6월 이하	6월 초과 1년 이하	1년 초과 3년 이하	3년 초과	계
금액	일반	22,860	424	315	-	23,639
	특수관계자	40	-	-	-	-
	계	22,900	424	315	-	23,639
구성비율		96.87%	1.79%	1.33%	-	100%

4. 재고자산의 보유 및 실사내역 등

가. 최근 3사업연도의 재고자산의 사업부문별 보유현황

사업부문	계정과목	제10기	제9기	제8기	비고
기타(상품)	제품	10	1	-	-
	재공품	-	-	-	-
	원재료	-	-	-	-
	저장품	-	-	-	-
	소 계	10	1	-	-
총자산대비 재고자산 구성비율(%)		0.00%	0.00%	0.00%	-
[재고자산÷기말자산총계×100]					
재고자산회전율(회수)		-	-	-	-
[연환산 매출원가÷{(기초재고+기말재고)÷2}]					

나. 재고자산의 실사내역 등

1) 실사일자

- 6월말 및 12월말 기준으로 매년 2회 재고자산 실사 실시

2) 실사방법

전수조사 실시를 기본으로 하며, 일부 중요성이 적은 품목의 경우 Sample 조사 실시(주요 사업장의 경우 12월말 재고자산 실사시 당사의 감사법인 소속 공인회계사의 입회하에 실시)

3) 장기체화재고 등 현황

- 해당사항 없습니다.

XII. 부속명세서

- 해당사항 없습니다.

【 전문가의 확인 】

1. 전문가의 확인

- 해당사항 없습니다.

2. 전문가와의 이해관계

- 해당사항 없습니다.