

# 사업보고서

(제 11 기)

사업연도      2010년 01월 01일      부터  
                  2010년 12월 31일      까지

금융위원회

한국거래소 귀중

2011년 3월 31일

회 사 명 :                    주식회사 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)

2011년 3월 31일  
㈜위메이드엔터테인먼트

대표이사 서 수 길



신고업무담당이사 김 준 성



# I. 회사의 개요

## 1. 회사의 개요

### 가. 회사의 법적 - 상업적 명칭

당사의 명칭은 주식회사 위메이드엔터테인먼트라고 표기하며 영문으로는 WeMade Entertainment Co.,Ltd.로 표기합니다.

### 나. 설립일자 및 존속기간

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

### 다. 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>

### 라. 중소기업 해당 여부

당사는 중소기업기본법 제2조1항에 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 2011년 까지 중소기업에 해당됩니다.

중소기업기준 검토표는 'X. 그 밖에 투자자 보호를 위하여 필요한 사항 - 3. 제재현황 등 그 밖의 사항 - 다. 중소기업기준 검토표'를 참조하시기 바랍니다.

### 마. 주요 사업의 내용

당사의 주된 사업은 온라인게임 소프트웨어 개발과 퍼블리싱입니다. 또한, 당사에서 개발한 우수한 게임콘텐츠를 국내 및 해외에 공급하고 있습니다.

사업의 내용에 대한 자세한 사항은 'II. 사업의 내용'을 참조하시기 바랍니다.

### 바. 계열회사의 총수, 주요계열회사의 명칭 및 상장여부

당사의 계열회사는 결산일 현재 당사를 제외하고 13개사입니다.

구 분	회 사 명	사업부분
상장사 (2사)	(주)위메이드엔터테인먼트	소프트웨어 개발 및 판매
	(주)조이맥스	소프트웨어 개발 및 판매
비상장사 (12사)	버디버디(주)	소프트웨어 개발
	(주)버디뮤직	소프트웨어 개발
	(주)고블린스튜디오	소프트웨어 개발 및 판매
	(주)엑소드스튜디오	소프트웨어 개발

스튜디오이글스(주)	소프트웨어 개발 및 판매
(주)위메이드크리에이티브	소프트웨어 개발 및 판매
(주)우파루파	소프트웨어 개발 및 판매
(주)엔곤소프트	소프트웨어 개발 및 판매
WeMade Entertainment Shanghai Co., Ltd.	소프트웨어 개발 (그래픽 외주개발)
WeMade Entertainment USA, Inc.	소프트웨어 개발 및 판매
WeMade Online Co.,Ltd.	소프트웨어 제작 및 유통, 판매
Joymax Entertainment, Inc.	소프트웨어 유통

주1) (주)버디뮤직은 (주)버디버디가 100% 소유한 자회사입니다.

주2) (주)우파루파는 (주)위메이드크리에이티브가 50% 소유한 자회사입니다.

주3) (주)엔곤소프트는 (주)위메이드크리에이티브가 51.1% 소유한 자회사입니다.

주4) Joymax Entertainment, Inc는 (주)조이맥스가 100% 소유한 자회사입니다.

## 2. 회사의 연혁

연도	내용
2000.02.10	본사 소재지 (서울 성북구 삼선동 5가 334)
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
2002.02.18	본사 소재지 변경 (서울 중구 중림동 441)
2004.06.22	자회사 ㈜위메이드소프트 설립 (지분율 100%)
2005.05.09	본사 소재지 변경 (서울 영등포구 여의도동 28-2 케이티빌딩 11층)
2005.11.01	중국법인 'WeMade Entertainment Digital Technology' 설립
2006.04.30	자회사 ㈜위메이드소프트 청산
2006.09.25	본사 소재지 변경 (서울 구로구 구로동 222-12 마리오타워 7층)
2007.02.12	자기주식 취득 ( 56,000주, 186.9억원, 거래상대방:(주)엑토즈소프트)
2007.03.30	대표이사 변경 및 이사 변경 (취임: 대표이사 서수길 / 퇴임: 이사 박상열, 노상준) - 변경전 : 대표이사 박관호 / 이사 유기덕, 김현철, 노상준, 박진태, 박상열 - 변경후 : 대표이사 박관호, 서수길(각자대표) / 이사 유기덕, 김현철, 박진태
2007.07.31	프로게임단 '팬택EX' 인수
2007.09.14	프로게임단 '위메이드 폭스' 창단 (舊 팬택EX)
2008.03.28	사업목적 추가 - 광고, 홍보업, 캐릭터상품 제조 및 판매업, 디지털 콘텐츠의 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(주)' 인수 (자회사 스튜디오이글스(주), 버디뮤직(주) 포함)
2008.05.28	미국법인 WeMade Entertainment USA, Inc. 설립
2008.12.11	(주)리비소프트(現 (주)고블린스튜디오) 주식 양수
2009.05.28	상호 변경 (영문상호 추가 "WeMade Entertainment Co., Ltd.")
2009.06.09	본사 소재지 변경 (서울 구로 구로동 222-12 마리오타워 2층 1~6, 11~16호, 6층 1~4, 16~18호, 7층)
2009.10.13	(주)네시삼십삼분 주식 양수.
2009.12.18	KOSDAQ 상장

2009.12.22	위메이드-삼성전자(주), 게임콘텐츠 사업제휴(MOU)
2010.01.14	(주)엑소드스튜디오 설립
2010.02.28	YNK Japan (現 WeMade Online Co., Ltd) 주식 양수
2010. 06. 25	(주)위메이드크리에이티브 설립
2010.07.02	(주)조이맥스 주식 양수

### 3. 자본금 변동사항

증자(감자)현황

(기준일 : 2010년 12월 31일 )

(단위 : 원, 주)

주식발행 (감소)일자	발행(감소) 형태	발행(감소)한 주식의 내용				
		종류	수량	주당 액면가액	주당발행 (감소)가액	비고
2000년 02월 10일	-	보통주	30,000	5,000	5,000	설립자본금
2000년 07월 14일	유상증자(주주배정)	보통주	50,000	5,000	5,000	증자비율 167%
2000년 12월 15일	유상증자(주주배정)	보통주	60,000	5,000	5,000	증자비율 75%
2007년 02월 13일	-	보통주	56,000	5,000	333,750	이익소각에 따른 보통주 감소
2007년 08월 17일	주식분할	보통주	756,000	500	-	액면분할
2008년 07월 04일	유상증자(제3자배정)	우선주	210,000	500	142,857	증자비율 25%
2009년 06월 15일	무상증자	보통주	4,200,000	500	500	증자비율 500%
2009년 06월 15일	무상증자	우선주	1,050,000	500	500	증자비율 500%
2009년 12월 15일	유상증자(일반공모)	보통주	2,100,000	500	62,000	증자비율 33%
2010년 01월 13일	전환권행사	우선주	245,000	500	23,810	전환상환우선주 245,000주 보통주 전환에 따른 감소
2010년 01월 13일	전환권행사	보통주	245,000	500	23,810	전환상환우선주 245,000주 보통주 전환
2010년 01월 14일	전환권행사	우선주	245,000	500	23,810	전환상환우선주 245,000주 보통주 전환에 따른 감소
2010년 01월 14일	전환권행사	보통주	245,000	500	23,810	전환상환우선주 245,000주

						보통주 전환
2010년 06월 16일	전환권행사	우선주	770,000	500	23,810	전환상환우선주 770,000주 보통주 전환에 따른 감소
2010년 06월 16일	전환권행사	보통주	770,000	500	23,810	전환상환우선주 770,000주 보통주 전환

주1) 2007년 2월 13일 액토즈소프트의 당사 보유주식 56,000주(40%)를 취득 후 이익소각 하여 (발행주식수×액면가액)이 자본금과 불일치합니다.

주2) 무상증자의 경우 주식발행초과금을 재원으로 하였습니다.

주3) 비고란의 증자비율은 증자주식수/증자전 발행주식총수로 계산하였습니다.

## 4. 주식의 총수 등

### 가. 주식의총수

당사의 정관상 발행할 주식의 총수는 15,000,000주이며 2010년 12월 31일 현재 발행주식의 총수는 8,400,000주(보통주 8,400,000주)입니다.

#### 주식의 총수 현황

(기준일 : 2010년 12월 31일 )

(단위 : 주)

구 분	주식의 종류			비고
	보통주	우선주	합계	
I. 발행할 주식의 총수	-	-	15,000,000	-
II. 현재까지 발행한 주식의 총수	8,960,000	1,260,000	10,220,000	-
III. 현재까지 감소한 주식의 총수	560,000	1,260,000	1,820,000	-
1. 감자	-	-	-	-
	560,000	-	560,000	-
	-	-	-	-
	-	1,260,000	1,260,000	주1)
IV. 발행주식의 총수 (II-III)	8,400,000	-	8,400,000	-
V. 자기주식수	314,924	-	314,924	주2)
VI. 유통주식수 (IV-V)	8,085,076	-	8,085,076	-

주1) "3. 자본금 변동사항" 참조바랍니다.

주2) 결산일 이후 자기주식 21,898주를 추가 매수하여 보고서 제출일 현재(2011년3월31일) 자기주식수는 336,822주이며, 유통주식수는 8,063,178주임.

### 나. 자기주식 취득 및 처분

## 자기주식 취득 및 처분 현황

(기준일 : 2010년 12월 31일 )

(단위 : 주)

취득방법			주식의 종류	기초수량	변동 수량			기말수량	비고
					취득(+)	처분(-)	소각(-)		
자본시장법상 취득	직접 취득	장내 직접 취득	보통주	-	-	-	-	-	-
			우선주	-	-	-	-	-	-
		공개매수	보통주	-	-	-	-	-	-
			우선주	-	-	-	-	-	-
		주식매수 청구권 행사	보통주	-	-	-	-	-	-
			우선주	-	-	-	-	-	-
		소계(a)	보통주	-	-	-	-	-	-
	우선주		-	-	-	-	-	-	
	신탁 계약에 의한 취득	수탁자 보유수량	보통주	-	116,550	-	-	116,550	-
			우선주	-	-	-	-	-	-
		현물보유수량	보통주	-	252,000	53,626	-	198,374	주1)
			우선주	-	-	-	-	-	-
		소계(b)	보통주	-	368,550	53,626	-	314,924	주2)
			우선주	-	-	-	-	-	-
기타 취득(c)			보통주	-	-	-	-	-	
			우선주	-	-	-	-	-	-
총 계(a+b+c)			보통주	-	368,550	53,626	-	314,924	-
			우선주	-	-	-	-	-	-

주1) 상기 현물보유수량 중 처분 53,626주는 임직원 주식매수선택권 행사에 따른 자기주식 교부를 위한 처분임.

주2) 결산일 이후 자기주식 21,898주를 추가 매수하여 보고서 제출일 현재(2011년3월31일) 자기주식수는 336,822주이며, 모두 신탁계약 해지 후 당사 계좌에 현물 보유중임.

### 5. 의결권 현황

당사가 발행한 주식의 총수는 보통주 8,400,000주 입니다.  
발행주식 중 결산일 현재 회사가 보유하고 있는 자기주식은 314,924주이며, 의결권 행사 가능주식수는 8,085,076주입니다.



(기준일 : 2010년 12월 31일 )

(단위 : 주)

구 분		주식수	비고
발행주식총수(A)	보통주	8,400,000	-
	우선주	-	-
의결권없는 주식수(B)	보통주	314,924	-
	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	8,085,076	-
	우선주	-	-

## 6. 배당에 관한 사항 등

가. 최근 3사업연도 배당에 관한 사항

구 분		제11기	제10기	제9기
주당액면가액 (원)		500	500	500
당기순이익 (백만원)		18,960	46,029	24,600
주당순이익 (원)		2,257	8,861	4,802
현금배당금총액 (백만원)		3,000	3,000	2,500
주식배당금총액 (백만원)		-	-	-
현금배당성향 (%)		15.82	6.52	10.16
현금배당수익률 (%)	보통주	1.09	0.63	-
	우선주	-	-	-
주식배당수익률 (%)	보통주	-	-	-
	우선주	-	-	-
주당 현금배당금 (원)	보통주	371	357	2,500
	우선주	-	357	1,905

주당 주식배당 (주)	보통주	-	-	-
	우선주	-	-	-

주1) 제9기(2008년)는 중간배당 실시 이후 우선주 유상증자로 인해 보통주와 우선주간 배당금 차이가 발생함.

## II. 사업의 내용

### 1. 사업의 개요

#### 가. 업계의 현황

##### (1) 산업의 특성

게임산업은 디지털 기기와 멀티미디어 콘텐츠가 급속한 발전을 이루면서 문화 콘텐츠 산업의 중심을 차지해 가고 있는 高부가가치 산업입니다. 특히 사회 전반에 형성되고 있는 개인화된 생활문화는 사람과 사람간의 다양한 온라인 커뮤니케이션의 필요성을 부각시키게 되었고 게임산업은 이를 충족시킬 수 있는 하나의 문화산업으로 자리매김 하였습니다. 특히, 한국은 글로벌 게임산업의 최전선에서 산업을 이끌어 가고 있습니다.

##### (2) 산업의 성장성

국내 온라인 게임 산업의 규모는 2006년 17,768억원에서 2007년 22,403억원, 2008년 26,922억원, 2009년 37,087억원으로 꾸준히 20% 이상의 성장율을 기록하고 있습니다. 2010년도 역시 높은 성장율을 기록 하였으며 2011년도에는 SNG와 모바일이 접목되면서 게임시장의 플랫폼이 확장되어 더욱 많은 성장이 예상되고 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%	37,087	37.8%	47,471	28.0%
모바일게임	2,518	3,050	21.1%	2,608	-14.5%	2,759	5.8%
비디오게임	4,201	5,021	19.5%	5,257	4.7%	5,657	7.6%
PC게임	350	263	-24.9%	150	-43.0%	135	-10.0%
아케이드게임	352	628	78.4%	618	-1.6%	649	5.0%
PC방	20,801	19,280	-7.3%	19,342	0.3%	20,406	5.5%
아케이드게임장	518	696	34.4%	744	-15.7%	760	2.2%
비디오게임장	293	187	-36.2%	주1)			
합 계	51,436	56,047	9.0%	65,806	17.4%	77,837	18.3%

주1) 2009년부터 아케이드게임장과 비디오게임장은 합산 표기함

\*출처 : 대한민국 게임백서 2010

세계 온라인 게임 산업 시장의 성장률은 2003년부터 2008년까지 연평균 35.95%의 높은 성장률을 기록하고 있으며, 향후 3년간 20% 이상의 높은 성장률이 지속될 것으로 예상하고 있습니다.

[세계 게임시장 규모 및 성장률]

(단위 : 백만불)

구분		2007년	2008년	2009년	2010년(E)
아케이드게임	매출액	30,002	31,363	27,858	26,401
	성장률		4.5%	-11.2%	-5.2%
PC게임	매출액	3,970	3,545	3,233	3,149
	성장률		-10.7%	-8.8%	-2.6%
비디오게임	매출액	53,312	64,359	66,360	71,964
	성장률		20.7%	3.1%	8.4%
온라인게임	매출액	8,523	10,363	12,642	15,384
	성장률		21.6%	22.0%	21.7%
모바일게임	매출액	4,947	6,073	7,279	8,528
	성장률		22.8%	19.9%	17.1%
합 계	매출액	100,754	115,702	117,372	125,425
	성장률		14.8%	1.4%	6.9%

\*출처 : 대한민국 게임백서 2010

2003년 이후 꾸준히 증가해온 국내사들의 온라인 게임 해외 진출(수출)은 2008년 10억 불을 초과하고, 2009년에는 약 15억불을 달성하였습니다. 온라인게임 산업은 앞으로 더욱 발전된 기술로 세계의 많은 게임이용자들에게 선보여질 것이며, 여전히 성장가능성이 무궁 무진하다고 할 수 있습니다.

### (3) 경기변동의 특성 및 평균제품 수명

#### ① 경기변동의 특성

온라인 게임 산업은 여타 여가활동과 달리 저비용으로 장시간 즐길 수 있는 특성이 있어 일반적인 경기 변동에 영향을 크게 받지 않습니다. 실 예로 국내 경기침체기였던 IMF시기와 2009년 세계적인 경기침체로 경기변동이 큰 시기에도 온라인 게임산업은 그 성장세를 키워 가며 더욱 활발한 개발 및 서비스 활동을 이어갔습니다.

#### ② 온라인 게임의 평균 제품 수명

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

[온라인 게임 평균 제품 수명]

(단위 : 개월)

구분	2006년	2007년	2008년	2009년
기간	37.9	45.2	51.4	50.9

\*출처 : 대한민국 게임백서 2010

### ③ 당사 게임의 제품 수명 (2010년 12월 기준)

- 미르의 전설2 : 124개월
- 미르의 전설3 : 101개월
- 창천 온라인 : 39개월
- 썬파이터 : 58개월

#### (4) 경쟁 요소

국내 온라인 게임 산업은 콘텐츠 산업의 특성상 많은 게임 개발사들이 존재하며 완전경쟁 시장이라고 해도 무관합니다. 특히 저비용으로 콘텐츠 초기버전을 개발 후 배급사와 배급 계약을 체결한 후 게임을 완성하는 형식이 주를 이루고 있기 때문에 잦은 실패에도 불구하고 지속적으로 개발사의 수는 증가하고 있습니다. 하지만 최근에는 소형 개발사가 대형 게임사의 자회사화(개발 스튜디오) 되는 경우가 많으며, 이러한 추세는 가속화 될 것으로 예상하고 있습니다. 이는 대형 게임사는 게임 개발에 대한 리스크와 인력에 대한 비용부담을 줄일 수 있고, 소형 개발사는 그들만의 개성있는 콘텐츠를 개발할 수 있는 기회(투자)를 얻어 양 당사자가 모두 이득이 되기 때문입니다.

이러한 개발사의 경쟁구도와는 다르게 게임 서비스 업체들은 온라인 게임시장 규모와 게임 이용자 수가 한정적인 속에서 서비스 경쟁을 하기 때문에 최근에는 서비스 경쟁에서 실패하는 사례가 나타나고 있습니다.

온라인 게임의 특성으로 경쟁요소를 보면 온라인 게임은 영화, 애니메이션과 같은 콘텐츠와는 달리 그 수명이 짧지 않기 때문에 선점한 장르의 순위는 쉽게 변동되지 않고 있습니다. 이는 선점한 온라인 게임내에서 커뮤니티가 형성되고, 그 커뮤니티가 활성화 되기에 새로운 게임이 그 커뮤니티를 재정립하고, 흡수하기는 쉽지 않기 때문입니다. 하지만 이렇게 강력한 커뮤니티의 특성을 가지고 있음에도 불구하고, 게임 이용자들은 게임의 콘텐츠와 서비스의 질에서 큰 차이가 보일 경우, 새로운 게임으로 이동하며, 커뮤니티 전체가 새로운 게임으로 이동할 가능성이 있습니다. 따라서 당사는 좋은 새로운 콘텐츠 개발을 위해 전력을 다하고 있으며, 당사가 기존점한 게임은 서비스의 질을 안정적으로 유지하고, 향상시키기 위해 프로세스 개선을 지속적으로 하고 있습니다.

#### 나. 회사의 현황

##### (1) 영업개황

당사는 국내에 2001년 상용화된 '미르의전설2', 2003년 상용화된 '미르의전설3'와 같은 정통MMORPG 위주의 온라인 게임을 개발하고 서비스하는 사업을 중심으로 영위하고 있으며, 2007년 이후부터는 타 회사 개발 게임의 퍼블리싱 사업까지 사업의 범위를 확장하였습니다. 또한 당사는 게임 서비스지역을 당사의 주요 서비스지역인 중국 이외에도 일본, 대만, 동남아시아, 미국, 유럽 등의 지역으로 확장해 가고 있습니다.

2010년 당사는 876억원의 매출액과 291억원의 영업이익, 190억원의 당기순이익을 기록하였습니다. 2009년 대비하여 매출액이 17.6%정도 감소하였으며, 이는 당사의 신작게임의 출시 지연과 해외매출의 감소에서 비롯된 것입니다. 그러나 2010년 한해 동안 당사는 '창천 2'를 비롯한 자체 신작 게임 개발에 심혈을 기울였으며, 또한 모바일(스마트 기기)게임 시장에 대한 도전의 준비기간 이었다고 할 수 있습니다. 2011년에는 이러한 노력의 결실들이 실현될 것으로 기대하고 있습니다.

[ 연도별 매출액 및 매출 성장률 ]

(단위: 백만원)

구 분	2008년	2009년	2010년
매출액	73,851	106,353	87,630
성장률	84.2%	44.0%	-17.6%

당사의 매출은 해외에서 서비스되는 로열티 매출을 기반으로 하고 있으며, 특히 중국내에서 '미르의 전설2'의 매출이 많은 부분을 차지하고 있습니다. 향후 당사는 개발중인 신작의 출시, 서비스 게임의 해외 진출, 모바일(스마트 기기)게임 시장 진출을 통하여 당사 게임 라인업을 강화하고 서비스 지역 및 플랫폼을 확장하여 매출 성장을 이룩하고자 합니다.

## (2) 시장점유율

당사의 국내 시장점유율은 낮은 편이나 중국에서의 '미르의 전설2' 로열티매출을 기반으로 해외시장에서는 높은 성장을 실현하고 있습니다. 향후 '미르의 전설3', '아발론 온라인', '타르타로스 온라인' 등의 게임이 추가적으로 중국시장에 진출하며 게임 포트폴리오 확대 및 서비스지역 다각화를 통해 글로벌 온라인게임시장에서의 점유율을 확대해 나갈 예정입니다.

## (3) 시장의 특성 및 주요 목표 시장

### ① 시장의 특성

#### (가) 국내시장

국내 온라인게임 시장은 2004년 이전의 MMORPG 종류 게임의 점유율이 압도적으로 높은 상황에서 2004년 이후 캐주얼 게임과 FPS게임이 성공함에 따라 주류 게임의 장르가 MMORPG, FPS, Sports 등의 다양한 장르로 그 영역이 확대 되었으며, 이러한 장르의 확장은 전체 온라인게임 시장의 동반 성장을 이끌었습니다.

당사의 주요 사업분야인 MMORPG는 게임이용 패턴에서 몰입도가 높아 평균적인 1일 플레이타임과 계정당 접속유지기간이 길게 나타나며 안정적인 이용도를 보여주는 특징이 있습니다. 반면, 상당한 시간을 투자해야 의미있는 게임경험을 할 수 있다는 점에서 게임 이용고객의 입장에서는 진입장벽으로 작용하는 부분도 있습니다. 이러한 부분을 해소하기 위하여, 당사는 진입장벽을 재미요소로 승화시켜 게임 이용자가 더욱 만족할 수 있도록 노력하고 있습니다.

#### (나) 해외시장

2005년 이후, 상대적으로 성장률이 둔화되고 있는 PC게임 및 비디오 게임과는 달리 온라인게임은 세계적으로 매년 20% ~ 30%의 높은 성장율을 보이고 있습니다. 전 세계적으로 브로드밴드 보급의 확장, 고성능 PC의 가격하락, 개발도상국의 인프라 확대에 의하여 이와 같은 상승세는 향후 몇 년간 지속될 전망입니다.

지역적으로 볼 때, 닌텐도, 소니, 마이크로소프트 등 북미와 일본의 대형 업체들이 독점하고 있는 비디오(콘솔) 게임 시장과 달리 온라인게임 시장의 경우 아시아 지역을 필두로 한국의 게임회사가 세계 시장을 주도하고 있습니다. 향후에도 온라인게임은 아시아를 중심으로 성장할 것으로 보입니다.

### ② 주요 목표 시장

당사는 중국 시장에서의 성공노하우를 바탕으로 일본, 대만, 동남아시아, 미국, 유럽 등 글로벌 온라인게임시장에 진출하여 서비스 게임을 확대해 가며 지속적인 매출성장을 실현하고자 합니다.

#### (가) 중국 온라인게임 시장 특성

중국 게임 시장은 지난 몇 년간 지속적인 성장을 거듭해 왔습니다. 중국 온라인 게임 시장은 2001년 진출한 당사 "미르의 전설2"를 시작으로 한국 온라인 게임의 영향을 받아 연간 50% 이상의 성장률을 보이며 급속도로 성장해왔습니다. 2007년 이후, 온라인과 모바일 게임을 중심으로 일정 산업 규모를 갖춘 것으로 평가되고 있습니다. 중국의 게임 시장은 2007년 70%의 성장을 기점으로 2008년 50%, 2009년 55.4% 성장하며, 성장율은 다소 둔화된 것으로 파악되지만, 시장 규모는 매년 10억 달러 정도의 성장을 전망하고 있습니다. 2009년 세계 경제 불황의 영향으로 중국 내 대부분의 산업이 마이너스 성장을 기록하였음에도 불구하고, 온라인 게임 산업의 경우에는 지속적인 성장을 보인 것으로 발표되었습니다.

특히, 북경 및 상해와 같은 대도시 중심 시장에서 탈피, 중국 전역으로 PC 및 인터넷 인프라가 빠르게 확장되고 있는 점을 비추어 볼 때 향후 인터넷 이용자 및 온라인 게임 이용자는 더욱 증가할 것으로 예상됩니다. 게임의 장르에 있어서도 기존 MMORPG에 편중되어있던 시장 구조에서 FPS, 캐주얼 게임, 웹게임까지 장르가 다양화되며 수평적인 확장도 이루어지고 있습니다.

#### (나) 미국 온라인게임 시장 특성

미국은 2009년 기준으로 세계 게임 시장의 29.3%를 차지하고 있습니다. 미국 게임시장 중 가장 큰 비중은 비디오 게임 시장이며, 마이크로 소프트의 XBOX360, 소니의 PS3, 닌텐도의 Wii가 차례로 출시되면서 하드웨어 및 소프트웨어의 판매가 급증하여 전체 게임 시장이 급속도로 성장하였습니다.

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

#### (다) 일본 온라인게임 시장 특성

전통적으로 게임강국인 일본 게임 시장의 규모는 2009년 기준 세계 게임 시장의 13.4%를 차지하고 있습니다. 일본의 게임시장은 아케이드 게임과 비디오 게임이 강세를 이루고 있으며, 온라인게임의 등장 이후 일본의 게임시장은 세계 게임 시장 대비 점유율이 감소하고 있는 추세입니다.

전반적으로 게임에 대한 이해도가 높은 시장인 만큼, 온라인 게임에 대한 과금 및 아이템 결제에 대하여 게임 이용자들의 거부감이 없는 편이며, 1인당 결제금액도 다른 나라에 비해 높게 나타나고 있습니다. 최근 일본 온라인 게임시장은 스마트 기기의 모바일 게임 시장과 경쟁하고 있으나 게임이 진출할 수 있는 시장 요소가 존재하며, 일본 게임 이용자들의 결제 기준으로 볼 때 아직도 높은 성장 잠재력을 갖고 있는 시장입니다.

#### (4) 신규사업 등의 내용 및 전망

##### ① GSP (Global Service Platform)

Global Service Platform(이하 GSP)은 독자적인 글로벌 서비스로, 적합한 온라인게임컨텐츠를 확보한 후 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 비롯하여 지불 및 결제시스템 그리고 마케팅 및 고객 서비스와 관련된 업무를 관장하는 등 다양한 분야에서 체계화된 시스템이 적용되어야 합니다.

하지만, 현지 파트너사의 도움에 의지하지 않고 독자적으로 해외에 진출하여 운영 서비스를 하기 때문에 해외 시장에서 더욱 많은 부가가치를 창출할 수 있으며, 특히 현지 파트너사와

의 커뮤니케이션 부재나 법적 분쟁, 수익 분배에 따른 불투명성을 미리 해소할 수 있습니다. 당사는 GSP서비스의 확장을 위해 국내 최고의 GSP사업 성공노하우를 보유한 상장사인 (주)조이맥스의 경영권을 2010년에 지분인수를 통해 확보하였으며, 당사와의 시너지를 창출하기 위해 노력하고 있습니다.

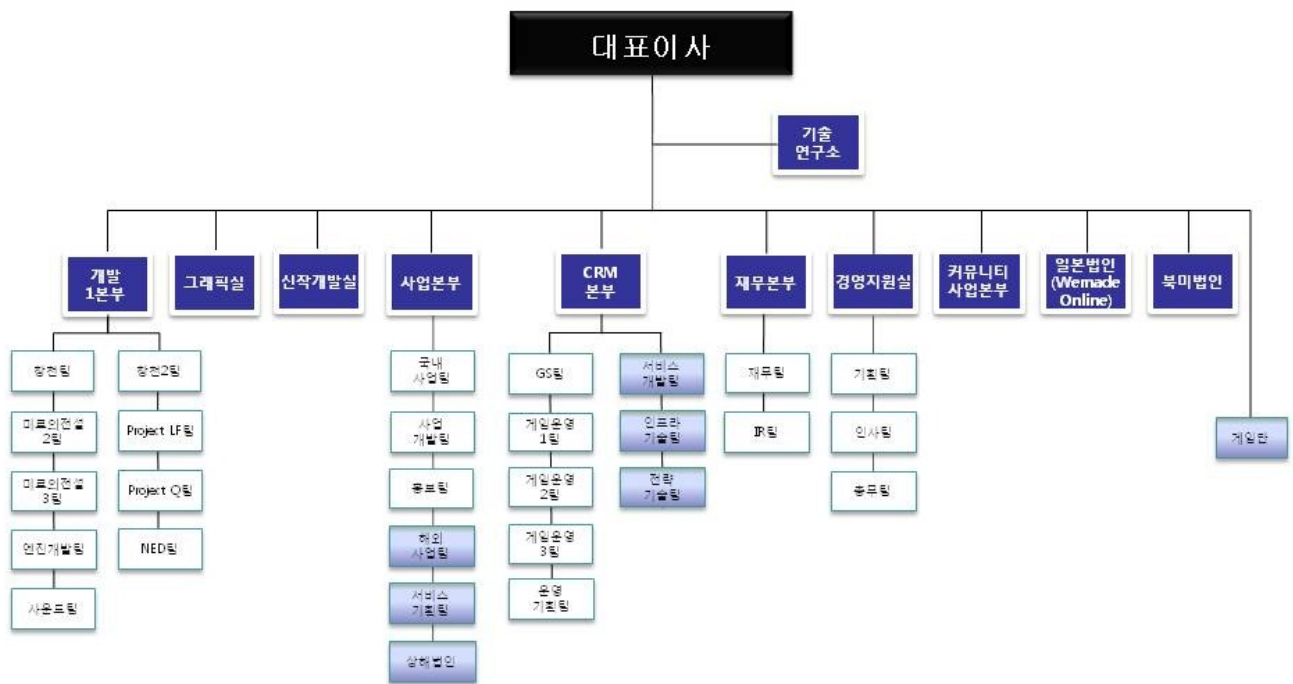
② 라인업 구축을 위한 개발 강화

당사는 2006년부터 라인업 구축을 위해 퍼블리싱 사업 조직을 신설하여 사업 역량강화에 중점을 두고 경영을 진행해 왔습니다. 이에 2007년 이후 현재까지 라인업 구축을 위하여 많은 퍼블리싱 계약을 체결해 왔으며, 각 장르에 대한 퍼블리싱을 지속하고 있습니다.

최근에는 업계 전반에 걸친 신작 및 하이퀄리티 게임의 부족으로 인하여 2008년 이후부터는 스튜디오 설립 및 인수, 개발 인큐베이팅 신설 등의 방법으로 병행하여 진행하고 있습니다.

향후 당사는 자체 개발 게임의 높은 품질을 위한 마무리 작업을 완료하여 시장에 출시할 계획이며 이를 위해 자체개발엔진 연구에도 투자를 지속할 예정입니다.

(5) 조직도





## 2. 주요 제품 등에 관한 사항

가. 주요 제품 등의 현황

(단위 : 백만원)

구분	개시일	게임명	매출액(비율)	비고
			2010연도 (제11기)	
온라인게임	2001년3월 상용화	미르의전설2	67,329(76.8%)	제품별 특징 참고
온라인게임	2003년1월 상용화	미르의전설3	2,583(2.9%)	제품별 특징 참고
온라인게임	2008년2월 상용화	창천온라인	8,112(9.3%)	제품별 특징 참고
온라인게임	2009년5월 상용화	타르타로스	4,003(4.6%)	제품별 특징 참고
기타	-	기타	5,603(6.4%)	-
합 계			87,630(100.0%)	-

(1) 제품별 특징

① 미르의 전설2 (Legend of Mir 2)

게임장르	2D 동양 무협 MMORPG
게임특징	- 동양적 세계관을 바탕으로 하는 대표적인 무협 MMORPG - 저사양에 적응하기 쉬운 시스템 - 단순한 레벨업 외에 생산시스템을 기본으로 한 정통RPG

② 미르의 전설3 (Legend of Mir 3)

게임장르	2D 동양 무협 MMORPG
게임특징	- 미르의전설2의 후속작으로, 대규모 파티 플레이가 특징 - 저사양 PC에서도 플레이가 원활하며 쉬운 조작방식으로 게임을 쉽게 즐길 수 있음

③ 창천온라인(Changchun Online)

게임장르	2D 전투 액션 MMORPG
게임특징	- 동양의 고전 삼국지를 배경으로 한 MMORPG - 수백명이 동시에 대규모 전투 - 정통 MMORPG 최초 공인 e스포츠

④ 타르타로스 온라인(Tartaros Online)

게임장르	3D 미들코어 액션 MORPG
게임특징	- 시나리오 중심 플레이 전개 - 던전식 물이사냥, 9개의 캐릭터 육성

## ⑤ 기타 게임

### (가) 아발론 온라인(Avalon Online)

게임장르	온라인 RTS (실시간 전략 시뮬레이션)
게임특징	- 진영별 수십종의 개성강한 영웅 - 인스턴스 던전 개념의 모험모드 - 대규모 유저 커뮤니티가 가능한 MMO성격의 광장 제공

### (나) 쥘파이터(Gemfighter)

게임장르	대전 액션
게임특징	- 대전 중심의 액션게임으로 변신을 통한 스킬 사용이 특징. - 캐주얼 성향의 대전 게임

### (다) 천검영웅전(SkySword Hero)

게임장르	Browser based MMORPG
게임특징	- 누구나 쉽게 즐길 수 있는 웹브라우저 게임 - 무림영웅의 성장(RPG요소) + 영지의 성장(전략 요소)

### (다) 디지몬배틀(Digimon Battle)

게임장르	3D 캐주얼 MMORPG
게임특징	- 인기 애니메이션 디지몬 시리즈를 온라인 게임화 - 누구나 쉽게 즐길 수 있는 턴제 전투

### (라) 디지몬 마스터즈(Digimon Masters)

게임장르	MMORPG
게임특징	- 인기 애니메이션 디지몬 시리즈를 온라인 게임화, - 디지몬배틀의 차기작애니메이션에 나온 다양한 디지몬의 등장 - 누구나 쉽게 즐길 수 있는 턴제 전투

## 나. 주요 제품 등의 가격변동추이

(1) 가격변동추이

초기 온라인 게임 출시 당시에는 온라인게임 이용자들이 로그인 한 시간에 따라서 일정 금액의 이용료를 받는 정액제 방식으로 서비스해 왔으며, 보편적으로 월별 일정금액을 결제하는 월정액제 방식의 이용이 일반적이었습니다.

하지만 많은 경쟁 게임들이 서비스 되면서 월정액제로 계속 서비스하기에는 어려운 구조로 변화 되었으며, 이러한 과정에서 선택한 방식이 부분유료화입니다. 부분유료화는 게임 이용자체는 무료로 제공하나 게임내에서 필요한 아이템을 판매하는 방식으로, 온라인 게임에서 특히 중요한 요소인 캐릭터의 성장을 빠르게 하는 아이템 및 게임 플레이에 도움이 되는 각종 아이템을 판매하는 것입니다.

부분유료화 방식을 이용한 게임 서비스의 경우, 기본적인 게임 이용이 무료이기 때문에 많은 게임 이용자들이 게임을 플레이하게 되고, 그에 따라 아이템 판매도 급속히 증가하여 이전의 월정액 방식 과금의 경우보다 더 많은 매출액을 기록하였습니다.

① 국내 서비스 제품의 가격 변동 추이

2005년 이전부터 서비스되어온 대부분의 MMORPG와 마찬가지로 '미르의 전설2'와 '미르의 전설3'도 서비스 초기에는 일정액을 지불하면 정해진 기간동안 서비스를 이용할 수 있는 '정액제'와 서비스 이용시간에 비례하여 이용요금을 지불하는 '정량제', 이 두 가지 모델로 서비스하였습니다. 당시 이용요금은 시장에서 서비스되는 상위 동종 MMORPG들과 동등한 수준으로 책정되었습니다.

2005년 이후 캐주얼 게임들을 필두로 부분유료화 과금모델 채택이 확산되었으며, 시장에 성공적으로 정착하였습니다. 이러한 시장의 흐름에 따라 '미르의 전설2'와 '미르의 전설3'도 2007년 6월 부분유료화로 전환하였으며 그 이후 서비스를 진행하였던 게임들도 동일한 부분유료화를 채택하고 있습니다.

② 해외 진출 제품의 가격 변동 추이

당사가 해외에서 서비스 중인 '미르의 전설2, '미르의 전설3'의 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 RMB

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

### 3. 생산 및 생산설비에 관한 사항

#### 가. 생산설비에 관한 사항

##### (1) 현황

(단위 : 백만원)

구분	자산별	소재지	2010.1.1	당기증감		당기 상각	2010.12.31	비 고
				증가	감소			
본사	토지	서울	2,275	-	-	-	2,275	공시지가2,751 주1)
	건물	서울	5,336	-	-	146	5,191	지방세시가표준액 2,737
	전산장비	서울	1,321	689	-	501	1,509	-
	차량	서울	83	-	-	25	58	-
	비품	서울	1,650	390	19	740	1,281	-
합 계			10,665	1,079	19	1,412	10,314	-

주1) 공시지가 기준년월은 2010.01.01입니다.

##### (2) 최근 3 사업년도중 변동사항

(단위 : 백만원)

구분	자산명	연도	취득처분사유	용 도	취득처분처	금 액
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
	비품	2010	PC, 모니터 등	사무,개발	한국 OABANK 외	326
	전산장비	2006	서버, LAN스위치 등	게임서비스	텔인터내셔널 외	103
	전산장비	2007	서버, LAN스위치 등	게임서비스	텔인터내셔널 외	744
	전산장비	2008	서버, LAN스위치 등	게임서비스	텔인터내셔널 외	1,011
	전산장비	2009	서버, LAN스위치 등	게임서비스	텔인터내셔널 외	252
	전산장비	2010	서버 등 구입	게임서비스	텔인터내셔널 외	689
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
		2010	인사이동,노후폐기	인사이동	기타	55
	전산장비	2006	자산매각	게임서비스	기타	70
	전산장비	2008	노후장비교체	노후교체	기타	1,057

주1) 상기 기재된 금액은 취득원가입니다.

#### 나. 설비의 신설 매입계획 등

당사는 사업보고서 제출일 현재 설비의 신설 및 매입의 계획은 없습니다. 하지만 온라인 게임산업의 특성상 시장에 진출하는 서비스 게임이 다양해지고 게임 이용자가 많아질수록 추가적인 설비의 매입이 발생할 가능성이 항시 존재합니다.

### 4. 매출에 관한 사항

#### 가. 매출실적

(단위 : 백만원)

매출 유형	품목		2010연도 (제11기)	2009연도 (제10기)	2008연도 (제9기)
온라인 게임	미르의전설2	수출	171	128	-
		내수	67,158	90,607	59,572
		소계	67,329	90,735	59,572
	미르의전설3	수출	183	821	745

	내 수	2,400	2,250	1,933
	소 계	2,583	3,071	2,677
창천온라인	수 출	6,374	5,724	4,562
	내 수	1,738	1,666	3,360
	소 계	8,112	7,390	7,922
타르타로스	수 출	3,818	501	-
	내 수	185	164	-
	소 계	4,003	665	-
아발론	수 출	680	267	-
	내 수	554	485	-
	소 계	1,234	752	-
젼파이터	수 출	925	979	417
	내 수	1,326	1,314	937
	소 계	2,251	2,293	1,354
기 타	수 출	243	53	1,629
	내 수	856	443	32
	소 계	1,099	496	1,661
용 역	수 출	31	885	600
	내 수	644	42	62
	소 계	675	927	662
기 타	내 수	344	24	4
합 계	수 출	12,425	8,471	5,755
	내 수	75,205	97,881	68,096
	합 계	87,630	106,353	73,851

주1) '미르의전설2'의 내수 매출비중이 높게 나타나는 것은 계약 구조상 중국 매출이 (주)액토즈소프트에 인식되고 당사는 (주)액토즈소프트로부터 로열티를 받기 때문입니다.

주2) 수량이 없는 이유는 온라인 게임 산업의 특징상 부분유료 아이템의 금액이 일정하지 않기 때문입니다.

주3) '미르의전설3'의 내수매출에는 '미르의전설X'의 매출 165백만원이 포함되어 있습니다.

나. 향후 매출액의 변동에 영향을 줄 것이라고 인정되는 사항

게임 개발·서비스 업체에 있어 가장 중요한 매출 변동 요인은 새로운 게임의 개발 및 상용

화, 그리고 외부에서 개발된 게임을 자사에서 서비스하는 퍼블리싱 계약 및 상용화, 자사 개발된 게임을 해외업체가 서비스하도록 하는 해외 퍼블리싱 계약입니다.

다. 판매경로 및 판매방법 등

(1) 판매조직

조 직		역 할
위메이드 엔터테인먼트	사업본부 국내사업팀	- 국내 서비스를 위한 관리 일체 (마케팅, 빌링, PC방 총판관리 등)
	사업본부 해외사업팀	- 해외 서비스를 위한 관리 일체
	사업본부 사업개발팀	(퍼블리셔 지원, 해외 지사 관리, 해외 판매 등)
PC방 지역 총판 및 해 외지사	L&K	- 서울, 강원 지역 PC방 영업 및 관리(외주)
	컴정보	- 경기인천지역 PC방 영업 및 관리(외주)
	아이티온라인	- 경상도, 대구, 울산, 부산 지역 PC방 영업 및 관리(외주)
	펜게임즈	- 전라, 광주, 충청, 대전, 제주지역 PC방 영업 및 관리(외주)
	복미법인 (WeMade Ent. USA, Inc.)	- GSP 사업 마케팅 및 운영 담당
	일본법인 (WeMade Online Co., Ltd)	- 일본 온라인 게임 사업 진행

(2) 판매경로

[단위: 백만원]

매출유형	품목	구분	판매경로	2010년 매출액	매출액비중
게임 매출	미르의전설2	국내	PC방	391	0.45%
			개인	3,956	4.51%
			로열티	62,811	71.68%
		수출	라이선스	86	0.10%
			로열티	85	0.10%
	미르의전설3	국내	PC방	213	0.24%
			개인	2,187	2.50%
		수출	라이선스	137	0.16%
로열티			46	0.05%	

	창천온라인	국내	PC방	385	0.44%
			개인	1,353	1.54%
		수출	라이선스	4,262	4.86%
			로열티	2,112	2.41%
	타르타로스	국내	PC방	13	0.01%
			개인	172	0.20%
		수출	라이선스	739	0.84%
			로열티	3,079	3.51%
	아발론	국내	PC방	311	0.35%
			개인	243	0.28%
		수출	라이선스	547	0.62%
			로열티	133	0.15%
	젠타이더	국내	PC방	42	0.05%
			개인	1,284	1.47%
		수출	라이선스	123	0.14%
			로열티	802	0.92%
천검영웅전	국내	PC방	244	0.28%	
		개인	78	0.09%	
디지몬RPG	수출	로열티	243	0.28%	
기타	국내	로열티외	534	0.61%	
용역	위메이드 폭스 등	국내	출연료 등	644	0.73%
		수출	상금 등	31	0.04%
기타 매출				344	0.39%
합 계				87,630	100.00%

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

## 라. 판매전략

### (1) 국내 판매전략

#### ① 게임 라인업 강화

당사는 국내외 시장에 안착할 수 있는 높은 퀄리티의 게임 위주로 라인업을 구성하기 위해 노력하고 있습니다.



## ② 지속적인 게임 업그레이드

당사는 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.

## (2) 해외 판매 전략

### ① 현지 문화에 맞는 전방위 지원

해외에 서비스 되는 온라인 게임의 경우, 기술력 및 현지 인프라 등 각국의 특성을 고려하는 것이 무엇보다 중요합니다. 각 국가별 다양한 문화 및 종교가 존재하는 만큼 당사에서는 해외 시장의 기술적특성 및 문화적특성에 적합한 지원의 제공을 최우선으로 하고 있습니다.

### ② 신흥 시장 선점

당사의 GSP 서비스 결과를 토대로 게임 이용자들의 유입이 많았던 터키, 브라질 지역을 각각 중앙아시아, 남미지역 진출의 거점으로 삼아 향후 성장이 예상되는 신흥 시장 진출의 발판을 마련할 계획입니다.

### ③ 중국 시장에서의 우위 유지

당사의 '미르의 전설2'의 경우 중국 정부의 자국게임 보호를 위한 규제에도 불구하고 중국 내 높은 시장점유율을 차지하는 산다의 주 매출 게임으로 자리 매김하고 있습니다. 이와 같이 중국 내 확고한 선점우위를 발판으로 삼아, 당사의 다른 타이틀도 중국에 서비스될 예정입니다. '미르의 전설2'를 이용하는 이용자들이 당사의 다른 타이틀로 유입될 수 있도록 유도하여 중국 내 확고한 경쟁 우위를 지속해 나갈 계획입니다.

### ④ GSP 사업의 강화

해외 퍼블리셔를 통한 서비스의 경우, 현지에 특화된 안정적인 서비스 지원이 가능하다는 장점이 있으나, 전체 판매액의 일정 비율만을 지급받게 되어 매출이 낮아지는 단점이 있습니다. 하지만 GSP를 통한 직접 서비스의 경우에는 퍼블리싱 비용이 추가로 부담되지 않고 당사 인력만으로 운영하기에 높은 이익을 얻을 수 있습니다. 이에 당사는 GSP 서비스를 확장하기 위하여 상장사인 (주)조이맥스를 인수하여 해외 매출 구조의 다각화를 위해 노력하고 있습니다.

## 5. 시장위험과 위험관리

당사는 국내 시장 대비 해외 시장 의존도가 높은 상황으로, 2009년 환율에 따른 이익이 있었으나, 2010년에는 환율에 따른 손실도 존재했습니다. 이에 당사는 지속적으로 환율 변화를 분석하여 빠르게 대응 하기 위한 준비를 하고 있습니다

## 6. 경영상의 주요 계약

(단위 : 천원)

계약상대방	계약체결시기 (계약기간)	계약의 목적 및 내용	비고
(주)엑토즈소프트	2001.2.26	제품 공동개발 및 해외판매운영대행 약정	1. 미르의 전설 시리즈 관련 매출에 대하여 쉐어 인 식

			2. 양 당사자 모두 해외 판매 대행 계약에 관여함
SK커뮤니케이션즈(주)	2008.04.10	주식양수도계약 (버디버디(주))	보유주 전량 매매
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 변경 됨
Gamepot USA, Inc.	2008.12.29 (상용화일로부터 2년간/+ 1년)	SOFTWARE LICENSE AGREEMENT (미르2)	-
1. Actoz Soft Co., Ltd 2. Shengqu Information Technology(Shanghai) Co., Ltd	2009.03.25 (유료서비스일로부터 6년간)	LICENSE AGREEMENT (미르3)	-
(주)인티브소프트	2007.09.11 (2007.09.11~영구)	퍼블리싱 계약 (타르타로스)	-
AsiaSoft Corporation Public Company Limited.,	2008.06.30 (상용화일로부터 2년간)	SOFTWARE LICENSE AGREEMENT (창천온라인)	-
International Games System Co., Ltd.	2007.10.11 (상용화일로부터 3년간)	SOFTWARE LICENSE AGREEMENT (창천온라인)	-
Shengqu Information Technology(Shanghai) Co., Ltd	2007.02.02 (유료서비스일로부터 5년간)	SOFTWARE LICENSE AGREEMENT (창천온라인)	-
(주)네온소프트	2009.01.23 (유료서비스일로부터 5년간)	퍼블리싱 계약 (즈바이온라인)	-
Shengqu Information Technology(Shanghai) Co., Ltd	2009.03.25 (상용화일로부터 6년간)	SOFTWARE LICENSE AGREEMENT (미르3)	-
Shengqu Information Technology(Shanghai) Co., Ltd	2009.09.28 (2009.09.28~6년/+ 2년)	SOFTWARE LICENSE AGREEMENT (미르2)	중국 서비스 연장 계약
ARARIO	2009.07.15 (2009.07.15~2년/+ 1년)	SOFTWARE LICENSE AGREEMENT (창천온라인)	일본 서비스 계약

LAGER NETWORK TECHNOLOGIES Inc.	2009.03.19 (OBT일로부터 2년간/+ 1년)	SOFTWARE LICENSE AGREEMENT (타르타로스)	대만 서비스 계약
Intermational Games Systems	2009.04.01 (상용화일로부터 3년간)	LICENSE AGREEMENT (창천2)	대만 서비스 계약
C&C Media	2009.07.16 (2009.07.16~2년/+ 1년)	SOFTWARE LICENSE AGREEMENT (타르타로스)	일본 서비스 계약
Burda:IC	2009.07.29 (2009.07.29~3년/ 자동연장1년+ 1년)	SOFTWARE LICENSE AGREEMENT (아발론 온라인)	독일 서비스 계약
GameFactory	2009.03.16~2011.03.15 (2009.03.16~2년/+ 1년)	SOFTWARE LICENSE AGREEMENT (젼과이더 온라인)	유럽 서비스 계약
WeMade Ent. USA, Inc	2009.07.01~2012.06.30 (상용화일로부터 3년간/+ 2년)	GSP 서비스 계약(미르3)	대만, 중국, 한국을 제외한 전세계 서비스 계약
East Telecom	2009.09.09 (2009.09.09~2년/+ 2년)	LICENSE AGREEMENT (미르2)	우즈벡 서비스 계약
The Winner Online Co., Ltd	2009.10.30 (상용화일로부터 2년간/+ 1년)	SOFTWARE LICENSE AGREEMENT (젼과이더 온라인)	태국 서비스 계약
XnetSoft Co., Ltd	2009.10.30 (상용화일로부터 2년간/+ 1년)	SOFTWARE LICENSE AGREEMENT (아발론 온라인)	중국 서비스 계약
(주)네온소프트	2009.12.17	추가 협약서 (즈바이 온라인)	관련비 지급일 변경
누믹스엔터테인먼트 (現 엑소드스튜디오)	2009.09.04 (상용화일로부터 5년간)	퍼블리싱 계약 (탑매니저 KBO 야구 및 탑매니저 풋볼)	전세계 판권
고블린스튜디오(주)	2009.12.18 (상용화일로부터 5년간)	퍼블리싱 계약 (프로젝트 고블린)	전세계 판권
(주)브리디아	2009.12.07 * 개발 : 2011.09.30까지 * 유지보수 : 유료서비스개시일 로부터 3년간/+ 3년)	외주개발 및 유지보수 계약 (프로젝트 'Shift')	프로젝트명 '다빈치'에서 'Shift'로 변경
디지털릭(주)	2009.12.01 (유료서비스일로부터 3년간)	GSP 서비스 계약 (디지털 RPG 온라인)	북미, 남미, 유럽(러시아 제외) 서비스 계약
(주)네시삼십삼분	2009.10.14	신주인수 및 주주간 계약	-
Shengqu Information	2010.01.08	영화제작 계약 (미르2)	중국 및 위메이와 액토즈

Technology(Shanghai) Co., Ltd	(미르2 본계약 기간동안 유효)		의 사전 동의를 얻은 지역에 서비스
(주)브리디아	2010.01.08	신주인수 계약	-
YNK Korea & YNK Partners	2010.02.03	YNK Japan의 구주(36,234주) 및 경영권 양수양도계약	일본벤처캐피탈 등 5개사 지분 17,190주 포함
Wayi International Digital Entertainment Co., Ltd.	2010.01.28 (상용화일로부터 2년간/+ 1년)	SOFTWARE LICENSE AGREEMENT (아발론 온라인)	대만 서비스 계약
PT.Lyto Datarindo Fortuna	2010.03.08 (상용화일로부터 2년간/+ 1년)	SOFTWARE LICENSE AGREEMENT (아발론 온라인)	인도네시아 서비스 계약
블루션소프트	2010.01.07 (2010.01.07~영구)	퍼블리싱 계약 (천검영웅전)	전세계판권
AsiaSoft Corporation Public Company Limited.,	2010.02.12	SOFTWARE LICENSE AGREEMENT AMENDMENT (창천 온라인)	MG 지급 조건 변경
디지털릭(주)	2010.02.23 (유료서비스일로부터 3년간)	GSP 서비스 계약 (디지털 마스터즈 온라인)	북미, 남미, 유럽(러시아 제외) 서비스 계약
(주)두빅	2010.02.11 (첫번째 대상 국가의 유료서비스일로부터 5년간)	퍼블리싱 계약 (Shadow Company)	전세계판권
Shanda Games International (Pte) Ltd.,	2010.03.26 (유료서비스일로부터 3년간)	SOFTWARE LICENSE AGREEMENT (Luvinia)	서비스지역 - 한국
(주)조이맥스 대표주주 전찬웅 외 3인	2010.07.02	(주)조이맥스의 구주 (1,751,604주 (25.46%)) 및 경영권 양수도계약	-
Shanghai Qoolu Networks Co., Ltd	2010.07.20 (유료서비스일로부터 3년간)	GSP 서비스 계약 (Rainbow City)	-
(주)위메이드크리에이티브	2010.07.28	'Petz' 무형자산양수도계약	프로젝트명(Project M)에서 정식게임명 "Petz"로 변경
(주)조이맥스	2010.09.27	GSP서비스 계약 (타르타로스 온라인, 천검영웅전)	-
Shenzhen MTTANG Network Culture Development Co., Ltd.	2010.10.27 (상용화일로부터 2년간/+ 1년)	SOFTWARE LICENSE AGREEMENT (타르타로스)	중국 서비스 계약

(주)모비클	2010.10.22	공동 개발 계약 (모바일 게임)	안드로이드 마켓 앱스토어
(주)넷스루	2010.12.01	웹로그 분석 솔루션 공급 계약	-

## 7. 연구개발활동

가. 연구개발 담당조직



나. 연구개발비용

(단위 : 백만원)

구 분		2010연도 (제11기)	2009연도 (제10기)	2008연도 (제9기)
원 재 료		-	-	-
인 건 비		11,625	9,865	8,633
제 조 경 비		6,797	3,879	4,017
합계		18,422	13,744	12,650
회계처리	자 산 계 상	-	-	-
	판매비와 관리비	14,212	9,217	6,985
	제조원가(매출원가)	4,210	4,527	5,666
연구개발비/매출액 비율		21.02%	12.92%	17.13%

다. 연구개발 실적

(1) 클라이언트 연구개발 실적

연구과제	연구개발내용	연구결과 및 기대효과	상용화
32km seamless world editor 개발	광범위한 월드를 게임과 이질감 없이 World Editor에서 똑같이 편집한다.	기존 작업 방식에서 수작업으로 하던 이음새 연결작업을 하지 않고 한 자리에서 바로 레벨을 완성할 수 있어서 작업 효율의 단축을 가져온다.	
PSVSM Shadow 개발	광범위한 범위에 높은 퀄리티로 실시간 그림자를 처리하는 방식	화면에 그려지는 많은 오브젝트의 그림자를 처리함으로써 그림의 퀄리티를 높이는 역할을 한다.	
CPU Occluder 성능 개발	기존CPU Occluder의 성능을 개선해서 Occluder의 기능을 좀더 높여서 작업의 효율을 높인다.	보다 효율적인Occluder 역할을 함으로써 보이지 않는 물체를 제거해서 엔진의 부담을 줄여준다.	
실시간Ocean개발	파도의Simulation을FFT기법으로 분석해서 실시간으로 엔진에서 렌더링한다.	기존 Ocean보다 좀 더 사실적인 분위기를 연출해서 게임을 몰입감을 높여준다.	

(2) 서버 연구 개발 실적

연구과제	연구개발내용	연구결과 및 기대효과	상용화
Dynamic	게임 서버는 월드(맵)를 동적으로 분산	Load Balancing으로 전체 서버의	창천온라

Distributed World	시킬 수 있도록 개발	stress를 분산시켜 안정성을 유지하도록 개발	인
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	창천온라인
Fast Packet Compression	패킷 압축 모듈 개발 및 게임 서버에 적용하게 개발	패킷 압축을 통하여 서버간 통신 bandwidth 줄이도록 개발	창천온라인
IOCP를 탑재한 대용량 게임 서버	IOCP 비동기 소켓 통신을 탑재하여 서버의 처리 속도를 향상시키도록 개발	네트워크 통신의 부하를 줄임으로써 서버의 안정성 유지 확보	창천온라인 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 기술연구소입니다. 또한 아직 상용화 되지 않은 기술의 경우 신규 개발 프로젝트에 투입되고 있는 상황으로 아직 게임 프로젝트의 공개가 이루어 지지 않은 경우입니다.

라. 향후 연구개발 계획

연구과제	기대효과
64bit 버전 개발	Windows7 64bit OS에서 엔진 뿐만 아니라 각종Plugin들도64응용프로그램으로 만든다.
Boids 편집기와Movie 편집기 개발	새 또는 물고기등 게임 환경에 반응하는 물체 편집기를 개발하고Movie편집기를 위해서 카메라 제어및 각종 이벤트 제어 편집기를 개발한다
HW Occluder	그래픽카드의 하드웨어 지원기능을 차폐계산에 활용함으로 해서 엔진의 최적화를 기하도록 개발
Renderer Thread개발	Renderer를Thread safe하게 구조를 만들고 그에 맞게 구조 변경을 수행한다.
Dual Parabolod Shadow map개발	Point Light의Shadow를 표현하기 위한 기법으로Point Light주변에 Shadow가 드리워진다.

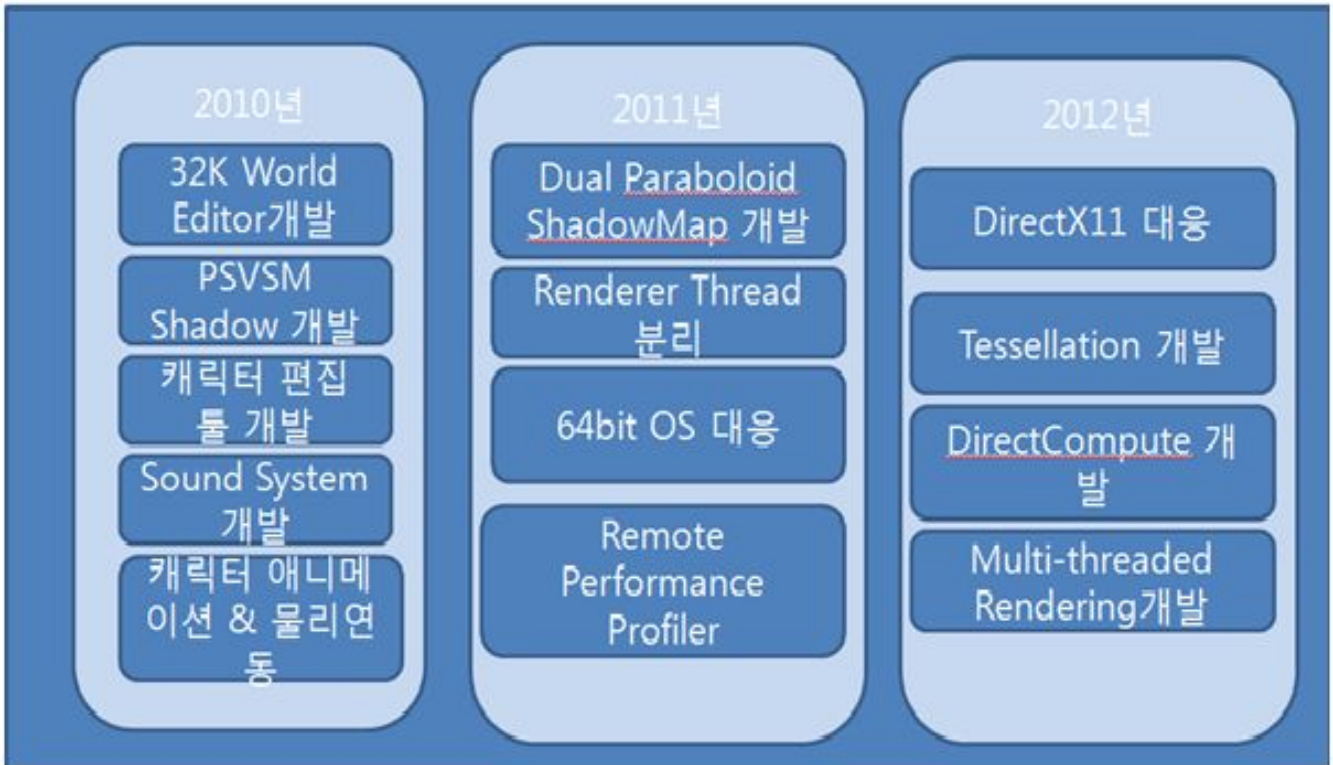
주1) 연구기관은 당사의 기술연구소입니다. 또한 소요자금은 대부분 인건비 및 인력유지를 위한 간접비이며, 재원 조달은 당사의 자금에서 배정하고 있습니다.

마. 주력제품등의기술관련

(1) 주력 제품의 자체개발 정도

현재 '미르의 전설2', '미르의 전설3', '창천' 팀은 서버/클라이언트 100% 자체개발 엔진을 보유하고 있습니다. 다만 '미르의 전설2' 및 '미르의 전설3'의 경우 비용절감 및 인력 효율을 위하여 그래픽의 외주 용역을 통해서 50%정도의 물량을 발주 하고 있습니다. 주력 제품의 경우 자체 개발을 통해 콘텐츠를 보강하여 패치 및 업데이트를 진행하여 게임 이용자들의 좋은 호응을 이끌어 내고 있습니다.

(2) 핵심보유기술에 대한 기술 Road Map





### (3) 보유기술의 경쟁력 평가

Nova엔진이 완성되는 시점에서는 국내에서 가장 많이 판매되고 있는 Gamebryo 엔진의 기능성과 편리성을 뛰어넘는 엔진을 목표로 하고 있습니다. 특히 이 엔진은 개발자 작업 효율과 MMORPG에 개발에 적합한 기능들을 다수 포함하고 있으며 Casual Game 같은 소규모 게임에서도, MMORPG같은 대규모 게임에서도 적합한 기능이 제공되도록 개발할 예정입니다. 이는 게임 개발 효율성을 극대화하고 개발 노하우 공유를 토대로 하여 높은 시너지 효과를 창출할 수 있도록 하기 위함입니다.

현재는 온라인 MMORPG에 최적화 되어 개발 할 수 있도록 각종 엔진기능들을 적합화하고 있으며 기존 게임 개발자들이 참가해서 엔진을 개발하고 있어 좋은 성과를 창출하고 있습니다. 향후 당사에서 개발 중인 게임에 적용하여 개발 프로세스를 최적화할 예정이며 이로 인해 많은 시간 및 인적 낭비를 최소화 할 수 있을 것으로 판단하고 있습니다.

국내외 온라인 게임 시장이 지속적으로 성장하고 있는 상황에서 해외 유명 상용 엔진과의 경쟁력이 확보 된다면 당사의 노바엔진 매출은 기하 급수적으로 성장할 것으로 사료됩니다.

### III. 재무에 관한 사항

#### 1. 요약재무정보

(단위 : 천원)

구 분	제11기	제 10 기	제 9 기	제 8 기	제 7 기
[유동자산]	159,216,217	254,984,147	78,931,073	34,826,438	22,037,891
· 당좌자산	159,155,914	254,974,361	78,930,132	34,826,438	22,037,891
· 재고자산	60,303	9,786	942	-	-
[비유동자산]	130,683,745	34,155,896	29,818,114	16,582,813	16,234,034
· 투자자산	105,091,807	16,287,383	14,969,203	3,846,777	2,594,203
· 유형자산	10,313,045	10,665,106	11,509,870	10,814,427	10,527,200
· 무형자산	5,746,869	5,487,881	2,201,504	1,202,448	2,338,754
· 기타비유동자산	9,532,024	1,715,527	1,137,536	719,160	773,877
자산총계	289,899,962	289,140,043	108,749,187	51,409,251	38,271,925
[유동부채]	20,556,883	24,535,020	17,861,301	13,112,282	5,984,874
[비유동부채]	10,149,880	12,975,606	15,554,433	19,553,420	5,140,244
부채총계	30,706,764	37,510,626	33,415,734	32,665,702	11,125,119
[자본금]	4,480,000	4,480,000	805,000	700,000	700,000
[자본잉여금]	154,102,735	154,114,050	29,797,590	-	-
[자본조정]	-1,751,980	7,243,580	2,677,792	719,394	-
[기타포괄손익누계액]	815,504	204,884	494,808	-134,093	-13,253
[이익잉여금]	101,546,940	85,586,902	41,558,263	17,458,248	26,460,060
자본총계	259,193,198	251,629,417	75,333,453	18,743,549	27,146,807
매출액	87,629,566	106,352,510	73,850,892	40,086,035	21,582,701
영업이익	29,070,162	59,219,191	33,437,015	13,344,437	1,568,396
당기순이익	18,960,038	46,028,639	24,599,815	9,688,189	586,705
기본주당순이익	2,292	8,861	4,802	10,712	419
희석주당순이익	2,292	7,188	4,802	10,712	419

## 2. 재무제표 이용상의 유의점

### 가. 회사가 채택한 재무제표 작성기준

회사의 재무제표는 대한민국에서 일반적으로 인정된 회계처리기준에 따라 작성되었습니다. 그 중요한 회계처리방침은 동 공시서류의첨부서류인 감사보고서의 "주석 2.중요한 회계처리방침"을 참고하시기 바랍니다.

### 나. 회계처리방법 변경

- 해당사항 없습니다.

### 다. 합병, 분할, 자산양수도, 영업양수도

회사는 2010년 7월 2일 주식회사 조이맥스의 주요주주 전찬웅 및 그 특수관계인 3인이 보유하고 있는 주식회사 조이맥스의 보통주식 1,751,604주(총발행주식의 25.46%)를 양수하는 자산양수도 본계약 체결과 함께 총매매대금의 80%인 약 554억원을 계약금으로 지급하였으며, 2010년 8월 16일 임원선임에 대한 임시주주총회에 총매매대금의 20%인 잔금 약 139억원을 지급하고 자산양수·도를 완료하였습니다. 인수완료 후 12월 31일 현재 1,083,713주를 장내 추가 매입하여 보유주식은 2,835,317주(총발행주식의 40.3%)가 되었습니다.

### 라. 자산유동화와 관련한 자산매각의 회계처리 및 우발채무 등에 관한 사항

- 해당사항 없습니다.

### 마. 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.

### 바. 한국채택국제회계기준의 준비상황 및 재무제표에 미치는 영향

#### (1) 한국채택국제회계기준 도입 준비계획 및 추진상황

회사는 2011회계연도부터 한국채택국제회계기준을 도입하기로 결정하였는바, 이와관련된 도입준비계획 및 추진상황은 다음과 같습니다.

회사는 한국채택국제회계기준의 조기도입을 위한 제반사항을 관리하기 위하여 별도의 조직을 구성하여 운영하고 있으며, 동 조직은 도입에 따른 영향분석 및 그 결과를 경영진에게 보고하고 있습니다.

주요활동	준비계획	추진현황
IFRS 도입추진팀 운영 및 도입 영향 분석	IFRS 도입추진팀을 운영하여 2010년말까지 IFRS 도입준비 완료	IFRS 컨설팅 완료 및 IFRS 적용
임직원 교육	2010년말까지 IFRS 전환작업에 필요한 전	주기적인 실무자 교육

	문지식의 습득	
회계시스템 정비	2010년말까지, IFRS 적용을 위한 회계시스템의 정비 완료	IFRS 적용 ERP시스템 구축 중이며 2010년 말 구축 완료

(2) 한국채택국제회계기준하에서 기업이 선택한 회계정책과 기존 회계정책과의 주요 차이점

구 분		현행 회계정책	한국채택국제회계기준하의 회계정책
한국채택국제회계기준의 최초채택	종속기업 및 관계기업에 대한 투자	해당사항 없음	2010.1.1(전환일) 별도재무제표 상 종속기업, 관계기업에 대한투자자산에 대하여 과거회계기준에서 계상된 장부가액을 간주원가로 적용함
	종업원급여	해당사항 없음	2010.1.1(전환일)에 확정급여제도에서 발생한 모든 누적된 보험수리적 손익을 이익잉여금으로 인식
종속기업, 관계기업에 대한 투자		지분법회계처리 적용	별도재무제표 작성시 원가법 적용
이연법인세 인식 및 표시		이연법인세자산·부채를 관련된 항목의 재무상태표상 분류에 따라 유동·비유동으로 구분하며, 재무상태표상 항목과 관련되지 않은 경우에는 예상 소멸시기에 따라 유동·비유동으로 구분표시	이연법인세자산·부채는 비유동으로 표시
확정급여부채의 보험수리 적평가		보고기간종료일 현재 퇴직금 규정에 따라 1년 이상 근속한 전임직원이 일시에 퇴직할 경우 지급할 퇴직금추계액을 퇴직급여충당부채로 설정	보고기간종료일 현재 전임직원에 대해 보험수리적 평가 방법인 예측단위적립방식을 사용하여 추정된 금액을 확정급여채무로 계상
종업원 누적유급휴가 및 상여금제도		현금지급의무가 확정되는 시점에서 비용인식	근무용역을 제공하는 시점에서 비용인식
라이선스등 무형자산의 측정		라이선스등 무형자산은 정액법으로 상각함	비한정내용연수의 무형자산으로 분류하여 정액상각이 아닌 손상평가를 진행함
영업권의 사후 측정		영업권은 5년의 내용연수로 정액법상각	상각하지 않고 최소 매년 손상평가
임차보증금		임차보증금은 지급시점에 비유동 자산으로등록하고 명목가액으로 측정	임차보증금은 만기보유금융자산에 해당되고, 최초인식은 공정가치로 측정하며 후속측정은 유효이자율법을 적용함

(3) 연결대상기업의 변화

현행 기준하의 연결대상	IFRS 기준하의 연결
(주)조이맥스 WeMade Online Co., Ltd	(주)조이맥스 버디버디(주) (주)버디뮤직 (주1) (주)고블린스튜디오 (주)엑소드스튜디오

	스튜디오이글스(주) (주)위메이드크리에이티브 (주)우파루파 (주2) (주)엔곤소프트 (주3) WeMade Entertainment Shanghai Co., Ltd WeMade Entertainment USA, Inc. WeMade Online Co., Ltd Joymax Entertainment, Inc (주4)
--	--

주1) (주)버디뮤직은 (주)버디버디가 100% 소유한 자회사입니다.

주2) (주)우파루파는 (주)위메이드크리에이티브가 50% 소유한 자회사입니다.

주3) (주)엔곤소프트는 (주)위메이드크리에이티브가 51.1% 소유한 자회사입니다.

주4) Joymax Entertainment, Inc는 (주)조이맥스가 100% 소유한 자회사입니다.

(4) 한국채택국제회계기준 도입이 기업 재무상태 및 경영성과에 미치는 영향에 대한 계량정보

당사의 재무상태와 경영성과에 미치는 영향은 개별재무제표를 기준으로 작성된 것이며, 향후 추가적인 영향분석, 기준서 등에 따라 변동 될 수 있습니다.

[2010.1.1(전환일) 재무상태 조정내역]

(단위 : 천원)

구 분	총자산	총부채	총자본
현행회계기준	289,140,043	37,510,626	251,629,417
조정액 :			
대손충당금 취소 및 추가설정(주1)	302,479		302,479
임차보증금(주2)	-4,003		-4,003
무형자산 분류 및 상각(주3)	241,275		241,275
미지급유급휴가(주4)		568,751	-568,751
퇴직급여충당금(주5)		186,057	-186,057
상환우선주(주6)		29,902,590	-29,902,590
조정액 합계	539,751	30,657,398	-30,117,647
한국채택국제회계기준	289,679,795	68,168,024	221,511,770

주1) 손상발생이 이루어지지 않은 대손충당금 환입하고 손상검사 채권액에 대해 추가로 대손충당금을 설정

주2) 임차보증금의 현재가치 해당분을 종업원급여로 인식 향후 유효이자율에 따라 이자수익 인식

주3) 한정내용연수의 무형자산을 비한정으로 분류

주4) 근무제공연도에 부여된 연차에 따른 비용을 미지급금으로 인식

주5) 퇴직금예상액을 청산가치기준에서 보험수리적 가정을 적용하여 측정하였습니다.

주6) 상환전환우선주를 금융부채로 분류

[2010.12.31(전환일) 재무상태 조정내역]

(단위 : 천원)

구 분	총자산	총부채	총자본	당기순이익	총포괄손익
현행회계기준	289,899,962	30,706,764	259,193,198	18,960,038	19,570,657
조정액 :					
대손충당금 취소 및 추가설정 (주1)	-73,852		-73,852	-73,852	-73,852
임차보증금 (주2)	-4,472		-4,472	-469	-469
무형자산 분류 및 상각 (주3)	412,525		412,525	213,740	213,740
미지급유급휴가 (주4)		761,603	-761,603	-192,852	-192,852
퇴직급여충당금 (주5)		358,531	145,409	331,466	331,466
보험수리적손익 (주6)			-503,940		-503,940
지분법투자주식 (주7)	8,232,457		8,232,457	8,040,196	8,040,196
조정액 합계	8,566,658	1,120,134	7,446,524	8,318,229	7,814,289
한국채택국제회계기준	298,466,621	31,826,898	266,639,723	27,278,267	27,384,946

- 주1) 손상발생이 이루어지지 않은 대손충당금 환입하고 손상검사 채권액에 대해 추가로 대손충당금을 설정
- 주2) 임차보증금의 현재가치 해당분을 종업원급여로 인식 향후 유효이자율에 따라 이자수익 인식
- 주3) 한정내용연수의 무형자산을 비한정으로 분류
- 주4) 근무제공연도에 부여된 연차에 따른 비용을 미지급금으로 인식
- 주5) 퇴직금예상액을 청산가치기준에서 보험수리적 가정을 적용하여 측정하였습니다.
- 주6) 퇴직금예상액에 보험수리적 손익을 적용하여 측정하였습니다.
- 주7) 지분법 투자주식에 대한 평가를 취소하고 별도재무제표 작성시 원가법 적용

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

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

### 3. 연결재무제표

#### 가. 연결재무정보

자본시장과금융투자업에관한법률시행령 제168조 제5항의 규정에 의거 연결 대상회사의 결산 및 감사 일정상의 이유로 차후에 제출할 예정입니다.

## IV. 감사인의 감사의견 등

### 1. 감사인(공인회계사)의 감사의견 등

#### 가. 감사인

제 11 기	제 10 기	제 9 기
삼일회계법인	대주회계법인	대주회계법인

주1) 당사는 주식회사의외부감사에관한법률 제4조의3제1항제9호 및 동법시행령 제4조제5항제1호에 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.

주2) 제11기(2010년)부터 제13기(2012년)까지의 3개년간은 감사인선임위원회의 결의를 거쳐 삼일회계법인을 감사인으로 선임하였습니다.

#### 나. 감사의견

사 업 연 도	감사의견	지적사항 등 요약	특기사항
제 11 기	적정	지적사항 없음	-
제 10 기	적정	지적사항 없음	-
제 9 기	적정	지적사항 없음	주1)

주1)

#### (1) 영업활동의 집중정도

재무제표에 대한 주식 21에서 설명하고 있는 바와 같이 (주)엑토즈소프트 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.

#### 다. 감사용역 체결현황

(단위 : 백만원)

사업연도	감사인	내 용	보수	총소요시간
제11기(2010년)	삼일회계법인	반기검토/기말감사	70	1,015시간
제10기(2009년)	대주회계법인	반기검토/기말감사	51	480시간
제 9기(2008년)	대주회계법인	기말감사/연결감사	55	430시간/120시간

라. 외부감사인과의 비감사용역계약 체결현황

(단위 : 백만원)

사업연도	계약체결일	용역내용	용역수행기간	보수	비고
제11기 (2010년)	2010.11	세무조사	2010.11.10~ 2010.12.29	140	삼일회계법인
제11기 (2010년)	2010.4	IFRS도입 자문용역	2010.4.19~ 2010.5.18	25	삼일회계법인
제8기 (2007년)	2007.7	세무조정	2007.1.1 ~ 2007.12.31	5	삼일회계법인

마. 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. 개요

당사는 2000년 설립되어 2001년 상용화된 '미르의전설2', 2003년 상용화된 '미르의전설3'와 같은 정통 MMORPG를 중심으로 한 온라인 게임을 개발하고 서비스하는 회사로 출발하여, 2007년 퍼블리싱 사업을 진행하여 현재 '젼과이더', '타르타로스 온라인', '아발론 온라인', '뜨바이 온라인', '디지몬RPG' 등의 온라인게임을 퍼블리싱하고 있으며, '창천2' 및 '네드' 등 대작 MMORPG 게임도 개발 중에 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 8억원 감소한 2,899억원이며, 부채총계는 전기대비 68억원 감소한 307억원으로 부채의 감소 원인은 해외매출과 관련 비유동부채의 감소에 기인한 것입니다. 당사는 높은 이익율을 창출하는 해외 로열티 매출을 기반으로 현금창출을 안정적으로 하고 있어 높은 재무안정성을 유지하고 있습니다.

(단위:백만원, %)

구분	재무상태			증감률	
	2010년	2009년	2008년	2010년	2009년

[유동자산]	159,216	254,984	78,931	-38%	223%
[비유동자산]	130,684	34,156	29,818	283%	15%
자산총계	289,900	289,140	108,749	0%	166%
[유동부채]	20,557	24,535	17,861	-16%	37%
[비유동부채]	10,150	12,976	15,554	-22%	-17%
부채총계	30,707	37,511	33,416	-18%	12%
[자본금]	4,480	4,480	805	0%	457%
[자본잉여금]	154,103	154,114	29,798	0%	417%
[자본조정]	-1,752	7,244	2,678	-124%	171%
[기타포괄손익누계액]	816	205	495	298%	-59%
[이익잉여금]	101,547	85,587	41,558	19%	106%
자본총계	259,193	251,629	75,333	3%	234%

#### 나. 영업실적

2010년 당사의 매출은 전년대비 18% 감소한 876억원이며 영업이익 및 당기순이익 규모는 전년대비 각각 51% 및 59% 감소한 290억원 및 190억원입니다. 이는 당사의 핵심 타이틀인 '미르의 전설2'의 중국시장내 성장감소와 환율하락에 따른 감소로 분석됩니다.

하지만, 당사에서 심혈을 기울여 개발중인 '창천2', '네드' 등의 서비스 개시와 '미르의 전설 3'의 중국 서비스개시 등 많은 긍정적인 계획들이 있어 향후 영업실적이 개선 될것으로 판단하고 있습니다. 또한 향후에도 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, %)

구분	영업실적			증감률	
	2010년	2009년	2008년	2010년	2009년
매출액	87,630	106,353	73,851	-18%	44%
매출원가	4,220	4,538	5,669	-7%	-20%
판관비	54,339	42,596	34,745	28%	23%
영업이익	29,070	59,219	33,437	-51%	77%
영업외수익	8,617	11,800	8,024	-27%	47%
영업외비용	10,911	11,037	8,119	-1%	36%
법인세비용차감전순이익	26,777	59,982	33,342	-55%	80%

법인세	7,817	13,954	8,743	-44%	60%
당기순이익	18,960	46,029	24,600	-59%	87%

#### 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	2010년	2009	증감
영업이익	29,070	59,219	-30,149
영업활동으로 인한 현금흐름	23,868	53,910	-30,042

##### 나. 자금조달

- 해당사항없습니다.

## 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, 4명의 비상근 이사(2명의 사외이사 포함)로 구성되어 있습니다. 각 이사의 주요 이력 및 업무분장은 'VIII. 임원 및 직원 등에 관한 사항 - 1. 임원 및 직원의 현황'을 참조하시기 바랍니다.

#### 나. 중요의결사항 등

회차	개최일자	의안내용	가결 여부	사외이사	
				박진원	김형철
10-01	2010-01-14	제 1호 의안 : 주식(A종 상환우선주식) 전환의 건	가결	-	-
10-02	2010-02-02	제 1호 의안 : YnK Japan에 대한 지분 투자의 건	가결	-	-
10-03	2010-02-05	제 1호 의안 : 내부회계관리자/감사의 내부회계관리제도 운영실태 평가보고의 건 제 2호 의안 : 제10기 재무제표 승인의 건	가결	-	-
10-04	2010-02-18	제 1호 의안 : YnK Japan에 대한 추가 지분 투자의 건	가결	-	-
10-05	2010-03-16	제 1호 의안 : 제10기 정기주주총회 소집 및 부의안건 승인의 건	가결	-	-
10-06	2010-03-31	제 1호 의안 : 대표이사 선임(중임)의 건	가결	찬성	찬성
10-07	2010-05-04	제 1호 의안 : 2010년 1분기 실적 보고의 건	가결	찬성	찬성
10-08	2010-06-04	제 1호 의안 : 내부회계관리규정(안) 개정의 건 제 2호 의안 : 주식매수선택권 운영규정(안) 개정의 건 제 3호 의안 : 자기주식 취득 신탁계약 체결의 건 제 4호 의안 : 지분 인수를 위한 양해각서 체결의 건 제 5호 의안 : 신규법인(자회사)에 대한 출자의 건	가결	찬성	찬성
10-09	2010-06-07	제 1호 의안 : 자기주식 취득 신탁계약 체결의 건	가결	찬성	찬성
10-10	2010-07-02	제1호 의안 : (주)조이맥스 지분 투자의 건	가결	찬성	찬성

10-11	2010-07-14	제1호 의안 : Epic Unreal3 엔진 라이선스 구매 계약의 건 제2호 의안 : 미르3(X) 라이선스 계약 변경의 건	가결	찬성	찬성
10-12	2010-07-20	제1호 의안 : (주)조이맥스 추가 지분투자의 건 제2호 의안 : 자금 운영 승인의 건	가결	찬성	찬성
10-13	2010-07-28	제1호 의안 : 프로젝트 M 무형자산 양도의 건	가결	찬성	찬성
10-14	2010-08-05	제1호 의안 : 2010년 상반기 실적 보고의 건	-	찬성	찬성
10-15	2010-08-26	제1호 의안 : (주)조이맥스 추가 지분 투자의 건	가결	찬성	찬성
10-16	2010-09-14	제1호 의안 : 주식매수선택권 부여방법 결정의 건 제2호 의안 : 유형고정자산 취득의 건 제3호 의안 : 타르타로스 및 천검영웅전 GSP서비스 계약 체결의 건 제4호 의안 : 자기주식 취득 신탁계약 체결의 건	가결	찬성	찬성
10-17	2010-11-05	제1호 의안 : 2010년 3분기 실적 보고의 건	가결	찬성	불참
10-18	2010-12-06	제1호 의안 : 임직원 대출 자금을 대한 채무인수약정 체결의 건 제2호 의안 : 자기주식 취득 신탁계약 기간 연장의 건	가결	찬성	찬성
10-19	2010-12-17	제1호 의안 : 주식회사 고블린스튜디오 추가 지분 투자의 건 제2호 의안 : 주식매수선택권 부여방법 보완의 건 제3호 의안 : 자기주식 신탁계약 해지의 건	가결	찬성	불참
11-01	2011-02-16	제1호 의안 : 내부회계관리자의 내부회계관리제도 운영실태 평가 보고의 건 제2호 의안 : 감사의 내부회계관리제도 운영 실태 평가 보고의 건 제3호 의안 : 2010년도 4분기 실적 보고의 건 제4호 의안 : 제11기 재무제표 승인의 건	가결	찬성	찬성
11-02	2011-03-09	제1호 의안 : 제11기 정기주주총회 소집 및 부의안건 승인의 건 제2호 의안 : 2011년 경영계획 수립의 건 제3호 의안 : 주식매수선택권 운영규정 개정의 건 제4호 의안 : 임원 상여금 규정 제정의 건	가결	찬성	불참

주1) 사외이사 박진원, 김형철 이사는 제10기 정기 주주총회에서 최초 선임되었습니다.

다. 이사회 내 위원회

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

라. 이사의 독립성

당사는 관련 법령 및 당사 정관에 의하여 이사회가 아래와 같이 구성되어 있습니다. 이사회는 법령 및 정관에 의하여 정하여진 사항, 주주총회로부터 위임받은 사항, 회사 경영의 기본

방침 및 업무집행에 관한 중요사항을 의결합니다.

담당직무	성명	선임배경	추천인	상근여부	회사와의 거래	최대주주와의 이해관계
대표이사 (CEO)	박관호	개발 총괄	-	상근	-	본인
대표이사 (CEO)	서수길	경영 총괄	이사회	상근	-	제3자
이사	유기덕	온라인 게임 개발 총괄 수행	이사회	상근	-	제3자
이사	김화선	경영자문을 위한 주주회사의 파견	이사회	비상근	-	제3자
이사	김민	경영자문을 위한 주주회사의 파견	이사회	비상근	-	제3자
사외이사	박진원	경영자문을 위한 선임	이사회	비상근	-	제3자
사외이사	김형철	경영자문을 위한 선임	이사회	비상근	-	제3자

## 2. 감사제도에 관한 사항

### 가. 감사의 구성

당사는 사업보고서 제출일 현재 감사위원회를 별도로 구성하고 있지 않으며, 정관에 의거하여 주주총회(2009년6월25일)에서 선임된 상근 감사 1인이 감사업무를 수행하고 있습니다

구분	내용
감사인원수	1명
상근여부	상근
감사의 권한과 책임 [정관 제44조 (감사의 직무)]	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 감사는 이 회사의 회계와 업무를 감사한다.</li> <li>· 감사는 이사회에 출석하여 의견을 진술할 수 있다.</li> <li>· 감사는 회의의 목적사항과 소집의 이유를 기재한 서면을 이사회에 제출하여 임시총회의 소집을 청구할 수 있다.</li> <li>· 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.</li> </ul>

### 나. 감사의 인적사항

성명	주요경력	결격요건 여부	비고
----	------	---------	----

<p>우종식</p>	<p>-학력사항 1981~1983 동국대학교 전자계산학 학사 1984~1986 국방대학원 전자계산학 석사 1989~1993 고려대학원 컴퓨터공학 박사</p> <p>-경력사항 1996~1999 국방과학연구소 연구위원 1999~2001 ㈜텍솔아이엔씨 대표이사 2001~2002 한국게임산업진흥원 연구소장 2003~2004 한국게임산업진흥원 산업진흥본부장 2004~2007 한국게임산업진흥원 원장 한국문화콘텐츠진흥원 이사 (재)국제문화교류재단 이사 (사)한국이스포츠협회 이사 2007~2008 (주)BKON커뮤니케이션 대표이사 2007~현재 (사)한국엔터테인먼트산업학회 2008~2009 우송대학교 게임멀티미디어학과 초빙 교수</p>	<p>상법상의 상근감사 요건 충족</p>	<p>-</p>
------------	---	----------------------------	----------

다. 감사의 독립성

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

라. 감사의 주요활동내역

[주주총회]

회 차	개최일자	의안내용	가결여부	비 고
제10기 정기주주총회	2010-03-31	<p>제 1호 의안 : 제10기 대차대조표, 손익계산서 및 이익잉여금처분계산서 승인의 건</p> <p>제 2호 의안 : 정관 일부 변경의 건</p> <p>제 3호 의안 : 사내이사 1인 선임의 건</p> <p>제 4호 의안 : 사외이사 2인 선임의 건</p> <p>제 5호 의안 : 주식매수선택권 부여의 건</p> <p>제 6호 의안 : 사내이사 보수한도 승인의 건</p> <p>제 7호 의안 : 사외이사 보수한도 승인의 건</p> <p>제 8호 의안 : 감사 보수한도 승인의 건</p>	가결	-
제11기 정기주주총회	2011-03-31	<p>제1호의안 : 제11기 (2010.01.01~2010.12.31) 재무상태표, 손익계산서 및 이익잉여금처분계산서(안) 승인의 건</p> <p>제2호 의안 : 정관일부 변경의 건</p> <p>제3호 의안 : 이사 선임의 건</p> <p>제3-1호 의안 : 기타비상무이사 김화선 선임의 건</p> <p>제3-2호 의안 : 기타비상무이사 김 민 선임의 건</p> <p>제4호 의안 : 주식매수선택권 부여의 건</p>	가결	-

		제5호 의안 : 이사 보수한도 승인의 건 제6호 의안 : 감사 보수한도 승인의 건		
--	--	--	--	--

[이사회]

회차	개최일자	의안내용	가결여부	비고
10-01	2010-01-14	제 1호 의안 : 주식(A종 상환우선주식) 전환의 건	가결	-
10-02	2010-02-02	제 1호 의안 : YnK Japan에 대한 지분 투자의 건	가결	-
10-03	2010-02-05	제 1호 의안 : 내부회계관리자/감사의 내부회계관리제도 운영실태 평가보고의 건 제 2호 의안 : 제10기 재무제표 승인의 건	가결	-
10-04	2010-02-18	제 1호 의안 : YnK Japan에 대한 추가 지분 투자의 건	가결	-
10-05	2010-03-16	제 1호 의안 : 제10기 정기주주총회 소집 및 부의안건 승인의 건	가결	-
10-06	2010-03-31	제 1호 의안 : 대표이사 선임(중임)의 건	가결	-
10-07	2010-05-04	제 1호 의안 : 2010년 1분기 실적 보고의 건	-	-
10-08	2010-06-04	제 1호 의안 : 내부회계관리규정(안) 개정의 건 제 2호 의안 : 주식매수선택권 운영규정(안) 개정의 건 제 3호 의안 : 자기주식 취득 신탁계약 체결의 건 제 4호 의안 : 지분 인수를 위한 양해각서 체결의 건 제 5호 의안 : 신규법인(자회사)에 대한 출자의 건	가결	-
10-10	2010-07-02	제1호 의안 : (주)조이맥스 지분 투자의 건	가결	-
10-11	2010-07-14	제1호 의안 : Epic Unreal3 엔진 라이선스 구매 계약의 건 제2호 의안 : '미르3(X)' 라이선스 계약 변경의 건	가결	-
10-12	2010-07-20	제1호 의안 : (주)조이맥스 추가 지분투자의 건 제2호 의안 : 자금 운영 승인의 건	가결	-
10-13	2010-07-28	제1호 의안 : 프로젝트 M 무형자산 양도의 건	가결	-
10-14	2010-08-05	제1호 의안 : 2010년 상반기 실적 보고의 건	-	-
10-	2010-08-	제1호 의안 : (주)조이맥스 추가 지분 투자의 건	가결	-



15	26			
10-16	2010-09-14	제1호 의안 : 주식매수선택권 부여방법 결정의 건 제2호 의안 : 유형고정자산 취득의 건 제3호 의안 : '타르타로스' 및 '천검영웅전' GSP서비스 계약 체결의 건 제4호 의안 : 자기주식 취득 신탁계약 체결의 건	가결	-
10-17	2010-11-05	제1호 의안 : 2010년 3분기 실적 보고의 건	가결	-
10-18	2010-12-06	제1호 의안 : 임직원 대출 자금에 대한 채무인수약정 체결의 건 제2호 의안 : 자기주식 취득 신탁계약 기간 연장의 건	가결	-
10-19	2010-12-17	제1호 의안 : 주식회사 고블린스튜디오 추가 지분 투자의 건 제2호 의안 : 주식매수선택권 부여방법 보완의 건 제3호 의안 : 자기주식 신탁계약 해지의 건	가결	-
11-01	2011-02-16	제1호 의안 : 내부회계관리자의 내부회계관리제도 운영실태 평가 보고의 건 제2호 의안 : 감사의 내부회계관리제도 운영 실태 평가 보고의 건 제3호 의안 : 2010년도 4분기 실적 보고의 건 제4호 의안 : 제11기 재무제표 승인의 건	가결	-
11-02	2011-03-09	제1호 의안 : 제11기 정기주주총회 소집 및 부의안건 승인의 건 제2호 의안 : 2011년 경영계획 수립의 건 제3호 의안 : 주식매수선택권 운영규정 개정의 건 제4호 의안 : 임원 상여금 규정 제정의 건	가결	-

### 3. 주주의 의결권 행사에 관한 사항

#### 가. 투표제도 채택여부

당사는 사업보고서 제출일 현재 상법상 집중투표제를 채택하고 있지 않습니다. 2007년3월30일 정관 개정 시 정관 제30조3항 (2인 이상의 이사를 선임하는 경우에도 상법 제 382조 2에서 규정하는 집중투표제를 적용하지 아니한다) 에 의해 배제되었습니다. 또한, 당사는 서면 투표제 및 전자 투표제를 채택하고 있지않습니다.

#### 나. 소수주주권의 행사여부

당사는 공시대상기간 중 소수주주권이 행사되지 않았습니니다.

#### 다. 경영권 경쟁

당사는 공시대상기간 중 회사의 경영지배권에 관하여 경쟁이 없었습니다.

### 4. 계열회사 등의 현황

#### 가. 계열회사의 현황

[ 2010년 12월 31일 현재 ]

(단위:천원, US\$, ¥)

회사명	관계	취득원가	지분율	취득일자
-----	----	------	-----	------

(주)조이맥스	국내 자회사	85,317,608	40.3%	2010.08.16
버디버디(주)	국내 자회사	10,000,302	100.0%	2008.04.10
(주)버디뮤직 (주1)	국내 자회사	-	-	-
(주)고블린스튜디오	국내 자회사	700,000	98.6%	2008.12.12
(주)엑소드스튜디오	국내 자회사	40,000	80.0%	2010.01.14
스튜디오이글스(주)	국내 자회사	703,144	100.0%	2008.05.30
(주)위메이드크리에이티브	국내 자회사	7,500,000	100.0%	2010.06.25
(주)우파루파 (주2)	국내 자회사	-	-	-
(주)엔곤소프트 (주3)	국내 자회사	-	-	-
WeMade Entertainment Shanghai Co., Ltd.	해외 자회사	¥3,968,890.00	100.0%	2005.10.17
WeMade Entertainment USA, Inc.	해외 자회사	US\$1,700,000	100.0%	2008.06.25
WeMade Online Co.,Ltd	해외 자회사	¥479,905,000	56.1%	2010.02.28
Joymax Entertainment, Inc (주4)	해외 자회사	-	-	-

주1) (주)버디뮤직은 (주)버디버디가 100% 소유한 자회사입니다.

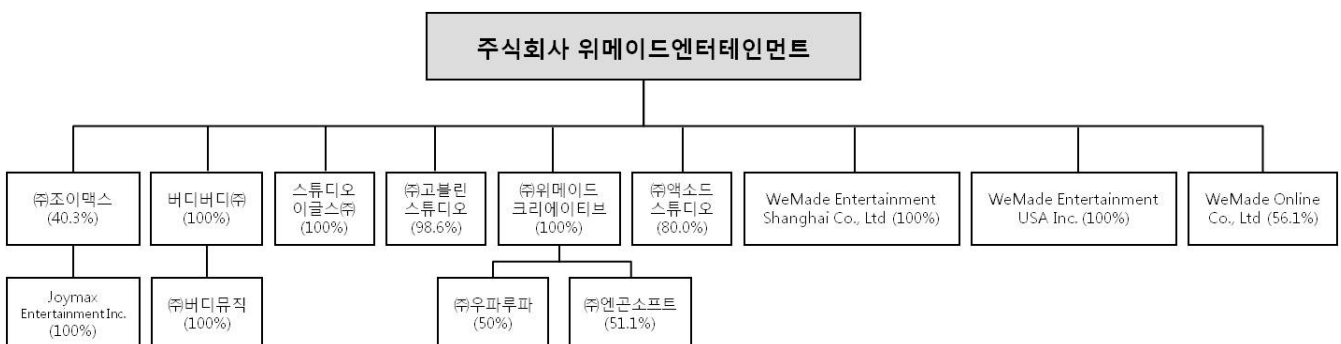
주2) (주)우파루파는 (주)위메이드크리에이티브가 50% 소유한 자회사입니다.

주3) (주)엔곤소프트는 (주)위메이드크리에이티브가 51.1% 소유한 자회사입니다.

주4) Joymax Entertainment.Inc는 (주)조이맥스가 100% 소유한 자회사입니다.

주5) 상기 자본금은 당사의 지분만 표시함

#### 나. 계열회사간 계통도



다. 당사 임원의 계열회사 임원 겸직 현황

[2011년 3월 31일 현재]

직책명	성명	선임시기	타 근무지 현황			
			직장명	직위	선임시기	담당업무
이사	박관호	00.02.10	(주)위메이드크리에이티브	대표이사	10.06.25	경영전반
			(주)조이맥스	이사	10.08.16	경영관리
			(주)우파루파	이사	10.07.29	경영관리
	서수길	07.03.30	WeMade Entertainment USA, Inc.	이사	08.06.17	경영관리
			WeMade Online Co.,Ltd	이사	10.03.29	경영관리
(주)조이맥스			이사	10.08.16	경영관리	
이경호	09.06.01	버디버디(주)	대표이사	11.03.31	경영전반	
		(주)고블린스튜디오	이사	09.05.15	경영관리	
		(주)엑소드스튜디오	이사	10.01.15	경영관리	
김준성	09.05.26	WeMade Entertainment USA, Inc.	대표이사	11.02.28	경영전반	
		Joymax Entertainment, Inc	대표이사	10.08.16	경영전반	
		(주)위메이드크리에이티브	이사	10.06.25	경영관리	
김남철	09.12.30	(주)조이맥스	대표이사	11.03.07	경영전반	
		(주)위메이드크리에이티브	이사	10.06.25	경영관리	
		(주)우파루파	이사	10.07.29	경영관리	

주1) 상기 기재된 선임시기는 최초 선임일자입니다.

라. 타법인출자 현황

(기준일 : 2010년 12월 31일 )

(단위 : 천원, 주, %)

법인명	최초취득 일자	출자 목적	최초취 득금액	기초잔액			증가(감소)			기말잔액			최근사업연도 재무현황	
				수량	지분 율	장부 가액	취득(처분)		평가 손익	수량	지분 율	장부 가액	총자산	당기 순손익
							수량	금액						
(주)조이맥스	2010.08.16	제품의 판매	85,317,608	-	-	-	2,835,317	85,317,608	-1,138,144	2,835,317	40.27%	83,433,526	98,561,346	8,403,517
버디버디(주)	2008.03.03	전략적 제휴	10,000,302	167,500	100.00%	4,754,244	-	-	-1,942,334	167,500	100.00%	2,811,910	3,554,631	-968,639
(주)고블린스튜디오	2008.12.1	전략적	700,000	690,000	98.6%	140,760	-	-	-	690,000	98.5%	-	164,930	-

	2	제휴	0	0	%	3			141,553	0	7%		1	938,431
(주)엑소드스튜디오	2010.01.14	전략적 제휴	40,000	-	-	-	8,000	40,000	-40,000	8,000	80.0 0%	-	81,267	- 202,696
스튜디오이글스(주)	2008.05.30	제품의 판매	703,144	480,250	100.0%	589,868	3,000	15,000	- 593,553	483,250	100.0%	-	41,298	- 546,343
(주)위메이드크리에이티브	2010.06.25	전략적 제휴	7,500,000	-	-	-	1,500,000	7,500,000	- 1,452,470	1,500,000	100.0%	6,006,610	6,671,802	- 1,112,470
WeMade Entertainment Shanghai Co., Ltd.(*)	2005.10.17	전략적 제휴	488,956	-	100.0%	331,950	-	-	-50,425	0	100.0%	283,826	309,017	- 50,425
WeMade Entertainment USA, Inc	2008.06.25	전략적 제휴	2,008,294	9,000,000	100.0%	890,945	-	-	- 427,067	9,000,000	100.0%	455,362	897,858	- 427,067
WeMade Online Co., Ltd.	2010.02.28	전략적 제휴	8,013,285	-	-	-	30,521	8,013,285	- 443,394	30,521	56.0 9%	8,181,229	12,121,334	18,492
㈜네시삼십삼분	2009.10.15	전략적 제휴	4,000,000	515,132	34.0%	4,000,000	-	-	- 1,498,788	515,132	34.0 0%	2,501,212	1,298,610	- 2,683,206
(주)브리디아	2010.01.15	전략적 제휴	540,000	-	-	-	1,080,000	540,000	- 312,469	1,080,000	33.9 6%	227,531	437,877	- 1,139,871
합 계				10,852,882	-	10,707,770	5,456,838	101,425,893	- 8,040,197	16,309,720	-	103,901,206	124,139,971	352,861

주1) (\*) 현지국의 관계법령에 따라 주식을 발행하지 않습니다.

## VII. 주주에 관한 사항

### 1. 최대주주 및 그 특수관계인

가. 최대주주 및 그 특수관계인의 주식소유 현황

최대주주 및 특수관계인의 주식소유 현황

(기준일 : 2010년 12월 31일 )

(단위 : 주, %)

성명	관계	주식의 종류	소유주식수(지분율)				비고
			기 초		기 말		
			주식수	지분율	주식수	지분율	
박관호	본인	보통주	4,181,400	49.8	4,080,600	48.6	증여
서수길	대표이사	보통주	403,200	4.8	504,000	6.0	수증
유기덕	이사	보통주	52,500	0.6	52,500	0.6	-
권준모	기타	보통주	0	0	18,400	0.2	장내매수
계		보통주	4,637,100	55.20	4,655,500	55.40	-
		우선주	0	0	0	0	-
		기타	0	0	0	0	-

주1) 결산일 이후 최대주주 및 특수관계인의 주식소유 현황에 변동이 있으며, 사업보고서 제출일 현재 최대주주 및 특수관계인의 주식소유현황은 다음과 같습니다.

최대주주 및 특수관계인의 주식소유 현황

(기준일 : 2011년 03월 31일 )

(단위 : 주, %)

성명	관계	주식의 종류	소유주식수(지분율)				비고
			결산일 (2010.12.31)		보고세 제출일 (2011.03.31)		
			주식수	지분율	주식수	지분율	
박관호	본인	보통주	4,080,600	48.6	3,980,600	47.4	장외매도
서수길	대표이사	보통주	504,000	6.0	504,000	6.0	-
유기덕	이사	보통주	52,500	0.6	52,500	0.6	-
권준모	기타	보통주	18,400	0.2	18,400	0.2	-

김남철	계열회사 임원	보통주	-	-	100,000	1.2	장외매수
계		보통주	4,655,500	55.40	4,655,500	55.40	-
		우선주	-	-	-	-	-
		기 타	-	-	-	-	-

나. 최대주주의 주요경력

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

2. 최대주주 변동현황

당사는 공시대상기간동안 최대주주가 변동한 사실이 없습니다.

3. 주식의 분포

가. 5%이상 주주의 주식소유 현황

주식 소유현황

(기준일 : 2010년 12월 31일 )

(단위 : 주)

구분	주주명	소유주식수	지분율	비고
5% 이상 주주	박관호	4,080,600	48.6	최대주주
	서수길	504,000	6.0	대표이사
	CDIB GLOBAL MARKETS II LIMITED	630,000	7.5	-
	스카이레이크글로벌인큐베스트 제2호사모투자 전문회사	623,747	7.4	-
	KB자산운용	501,740	6.0	-
우리사주조합		101,409	1.2	-

주1) 당사는 2009년 11월 11일 우리사주 창립 총회를 개최하여 조합을 설립하였습니다. 2009년 12월 15일 상장 공모주 109,346주를 취득하였으며, 2010년 12월 31일 현재 101,409주를 우리사주조합이 보유하고 있습니다.

나. 소액주주현황

## 소액주주현황

(기준일 : 2010년 12월 31일 )

(단위 : 주)

구 분	주주		보유주식		비 고
	주주수	비율	주식수	비율	
소액주주	3,192	99.7%	1,500,927	17.9%	-
전체	3,201	100%	8,400,000	100%	-

주1) 상기 기재한 소액주주는 발행주식 총수의 100분의 1에 미달하는 주식을 소유한 주주입니다.

### 4. 주식사무

정관상 신주인수권의 내용	<p>① 이 회사의 주주는 신주발행에 있어서 그가 소유한 주식 수에 비례하여 신주의 배정을 받을 권리를 가진다.</p> <p>② 제1항의 규정에 불구하고 다음 각호의 경우에는 주주 외의 자에게 이사회 결의로 신주를 배정할 수 있다.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 발행주식총수의 100분의 50을 초과하지 않는 범위 내에서 자본시장과 금융투자업에 관한 법률 제165조의6에 따라 일반공모증자 방식으로 신주를 발행하는 경우</li> <li>2. 발행주식총수의 100분의 20을 초과하지 않는 범위 내에서 상법 제542조의3에 따른 주식매수선택권의 행사로 인하여 신주를 발행하는 경우</li> <li>3. 발행주식총수의 100분의 20 이내의 범위에서 범위 내에서 우리사주조합원에게 신주를 발행하는 경우</li> <li>4. 발행주식총수의 100분의 50을 초과하지 않는 범위 내에서 회사가 긴박한 자금조달 또는 재무구조개선을 위하여 국내외 금융기관, 또는 기관투자자에게 신주를 발행하는 경우</li> <li>5. 발행주식총수의 100분의 50을 초과하지 않는 범위 내에서 사업상 중요한 기술도입, 연구개발, 생산, 판매, 자본채무를 위하여 그 상대방에게 신주를 발행하는 경우</li> <li>6. 발행주식총수의 100분의 50을 초과하지 않는 범위 내에서 주권을 한국거래소에 상장하기 위하여 신주를 모집하거나 모집을 위하여 인수인에게 인수하게 하는 경우</li> <li>7. 이 회사가 "경영상 필요로 외국인투자촉진법에 의한 외국인 투자를 위하여" 신주를 배정, 발행하는 경우와 신기술사업금융 및 창업투자업무를 영위하는 국내법인에게 신주를 배정, 발행하는 경우</li> </ol> <p>③ 제2항 각호의 어느 하나의 방식에 의해 신주를 발행할 경우에는 발행할 주식의 종류와 수 및 발행가격 등은 이사회 결의로 정한다.</p> <p>④ 신주인수권의 포기 또는 상실에 따른 주식과 신주배정에서 발생한 단주에 대한 처리방법은 이사회 결의로 정한다.</p>		
결 산 일	12월 31일	정기주주총회	매 사업년도 종료후 3월이내 (3월 중)

주주명부폐쇄시기	매년 1월 1일부터 그 결산기에 관한 정기주주총회의 종결일까지		
주권의 종류	기명식 보통주 (일주,오주,일십주,오십주,일백주,오백주,일천주,일만주권 8종)		
명의개서대리회사	한국예탁결제원		
주주의 특전	없음	공고계재신문	매일경제신문, 중앙일보신문

### 5. 최근 6개월 간의 주가 및 주식 거래실적

(단위 : 원, 주)

종 류		10년 7월	10년 8월	10년 9월	10년 10월	10년 11월	10년 12월
보통주	최 고	32,000	39,850	38,850	41,750	40,250	37,650
	최 저	30,650	34,300	35,050	37,800	37,250	32,000
월간거래량		333,999	455,402	312,716	513,279	378,378	323,999



## VIII. 임원 및 직원 등에 관한 사항

### 1. 임원 및 직원의 현황

#### 가. 임원의 현황

#### 임원 현황

(기준일 : 2010년 12월 31일 )

(단위 : 주)

성명	출생년월	직위	등기입원 여부	상근 여부	담당 업무	주요경력	소유주식수		재직기간	임기 만료일
							보통주	우선주		
박관호	1972년 11월	대표이사	등기입원	상근	개발총괄	국민대학교 경영학과 (前) 액토즈소프트 감사	4,080,600	-	11년 1개월	2012년 03월 29일
서수길	1967년 03월	대표이사	등기입원	상근	경영총괄	서울대학교 항공우주공학과 와튼스쿨 MBA (前) 보스턴컨설팅 (前) SK C&C 상무 (前) ㈜액토즈소프트 대표이사	504,000	-	4년 0개월	2013년 03월 30일
유기덕	1973년 03월	이사	등기입원	상근	개발	동서울대학교 공예디자인 (前) 파라다임 근무 (前) 이오리스 근무 (前) KRG소프트 근무 (前) ㈜액토즈소프트	52,500	-	11년 1개월	2012년 03월 29일
김화선	1962년 01월	이사	등기입원	비상근	경영자문	성균관대학교 수학과 한국과학기술원 응용수학 석사 University of Washington, EMBA (前) Microsoft Corp. 본사 근무 (前) 한국 마이크로소프트 이사 (前) 엔씨소프트 부사장 (現) 스카이라이프인큐베스트 근무	-	-	2년 7개월	2011년 08월 27일
김민	1975년 09월	이사	등기입원	비상근	경영자문	연세대학교 공과대학 금속공학과 Columbia Business School MBA (前) KTB Network 근무 (現) 아셈캐피탈(주) 근무	-	-	2년 7개월	2011년 08월 27일
우종식	1956년 12월	감사	등기입원	상근	내부감사	동국대학교 전자계산학 국방대학원 전자계산학 석사 고려대학원 컴퓨터공학 박사 (前) 한국게임산업진흥원 원장 (前) ㈜BKON커뮤니케이션 대표이사 (前) 한국엔터테인먼트산업학회 부회장	-	-	1년 8개월	2012년 06월 24일

						(前) 우송대학교 교수				
박진원	1946년 12월	사외이사	등기임원	비상근	사외이사	서울대학교 상과대학 졸업 콜럼비아대학교 경제학 박사 브룩클린 법과대학원 졸업 (前) 현대중공업 사외이사 (前) 굿모닝 신한증권 사외이사 (前) 외교통상부 통상교섭 자문위원 (現) 법무법인 세종 변호사 (現) 한국증권거래소 부설 기업지배구조연구원 지배구조 개선위원회 위원 (現) 금융감독평가 위원회 위원 (現) 국제스포츠포럼평가위원회 위원 (現) 재단법인 동아시아연구원 이사	-	-	1년 0개월	2013년 03월 30일
김형철	1952년 09월	사외이사	등기임원	비상근	사외이사	국민대학교 경영학과 졸업 와세다대학 대학원 상학연구과 석사 (現) 한국경제신문 이사 (現) 한국경제매거진 대표이사사장 (現) 신문협회 출판협회회장	-	-	1년 0개월	2013년 03월 30일

주1) 김화선, 김민 이사의 경우 제11기 주주총회(2011년3월31일)에서 재선임 되었으며, 사업보고서 제출일 현재 김화선, 김민 이사의 임기는 2014년 3월 30일입니다.

## 나. 직원의 현황

### 직원 현황

(기준일 : 2010년 12월 31일 )

(단위 : 백만원)

사업부문	성별	직원 수				평균 근속연수	연간급여 총액	1인평균 급여액	비고
		정규직	계약직	기타	합계				
관리사무직	남	95	-	1	96	3.0	3,486	36	-
관리사무직	녀	42	-	-	42	3.0	1,241	30	-
개발직	남	254	-	12	266	3.0	9,621	36	-
개발직	녀	47	-	4	51	2.5	1,725	34	-
합계		438	-	17	455	2.9	16,073	35	-

주1) 기타 인원은 아르바이트 및 인턴직원입니다.

## 2. 임원의 보수 등

### 가. 임원의 보수현황

이사·감사의 보수 현황

(단위 : 백만원)

구 분	지급 총액	주총승인 금액	1인당 평균 지급 액	주식매수선택권의 공 정가치 총액	비고
등기이사 (5명)	1,871	4,000	624	1,026	-
사외이사 (2명)	68	150	34	-	-
등기감사 (1명)	74	100	74	-	-
계	2,013	4,250	-	1,026	-

주1) 등기이사(5명) 중 비상근이사인 김민, 김화선이사에게 당사에서 지급되는 급여는 없습니다.

주2) 2010년 1월 ~ 12월까지 지급한 급여총액 (성과급포함) 으로 원천징수영수증 상의 금액과 동일합니다.

주3) 주식매수선택권의 공정가치 산출방법은 2010년(제11기) 감사보고서를 참고 바랍니다.

나. 주식매수선택권의 부여 및 행사현황

주식매수선택권의 부여 및 행사현황

(기준일 : 2010년 12월 31일 )

(단위 : 원, 주)

부여 받은자	관 계	부여일	부여방법	주식 의 종류	변동수량			미행사 수량	행사기간	행사 가격
					부여	행사	취소			
서수길	등기임원	2007년 08월 29일	주1)	보통 주	252,000	-	-	252,000	2010.08.30 ~ 2015.08.29	5,851
김남철	미등기임원	2010년 03월 31일	주1)	보통 주	84,000	-	-	84,000	2013.04.01 ~ 2018.03.31	62,000
김준성	미등기임원	2009년 05월 28일	주1)	보통 주	31,500	-	-	31,500	2012.05.29 ~ 2017.05.28	33,333
김준성	미등기임원	2010년 03월 31일	주1)	보통 주	10,500	-	-	10,500	2013.04.01 ~ 2018.03.31	62,000
유기덕	등기임원	2007년 08월 29일	주1)	보통 주	50,400	2,000	-	48,400	2010.08.30 ~	5,851

									2015.08.29	
김영화	미등기임원	2007년 12월 18일	주1)	보통 주	20,160	20,160	-	-	2010.12.19 ~ 2015.12.18	6,000
김영화	미등기임원	2008년 04월 16일	주1)	보통 주	10,080	-	-	10,080	2011.04.17 ~ 2016.04.16	9,451
박종하	계열회사 임원	2007년 12월 18일	주1)	보통 주	20,160	20,160	-	-	2010.12.19 ~ 2015.12.18	6,000
박종하	계열회사 임원	2008년 04월 16일	주1)	보통 주	10,080	-	-	10,080	2011.04.17 ~ 2016.04.16	9,451
신민호	미등기임원	2007년 12월 18일	주1)	보통 주	20,160	20,160	-	-	2010.12.19 ~ 2015.12.18	6,000
신민호	미등기임원	2008년 04월 16일	주1)	보통 주	10,080	-	-	10,080	2011.04.17 ~ 2016.04.16	9,451
김형철	미등기임원	2008년 04월 16일	주1)	보통 주	15,120	-	-	15,120	2011.04.17 ~ 2016.04.16	9,451
이경호	미등기임원	2009년 03월 27일	주1)	보통 주	7,800	-	-	7,800	2012.03.28 ~ 2017.03.27	26,667
이경호	미등기임원	2009년 05월 28일	주1)	보통 주	3,000	-	-	3,000	2012.05.29 ~ 2017.05.28	33,333
이경호	미등기임원	2010년 03월 31일	주1)	보통 주	2,100	-	-	2,100	2013.04.01 ~ 2018.03.31	62,000
김선희	미등기임원	2009년 05월 28일	주1)	보통 주	3,000	-	-	3,000	2012.05.29 ~ 2017.05.28	33,333
김선희	미등기임원	2010년 03월 31일	주1)	보통 주	4,200	-	-	4,200	2013.04.01 ~ 2018.03.31	62,000
박진태외	직원	2007년 08월 29일	주1)	보통	220,32	-	220,32	-	2010.8.30~	5,851

5명				주	0		0		2015.8.29	
노철	직원	2007년 12월 18일	주1)	보통 주	10,080	-	10,080	-	2010.12.19 ~ 2015.12.18	6,000
정철호외 71명	직원	2008년 04월 16일	주1)	보통 주	85,428	-	26,460	58,968	2011.04.17 ~ 2016.04.16	9,451
이승로외 18명	직원	2009년 03월 27일	주1)	보통 주	42,000	-	-	42,000	2012.03.28 ~ 2017.03.27	26,667
조선미외 5명	직원	2009년 05월 28일	주1)	보통 주	10,200	-	-	10,200	2012.05.29 ~ 2017.05.28	33,333
정철호외 32명	직원	2010년 03월 31일	주1)	보통 주	42,000	-	1,050	40,950	2013.04.01 ~ 2018.03.31	62,000
합계	-	-	-	-	964,36 8	62,480	257,91 0	643,97 8	-	-

주1) 주식매수선택권 부여방법은 신주발행교부방식, 자기주식교부방식, 차액보상 방식 중 회사가 정하는 방식으로 합니다.

주2) 결산일 이후 직원 퇴사로 인하여 4,704주가 추가로 취소되었으며, 제11기 정기주주총회에서 추가로 42,000주가 부여되어 사업보고서 제출일 현재 주식매수선택권 미행사 수량은 총681,274주 입니다.

## 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·변경 상황

- 해당사항이 없습니다.

#### 나. 주주총회 의사록 요약

회 차	개최일자	의안내용	결의내용
제9기 정기주주총회	2009-03-27	제1호 의안 : 대차대조표, 손익계산서 및 이익잉여금 처분계산서(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	제1호~제6호 의안 원안대로 승인
임시주주총회	2009-05-28	제1호 의안 : 정관개정의 건 제2호 의안 : 주식매수선택권 부여의 건	제1호~제2호 의안 원안대로 승인
임시주주총회	2009-06-25	제1호 의안 : 상임감사 선임의 건	원안대로 승인
제10기 정기주주총회	2010-03-31	제 1호 의안 : 제10기 대차대조표, 손익계산서 및 이익잉여금처분계산서 승인의 건 제 2호 의안 : 정관 일부 변경의 건 제 3호 의안 : 사내이사 1인 선임의 건 제 4호 의안 : 사외이사 2인 선임의 건 제 5호 의안 : 주식매수선택권 부여의 건 제 6호 의안 : 사내이사 보수한도 승인의 건 제 7호 의안 : 사외이사 보수한도 승인의 건 제 8호 의안 : 감사 보수한도 승인의 건	제1호~제8호 의안 원안대로 승인
제11기 정기주주총회	2011-03-31	제1호의안 : 제11기 (2010.01.01~2010.12.31) 재무상태표, 손익계산서 및 이익잉여금처분계산서(안) 승인의 건 제2호 의안 : 정관일부 변경의 건 제3호 의안 : 이사 선임의 건 제3-1호 의안 : 기타비상무이사 김화선 선임의 건 제3-2호 의안 : 기타비상무이사 김 민 선임의 건 제4호 의안 : 주식매수선택권 부여의 건 제5호 의안 : 이사 보수한도 승인의 건 제6호 의안 : 감사 보수한도 승인의 건	제1호~제6호 의안 원안대로 승인

### 2. 우발채무 등

#### 가. 중요한 소송사건

- 해당사항 없습니다.

나. 견질 또는 담보용 어음·수표 현황

- 해당사항 없습니다.

다. 그 밖의 우발채무

- 해당사항 없습니다.

### 3. 제재현황 등 그 밖의 사항

가. 재재현황

- 해당사항 없습니다.

나. 작성기준일 이후 발생한 주요 사항

- 해당사항 없습니다.

다. 중소기업기준검토표

사업연도		중소기업기준검토표		발인명	사업자등록번호																					
2010.01.01 ~ 2010.12.31				에이아이드(주)에이아이드	209-81-24419																					
① 요건	② 검토내용	③ 적합여부	④ 의견여부																							
(101) 해당사업	<p>자본채비율, 축산업, 여업, 관광, 제조업(「제조업 시행규칙」 제2조 제1항의 외적제조업 포함), 하수·폐기물처리(자활복합 포함)·원료재생 및 환경복합업, 건설업, 도매 및 소매업, 운수업 중 여객운송업, 음식음료업, 출판업, 영상·오디오 기록물 제작 및 배포업(비디오물)·강상설 촬영업(촬영), 방송업, 전기통신업, 컴퓨터프로그래밍·시스템 통합 및 컨설팅업, 정보서비스업, 연구개발업, 광고업, 그 밖의 과학기술서비스업, 포장 및 충전업, 전문디자인업, 전시 및 행사대행업, 음악 및 예술공연 서비스업, 직업기술 분야 학원, 엔지니어링사업, 불</p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th>구분</th> <th>기준경비율코드</th> <th>사업수입금액</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>업인별</td> <td>(04)</td> <td>(07)</td> </tr> <tr> <td>(01) (소프트웨어개발)업</td> <td>722000</td> <td>87,629,566,146</td> </tr> <tr> <td>(02) ( )업</td> <td>(05)</td> <td>(08)</td> </tr> <tr> <td>(03) ( )업</td> <td>(06)</td> <td>(09)</td> </tr> <tr> <td>그 밖의 사업</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>계</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	구분	기준경비율코드	사업수입금액	업인별	(04)	(07)	(01) (소프트웨어개발)업	722000	87,629,566,146	(02) ( )업	(05)	(08)	(03) ( )업	(06)	(09)	그 밖의 사업			계			<p>(19) 적합 (Y)</p> <p>(23) 부적합 (N)</p>		
구분	기준경비율코드	사업수입금액																								
업인별	(04)	(07)																								
(01) (소프트웨어개발)업	722000	87,629,566,146																								
(02) ( )업	(05)	(08)																								
(03) ( )업	(06)	(09)																								
그 밖의 사업																										
계																										
(102) 총업종수 자본금 매출액 자기자본 자산총액	<p>가.상시 종업원수(연평균인원)</p> <p>(1) 당 회사(10) ( 442 명)</p> <p>(2) 중소기업기본법시행령 별표1의 규모기준(11) ( 300 명)미만</p> <p>나. 자본금</p> <p>(1) 당 회사(12) ( 44 억원)</p> <p>(2) 중소기업기본법시행령 별표1의 규모기준(13) ( 억원)이하</p> <p>다. 매출액</p> <p>(1) 당 회사(14) ( 876 억원)</p> <p>(2) 중소기업기본법 시행령 별표1의 규모기준(15) ( 300 억)이하</p> <p>라. 자기자본(16) ( 2,592 억원)</p> <p>마. 상장·합회등록발연의 경우 자산총액 자산총액(17) ( 2,595 억원)</p>	<p>(20) 적합 (Y)</p> <p>(21) 부적합 (N)</p>																								
(103) 소부 경영의 특성상	<p>자산총액 5,000억원 이상인 법인이 발행주식의 30%이상 소유하고 있는 법인이 아닐 것</p> <p>「특정규격 및 경영거주에 관한 법률」의 다른 상호출자제한집단에 속하지 아니할 것</p>	<p>(22) 적합 (Y)</p> <p>(23) 부적합 (N)</p>																								
(104) 유예 기간	<p>2011.1. 이후 개시연도 중 중소기업 기준을 규모가 초과하는 경우 해당 초과연도와 그 후 3년간 중소기업으로 보고 그 후에는 매년 마다 판단</p> <p>○초과연도(18) ( 2008 년)</p> <p>→ 2001년 이후 최초 초과연도 기재</p>	<p>(24) 적합 (Y)</p> <p>(25) 부적합 (N)</p>																								



라. 공모자금 사용내역

(기준일 : 2010년 12월 31일 )

(단위 : 백만원)

구 분	납입일	납입금액	신고서상 자금사용 계획	실제 자금사용 현황
기업공개(증권시장상장)	2009.12.14	130,200	- 운영자금: 124,452 - 차입금 상환: 3,500 - 제발행비용: 2,248	- 운영자금: 124,452 - 차입금상환: 3,500 - 제발행비용: 2,248

## XI. 재무제표 등

### 재무상태표(대차대조표)

제11기      2010년 12월 31일 현재  
 제10기      2009년 12월 31일 현재  
 제9기      2008년 12월 31일 현재

(단위 : 원)

과 목	제11기	제10기	제9기
자산			
유동자산	159,216,217,476	254,984,146,806	78,931,073,451
당좌자산	159,155,914,224	254,974,360,796	78,930,131,626
현금및현금성자산	20,170,089,586	14,829,586,174	11,172,358,526
단기금융상품	102,610,641,255	207,900,000,000	41,725,000,000
매출채권	22,497,955,818	23,639,128,016	21,244,860,939
대손충당금	(618,235,197)	(508,519,772)	(222,060,124)
단기대여금	848,279,996	476,147,232	338,156,877
미수수익	451,786,390	1,358,009,509	722,044,102
미수금	3,742,417,487	2,354,834,776	45,296,809
대손충당금	(37,424,175)	(23,548,348)	(453,738)
선급금	5,193,474,053	4,253,971,781	3,714,711,347
대손충당금	(51,934,741)	(42,539,718)	(37,147,113)
선급비용	1,501,216,224	737,291,146	27,208,335
이연법인세자산	2,847,647,528	0	200,155,666
재고자산	60,303,252	9,786,010	941,825
상품	60,303,252	9,786,010	941,825
비유동자산	130,683,744,726	34,155,896,315	29,818,114,035
투자자산	105,091,807,248	11,473,723,726	12,667,873,239
장기금융상품	140,000,000	110,000,000	80,000,000

장기투자증권	11,520,439	13,799,841	2,185,606,908
장기대여금	1,039,080,718	642,154,027	331,128,327
지분법적용투자주식	103,901,206,091	10,707,769,858	10,071,138,004
유형자산	10,313,044,558	10,665,106,229	11,509,870,490
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	(630,653,526)	(485,118,093)	(339,582,658)
전산장비	3,033,220,571	2,344,201,245	2,092,598,245
감가상각누계액	(1,524,121,090)	(1,022,772,921)	(583,163,107)
차량운반구	126,988,922	126,988,922	261,097,072
감가상각누계액	(69,086,358)	(43,688,573)	(143,458,396)
비품	4,572,719,519	4,237,841,499	4,318,595,133
감가상각누계액	(3,291,996,640)	(2,588,319,010)	(2,192,188,959)
무형자산	5,746,868,609	5,487,880,738	2,201,504,482
상표권	23,680,321	29,433,830	40,197,769
소프트웨어	2,505,966,068	2,136,224,689	1,305,751,161
라이선스	3,217,222,220	3,322,222,219	855,555,552
기타비유동자산	9,532,024,311	6,529,185,622	3,438,865,824
보증금	1,644,640,703	1,529,931,607	988,402,807
회원권	5,653,982,450	4,813,659,090	2,301,329,764
이연법인세자산	2,233,401,158	185,594,925	149,133,253
자산총계	289,899,962,202	289,140,043,121	108,749,187,486
부채			
유동부채	20,982,302,762	24,535,019,691	17,861,301,155
미지급금	3,045,956,276	3,780,681,917	4,109,160,138
예수금	2,280,288,205	2,330,443,187	2,217,570,343
선수금	744,163,983	1,304,238,559	905,498,865
미지급법인세	9,331,590,502	10,265,482,322	6,816,219,509
미지급비용	163,008,371	15,793,936	9,638,040

선수수익	5,417,295,425	6,731,607,877	131,914,260
유동성장기부채	0	0	3,500,000,000
파생상품부채	0	0	171,300,000
이연법인세부채	0	106,771,893	0
비유동부채	9,724,461,003	12,975,606,350	15,554,433,222
임대보증금	182,627,000	153,700,000	153,700,000
퇴직급여충당부채	2,953,155,680	2,020,878,961	1,446,000,555
퇴직보험예치금	(2,407,894,933)	(1,743,258,768)	(1,269,954,574)
장기선수수익	8,996,573,256	12,544,286,157	15,224,687,241
부채총계	30,706,763,765	37,510,626,041	33,415,734,377
자본			
자본금	4,480,000,000	4,480,000,000	805,000,000
보통주자본금	4,480,000,000	3,850,000,000	700,000,000
우선주자본금	0	630,000,000	105,000,000
자본잉여금	154,102,735,000	154,114,050,244	29,797,590,000
주식발행초과금	154,102,735,000	154,102,735,000	29,797,590,000
기타자본잉여금	0	11,315,244	0
자본조정	(1,751,980,053)	7,243,580,485	2,677,791,750
자기주식	(12,340,194,348)	0	0
자기주식처분손실	(204,429,062)	0	0
주식매수선택권	12,741,093,706	7,244,370,280	2,677,791,750
기타자본조정	(1,948,450,349)	(789,795)	0
기타포괄손익누계액	815,503,783	204,884,277	494,808,398
매도가능증권평가이익	1,325,232	3,231,081	176,201,498
지분법자본변동	814,178,551	201,653,196	318,606,900
이익잉여금(결손금)	101,546,939,707	85,586,902,074	41,558,262,961
법정적립금	702,500,000	402,500,000	350,000,000
미처분이익잉여금(미처리결손금)	100,844,439,707	85,184,402,074	41,208,262,961
자본총계	259,193,198,437	251,629,417,080	75,333,453,109

부채와자본총계	289,899,962,202	289,140,043,121	108,749,187,486
---------	-----------------	-----------------	-----------------

### 손익계산서

제11기 2010년 01월 01일 부터 2010년 12월 31일 까지

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

제9기 2008년 01월 01일 부터 2008년 12월 31일 까지

(단위 : 원)

과 목	제11기	제10기	제9기
매출액	87,629,566,146	106,352,509,959	73,850,891,901
인터넷매출	11,384,159,438	10,498,410,456	10,439,497,266
로열티매출	75,215,981,137	94,902,932,632	62,745,369,186
기타매출	1,029,425,571	951,166,871	666,025,449
매출원가	4,220,137,219	4,537,792,967	5,668,890,233
매출총이익(손실)	83,409,428,927	101,814,716,992	68,182,001,668
판매비와관리비	54,339,267,106	42,595,526,179	34,744,986,222
급여	8,841,640,026	8,486,414,644	6,937,600,679
잡급	28,538,571	70,350,570	20,718,340
퇴직급여	1,000,558,572	403,306,488	767,712,920
주식보상비용	6,173,495,698	4,566,578,530	1,958,398,036
복리후생비	2,424,932,756	1,925,422,535	1,567,489,228
여비교통비	726,891,280	570,380,271	374,107,766
접대비	200,495,824	142,695,521	95,283,885
통신비	330,949,538	531,071,486	417,847,734
수도광열비	5,582,011	2,979,920	10,292,739
세금과공과금	4,667,016,569	4,611,911,147	994,465,080
감가상각비	690,888,140	654,803,226	622,876,014
지급임차료	340,892,047	400,089,788	291,013,040
수선비	10,051,226	45,537,270	6,885,873

보험료	41,384,129	58,657,859	13,451,010
차량유지비	90,151,735	60,056,137	57,707,019
경상연구개발비	14,212,249,681	9,216,629,919	6,984,545,400
교육훈련비	130,757,629	219,468,417	120,754,851
도서인쇄비	35,671,994	44,803,741	35,405,306
협회비	60,000,000	165,000,000	161,000,000
소모품비	82,906,732	63,296,181	60,793,681
지급수수료	8,282,419,310	5,068,458,353	5,625,648,821
광고선전비	3,365,327,958	3,429,245,304	6,545,116,323
행사비	844,230,994	457,510,857	301,550,893
대손상각비	132,986,275	321,897,721	131,280,855
건물관리비	111,527,384	143,478,631	121,678,368
무형자산상각비	1,507,502,527	935,321,663	371,877,983
잡비	218,500	160,000	149,484,378
영업이익(손실)	29,070,161,821	59,219,190,813	33,437,015,446
영업외수익	8,617,308,155	11,799,798,569	8,024,431,742
이자수익	6,223,959,574	3,114,293,359	1,677,372,417
지분법이익	0	0	234,625,876
외환차익	1,662,215,518	3,524,138,226	5,436,336,882
외화환산이익	32,036,151	28,527,797	527,453,611
유형자산처분이익	436,954	10,075,183	0
투자자산처분이익	328,482,469	4,999,007,896	84,500,000
잡이익	370,177,489	123,756,108	64,142,956
영업외비용	10,910,780,677	11,036,814,470	8,119,034,627
이자비용	0	144,485,744	503,378,362
외환차손	2,180,767,842	6,247,987,302	1,606,690,560
기부금	134,729,591	40,000,000	93,893,549
외화환산손실	238,520,958	661,291,744	1,905,287,243
파생상품평가손실	0	0	171,300,000

지분법손실	8,040,196,299	3,921,454,898	3,566,887,486
법인세추납액	0	0	519,213
유형자산처분손실	214,307	8,135,239	16,079,448
투자자산처분손실	315,784,915	5,758,218	253,831,646
잡손실	566,765	7,701,325	1,167,120
법인세비용차감전순이익(손실)	26,776,689,299	59,982,174,912	33,342,412,561
법인세비용	7,816,651,666	13,953,535,799	8,742,597,982
당기순이익(손실)	18,960,037,633	46,028,639,113	24,599,814,579
주당손익			
기본주당순이익(손실)	2,292원	8,861원	4,802원
희석주당순이익(손실)	2,292원	7,188원	4,802원

### 이익잉여금처분계산서/결손금처리계산서

제11기 2010년 01월 01일 부터 2010년 12월 31일 까지 (처분확정일 : 2011년 03월 31일)

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)

(단위 : 원)

과 목	제11기	제10기	제9기
미처분이익잉여금(미처리결손금)	100,844,439,707	85,184,402,074	41,208,262,961
전기이월미처분이익잉여금(미처리결손금)	81,884,402,074	39,155,762,961	17,108,248,382
중간배당액	0	0	(499,800,000)
당기순이익(손실)	18,960,037,633	46,028,639,113	24,599,814,579
임의적립금등의이입액	0	0	0
이익잉여금처분액	4,658,138,306	3,300,000,000	2,052,500,000
이익준비금	299,956,320	300,000,000	52,500,000
배당금	2,999,563,196	3,000,000,000	2,000,000,000
현금배당	2,999,563,196	3,000,000,000	2,000,000,000
자기주식처분손실	204,429,062	0	0

기타자본조정	1,154,189,728	0	0
차기이월미처분이익잉여금(미처리결손금)	96,186,301,401	81,884,402,074	39,155,762,961

### 자본변동표

제11기 2010년 01월 01일 부터 2010년 12월 31일 까지

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

(단위 : 원)

구 분	자본금	자본잉여금	자본조정	기타포괄손익누계액	이익잉여금	총 계
2009.01.01 (전기초)	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	73,333,453,109
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
당기순이익(손실)					46,028,639,113	46,028,639,113
주식매수선택권평가	0	0	4,566,578,530	0	0	4,566,578,530
주식매수선택권행사	0	0	0	0	0	0
자기주식처분손실	0	0	0	0	0	0
매도가능증권평가손익	0	0	0	(172,970,417)	0	(172,970,417)
지분법평가	0	11,315,244	(789,795)	(116,953,704)	0	(106,428,255)
자기주식	0	0	0	0	0	0
2009.12.31 (전기말)	4,480,000,000	154,114,050,244	7,243,580,485	204,884,277	85,586,902,074	251,629,417,080
2010.01.01 (당기초)	4,480,000,000	154,114,050,244	7,243,580,485	204,884,277	85,586,902,074	251,629,417,080
연차배당	0	0	0	0	(3,000,000,000)	(3,000,000,000)
처분후이익잉여금	0	0	0	0	82,586,902,074	248,629,417,080
무상증자	0	0	0	0	0	0
유상증자	0	0	0	0	0	0
당기순이익(손실)					18,960,037,633	18,960,037,633
주식매수선택권평가	0	0	5,496,723,426	0	0	5,496,723,426



주식매수선택권행사	0	0	(1,154,189,728)	0	0	(1,154,189,728)
자기주식처분손실	0	0	(204,429,062)	0	0	(204,429,062)
매도가능증권평가손익	0	0	0	(1,905,849)	0	(1,905,849)
지분법평가	0	(11,315,244)	(793,470,826)	612,525,355	0	(192,260,715)
자기주식	0	0	(12,340,194,348)	0	0	(12,340,194,348)
2010.12.31 (당기말)	4,480,000,000	154,102,735,000	(1,751,980,053)	815,503,783	101,546,939,707	259,193,198,437

### 현금흐름표

제11기 2010년 01월 01일 부터 2010년 12월 31일 까지

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

제9기 2008년 01월 01일 부터 2008년 12월 31일 까지

(단위 : 원)

과 목	제11기	제10기	제9기
영업활동으로인한현금흐름	23,868,028,243	53,909,842,067	25,741,606,343
당기순이익(손실)	18,960,037,633	46,028,639,113	24,599,814,579
현금의유출이없는비용등의가산	20,082,924,992	13,239,870,928	10,724,097,800
퇴직급여	1,796,582,249	1,062,171,148	968,510,551
감가상각비	1,412,040,825	1,333,376,495	1,255,240,291
무형자산상각비	1,982,826,701	1,359,206,803	744,378,440
외화환산손실	227,431,239	661,291,876	1,658,191,047
대손상각비	132,986,275	321,897,721	131,280,855
지분법손실	8,040,196,299	3,921,454,898	3,566,887,486
투자자산처분손실	315,784,915	5,758,218	253,831,646
유형자산처분손실	214,307	8,135,239	16,079,448
주식보상비용	6,173,495,698	4,566,578,530	1,958,398,036
파생상품평가손실	0	0	171,300,000
기부금	1,366,484	0	0
현금의유입이없는수익등의차감	(351,980,704)	(5,037,610,876)	(846,579,487)

외화환산이익	23,061,280	28,527,797	527,453,611
지분법이익	0	0	234,625,876
투자자산처분이익	328,482,469	4,999,007,896	84,500,000
유형자산처분이익	436,955	10,075,183	0
영업활동으로인한자산·부채의변동	(14,822,953,678)	(321,057,098)	(8,735,726,549)
매출채권의감소(증가)	925,954,273	(3,043,514,338)	(11,114,280,938)
미수금의증가	(1,387,705,459)	(2,310,153,049)	(40,100,679)
미수수익의감소(증가)	906,223,119	(635,965,407)	(160,052,690)
선급금의증가	(939,502,272)	(539,260,434)	(382,530,341)
선급비용의증가	(763,925,078)	(710,082,811)	10,928,651
단기이연법인세자산의감소(증가)	(2,847,647,528)	200,155,666	193,984,483
재고자산의증가	(50,517,242)	(8,844,185)	(941,825)
장기이연법인세자산의감소(증가)	(2,047,432,680)	12,439,538	393,645,610
미지급금의증가(감소)	(723,754,927)	34,169,185	2,428,945,599
선수수익의증가(감소)	(1,314,312,452)	3,919,292,533	(4,902,864,692)
장기선수수익의감소	(3,547,712,901)	0	0
미지급법인세의증가(감소)	(933,891,820)	3,449,262,813	4,898,117,882
미지급비용의증가	147,214,435	6,155,896	(73,431,830)
예수금의증가(감소)	(50,154,982)	112,872,844	1,335,713,512
선수금의증가(감소)	(560,074,576)	398,739,694	905,498,865
퇴직금의지급	(761,016,330)	(857,159,136)	(2,327,581,375)
퇴직보험예치금의증가	(664,636,165)	(473,304,194)	99,223,219
단기이연법인세부채의증가(감소)	(106,771,893)	106,771,893	0
퇴직급여충당부채의관계회사간이관	(103,289,200)	17,366,394	0
투자활동으로인한현금흐름	(1,180,866,421)	(172,561,459,419)	(46,078,801,931)
투자활동으로인한현금유입액	111,991,243,278	8,654,019,580	859,181,450
장기투자증권의처분	5,297,606,503	6,895,103,643	100,000,000
지분법투자주식의처분	0	1,162,155,973	84,500,000
회원권의처분	645,454,545	506,740,909	363,836,364

비품의처분	17,787,794	5,458,401	1,181,818
단기대여금의감소	740,512,545	0	309,663,268
차량운반구의처분	0	14,545,454	0
보증금의감소	523,146	70,015,200	0
단기금융상품의처분	105,289,358,745	0	0
투자활동으로인한현금유출액	(113,172,109,699)	(181,215,478,999)	(46,937,983,381)
단기금융상품의증가	0	166,175,000,000	27,175,000,000
단기대여금의증가	1,509,572,000	137,990,355	0
장기투자증권의취득	4,969,124,034	30,000,000	534,617,512
지분법투자주식의취득	101,425,893,247	5,826,670,980	12,747,224,972
장기대여금의증가	0	311,025,700	298,477,870
회원권의취득	1,801,562,820	2,970,988,760	1,359,427,500
전산장비의취득	689,019,326	251,603,000	1,010,897,000
차량운반구의취득	0	0	85,823,745
비품의취득	389,891,458	255,073,145	871,224,182
상표권의취득	5,179,472	1,293,227	16,836,334
소프트웨어의취득	1,136,635,100	1,494,289,832	626,598,459
라이선스의취득	1,100,000,000	3,150,000,000	1,100,000,000
보증금의증가	115,232,242	611,544,000	916,855,807
장기금융상품의증가	30,000,000	0	195,000,000
재무활동으로인한현금흐름	(17,346,658,410)	122,308,845,000	26,479,884,000
재무활동으로인한현금유입액	137,462,800	127,980,145,000	30,056,290,000
임대보증금의증가	75,427,000	0	153,700,000
자본금의증가	0	1,050,000,000	105,000,000
주식발행초과금의증가	0	126,930,145,000	29,797,590,000
주식매수선택권의행사	62,035,800	0	0
재무활동으로인한현금유출액	(17,484,121,210)	(5,671,300,000)	(3,576,406,000)
자기주식의취득	14,437,621,210	0	0
배당금의지급	3,000,000,000	2,000,000,000	499,800,000

유동성장기부채의상환	0	3,500,000,000	76,606,000
파생상품부채의상환	0	171,300,000	0
단기차입금의상환	0	0	3,000,000,000
임대보증금의감소	46,500,000	0	0
현금의증가(감소)	5,340,503,412	3,657,227,648	6,142,688,412
기초의현금	14,829,586,174	11,172,358,526	5,029,670,114
기말의현금	20,170,089,586	14,829,586,174	11,172,358,526

## 2. 연결재무제표

- 해당사항 없습니다.

## 3. 대손충당금 설정현황

가. 최근 3사업연도의 계정과목별 대손충당금 설정내역

(단위 : 백만원, %)

구 분	계정과목	채권 총액	대손충당금	대손충당금 설정률
제11기	매출채권	22,498	618	2.7
	미수금	3,742	37	1
	선급금	5,193	52	1
	합 계	31,434	708	2.3
제10기	매출채권	23,639	509	2.2
	미수금	2,355	24	1
	선급금	4,254	43	1
	합 계	30,248	575	1.9
제9기	매출채권	21,245	222	1
	미수금	45		
	선급금	3,715	37	1
	합 계	25,005	260	1

나. 최근 3사업연도의 대손충당금 변동현황

(단위 : 백만원)

구 분	제11기	제10기	제9기
1. 기초 대손충당금 잔액합계	754	260	128

2. 순대손처리액(①-②±③)	-	7	-
① 대손처리액(상각채권액)	-	7	-
② 상각채권회수액	-	-	-
③ 기타증감액	-	-	-
3. 대손상각비 계상(환입)액	-46	322	131
4. 기말 대손충당금 잔액합계	708	575	260

다. 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

라. 당기말 현재 경과기간별 매출채권잔액 현황

(단위 : 백만원)

구 분		6월 이하	6월 초과 1년 이하	1년 초과 3년 이하	3년 초과	계
금 액	일반	20,361	734	1,314	-	22,410
	특수관계자	17	72	-	-	88
	계	20,378	806	1,314	-	22,498
구성비율		90.58%	3.58%	5.84%	-	100.00%

4. 재고자산의 보유 및 실사내역 등

가. 최근 3사업연도의 재고자산의 사업부문별 보유현황

(단위 : 천원)

사업부문	계정과목	제11기	제10기	제9기	비고
기타(상품)	상 품	60	10	1	-
	재 공 품	-	-	-	-
	원 재 료	-	-	-	-
	저 장 품	-	-	-	-
	소 계	60	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

3) 장기체화재고 등 현황

- 해당사항 없습니다.

## XII. 부속명세서

- 해당사항 없음.

## 【 전문가의 확인 】

### 1. 전문가의 확인

- 해당사항 없음.

### 2. 전문가와의 이해관계

- 해당사항 없음.