

# 목 차

사업보고서 .....	1
【대표이사 등의 확인】 .....	2
I. 회사의 개요 .....	3
1. 회사의 개요 .....	3
2. 회사의 연혁 .....	4
3. 자본금 변동사항 .....	6
4. 주식의 총수 등 .....	7
5. 의결권 현황 .....	8
6. 배당에 관한 사항 등 .....	8
7. 정관에 관한 사항 .....	10
II. 사업의 내용 .....	19
III. 재무에 관한 사항 .....	47
1. 요약재무정보 .....	47
2. 연결재무제표 .....	48
3. 연결재무제표 주식 .....	48
4. 재무제표 .....	48
5. 재무제표 주식 .....	52
6. 기타 재무에 관한 사항 .....	110
IV. 이사의 경영진단 및 분석의견 .....	115
V. 감사인의 감사의견 등 .....	119
VI. 이사회 등 회사의 기관에 관한 사항 .....	121
1. 이사회에 관한 사항 .....	121
2. 감사제도에 관한 사항 .....	123
3. 주주의 의결권 행사에 관한 사항 .....	125
VII. 주주에 관한 사항 .....	126
VIII. 임원 및 직원 등에 관한 사항 .....	130
1. 임원 및 직원 등의 현황 .....	130
2. 임원의 보수 등 .....	133
IX. 계열회사 등에 관한 사항 .....	136
X. 이해관계자와의 거래내용 .....	137
XI. 그 밖에 투자자 보호를 위하여 필요한 사항 .....	138
【전문가의 확인】 .....	144
1. 전문가의 확인 .....	144
2. 전문가와의 이해관계 .....	144

# 사업보고서

(제 14 기)

사업연도 2020년 01월 01일 부터  
2020년 12월 31일 까지

금융위원회

한국거래소 귀중

2021년 3월 17일

제출대상법인 유형 :

주권상장법인

면제사유발생 :

해당사항 없음

회 사 명 :

주식회사 모비릭스

대 표 이 사 :

임 중 수

본 점 소 재 지 :

서울특별시 금천구 가산디지털1로 186, 에이동 901호, 902호  
(가산동, 제이플라츠)

(전 화) 1588-3027

(홈페이지) <http://www.mobirix.com>

작 성 책 임 자 :

(직 책) 재무이사 (성 명) 강 광 재

(전 화) 1588-3027

# 【 대표이사 등의 확인 】

## 확인서

우리는 당사의 대표이사 및 신고업무담당 이사로서 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 확인 합니다.

또한, 당사는 「주식회사 등의 외부감사에 관한 법률」 제8조의 규정에 따라 내부회계관리 제도를 마련하여 운영하고 있음을 확인합니다.

2021년 3월 17일

주식회사 모비릭스

대표이사	임중수	원광수
신고업무담당이사	강광재	(서명)

# I. 회사의 개요

## 1. 회사의 개요

### 가. 연결대상 종속회사의 개황

당사는 사업보고서 작성기준일 현재 해당사항 없습니다.

### 나. 회사의 법적·상업적 명칭

당사의 명칭은 '주식회사 모비릭스'라고 표기하며, 영문으로는 'MOBIRIX Coporation' 라 표기 합니다.

### 다. 설립일자 및 존속기간

당사는 2007년 7월 9일에 설립하였습니다.

### 라. 본사의 주소, 전화번호, 홈페이지 주소

주소: 서울특별시 금천구 가산디지털1로 186, 에이동 901호, 902호(가산동, 제이플라츠)

전화번호: 1588-3027

홈페이지: www.mobirix.com

### 마. 중소기업 해당여부

당사는 사업보고서 작성기준일 현재 「중소기업기본법」 제2조 및 동법 시행령 제3조에 따라 중소기업에 해당합니다.

### 바. 벤처기업 해당여부

확인기관	내용	비고
한국벤처캐피탈협회	벤처기업확인서 (유효기간 2020년 02월 24일~2022년 02월 23일)	제20200300044호

### 사. 대한민국에 대리인이 있는 경우

당사는 사업보고서 작성기준일 현재 해당사항이 없습니다.

### 아. 주요 사업의 내용

당사는 모바일 게임 개발과 모바일 게임의 개발 및 글로벌 퍼블리싱 사업을 영위하고 있습니다. 사업에 관한 보다 자세한 사항은 'II. 사업의 내용'을 참조하시기 바랍니다.

### 자. 계열회사의 총수, 주요 계열회사 명칭, 상장여부

당사는 사업보고서 작성기준일 현재 독점규제 및 공정거래에 관한 법률에서 정하는 대규모기업집단에 해당하지 않으며, 계열회사를 보유하고 있지 않습니다.

### 차. 신용평가에 관한 사항

당사는 사업보고서 작성기준일 현재 해당사항이 없습니다.

### 카. 「상법」 제290조에 따른 변태설립사항

당사는 사업보고서 작성기준일 현재 해당사항이 없습니다.

### 타. 회사의 주권상장(또는 등록·지정)여부 및 특례상장에 관한 사항

주권상장 (또는 등록·지정)여부	주권상장 (또는 등록·지정)일자	특례상장 등 여부	특례상장 등 적용법규
코스닥시장	2021년 01월 28일	해당사항 없음	해당사항 없음

## 2. 회사의 연혁

### 가. 본점소재지 및 그 변경

일 자	본점 소재지	비고
2008.06.13	경기도 부천시 원미구 춘의동 202 춘의테크노파크2 201-404, 405	본점이전
2011.07.14	서울특별시 구로구 구로동 182-13 대륭포스트타워2차 1006, 1007호	본점이전
2013.07.20	서울특별시 구로구 구로동 191-7 에이스테크노타워8 606호	본점이전
2016.10.23	서울특별시 금천구 가산디지털1로 186, 에이동 901호, 902호(가산 동, 제이플라츠)	현재

### 나. 경영진의 중요한 변동(대표이사를 포함한 1/3이상 변동)

일 자	경영진의 중요한 변동내용
2015.10.29	사내이사 임중수 선임 사외이사 이규연 선임
2016.03.22	사내이사 김 혁 선임 감사 노기선 선임

2017.03.21	사외이사 이규연 사임 기타비상무이사 오승헌 선임
2018.04.30	기타비상무이사 오승헌 사임 기타비상무이사 홍지철 선임
2019.03.28	사내이사 김 혁 퇴임 사내이사 유상현 선임
2019.12.19	감사 노기선 사임 감사 김상균 선임 사외이사 이동원 선임

#### 다. 최대주주 변동

당사는 사업보고서 작성기준일 현재 해당사항이 없습니다.

#### 라. 상호의 변경

당사는 사업보고서 작성기준일 현재 해당사항이 없습니다.

#### 마. 회사가 회의, 회사정리절차 그 밖에 이에 준하는 절차를 밟은 적이 있거나 현재 진행중인 경우 그 결과

당사는 사업보고서 작성기준일 현재 해당사항이 없습니다.

#### 바. 회사가 합병등을 한 경우 그 내용

당사는 사업보고서 작성기준일 현재 해당사항이 없습니다.

#### 사. 회사의 업종 또는 주된 사업의 변화

당사는 사업보고서 작성기준일 현재 해당사항이 없습니다.

#### 아. 그 밖에 경영활동과 관련된 중요한 사항의 발생내용

일 자	내 용	비 고
2007.07.09	(주)모비릭스 법인전환	설립
2007~09	SKT, KT, LG 플랫폼 모바일 게임27종 출시	경영활동
2010.01.01	모바일게임 제작/컨버팅/퍼블리싱 사업 개시	경영활동
2010.12.29	KT2010 SHOW '모바일게임 어워즈' 최우수상 수상	주요수상
2012.08.01	모바일게임 글로벌 서비스 최초 시작(체스 마스터 킹)	경영활동
2013.01.01	광고 플랫폼 애드몹(Admob)수익화 사업 시작	경영활동
2013.01.05	구글플레이 및 애플스토어 글로벌 서비스 시작	경영활동
2013.11.26	<스도쿠와 세계탐험>미래창조과학부 주최 '제2회 대한민국 앱 이노베이션 대상' 우수상 수상	주요수상

2014.11.15	<미로 찾기의 황(Maze King)> 구글 플레이 1,000만 다운로드 돌파	경영활동
2014.11.30	월간 글로벌 신규 다운로드 500만 돌파	경영활동
2015.06.30	월간 글로벌 신규 다운로드 1,000만 돌파	경영활동
2015.10.06	제3자배정 유상증자(㈜네오위즈플레이스튜디오, 10억원)	유상증자
2015.10.30	제3자배정 유상증자(미래창조 지온펀드4호, 10억원, 전환상환우선주)	유상증자
2015.12.18	제3자배정 유상증자(미래창조LB선도기업 투자펀드20호, 40억원, 전환상환우선주)	유상증자
2016.05.04	제3자배정 유상증자(㈜네오위즈, 49억원)	유상증자
2017.10.30	Bricks Breaker Quest, Bricks Breaker Puzzle 출시	경영활동
2018.03.06	Bricks Breaker Mission 출시	경영활동
2018.07.10	Marble Mission 출시	경영활동
2018.07.31	Hit & Knock down 출시	경영활동
2018.09.30	구글 플레이 '전 세계 게임 퍼블리셔 글로벌 다운로드' 3위 랭크/ 구글 플레이 및 애플 앱스토어 합산 '전 세계 게임 퍼블리셔 글로벌 다운로드' 9위 랭크 (App Annie 기준)	경영활동
2019.03.28	무상증자 (1:9비율)	무상증자
2019.04.30	액면분할 (액면 500원 -> 100원)	액면분할
2019.10.25	코스닥시장 상장을 위한 대표주관계약 체결(한국투자증권(주))	경영활동
2020.06.25	Apple Search Ads 마케팅 성공사례	경영활동
2020.07.13	코스닥 상장 예비심사청구서 제출	경영활동
2020.09.17	코스닥 상장 예비심사통과	경영활동
2020.09.24	Google Admob 성공사례 모비릭스 대표 인터뷰 발표 (Google APAC App Summit)	경영활동

### 3. 자본금 변동사항

#### 가. 자본금 변동현황

(기준일 : 2020년 12월 31일 )

(단위 : 원, 주)

주식발행 (감소)일자	발행(감소) 형태	발행(감소)한 주식의 내용				비고
		주식의 종류	수량	주당 액면가액	주당발행 (감소)가액	
2007년 07월 09일	-	보통주	100,000	500	500	설립
2015년 10월 06일	유상증자(제3자배정)	보통주	5,500	500	181,818	-
2016년 05월 04일	유상증자(제3자배정)	보통주	20,500	500	240,000	-
2018년 11월 23일	전환권행사	보통주	22,500	500	-	(주1)
2019년 03월 28일	무상증자	보통주	1,336,500	500	-	증자비율 900%
2019년 04월 30일	주식분할	보통주	5,940,000	100	-	액면분할 (500원→100원)

(주1) 2015년 10월 30일에 전환상환우선주 5,500주와 2015년 12월 18일에 전환상환우선주 17,000주를 발행하였으며 해당 우선주는 2018년 11월 23일 전환되었습니다.

(주2) 당사는 공시 제출일(2021년 3월 17일) 현재 코스닥 신규상장(2021년1월28일)에 따라 일반공모증자 1,800,000주(우리사주조합분 103,000주 포함), 코스닥시장 상장주선인의 의무인수분 54,000주, 스톡옵션 행사(2021년 2월 1일) 주식 25,000주를 포함한 총 발행주식수는 9,304,000주입니다. 이 중 보호예수 주식수는 총 4,964,500주 입니다.

#### 나. 전환사채 등 발행현황

당사는 사업보고서 작성기준일 현재 해당사항이 없습니다.

### 4. 주식의 총수 등

#### 가. 주식의 총수 현황

(기준일 : 2020년 12월 31일 )

(단위 : 주)

구 분	주식의 종류			비고
	보통주	종류주	합계	
I. 발행할 주식의 총수	70,000,000	30,000,000	100,000,000	-
II. 현재까지 발행한 주식의 총수	7,425,000	1,125,000	8,550,000	-
III. 현재까지 감소한 주식의 총수	-	1,125,000	1,125,000	-
1. 감자 2. 이익소각 3. 상환주식의 상환 4. 기타	-	-	-	-
	-	-	-	-
	-	-	-	-
	-	1,125,000	1,125,000	우선주→보통주 전환
IV. 발행주식의 총수 (II-III)	7,425,000	-	7,425,000	-
V. 자기주식수	-	-	-	-
VI. 유통주식수 (IV-V)	7,425,000	-	7,425,000	-

주) 당사는 공시 제출일(2021년 3월 17일) 현재 코스닥 신규상장(2021년1월28일)에 따라 일반공모증자 1,800,000주(우리사주조합분 103,000주 포함), 코스닥시장 상장주선인의 의무인수분 54,000주, 스톡옵션 행사(2021년 2월 1일) 주식 25,000주를 포함한 총 발행주식수는 9,304,000주입니다. 이 중 보호예수 주식수는 총 4,964,500주 입니다.

#### 나. 자기주식 취득 및 처분 현황

당사는 사업보고서 작성기준일 현재 해당사항이 없습니다.

#### 다. 다양한 종류의 주식 현황

당사는 사업보고서 작성기준일 현재 해당사항이 없습니다.



## 5. 의결권 현황

(기준일 : 2020년 12월 31일 )

(단위 : 주)

구 분	주식의 종류	주식수	비고
발행주식총수(A)	보통주	7,425,000	-
	우선주	-	-
의결권없는 주식수(B)	-	-	-
	-	-	-
정관에 의하여 의결권 행사가 배제된 주식수(C)	-	-	-
	-	-	-
기타 법률에 의하여 의결권 행사가 제한된 주식수(D)	-	-	-
	-	-	-
의결권이 부활된 주식수(E)	-	-	-
	-	-	-
의결권을 행사할 수 있는 주식수 (F = A - B - C - D + E)	보통주	7,425,000	-
	우선주	-	-

주) 당사는 공시 제출일(2021년 3월 17일) 현재 코스닥 신규상장(2021년1월28일)에 따라 일반공모  
증자 1,800,000주(우리사주조합분 103,000주 포함), 코스닥시장 상장주선인의 의무인수분  
54,000주, 스톡옵션 행사(2021년 2월 1일) 주식 25,000주를 포함한 총 발행주식수는 9,304,000주입  
니다. 이 중 보호예수 주식수는 총 4,964,500주 입니다.

## 6. 배당에 관한 사항 등

### 가. 배당에 관한 사항

당사의 정관상 배당에 관한 사항은 다음과 같습니다.

구분	내용
신주배당 기산일	제12조 (신주의 배당기산일) 회사가 유무상증자 및 주식배당에 의하여 신주를 발행한 경우, 신주에 대한 이익의 배당에 관하여는 그 신주를 발행한 때가 속하는 사업년도의 직전사 업년도말에 발행된 것으로 본다.

이익잉여금의 처분	제54조 (이익잉여금의 처분) 회사는 매사업년도의 처분전이익잉여금을 다음과 같이 처분한다. 1. 이익준비금 2. 기타의 법정준비금 3. 배당금 4. 임의적립금 5. 기타의 이익잉여금처분액
이익배당	제55조 (이익배당) ① 이익의 배당은 금전 또는 금전 외의 재산으로 할 수 있다. ② 전항의 배당은 매결산기말일 현재의 주주명부에 기재된 주주 또는 등록된 질권자에게 지급한다. ③ 이익의 배당을 주식으로 하는 경우 회사가 종류주식을 발행한 때에는 각각 그와 같은 종류의 주식으로 할 수 있다. ④ 이익배당은 주주총회의 결의로 정한다.
배당금지급청구권의 소멸시효	제56조 (배당금지급청구권의 소멸시효) ① 배당금은 배당이 확정된 날로부터 5년이 경과하여도 수령되지 않은 때에는 당회사는 지급의무를 면하는 것으로 한다. ② 전항의 시효의 완성으로 인한 배당금은 당회사에 귀속한다. ③ 이익배당금에 대하여는 이자를 지급하지 않는다.

#### 나. 최근 3사업년도 배당 내역

구 분	주식의 종류	당기	전기	전전기
		제14기	제13기	제12기
주당액면가액(원)		100	100	500
(연결)당기순이익(백만원)		-	-	-
(별도)당기순이익(백만원)		8,155	6,189	5,272
(연결)주당순이익(원)		-	-	-
현금배당금총액(백만원)		-	-	-
주식배당금총액(백만원)		-	-	-
(연결)현금배당성향(%)		-	-	-
현금배당수익률(%)	보통주	-	-	-
	-	-	-	-
주식배당수익률(%)	보통주	-	-	-
	-	-	-	-
주당 현금배당금(원)	보통주	-	-	-
	-	-	-	-
주당 주식배당(주)	보통주	-	-	-
	-	-	-	-

주1) 당사의 주당순이익(원)은 별도기준 14기 1,098원, 13기 834원, 12기 821원 입니다.

## 7. 정관에 관한 사항

가. 사업보고서에 첨부된 정관의 최근 개정일은 2019년 12월 19일이며, 제14기(2020년 1월 1일~2020년 12월 31일) 정기주주총회(2021년 03월 25일 개최) 안건 중 하기와 같이 정관 변경 안건이 포함되어 있습니다.

변경전 내용	변경후 내용	변경의 목적
<p>제8조 (주식 및 주권의 종류)</p> <p>① (생략)</p> <p>② 본회사의 주권은 일주권, 오주권, 일십주권, 오십주권, 일백주권, 오백주권, 일천주권, 일만주권의 8종으로 한다. 다만, 회사는 주식·사채 등의 전자등록에 관한 법률 제2조 제1호에 따른 주식 등을 발행하는 경우 전자등록기관의 전자등록계좌부에 주식 등을 전자등록하는 경우에는 동 조항은 삭제한다.</p> <p>③ (생략)</p>	<p>제8조 (주식 및 주권의 종류)</p> <p>① (현행과 같음)</p> <p>② &lt;삭제&gt;</p> <p>② 본 회사가 발행하는 종류주식은 이익배당 또는 잔여재산분배에 관한 우선주식, 의결권 배제 또는 제한에 관한 주식, 상환주식, 전환주식 및 이들의 전부 또는 일부를 혼합한 주식, 상환전환우선주식으로 한다.</p>	<p>-상장에 따른 표준문구 삭제</p>
<p>제 8조의3 (주식 등의 전자등록)</p> <p>회사는 주식·사채 등의 전자등록에 관한 법률 제2조 제1호에 따른 주식 등을 발행하는 경우에는 전자등록기관의 전자등록계좌부에 주식 등을 전자등록하여야 한다.</p> <p>&lt;단서 신설&gt;</p>	<p>제 8조의3 (주식 등의 전자등록)</p> <p>회사는 주식·사채 등의 전자등록에 관한 법률 제2조 제1호에 따른 주식 등을 발행하는 경우에는 전자등록기관의 전자등록계좌부에 주식 등을 전자등록하여야 한다. 다만, 회사가 법령에 따른 등록의무를 부담하지 않는 주식등의 경우에는 그러하지 아니할 수 있다.</p>	<p>-비상장 사채 등의 의무등록 대상이 아닌 주식등에 대해서는 전자등록을 하지 않을 수 있도록 함.</p>
<p>제 12조 (신주의 배당기산일)</p> <p>본 회사가 유무상증자 및 주식배당에 의하여 신주를 발행한 경우, 신주에 대한 이익의 배당에 관하여는 그 신주를 발행한 때가 속하는 사업년도의 직전사업년도말에 발행된 것으로 본다.</p>	<p>제 12조 (신주의 동등배당)</p> <p>회사가 정한 배당기준일 전에 유상증자, 무상증자 및 주식배당에 의하여 발행(전환된 경우를 포함한다) 한 주식에 대하여는 동등배당한다.</p>	<p>-동등배당 원칙을 명시함.</p>

<p>제13조 (명의개서 대리인)</p> <p>① 이 회사는 주식의 명의개서대리인을 둘 수 있다.</p> <p>② 명의개서대리인 및 그 사무취급 장소와 대행업무의 범위는 이사회결의로 정한다.</p> <p>③ 이 회사의 주주명부 또는 그 복본을 명의개서대리인의 사무취급 장소에 비치하고, 주식의 명의개서, 질권의 등록 또는 말소, 신탁재산의 표시 또는 말소, 주권의 발행, 신고의 접수, 기타 주식에 관한 사무는 명의개서대리인으로 하여금 취급케 한다. 다만, 주식·사채 등의 전자등록에 관한 법률 시행령에 따라 전자등록계좌부에 주식 등을 전자등록하는 경우 주식의 전자등록, 주주명부의 관리, 기타 주식에 관한 사무는 명의개서대리인으로 하여금 취급케 한다.</p> <p>④ 제3항의 사무취급에 관한 절차는 명의개서대리인의 증권명의개서대행 업무규정에 따른다.</p>	<p>제13조 (명의개서 대리인)</p> <p>① 회사는 명의개서에 관한 사무를 취급하기 위하여 명의개서대리인을 둘 수 있다.</p> <p>② 명의개서대리인 및 그 사무취급장소와 대행업무의 범위는 이사회결의로 정한다.</p> <p>③ 회사는 주주명부 또는 그 복본을 명의개서대리인의 사무취급장소에 비치하고, 주식의 전자등록, 주주명부의 관리, 기타 주식에 관한 사무는 명의개서대리인으로 하여금 취급케 한다</p> <p>④ 제3항의 사무취급에 관한 절차는 명의개서대리인이 정한 관련 업무규정에 따른다.</p>	<p>-상장에 따른 표준문구 수정</p>
<p>제14조 (주주 등의 주소, 성명, 인감 또는 서명 등 신고)</p> <p>① 주주와 등록질권자 및 그 법정대리인은 그 성명, 주소 및 인감 또는 서명을 본 회사에 신고하여야 한다.</p> <p>② 외국에 거주하는 주주와 등록질권자는 대한민국내에 통지를 받을 장소와 대리인을 정하여 신고하여야 한다.</p> <p>③ 제1항 및 제2항의 변동이 발생한 경우에도 같다.</p> <p>④ 제1항에서 제3항은 주식/사채 등의 전자등록에 관한 법률 시행령 개정에 따라 전자등록계좌부에 주식 등을 전자등록하는 경우에는 삭제한다.</p> <p>⑤ 다만, 회사가 주식·사채 등의 전자등록에 관한 법률 제2조 제1호에 따른 주식을 발행하고 전자등록기관의 전자등록계좌부에 주식을 전자등록하는 경우에는 신고할 필요가 없다.</p>	<p>&lt;삭제&gt;</p>	<p>-전자등록에 따른 조 삭제</p>

<p>제 15조 (주주명부의 폐쇄 및 기준일)</p> <p>① 본 회사는 매년 1월 1일부터 1월 15일 까지 권리에 관한 주주명부의 기재변경을 정지한다.</p> <p>② 본 회사는 매사업년도 말일의 최종의 주주명부에 기재되어 있는 주주를 그 사업년도에 관한 정기주주총회에서 권리를 행사할 주주로 한다.</p> <p>③ 본 회사는 임시주주총회의 소집 또는 기타 필요한 경우 이사회회의 결의로 3월을 경과하지 아니하는 일정한 기간을 정하여 주주명부의 기재변경을 정지하거나, 이사회회의 결의로 정한 날에 주주명부에 기재되어 있는 주주를 그 권리를 행사할 수 있는 주주로 할 수 있으며, 이사회가 필요하다고 인정하는 경우에는 주주명부의 기재 변경 정지와 기준일의 지정을 함께 할 수 있다. 회사는 이를 주주명부 폐쇄기간 또는 기준일의 2주간전에 공고하여야 한다.</p>	<p>제 15조 (주주명부의 폐쇄 및 기준일)</p> <p>① 회사는 매년 12월 31일 최종의 주주명부에 기재되어 있는 주주를 그 결산기에 관한 정기주주총회에서 권리를 행사할 주주로 한다. 다만, 회사는 의결권을 행사하거나 배당을 받을 자 기타 주주 또는 질권자로서 권리를 행사할 자를 정하기 위하여 이사회 결의로 일정한 기간을 정하여 주주명부의 기재변경을 정지하거나 일정한 날에 주주명부에 기재된 주주 또는 질권자를 그 권리를 행사할 주주 또는 질권자로 볼 수 있다.</p> <p>② 회사가 제1항의 기간 또는 날을 정하는 경우 3개월을 경과하지 아니하는 일정한 기간을 정하여 권리에 관한 주주명부의 기재변경을 정지하거나, 3개월내로 정한 날에 주주명부에 기재되어 있는 주주를 그 권리를 행사할 주주로 할 수 있다.</p> <p>③ 회사가 제1항의 기간 또는 날을 정한 때에는 그 기간 또는 날의 2주 전에 이를 공고하여야 한다.</p>	<p>-정기주주총회 개최시기의 유연성을 확보하기 위하여 조문을 정비함.</p>
<p>제 18조 (전환사채의 발행)</p> <p>① ~ ④ (생략)</p> <p>⑤ 전환으로 인하여 발행하는 주식에 대한 이익의 배당과 전환사채에 대한 이자의 지급에 관하여는 제12조의 규정을 준용한다.</p>	<p>제 18조 (전환사채의 발행)</p> <p>① ~ ④ (현행과 같음)</p> <p>⑤ 전환으로 인하여 발행하는 주식에 대한 이익의 배당에 대하여는 제12조의 규정을 준용한다.</p>	<p>-전환사채를 주식으로 전환하는 경우 이자의 지급에 관한 내용을 삭제함.</p>

<p>제20조 (사채발행에 관한 준용규정) 제13조(명의개서대리인) 및 제14조(주주 등의 주소, 성명 및 인감 또는 서명 등 신고)의 규정은 사채발행의 경우에 준용한다. 다만, 주식·사채 등의 전자등록에 관한 법률 시행령 개정에 따라 전자등록계좌부에 주식 등을 전자등록하는 경우에는 제14조 준용규정은 삭제한다.</p>	<p>제20조 (사채발행에 관한 준용규정) 제13조(명의개서대리인)의 규정은 사채발행의 경우에 준용한다.</p>	<p>-상장에 따른 표준문구 수정</p>
<p>제20조의2 (사채 및 신주인수권증권에 표시되어야 할 권리의 전자등록) 회사는 사채권 및 신주인수권증권을 발행하는 대신 전자등록기관의 전자등록계좌부에 사채 및 신주인수권증권에 표시되어야 할 권리를 전자등록할 수 있다.</p>	<p>제20조의2 (사채 및 신주인수권증권에 표시되어야 할 권리의 전자등록) 회사는 사채권 및 신주인수권증권을 발행하는 대신 전자등록기관의 전자등록계좌부에 사채권 및 신주인수권증권에 표시되어야 할 권리를 전자 등록한다. 다만, 사채의 경우 법령에 따라 전자등록이 의무화된 상장사채 등을 제외하고는 전자등록을 하지 않을 수 있다.</p>	<p>-상법 개정에 따른 변경</p>
<p>제21조 (소집시기) ① (생략) ② 정기주주총회는 매사업년도 종료 후 3월 이내에, 임시주주총회는 필요에 따라 이사회의 결의나 기타 법령이 정하는 바에 따라 소집한다.</p>	<p>제21조 (소집시기) ① (현행과 같음) ② 회사는 매결산기마다 정기주주총회를 소집하여야 하고, 필요에 따라 임시주주총회를 소집한다.</p>	<p>-상법 개정에 따른 변경</p>

<p>제46조 (감사)</p> <p>① (생략)</p> <p>② 감사는 주주총회에서 선임한다. 감사의 선임을 위한 의안은 이사의 선임을 위한 의안과는 구분하여 의결한다.</p> <p>③ 감사의 선임은 출석한 주주의 의결권의 과반수로 하되 발행주식 총수의 4분의 1 이상의 수로 하여야 한다. 그러나 의결권이 있는 발행주식총수의 100분의 3을 초과하는 수의 주식을 가진 주주는 그 초과하는 주식에 관하여 제1항의 감사의 선임에 있어서는 의결권을 행사하지 못한다. 다만, 소유주식수의 산정에 있어 최대주주와 그 특수관계인, 최대주주 또는 그 특수관계인의 계산으로 주식을 보유하는 자, 최대주주 또는 그 특수관계인에게 의결권을 위임한 자가 소유하는 의결권 있는 주식의 수는 합산한다.</p> <p>&lt;신설&gt;</p>	<p>제46조 (감사의 선임·해임)</p> <p>① (현행과 같음)</p> <p>② 감사는 주주총회에서 선임·해임한다.</p> <p>③ 감사의 선임 또는 해임을 위한 의안은 이사의 선임 또는 해임을 위한 의안과는 별도로 상정하여 의결하여야 한다.</p> <p>④ 감사의 선임은 출석한 주주의 의결권의 과반수로 하되 발행주식총수의 4분의 1 이상의 수로 하여야 한다. 다만, 상법 제368조의4제1항에 따라 전자적 방법으로 의결권을 행사할 수 있도록 한 경우에는 출석한 주주의 의결권의 과반수로서 감사의 선임을 결의할 수 있다.</p> <p>⑤ 감사의 해임은 출석한 주주의 의결권의 3분의 2 이상의 수로 하되, 발행주식총수의 3분의 1 이상의 수로 하여야 한다.</p> <p>⑥ 제4항·제5항의 감사의 선임 또는 해임에는 의결권 있는 발행주식총수의 100분의 3을 초과하는 수의 주식을 가진 주주(최대주주의 경우에는 그의 특수관계인, 최대주주 또는 그 특수관계인의 계산으로 주식을 보유하는 자, 최대주주 또는 그 특수관계인에게 의결권을 위임한 자가 소유하는 의결권 있는 주식의 수를 합산한다)는 그 초과하는 주식에 관하여 의결권을 행사하지 못한다.</p>	<p>-상법 개정에 따른 변경</p>
--	--	----------------------

<p>&lt;신설&gt;</p>	<p>제53조2 (외부감사인의 선임) 회사가 외부감사인을 선임함에 있어서는 「주식회사 등의 외부감사에 관한 법률」의 규정에 따라 감사는 감사인선임위원회의 승인을 받아 외부감사인을 선정하여야 하고, 회사는 그 사실을 외부감사인을 선임한 이후에 소집되는 정기주주총회에 보고하거나 주주에게 통지 또는 공고하여야 한다.</p>	<p>-외감법 개정 따른 문구 수정</p>
<p>제 55조 (이익배당) ① (생략) ② 전항의 배당은 매결산기말일 현재의 주주명부에 기재된 주주 또는 등록된 질권자에게 지급한다.  ③ (생략) ④ (생략)</p>	<p>제 55조 (이익배당) ① (현행과 같음) ② 제1항의 배당은 결산기에 관한 정기주주총회에서 권리를 행사할 주주로 하거나 이사회 결의로 정하는 배당기준일 현재의 주주명부에 기재된 주주 또는 등록된 질권자에게 지급한다.  ③~④ (현행과 같음)</p>	<p>-배당기준일을 이사회 결의로 정하는 날로 설정할 수 있도록 함.</p>
<p>&lt;신설&gt;</p>	<p>제55조의2 (중간배당) ① 회사는 사업연도 중 1회에 한하여 상법 제462조의3에 의한 중간배당을 할 수 있다. ② 중간배당은 직전결산기의 대차대조표상의 순자산액에서 다음 각 호의 금액을 공제한 액을 한도로 한다. 1. 직전결산기의 자본금의 액 2. 직전결산기까지 적립된 자본준비금과 이익준비금의 합계액 3. 직전결산기의 정기주주총회에서 이익으로 배당하거나 또는 지급하기로 정한 금액 4. 중간배당에 따라 당해 결산기에 적립하여야 할 이익준비금 ③ 사업년도개시일 이후 제1항의 날 이전에 신주를 발행한 경우(준비금의 자본전입, 주식배당, 전환사채의 전환청구, 신주인수권부사채의 신주인수권 행사의 경우를 포함한다)에는 중간배당에 관해서는 당해 신주는 직전사업년도말에 발행된 것으로 본다.</p>	<p>- 중간배당에 대한 원칙을 명시 함.</p>
<p>제1조(시행일) &lt;신설&gt;</p>	<p>제1조(시행일) 이 정관은 2021년 3월 25일 개정함과 동시에 시행한다.</p>	<p>-부칙 신설</p>



<신설>	제2조(감사 선임에 관한 적용) 제46조 제4항·제6항의 개정규정(선임에 관한 부분에 한한다)은 이 정관 시행 이후 선임하는 감사부터 적용한다.	-상법 개정에 따른 변경
<신설>	제3조(감사 해임에 관한 적용) 제46조 제5항·제6항의 개정규정(해임에 관한 부분에 한한다)은 이 정관 시행 당시 종전 규정에 따라 선임된 감사를 해임하는 경우에도 적용한다.	-상법 개정에 따른 변경

**나. 정관 변경 이력**

정관변경일	해당주총명	주요변경사항	변경이유
-------	-------	--------	------

<p>2019.12.19</p>	<p>제12기 임시주주총회</p>	<p>제 1 조(상호)  제 7 조(회사설립시에 발행하는 주식의 총수)  제 8 조 (주식 및 주권의 종류)  제 8 조 2 (이익배당, 의결권 존재 및 주식 전환, 주식의 상환에 관한 종류주식)  제 8 조의 3 (주식 등의 전자등록)  제 9조 (신주인수권)  제 9조의 2 (주식매수선택권)  제 11 조 (주식의 소각)  제 13 조 (명의개서대리인)  제 13 조의 2 (주주명부)  제 14 조 (주주 등의 주서, 성명, 인감 또는 서명 등 신고)  제 15조 (주주명부의 폐쇄 및 기준일)  제 16 조 (사채의 발행)  제 17 조 (수탁회사)  제 18 조 (전환사채의 발행)  제 19 조 (신주인수권부사채의 발행 및 배정)  제 20 조 (사채발행에 관한 준용규정)  제 20조의 2 (사채 및 신주인수권증권에 표시되어야 할 권리의 전자등록)  제 21 조 (소집시기)  제 22 조 (소집권자)  제 23 조 (소집통지 및 공고)  제 24 조 (소집지)  제 25 조 (주주총회 의장)  제 26 조 (의장의 질서유지권)  제 27 조 (주주의 의결권)  제 28 조 (상호주의 대한 의결권 제한)  제 29 조 (의결권 불통일행사)  제 30 조 (의결권의 대리행사)  제 31 조 (주주총회의 결의방법)  제 32 조 (주주총회의 의사록)  제 33 조 (이사의 수)  제 34 조 (이사의 선임)  제 35 조 (이사의 임기)  제 36 조 (이사의 보선)  제 37 조 (대표이사 등의 선임)  제 38 조 (이사의 직무)  제 39 조 (이사의 의무)  제 40 조 (이사회 의 구성과 소집)  제 41 조 (통신수단에 의한 회의)  제 42 조 (이사회 의 결의방법)  제 43 조 (이사회 의 의사록)  제 44 조 (이사의 보수와 퇴직금)  제 45 조 (상당역 및 고문)  제 46 조 (감사)  제 47 조 (감사의 임기)  제 48 조 (감사의 보선)  제 49 조 (감사의 직무 등)</p>	<p>-상법 개정 및 상장회사  특례규정에 부합하도록  정비 등</p>
-------------------	--------------------	---	---

		제 50 조 (감사록의 작성) 제 51 조 (감사의 보수와 퇴직금) 제 52 조 (사업년도) 제 53 조 (재무제표와 영업보고서의 작성과 비치등) 제 54 조 (이익잉여금의 처분) 제 55 조 (이익배당) 제 56 조 (배당지급청구권의 소멸시효) 제 57 조 (업무규정) 제 58 조 (규정의 사항)	
2019년 03월 28일	제12기 정기주주총회	제1조(상호) 제6조(1주의 금액)	-영문사명 변경 -액면가액 변경

## II. 사업의 내용

### 가. 사업의 개요

당사는 '모바일 게임'을 기반으로 한 개발 및 '퍼블리싱' 사업을 영위하고 있습니다. '모바일 게임'이란 스마트폰을 포함한 휴대폰, 태블릿 PC 등 디바이스(device: 특정의 기능을 위하여 구성한 기기, 장치, 도구)를 통해 제공되는 게임 형태를 의미합니다. 개발사(자)들의 콘텐츠를 사용자와 온라인상으로 거래할 수 있는 글로벌 오픈마켓(Google Play Store, Apple App Store 등) 플랫폼 등장과 함께 지속적으로 성장하고 있습니다. '퍼블리싱'이란 자체적으로 개발하거나 개발자(사)와의 계약을 통해 게임을 배급 및 유통(배포) 하는 행위이며, 그 행위의 당사자를 퍼블리셔라고 합니다. 당사는 경쟁력 있는 다양한 게임 콘텐츠를 전 세계 대상으로 출시 및 관리, 안정적인 사용자 유입과 사업성과를 통해 성장하고 있습니다.

### 1. 산업의 특성

#### (1) 모바일 게임 산업의 특성

게임 시장은 구동되는 '디바이스'의 종류에 따라 모바일 게임, PC 패키지 게임, PC 온라인 게임, 콘솔 게임, 아케이드 게임 등으로 구분할 수 있습니다.

이 중 모바일 게임은 시간과 공간 제약이 없기 때문에 스마트폰, 태블릿 PC 등을 소유한 전 세계 사용자 대상으로 서비스가 가능하고, 휴대성과 간편성 측면에서 타 게임 플랫폼보다 장점을 가지고 있어 글로벌 경기 침체기에도 그 성장세를 유지해 온 산업입니다. 그리고 타 엔터테인먼트 산업 대비 언어, 국가, 문화 등의 장벽이 상대적으로 낮습니다.

전 세계적으로 Android 및 iOS 플랫폼이 탑재된 디바이스의 지속적인 보급 확산과 더불어 모바일 인터넷 환경이 향상되고 전 세계 유통시스템인 오픈마켓이 정착되면서 해외 수출 또한 큰 경제적 파급 효과를 가지고 있습니다.

'멀티 플랫폼'(게임이 여러 종류의 플랫폼에서 구동함을 뜻함)으로 손쉽게 확장할 수 있다는 점 또한 발전 가능성을 높게 판단할 수 있는 산업이라 할 수 있습니다.

모바일 게임의 유통은 대부분 사용자로부터 발생하며, 언제든지 무선 인터넷을 통해 다운로드 및 구매할 수 있다는 장점이 있습니다. 또한, 발생한 수익은 각 플랫폼과 나누는 간단한 구조를 띄고 있습니다. 이러한 유통 단계의 단순함으로 모바일 게임 산업의 수익성은 높은 수준에 속한다 할 수 있습니다.

모바일 게임의 주된 비즈니스 모델은 '유료'(게임 구매(다운로드) 시 이용료를 부과) 방식과 '무료+인앱 결제'(게임은 무료로 이용하되 특정 아이템이나 서비스의 구매, 또는 이를 일정 시간 사용하는 유료 서비스로서 대부분의 게임 회사가 활용하는 수익 모델) 방식, 그리고 '광고 수익화'(게임 내에 모바일 광고(플랫폼)를 삽입하여 수익화) 방식으로 구성되어 다양한 부가가치 창출이 가능합니다.

#### (2) 모바일 게임의 주요 장르별 특성

모바일 게임은 게임의 특성, 플레이 방법/스타일/패턴 등에서 장르별로 특성을 달리합니다. 주요 게임 장르별 특성은 다음과 같습니다.

##### 1) 캐주얼(Casual) 게임

캐주얼 게임은 일반적으로 신속한 플레이가 가능하고, 규칙·조작 방법도 쉽게 파악하여 즐길 수 있는

게임들을 말합니다. 퍼즐, 보드, 카드, 액션, 스포츠, 시뮬레이션 등 다양한 세부 장르들이 포함되는 경우가 많아 장르 제약이 적은 시장입니다.

캐주얼 게임 특징은 사용자들의 충성도와 인앱 결제는 적은 편이나, 국가와 연령대를 초월하여 사용자 층이 넓다는 장점이 있습니다. 또한 일반적으로 낮은 개발 비용에 많은 사용자를 모객하고 그 사용자 간 경쟁을 통한 인앱 결제, 그리고 광고 수익화를 주 수입원으로 삼고 있습니다. 최근 캐주얼 게임을 콘텐츠 규모에 따라 세부화, '하이퍼(Hyper) 캐주얼'(가장 간단한 캐주얼), '슈퍼(Super) 캐주얼'(콘텐츠가 다양한 중간 단계 캐주얼), '하이브리드 캐주얼'(콘텐츠 규모 있는 캐주얼 게임)로 나뉘기도 하며, 일부는 미드코어 게임(단조로운 캐주얼과 복잡한 하드코어의 중간단계에 있는 게임)에 분류되기도 합니다.

## 2) RPG (Role Playing Game)

RPG는 사용자가 게임 속 캐릭터들과 함께 즐기는 역할 수행게임을 말합니다. 액션 RPG (Action RPG, 액션을 강조하거나 주요 특징으로 내세우는 장르), MMORPG(Massive Multiplayer Online Role Playing Game, 다중 사용자 온라인 롤플레이팅 게임 또는 다중 접속 역할 수행 게임), 턴제 RPG(Turn based RPG, 자신의 차례마다 대결을 벌이는 RPG) 등을 포함합니다. 보통 '하드코어 게임'(막대한 제작비, 사용자의 높은 이해도 및 플레이 시간을 요구하며 복잡한 시스템을 가진 게임)으로 분류되며, 높은 ARPPU ((Average Revenue Per Paying User): 인앱 결제한 사용자 1인 당 평균 결제 금액) 특성을 보이고 있습니다.

## 3) 전략/시뮬레이션 게임

전략/시뮬레이션 게임은 실시간 전략(RTS, Real Time Strategy), 턴제 전략(Turn based Strategy)(적과 내가 서로 '차례'를 주고받으며 승부를 겨루는 게임 중 하나), TCG(Trading Card Game)(특정 테마/규칙을 바탕으로 디자인된 카드 전략 게임), 방치형(Idle) 게임(모바일 게임 특성 장르 중 하나로, 캐릭터의 게임 플레이와 성장이 자동으로 이루어지는 게임) 및 경영 게임 등을 포함합니다. 일반적으로 높은 개발 비용과 ARPPU 및 긴 플레이 시간 특성을 보이며, 미드코어에서 하드코어 게임으로 분류됩니다.

## 2. 산업의 성장성

### (1) 세계 게임시장

2019년 전 세계 게임 시장 규모는 2018년 대비 5% 성장한 약 1,864억 9,100만 달러로 집계되었고, 2022년까지 매년 평균 8.7% 성장할 것으로 전망됩니다. 2019년 모바일 게임 시장은 2018년 대비 12% 성장하여 게임 플랫폼 중 가장 큰 성장률을 기록하였고, '언택트 시대'(Un+Contact의 합성어로, 온라인 중심으로 구매하는 등의 새로운 소비 경향)에 접어든 2020년 예상치는 2019년 대비 19.3% 성장할 것으로 예상됩니다.

2020년 이후 플랫폼별 시장점유율 중 모바일 게임이 2022년 전체 게임 시장의 44.5%로 크게 확대될 것으로 예상됩니다. 콘솔 게임(비디오 게임이라고도 하며, 닌텐도 '스위치', 마이크로소프트 '엑스박스' 등 전용 게임기기)은 점유율이 소폭 증가할 전망입니다. PC 게임(저장 매체를 PC에 삽입하여 즐기는 게임과 온라인상에서 즐기는 PC 온라인게임으로 크게 구분됨) 점유율은 소폭 하락할 것으로 보입니다. 한편 아케이드 게임(오락실에 설치된 게임기의 게임을 통칭) 시장 점유율은 크게 떨어질 것으로 예상됩니다. 앞으로 모바일 게임 점유율이 갈수록 커질 전망입니다.

세계 게임 시장 현황 및 전망(2017~2022년)

(단위: 백만 달러, %)

구분		2017년	2018년	2019년	2020년(E)	2021년(E)	2022년(E)	19-22 CAGR
콘솔 게임	매출액	43,288	47,007	46,497	52,723	56,093	60,389	9.1
	성장률		8.6	-1.1	13.4	6.4	7.7	
아케이드 게임	매출액	31,179	32,702	33,819	30,796	31,871	32,964	-0.9
	성장률		4.9	3.4	-8.9	3.5	3.4	
PC 게임	매출액	31,646	32,532	32,896	34,483	37,109	39,588	6.4
	성장률		2.8	1.1	4.8	7.6	6.7	
모바일 게임	매출액	57,586	65,425	73,278	87,447	96,824	106,425	13.2
	성장률		13.6	12.0	19.3	10.7	9.9	
합계	매출액	163,700	177,666	186,491	205,449	221,897	239,366	8.7
	성장률		8.5	5.0	10.2	8.0	7.9	

주) • PC 게임 시장 규모는 가입비, 아이템 구매가 포함된 수치이며, 한국의 경우 PC방 매출액은 미포함.  
 • 아케이드 게임 시장 규모는 아케이드 게임기 판매액과 게임장 운영 수익을 합산함.  
 • 모바일 게임의 경우 휴대폰과 태블릿 기반 게임을 포함하여 산출함.  
 • 콘솔 게임 시장 규모는 콘솔 게임 및 휴대용 콘솔 게임 매출액을 합한 규모이며, 유럽 시장 규모 산정 시 동유럽/아프리카/중동 시장 까지 포함.  
 • 콘솔 게임의 경우 게임기 매출을 포함하고 있는 국내 기준과 동일하게 맞추기 위해서 각 권역별로 게임기 매출을 포함시킴.  
 • PWC 등 통계 발표 기관에서 과거 시장 규모 데이터를 변경한 경우, 해당 변경 사항을 반영하여 과거 통계치를 수정함.  
 • 환율적용 기준: 외환은행에서 발표하는 연평균 환율 적용.  
 출처: PWC(2020), Enterbrain(2020), JOGA(2020), iResearch(2019), Playmeter(2016), NPD(2020)

(2) 세계 모바일 게임시장 매출 규모

2019년 세계 모바일 게임 시장 매출 규모는 2018년 대비 12% 증가한 732억 7,800만 달러를 기록했습니다. 연평균 13.2%의 높은 성장세를 보이며, 2022년에는 1,000억 달러 이상의 매출을 기록할 전망입니다. 2019년 기준 아시아 시장은 세계 시장의 약 60%, 연평균 15.8%의 성장률로 2022년 679억 2,800만 달러에 도달할 것이며, 유럽과 북미 지역은 각각 연평균 10%, 7.3%로 타 게임 플랫폼에 비해 높은 성장을 이어갈 것으로 예상됩니다.

세계 권역별 모바일 게임 시장 규모 및 성장률(2017~2022년)

(단위: 백만 달러, %)

구분		2017년	2018년	2019년	2020년(E)	2021년(E)	2022년(E)	19-22 CAGR
북미	매출액	9,423	11,191	12,575	13,598	14,572	15,516	7.3
	성장률		18.8	12.4	8.1	7.2	6.5	
유럽	매출액	11,982	13,896	15,782	17,746	19,602	20,992	10.0
	성장률		16.0	13.6	12.4	10.5	7.1	
아시아	매출액	35,357	39,344	43,693	54,575	60,860	67,928	15.8
	성장률		11.3	11.1	24.9	11.5	11.6	
남미	매출액	824	994	1,228	1,528	1,790	1,989	17.4
	성장률		20.6	23.5	24.4	17.1	11.1	
합계	매출액	57,586	65,425	73,278	87,447	96,824	106,425	13.2
	성장률		13.6	12.0	19.3	10.7	9.9	

출처: Enterbrain(2020), PWC(2020)

←

(3) 세계 게임 광고 수익화 시장

IDC(International Data Corporation, idc.com)의 2020년 12월 ‘전 세계 모바일 앱 및 게임 광고 예상’ 보고서에 따르면, 2020년 전 세계 모바일 게임 퍼블리셔가 광고 수익으로 벌어들인 금액은 223억 달러로, 전년 대비 14.3% 증가한 것으로 예상됩니다. 그리고 2019년 195억 달러에서 2024년 376억 달러로 증가할 것으로 예측하였습니다.

Total worldwide mobile in-app and in-game ad revenue should rise 17.8% in 2020 to more than

**\$93.6B**

Mobile game developers/publishers will generate nearly

**\$22.3B**

from in-game display and video ads in 2020, an increase of 14.3% relative to 2019's comparable total

In 2024, total display and video ad payout going to game developers/publishers will rise from about \$19.5B in 2019 to nearly

**\$37.6B**

Source: "IDC Worldwide Mobile In-App and In-Game Advertising Forecast, 2020-2024" IDC, December 2020

↳

\* 출처: IDC, IDC Worldwide Mobile In-App and In-Game Advertising Forecast, 2020-2024

또한, App Annie의 모바일 현황 2021 보고서에 따르면, 2020년 전 세계에서 가장 큰 규모를 가진 미국 내 모바일 광고 시장은 2019년 대비 95% 성장하였고, 2021년도에는 2020년 대비하여 20% 이상 성장할 것으로 보고 있습니다. 이에 세계 광고 수익화 시장은 향후에도 안정적인 성장세를 유지할 것으로 예측됩니다.

### 3. 경쟁 요소

당사와 관련성이 높은 캐주얼 게임 시장은 팬데믹(사람들이 면역력을 갖고 있지 않은 새로운 질병이 전 세계에 퍼지는 상황)과 더불어 더 큰 폭으로 증가하고 있습니다. 하드코어 게임 대비 개발이 용이하여 수많은 업체들이 시장에 참여하고 있습니다. 게임 구현 기술 자체에는 큰 진입장벽이 없으나, 수많은 게임들 간의 경쟁에 의해 사용자의 좋은 '인게이지먼트'(Engagement: 게임 사용자의 참여 정도)와 리텐션(Retention: 일/기간별 사용자의 재접속 비율) 수치를 얻는 게임은 일부이고, 플랫폼의 변화에 대응하기 위한 게임 서비스 운영방식, 마케팅 비용 문제 등의 진입장벽으로 신규 진입 업체들은 게임의 흥행에 많은 어려움을 겪고 있습니다. 하지만 당사와 같이 전 세계 사용자들을 확보하고 있는 업체들에게는 유리한 경쟁 환경이 펼쳐지고 있습니다.

#### (1) 글로벌 게임 개발, 서비스 및 운영 노하우의 진입장벽

당사를 비롯하여 글로벌 시장에서 경쟁하는 우수한 게임 업체는 사용자들의 속성을 파악하여 거부감 없이 인앱 결제를 유도하거나 광고에 노출되도록 하여 매출을 발생시킬 수 있는 경험적 데이터를 축적하고 있습니다. 이를 바탕으로 사용자들의 흥미를 지속적으로 유지시킬 수 있는 노하우를 보유하고 있습니다.

신규 진입 업체는 단순히 게임을 만드는 것에 그치지 않고 사용자의 전반적인 흥미를 지속 유발해야 하고 오픈마켓 플랫폼 이해도가 높아야 하며 결제 및 광고 등을 노출, 수익을 발생시킬 수 있는 운영 경험 및 노하우를 보유하고 있어야 합니다. 이 노하우는 기존 사용자의 데이터 분석과 피드백을 통해 축적되고 있어, 이는 신규 진입 업체의 큰 진입장벽으로 작용하고 있습니다.

#### (2) 신규 진입 업체의 높은 마케팅 비용

모바일 게임 시장의 경쟁은 점점 심화되고 있습니다. 이에 글로벌 사용자 유입 경쟁에 따른 마케팅 비용은 지속적으로 상승하고 있습니다. 따라서 시장 참여자의 마케팅 역량과 이를 집행할 수 있는 능력, 이에 대한 인앱 결제 및 광고 수익화, 그리고 글로벌에 적합한 게임의 개발 및 서비스 운영이 매우 중요한 성공요소가 되었습니다.

글로벌 마케팅에서 Google Ads, Facebook뿐만 아니라, Apple Search Ads, AppLovin 등과 같은 다양한 마케팅 채널이 생겨났으나, 시장 참여자의 증가로 경쟁이 심화, 마케팅 비용 상승은 불가피한 현상이며, 자금력과 사용자를 확보하고 있지 않은 대다수의 신규 진입 업체는 시장 진입에 어려움을 겪고 있습니다.

### 4. 자원조달 상의 특성

게임 산업에서 가장 중요한 자원은 인력입니다. 게임 제작을 위해서는 대규모 설비투자가 반드시 수반되지는 않으며, 설비투자는 게임 제작을 위한 PC, 서버, 휴대 단말기, 게임엔진, 서버 등으로 국한됩니다.

### 5. 경기변동 및 계절적 요인

모바일 게임은 스마트폰 보급 증가에 따라 새로운 여가 및 문화로 자리 잡고 있으며 영화, 공연 및 레저스포츠 등에 비해 상대적으로 저렴한 비용과 높은 접근성으로 여가를 즐길 수 있는 수단입니다. 이는 경기가 활황일 때에는 게임 사용자의 지출 규모가 커지게 되고, 최근 코로나 사태와 같은 시기에는 타 산업으로부터 게임 사용자가 유입되는 구조입니다. 이처럼 경기변동은 당사 게임 산업에 큰 영향을 끼치지 않습니다.

전 세계를 대상으로 한 모바일 게임 산업은 계절적 요인으로의 수익 감소 리스크와는 무관함을 보이고 있으며, 다수의 사용자를 확보하고 있다면 보다 안정적인 수익 창출이 가능합니다.

### 6. 규제 환경



## (1) 대한민국 게임정책 및 법 제도

게임 산업은 정부 규제에 영향을 받는 산업입니다. 대표적으로 웹보드게임의 과금에 대한 한도를 명시하는 '게임 산업 진흥에 관한 법률', 청소년의 온라인 PC 게임 이용 가능 시간을 제한하는 '청소년 보호법' 등이 있습니다. 규제 관련 법안들은 지속 발의되고 있습니다.

주요한 국내 규제 현황은 아래와 같습니다

구분	내용	비고
청소년보호법 (셧다운제)	- 만 16세 미만 청소년에 대해 자정부터 오전 6시까지 게임서비스 제공 금지 - 2년마다 제도 적용 범위를 검토하며 모바일 게임의 경우 적용 유예상태	2021년 5월까지 모바일 게임 적용 유예
게임산업진흥에 관한법률 (게임과몰입예방 조치)	- 만 18세 미만의 청소년에 대한 게임 접속시간 제한 가능(선택적 셧다운제) - 청소년 본인 또는 부모(법정대리인)의 요청 시 게임 이용시간을 설정하고 관리할 수 있음	2012년 7월부터 시행 (셧다운제 적용 게임물에 적용: 모바일게임 적용 유 예)
게임산업진흥에 관한 법률 일부 개정 법률안	- 확률형 아이템의 종류와 구성 비율 및 획득확률 공개 , 미 준수 시 과태료 부과	확률형 아이템 규제안

\* 출처: 대한민국 게임백서, 문체부 보도자료 종합

## (2) 주요 국가 규제

당사는 전 세계 대상으로 게임을 서비스하고 있으며, 국내외 관련 법규 및 규제사항을 준수, 합법적인 사업을 영위하고자 노력하고 있습니다. 다만 2019년 5월 세계보건기구(WHO)는 '게임 이용 장애'를 국제 질병 표준분류 코드 기준(ICD) '6C51'로 부여하면서 여전히 게임중독에 대한 부정적인 인식이 존재하며, 향후 관련 법 등의 제정, 개정으로 게임 산업에 대한 규제가 보다 강화될 경우, 당사의 서비스가 제한되거나 실적에 부정적인 영향을 미칠 수 있습니다. 최근에는 게임의 연령 등급 관련하여, Google Play Store에서 국가/지역별 연령 등급 기준으로 삼고 있는 IARC(International Age Rating Coalition)를 통해 게임별로 적절한 등급을 확인하고 있습니다.

중국의 경우, 게임 등급제에 해당하는 '판호'를 받게 하여 중독성 및 종교, 도박, 수치심 등에 관한 검사를 거치고, 규제를 최소화하며 최대한 인큐베이팅을 지원하는 정책을 펼치고 있으나, 현재 중국 외 기업은 '판호'를 직접 받기에는 쉽지 않은 상황에 있습니다.

유럽연합(EU)은 GDPR(General Data Protection Regulation)이라 하여 1995년부터 운영되어 온 유럽연합 정보보호법(Data Protection Directive 95/46/EC)을 대폭 강화한 규정으로서, 2018년 5월 25일부터 본격 적용된 개인 정보보호 규정이 발효되었습니다. 당사는 본 규정에 맞추어 서비스를 하기 위한 노력을 기울이고 있습니다.

## 나. 회사의 영업현황

### 1. 영업현황

당사는 2007년 7월 모바일 게임 제작 및 공급을 주 사업 목적으로 설립, 국내 이동통신사의 피쳐폰 대상으로 수십 종의 모바일 게임을 개발 및 서비스하였습니다. 2010년부터 국내 스마트폰용 게임 개발 및 서비스를 시작으로, 2012년부터 글로벌을 대상으로 한 오픈마켓 서비스, 개발사의 모바일 게임 퍼블리싱 등 본격적인 사업 확장과 더불어, 수익 다각화를 위한 Google AdMob 등 광고 플랫폼을 도입, 글로벌 수익화 사업을 시작하였습니다.

전 세계를 상대로 한 자체 개발 및 퍼블리싱 사업을 장기간 진행해 오면서 현재 160종 이상의 모바일 게임을 서비스하게 되었고, 정기적인 신규 게임을 배포할 수 있는 사업적 역량을 보유하게 되었습니다.

한정된 게임 사용자를 통해 인앱 결제 위주의 사업을 영위하는 국내 다수 게임사들과 달리, 당사는 글로벌 사용자들을 대상으로 다수 게임에 지속적인 사용자 유입을 통해 인앱 결제 및 광고 수익화로써 안정적인 매출 증가와 함께 고수익 창출이 가능한 기반을 가지고 있습니다.

실제로 당사의 2020년 기준 매출 90% 이상이 해외에서 발생하고 있으며, 국가별 고른 사용자를 꾸준히 확보하고 있습니다. 이와 같은 당사의 풍부한 국가별 사용자들을 활용하여 자체 'Cross Promotion'(마케팅 프로모션 형태 중 하나. 당사의 게임 사용자에게 당사의 다른 게임들을 노출시키는 교차 광고 형태) 시스템을 구축하였고, YouTube, Facebook 등 적극적인 SNS 활용으로 지속적인 사용자를 유치하고 있습니다. 그리고 축적된 노하우를 토대로 한 글로벌 마케팅을 집행하여 글로벌 모바일 게임 사용자 모객을 극대화하고 있습니다.

남녀노소, 문화 등을 가리지 않는 다양한 모바일 게임 서비스로서 글로벌 대상 개발 및 운영 노하우를 보유하게 되었고, 이를 통해 안정적이며 지속적인 신규 글로벌 사용자 확보와 함께 꾸준한 인앱 결제 수익과 광고 수익화를 실현하고 있습니다. 이는 전 세계 게이머에게 적합한 게임을 선보임으로써, 수익 실현이 이어질 것입니다.

이의 결과로서 글로벌 앱 데이터 분야에서 신뢰성이 높은 App Annie의 발표 자료에 따르면,

- ① 당사는 2018년 9월, Google Play 기준 전 세계 게임 퍼블리셔 글로벌 다운로드 3위 랭크, Google Play와 iOS(Apple) App Store 합산 전 세계 게임 퍼블리셔 글로벌 다운로드 9위를 기록하였으며,
- ② '한국에 본점을 둔 퍼블리셔 간 글로벌 다운로드 Top 10(Google Play + Apple App Store, 2020년 기준)'에서 3위를 기록, 높은 글로벌 신규 다운로드와 매출 증가를 이어가고 있습니다.



\* 표: App Annie Top Publisher Awards 2021 공개자료

## 2. 제품 등에 관한 사항

당사의 전체 제품에 대한 매출 현황은 아래와 같습니다.

(단위 : 천원)

구 분	2020년 (제14기)		2019년 (제13기)		2018년 (제12기)	
	매출액	비중(%)	매출액	비중(%)	매출액	비중(%)
인앱결제 매출	13,577,042	31.05%	14,421,082	35.75%	14,534,094	41.08%
광고 매출	28,847,830	65.97%	25,919,138	64.25%	20,183,141	57.05%
기타 매출	1,301,960	2.98%	-	0.00%	663,175	1.87%
합 계	43,726,832	100.00%	40,340,220	100.00%	35,380,410	100.00%

### (1) 주요 제품 등의 현황

#### 1) 캐주얼 게임

당사는 2020년 12월 기준 캐주얼 게임에 속하는 150종 내외 게임들을 전 세계 대상으로 출시, 운영 중에 있습니다. 그 중 주요 제품은 아래와 같습니다.

① 벽돌깨기 퀘스트 (Bricks Breaker Quest)

전 세계적으로 인기와 더불어 다수 출시되었던 스테이지 없이 이어가는 기존의 대량 볼 발사 방식 (Swipe형) 벽돌깨기 게임에서 벗어나, 물리엔진 적용과 함께 스테이지를 접목한 신개념 벽돌깨기를 당사에서 직접 개발 및 2017년 10월 글로벌 출시, 2020년 12월까지 전 세계 누적 기준 7,000만 이상의 다운로드를 기록하고 있는 대표적인 게임 중 하나입니다.

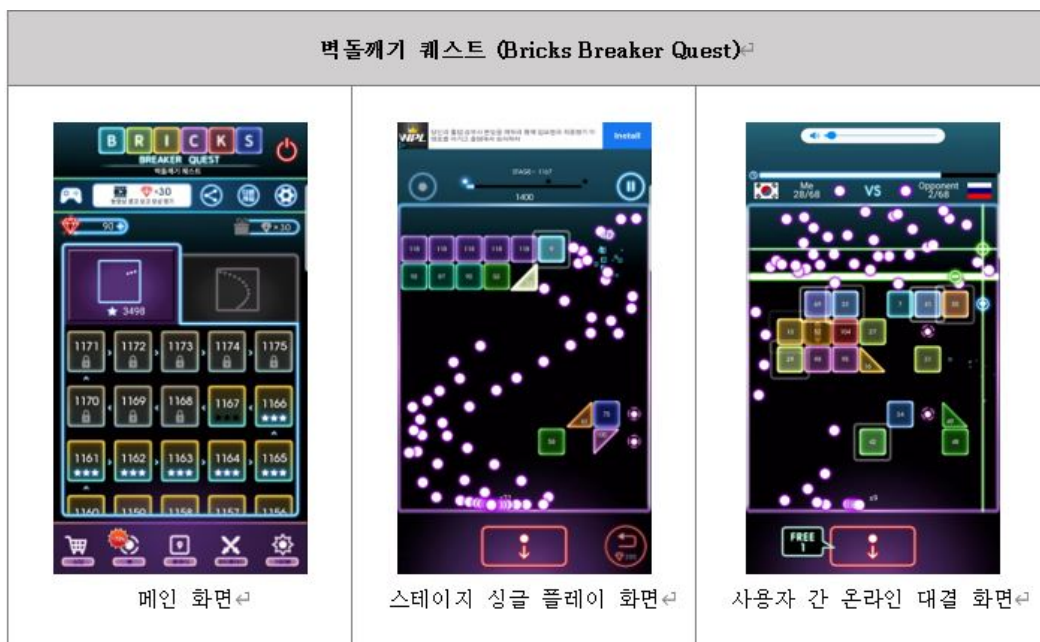
현재 Google Play와 Apple App Store 서비스, 그리고 ‘HTML 5’(웹 문서 제작에 쓰이는 기본 프로그래밍 언어 HTML(hypertext markup language)의 최신 규격으로 별도 설치 없이 웹브라우저 상에서 앱, 게임 등을 바로 제공 가능)로 개발되어 ‘라이트 버전’(게임 전체 중 주요 부분으로 간소화 개발하여 서비스하는 버전)으로 ‘Facebook Instant Game’ (Facebook에서 관리하는 HTML5 게임 플랫폼 및 오픈마켓)에 전 세계 대상 서비스를 하고 있습니다. 본 게임의 다운로드 상위 국가는 인도, 이집트, 터키, 멕시코, 미국, 베트남, 브라질, 러시아 등으로 전 세계에 고르게 분포되어 있음을 확인할 수 있습니다.

해당 게임은 당사의 2020년 전체 매출 기준 대비 약 40% 이상을 차지하고 있으며, 해당 매출 중 약 60% 내외가 광고 매출, 약 40% 내외가 인앱 결제 매출로 구성되어 안정적인 Cash-Cow(안정적이며 상당한 매출 점유율을 가진 확실한 수익 창출원이 되는 상품이나 사업)로서의 포지션에 위치하고 있습니다.

당사가 서비스하고 있는 현황은 아래와 같습니다.

게임명	출시	장르	플랫폼	서비스 지역
벽돌깨기 퀘스트(한글) Bricks Breaker Quest(영문)	2017. 10.	캐주얼 (아케이드)	Google Play, iOS	글로벌 (중국 및 일부 국가 제외)
Bricks Breaker Quest: Mission(영문 )	2018. 03.	하이퍼 캐주얼	Facebook Instant Game (HTML 5)	글로벌 (한국 및 일부 국가 제외)

당사가 서비스하고 있는 현황은 아래와 같습니다.



본 게임의 2018년부터 2020년까지의 매출 성과는 아래와 같습니다.

(단위 : 천원)

구분	2020년 (제14기)		2019년 (제13기)		2018년 (제12기)	
	매출액	비중(%)	매출액	비중(%)	매출액	비중(%)
인앱 결제 매출	5,895,079	31%	7,946,390	40%	4,842,699	45%
광고 매출	13,052,668	69%	11,866,383	60%	5,898,781	55%
합계	18,947,747	100%	19,812,773	100%	10,741,480	100%

② 마블 미션 (Marble Mission)

3개 이상 같은 색상의 구슬을 연결하여 제거하는 단순한 방식의 캐주얼 게임으로서, 국내에는 잘 알려져 있지 않으나, 해외에서는 적지 않은 사용자 층을 형성하고 있습니다.

본 게임은 당사에서 자체 제작, Google Play, Apple App Store 통해 전 세계 대상 서비스를 하고 있고, 3,000만 이상의 다운로드를 기록하고 있으며, 그 상위 국가는 인도, 이집트, 인도네시아, 필리핀, 브라질, 태국, 러시아 등입니다. 사용자들은 다양한 국가로 고르게 분포되어 있고 남녀노소 구분 없이 인기를 끌고 있는 게임이며, 유사한 마블(Marble) 게임 그룹 중 매우 높은 사용자 수를 보유하고 있습니다.

캐주얼 게임 대부분은 일반적으로 개발 기술, 시간 및 비용이 낮게 형성되어 유사한 게임들 간 치열한 경쟁이 이뤄지고 있는 반면, 마블(Marble) 게임은 상대적으로 정교한 개발 기술, 시간 및 비용이 높은 편으로 당사의 '마블 미션'과 같이 글로벌 시장 반응이 좋은 경우 장기간 꾸준한 사용자 유입 및 매출을 이어갈 수 있습니다.

해당 게임은 2020년 전체 매출 기준 대비 약 10% 내외를 차지하고 있고, 해당 매출 중 약 90% 내외가 광고 수익화, 약 10% 내외가 인앱 결제 매출로 구성되어 벽돌깨기 퀘스트(Bricks Breaker Quest)에 이어 당사의 꾸준한 Cash-Cow로서의 역할을 하고 있습니다.

2020년 12월 31일 기준 현재 당사가 서비스하고 있는 현황은 아래와 같습니다.

게임명	출시	장르	플랫폼	서비스 지역
마블 미션 (한글)	2018.07	캐주얼 (아케이드)	Google Play	글로벌 (중국 및 일부 국가제외)
Marble Mission (영문)	2018.07		iOS	

당사가 서비스하고 있는 본 게임의 모습은 아래와 같습니다.



본 게임의 2018년부터 2020년까지의 매출 성과는 아래와 같습니다.

(단위 : 천원)

구 분	2020년 (제14기)		2019년 (제13기)		2018년 (제12기)	
	매출액	비중(%)	매출액	비중(%)	매출액	비중(%)
인앱 결제 매출	419,702	9%	274,161	13%	18,352	21%
광고 매출	4,058,327	91%	1,826,149	87%	67,675	79%
합 계	4,478,028	100%	2,100,309	100%	86,027	100%

### ③ 세포 확장 전쟁 (Cell Expansion Wars)

해당 게임은 자신의 세포를 이용하여 공격과 방어, 치유 등의 전략을 구사, 공간을 차지해야 하는 전략 게임이자 간편한 플레이가 가능하도록 구성한 캐주얼 게임이기도 합니다.

본 게임은 당사에서 자체 제작, Google Play, Apple App Store 통해 전 세계 대상 서비스를 하고 있고, 700만 이상의 다운로드를 기록하고 있으며, 그 상위 국가는 미국 브라질, 러시아, 터키, 독일, 멕시코 등으로 주로 북미, 남미 및 유럽에서 인기가 있음을 확인할 수 있습니다.

2020년 전체 매출 기준 대비 약 7% 내외를 차지하고 있으며, 매출 중 광고 수익화 매출과 인앱 결제 매출 비중이 거의 비슷한 비율로 구성되어 지속 성장 가능성을 보여주고 있습니다.

당사가 서비스하고 있는 현황은 아래와 같습니다.

게임명	출시	장르	플랫폼	서비스 지역
세포 확장 전쟁 (한글)	2019.05	캐주얼 (전략)	Google Play	글로벌 (중국 및 일부 국가제외)
Cell Expansion Wars (영문)	2019.05		iOS	

당사가 서비스하고 있는 본 게임의 모습은 아래와 같습니다.



본 게임의 2019년부터 2020년까지의 매출 성과는 아래와 같습니다.  
(단위: 천원)

구 분	2020년 (제14기)		2019년 (제13기)	
	매출액	비중(%)	매출액	비중(%)
인앱 결제 매출	1,753,145	51%	7,340	32%
광고 매출	1,665,891	49%	15,285	68%
합 계	3,419,036	100%	22,624	100%

## 2) 미드코어 게임

당사는 2020년 12월 기준 미드코어 게임에 속하는 20종 내외 게임들을 전 세계 대상으로 서비스, 운영 중에 있습니다. 그 주요 제품은 아래와 같습니다.

### ① 던전기사 키우기: 3D 방치형 RPG (Dungeon Knight: 3D Idle RPG)

‘던전기사 키우기’는 ‘던전’(적들이 대거 포진해 있는 소굴)을 공략하는 ‘기사’(Knight)를 육성하는 게임으로 3D 그래픽을 적용, 입체감을 살렸으며 공격력은 물론 스킬, 무기, 클래스, 유물, 펫 등 각종 성장 요소와 접하기 어려운 단위 수치를 통해 다양한 재미를 주고 있습니다.

쉬우면서 무한 성장으로 이뤄지는 방치형(Idle) RPG 특유의 게임성, 적절한 인앱 결제 설계와 더불어 사용자 친화적인 일부 광고 기반 수익모델 중심으로 호응을 이끌고 있습니다.

당사가 개발사와의 파트너십을 통해, 2020년 12월 중 Google Play에 서비스, 국내부터 시작된 인기 및 인앱 매출 가능성과 더불어 2021년 1분기 중 Apple App Store에 선보일 예정으로써 글로벌에서도 높은 성과 가능성을 내포하고 있습니다. 출시 후 2020년 12월까지 다운로드 상위 국가는 한국, 태국, 인도네시아, 브라질, 베트남, 미국 등이고, 매출 상위 국가는 한국, 미국, 캐나다, 인도네시아, 독일 등 고른 인기 분포를 보이고 있습니다.

해당 게임은 당사의 인앱 결제 매출의 큰 성장 가능성을 보이고 있습니다.

당사가 서비스하고 있는 현황은 아래와 같습니다.

게임명	출시	장르	플랫폼	서비스 지역
던전기사 키우기: 3D 방치형 RPG (한글)	2020. 12.	미드코어 (롤플레이)	Google Play	글로벌 (중국 및 일부 국가제외)
Dungeon Knight: 3D Idle RPG (영문)	2021. 03. (예정)		iOS	

당사가 서비스하고 있는 본 게임의 모습은 아래와 같습니다.



본 게임은 2020년 12월 24일에 구글 플랫폼에 출시하였습니다.

## ② 탭 디펜더스 (Tap Defenders)

해당 게임은 도트(Dot) 형식의 아기자기한 그래픽, 방치형 ‘디펜스’(몰려오는 적을 막아내는 것을 핵심 요소로 삼는 게임 세부 장르 중 하나) 장르에 캐릭터 수집형 RPG와 ‘클릭어’(화면을 지속적으로 터치하거나 방치하는 방식) 요소를 더한 복합적인 게임으로서, 영웅들을 모으고 성장시켜 스테이지를 완료하는 방식입니다.

당사가 개발사와의 파트너십을 통해 Google Play, Apple App Store 서비스를 진행하고 있고, 매출 상위 국가는 한국, 일본, 대만, 미국, 홍콩 등이며 꾸준한 인앱 결제 매출, 최근에는 특히 일본에서 성장 가능성을 보여주고 있습니다.

해당 게임은 2020년 매출 중 약 4% 내외가 광고 수익화 매출, 약 96% 내외가 인앱 결제 매출로 구성되어 있습니다.

당사가 서비스하고 있는 현황은 아래와 같습니다.

게임명	출시	장르	플랫폼	서비스 지역
탭 디펜더스 (한글)	2017.12	미드코어 (롤플레이)	Google Play	글로벌 (중국 및 일부 국가제외)
Tap Defenders (영문)	2017.12		iOS	

당사가 서비스하고 있는 본 게임의 모습은 아래와 같습니다.





본 게임의 2018년부터 2020년까지의 매출 성과는 아래와 같습니다.

(단위: 천원)

구분	2020년 (제14기)		2019년 (제13기)		2018년 (제12기)	
	매출액	비중(%)	매출액	비중(%)	매출액	비중(%)
인앱 결제 매출	1,609,325	96%	634,815	93%	1,212,196	95%
광고 매출	58,535	4%	44,744	7%	61,345	5%
합계	1,667,860	100%	679,559	100%	1,273,540	100%

### ③ 피싱훅 (Fishing Hook)

지중해, 카리브해 등 세계 유명지역을 게임 내 구현, 낚시의 손맛과 직관적 컨트롤을 통해 전 세계적으로 장기간 인기를 끌고 있는 캐주얼과 미드코어 장르의 경계에 있는 낚시게임입니다.

당사는 개발사와의 파트너십을 통해 2015년 11월 글로벌 서비스를 시작, 2020년 12월까지의 다운로드가 8,000만 이상을 기록하고 있습니다.

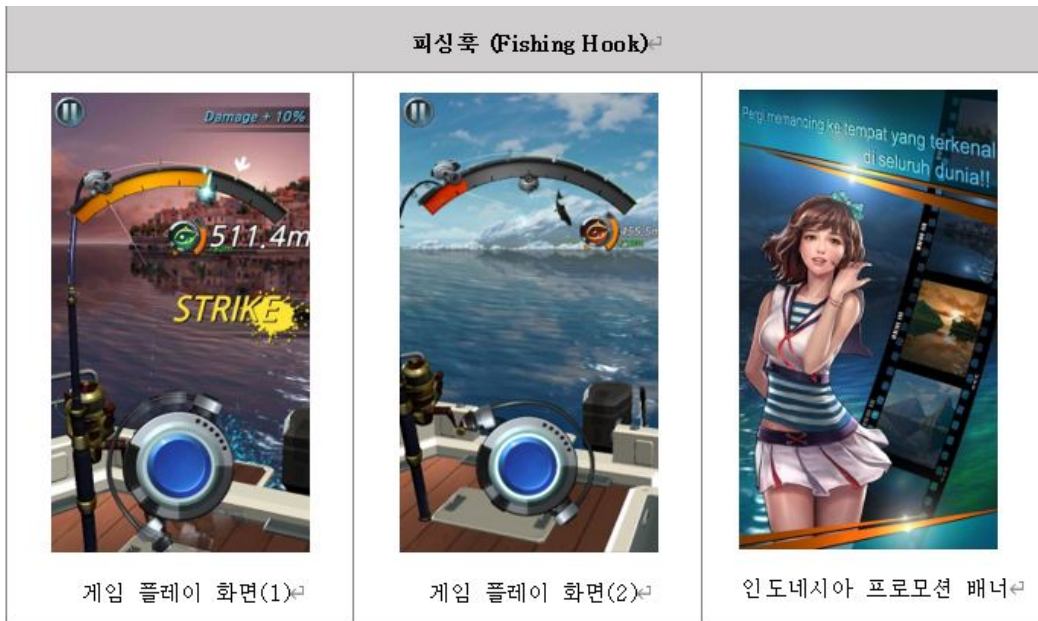
또한 2020년 말, 당사가 개발사로부터 해당 게임의 IP(Intellectual Property: 지적재산권) 전체를 인수, 현재 자체 개발 인력을 통한 업데이트로 성과를 향상시키고 있습니다. 향후 본 게임의 인기도를 토대로 후속작 개발은 물론, 다양한 사업 확장을 기대할 수 있습니다.

본 게임의 다운로드 상위 국가는 인도네시아, 태국, 브라질, 베트남, 말레이시아, 인도, 미국 등으로 나타나고 있고, 2020년 기준 약 60% 내외가 광고 수익화, 약 40% 내외가 인앱 결제 매출 비율로 구성되었으며, IP 인수 후 업데이트를 통해 더 많은 증가세를 보이고 있습니다.

당사가 서비스하고 있는 현황은 아래와 같습니다.

게임명	출시	장르	플랫폼	서비스 지역
피싱훅 (한글)	2015.11	미드코어 (스포츠)	Google Play	글로벌 (중국 및 일부 국가제외)
Fishing Hook (영문)	2016.03		iOS	

당사가 서비스하고 있는 본 게임의 모습은 아래와 같습니다.



본 게임의 2018년부터 2020년까지의 매출 성과는 아래와 같습니다.

(단위: 천원)

구 분	2020년 (제14기)		2019년 (제13기)		2018년 (제12기)	
	매출액	비중(%)	매출액	비중(%)	매출액	비중(%)
인앱 결제 매출	187,960	51%	130,844	30%	191,994	28%
광고 매출	177,467	49%	304,108	70%	497,028	72%
합 계	365,427	100%	434,952	100%	689,022	100%

## (2) 주요 제품 등의 가격 변동 추이

일반적으로 당사는 모바일 게임은 무료로 배포하고 게임 내 인앱 결제를 통한 수익 혹은 게임 내 광고 노출을 통해 광고 수익화 하는 수익모델 방식을 활용합니다.

보통 일회성 결제로 끝나는 다운로드 유료 판매 방식에 비해, 무료 다운로드 후 게임 내 인앱 결제 방식은 더 많은 사용자들의 게임 다운로드 유도과 더불어 한 번 이상 구매한 사용자로 하여금 지속적인 구매를 유도하는 효과가 있습니다. 또한 광고 노출을 통한 광고 수익화 방식은 대부분의 비 결제 사용자에게 수익을 발생시킬 수 있습니다.

게임 내 유료 아이템은 시장 상황에 따라 일부 가격 조정이 있기도 하며, 이벤트 형식의 할인 행사를 비정기적으로 진행하는 게임도 존재합니다. 당사는 다양한 게임을 보유하고 있으며, 인앱 결제 정책은 게임 특성에 따라 매우 상이하어 가격 변동 추이는 기재하지 않습니다. 또한 광고 수익화를 위한 게임 내 광고 노출 가격은 일반적으로 별도로 정해지지 않으며, 전 세계 광고주 간 입찰 경쟁에 의해 실시간 광고 가격이 결정됩니다.

당사가 서비스 중인 주요 게임 내의 아이템 판매 가격은 다음과 같습니다.

### < 게임별 아이템 판매 가격 >

게임명	판매 아이템	판매가격
-----	--------	------

벽돌깨기 퀘스트 (Bricks Breaker Quest)	루비 300개	3,300원
	루비 550개	5,500원
	루비 1,200개	11,000원
	루비 3,900개	33,000원
	루비 7,000개	55,000원
	루비 17,000개	110,000원
마블 미션 (Marble Mission)	루비 300개	3,300원
	루비 500개	5,500원
	루비 1,100개	11,000원
	루비 3,600개	33,000원
	루비 6,500개	55,000원
	루비 15,000개	110,000원
세포 확장 전쟁 (Cell Expansion Wars)	골드 300개	3,300원
	골드 500개	5,500원
	골드 1,100개	11,000원
	골드 3,600개	33,000원
	골드 6,500개	55,000원
	골드 15,000개	110,000원
던전기사 키우기: 3D 방치형 RPG (Dungeon Knight: 3D Idle RPG)	첫 구매 패키지	12,300원
	오늘의 한정 패키지	1,200원
	이주의 한정 패키지	35,000원
	110 점	1,200원
	650점	5,900원
	1,600점	12,000원
	13,000 점	59,000원
	35,000 점	110,000원
탭 디펜더스 (Tap Defenders)	인첸터 패키지	33,000원
	스마트 패키지	1,100원
	입문자 패키지	5,500원
	28일 일일 잼 패키지	11,000원
	28일 프리미엄 잼 패키지	33,000원
	영혼석 2배 자동화 패키지	22,000원
	7일 초고속 패키지	5,500원
	28일 초고속 패키지	11,000원
	라쿠의 골드 패키지	9,900원
	영웅 상자 패키지	5,500원
	기어 상자 패키지	5,500원
	480 점	2,200원
	1260점	5,500원

	2640점	11,000원
	8280 점	33,000원
	14400 점	55,000원
	30,000 점	110,000원
피싱훅 (Fishing Hook)	24,000 코인	2,200원
	72,000 코인	5,500원
	168,000 코인	11,000원
	360,000 코인	22,000원
	1,080,000 코인	55,000원
	2,400,000 코인	110,000원

\* 자료: 당사 내부 데이터

상기 판매가격에 이벤트 형식의 비정기적 가격 할인 행사는 기재하지 않습니다.

### (3) 경쟁우위 요소

당사는 아래와 같은 요소들에 의해, 다른 게임 업체보다 경쟁 우위에 있습니다.

- 1) 당사는 다양한 게임 장르의 직접 개발 및 개발사 게임의 글로벌 퍼블리싱을 통해 2020년 기준 90% 내외의 해외 매출을 발생시켰습니다. 매출 의존도가 국내보다 전 세계가 월등히 높다는 것은 일반적인 국내외 경쟁 업체보다 더 큰 성장 가능성을 내포하고 있다는 것입니다.
- 2) App Annie 자료에 의하면 대한민국에 본점을 둔 게임 퍼블리셔 중 당사가 2020년에 가장 많은 글로벌 다운로드를 기록한 것으로 나타났습니다. 이렇게 꾸준한 대량의 글로벌 사용자 유입을 유지하고 있다는 것은 매출 안정성을 토대로 하여 앞으로 큰 성과를 낼 수 있는 기반을 갖추고 있다고 할 수 있습니다.
- 3) 당사는 이러한 글로벌 사용자를 꾸준히 확보 및 증가시킬 수 있었던 것은 아래 그림과 같은 Cross Promotion 활용이 기초가 되었습니다. 이러한 자체 플랫폼 구축을 통해 마케팅의 기반을 다지고 시장 지배력을 강화하고 있는 것은 분명한 경쟁우위 요소 중 하나입니다. Cross Promotion의 효과적인 사용 전략과 더불어 개발 게임의 안정성, 최적화 및 사용자 재방문 증가 노하우는 오픈마켓 플랫폼 내 알고리즘에 의한 노출 증가로 이어져 꾸준한 사용자 유입에 긍정적 효과를 얻는 점 또한 주요한 경쟁우위 요소 중 하나라 할 수 있습니다.



\* 자료: 당사 게임 실행 후 화면 중 하나

4) 당사는 글로벌 사용자의 안정적인 유입 지원을 위하여 SNS 또한 적극적으로 활용하고 있습니다. 이 노력의 결과로 2020년 12월 기준, YouTube 채널 글로벌 구독자 20만 명 이상을 달성, YouTube에서 수상하는 ‘실버 크리에이터 어워즈(실버 버튼)’를 획득하였고 현재도 지속적인 구독자 성장세를 보이고 있습니다. 또한, Facebook 글로벌 팔로워가 70만 명 이상으로서 지속적인 성장세를 보이고 있습니다.

이의 높은 활용도는 다른 국내외 게임 업체보다 더 안정적인 글로벌 사용자 확보에서 경쟁 우위에 있다고 할 수 있습니다. 향후에도 SNS 통한 사용자 확대를 위해 노력할 것입니다.

5) 안정적이며 성장 가능성 높은 매출 구조가 경쟁 우위 요소 중 하나입니다.

당사는 2020년 기타 매출을 제외한 전체 매출 중 광고 수익화로 약 67% 내외, 인앱 결제로 약 33% 내외의 비중을 차지하고 있습니다. 이는 일반적인 게임 업체 대비 안정적인 매출 증가가 가능한 구조로서, 경쟁 우위 요소에 있으나 중 장기적인 성장 가능성을 확보하기 위하여 광고 수익화와 결제의 균등한 성장을 목표로 하고 있습니다. 전 세계 많은 사용자를 보유한 당사의 강점을 토대로, 2020년 12월 말에 출시한 ‘던전기사 키우기’에서의 인앱 결제 매출 증가가 대표 예시로 볼 수 있습니다.

6) 당사는 글로벌 마케팅 역량도 경쟁 우위요소 중 하나입니다.

당사는 글로벌 시장의 트렌드 및 ‘KPI’(Key Performance Indicator)(핵심 성과지표로 게임 서비스에 따라 정해지는 다양한 목표치) 분석 등을 통해 마케팅 효율이 높을 것으로 판단되는 게임을 선별, 온라인 중심 마케팅을 진행하여 게임에 맞는 신규 유저 유입을 적극적으로 증가시킴으로써 게임의 라이프사이클 및 매출 성과를 확대해 나가고 있습니다.

이의 결과로서 Google과 Apple로부터의 성공사례에 등장하기도 하였습니다.



Bricks Breaker Quest

**한국의 게임 개발사 모비릭스,  
세계로 뻗어나간다.**



글로벌 시장에서 새로운 게임의 인지도 상승을 위해서는, 마켓팅 비용 테스트와  
맞춤형 전략이 필수입니다. 모비릭스가 Apple Search Ads 집중 투자 전략을  
통해 어떻게 1년 6개월 만에 다운로드 횟수를 10배 이상 증가시켰는지  
확인해보세요.

결과			
<b>9배</b> <small>1년 6개월 동안 다운로드 횟수 증가 비율 (모비릭스 vs 동종 업계 평균)</small>	<b>90%</b> <small>1년 6개월 동안 광고 비용 대비 매출 증가율 (모비릭스 vs 동종 업계 평균)</small>	<b>15%</b> <small>1년 6개월 동안 광고 비용 대비 신규 회원 증가율 (모비릭스 vs 동종 업계 평균)</small>	<b>7%</b> <small>1년 6개월 동안 광고 비용 대비 신규 회원 증가율 (모비릭스 vs 동종 업계 평균)</small>

**출처: apple search ads 성공사례** ←

향후 마케팅 성과 극대화를 위해 YouTube 등 활용 또한 적극 검토할 예정입니다.

#### 7) 강력한 개발 능력과 글로벌 서비스 운영 경험

당사는 피쳐폰(Feature Phone)부터 현재 스마트폰까지 전 세계 모바일 게임 사용자를 대상으로 축적된 풍부한 개발 경험과 성공적인 개발, 최적화 및 서비스 운영 노하우를 가지고 있습니다. 우수한 개발 인력을 토대로 스마트폰 초기부터 국내 경쟁보다 글로벌 사용자에게 맞춘 안정성 및 최적화 개발, 서비스 운영의 효율성을 통해 안정적인 사업 성장을 이룰 수 있었습니다.

#### 8) 게임 장르와 수익 구조 다각화

당사는 수익 구조를 게임 장르와 수익 모델 측면에서 고르게 분산, 사업 리스크를 최소화하고 있습니다.

게임 장르 측면에서는 캐주얼 게임을 필두로 다양한 장르의 서비스를 하고 있습니다. ‘벽돌깨기 퀘스트’, ‘마블 미션’, ‘세포 확장 전쟁’ 등을 중심으로 매출 성과를 확대하고 있고, ‘버블보블 클래식’ 등 고전 IP에 대한 글로벌 시장 반응을 체감하고 있습니다. ‘던전기사 키우기: 3D 방치형 RPG’ 등 인앱 결제 위주의 미드코어 장르를 내부 개발 및 개발사 게임을 글로벌 배포하는 등 수많은 게임 서비스와

정기적인 신규 게임 출시로 안정적이며 꾸준한 매출 성과를 일으키고 있습니다.

수익 구조 다각화를 위하여 인앱 결제와 광고 수익화 구조를 안정적으로 구축하여 매출의 성장성과 수익성을 극대화하고 있습니다. 글로벌 시장에서 오랜 기간 축적된 노하우를 바탕으로 인앱 결제 매출 뿐만 아니라, 매월 수천만 명의 글로벌 사용자 트래픽을 토대로 광고 수익을 성장시키고 있으며, 광고 수익 극대화를 위한 'RTB'(Real-Time-Bidding)(광고주/광고 플랫폼 간 실시간 입찰 시스템, Google AdMob 등 광고 수익화 플랫폼에서 시스템을 제공함)를 도입, 안정적인 매출 증가세를 보이고 있습니다.

#### 9) 다양한 게임의 지속적인 출시

당사는 자체 개발과 개발사 게임 퍼블리싱을 하고 있습니다. 당사의 노하우를 통해 자체 규격화된 시스템을 이용하여 개발 기간을 단축, 지속적인 게임 개발 및 글로벌 신규 서비스를 하고 있습니다. 이와 같이 내 외부 협력으로 게임과 서비스 품질 향상을 시켜, 비용 절감과 더불어 성과를 이루어 내고 있습니다.

### 3. 신규 및 기존 제품 성장을 위한 주요 계획

당사의 매출 확대를 위한 주요 계획은 아래와 같습니다.

#### (1) 자체 개발

- ① 팬데믹 상황에서 급성장한 풀 네트워크 게임(양방향 통신을 기반으로 한 서버 게임)에 대한 R&D, 규격화 및 게임 개발.
- ② 심화 콘텐츠 제작: 볼륨 있는 콘텐츠, 게임 내 채팅(chatting), 레이드(raid), 길드(guild), 랭킹(ranking) 등 다양한 시스템 구축과 규격화를 통해 고 성장 가능한 모바일 게임 개발.
- ③ 원활한 서비스와 매출 성과 확대를 위한 다양한 솔루션 검토 및 시스템 테스트 후 신규 및 기존 게임에 적용

#### (2) 개발사 게임 퍼블리싱

당사는 다양한 개발사와 협업하여 더 좋은 서비스와 성과를 낼 수 있는 모바일 게임을 글로벌 사용자들에게 제공하고자 노력하고 있습니다.

긍정적인 성과를 내고 있는 개발사와의 차기작 계약과 적극적인 지원을 통해, 더 큰 규모의 성과 가능성을 높일 예정입니다.

뛰어난 개발 능력을 보유한 개발사와의 미드코어 장르 및 차별화된 신규 게임 퍼블리싱 계약을 통해 다수의 게임에서 큰 성과를 내기 위한 노력을 기울이고 있습니다. 또한 개발사의 게임 제작에 프로젝트 투자 방식으로 참여하여 퍼블리싱뿐만 아니라, 개발사와의 IP 지분 공동 취득 방식을 통해 IP 확보 노력을 하고 있습니다.

#### (3) 기타

외부 개발사에서 서비스 중인 모바일 게임 중, 가능성 있는 국내외 게임 혹은 개발사를 발굴, 퍼블리싱 혹은 게임 인수 등 다양한 사업 계획이 있습니다. 이러한 게임의 인수 등은 당사의 장점을 극대화하기에 적합하고, 리스크 감소 및 매출 성과 극대화에 도움이 될 것입니다.

### 4. 매입에 관한 사항

당사는 다양한 모바일 게임 장르의 직접 개발 및 개발사 게임 글로벌 퍼블리싱(배포)을 주요 사업으로 영위하고 있으므로 일반 제조업과는 달리 주요 원재료의 매입이 존재하지 않는 바, 매입에 관한 사항은 별도로 기재하지 않습니다.

## 5. 생산 및 설비

당사는 사업 구조상 게임 소프트웨어의 공급 및 서비스를 주요 사업 영위하고 있어 일반 제조업과 같은 유형의 생산라인 및 생산설비를 구비하고 있지 않습니다. 다만, 게임의 개발 및 서비스를 위하여 필요한 PC등의 비품과 소프트웨어 등으로 구성되는 무형자산을 보유하고 있습니다.

자세한 내용은 'III. 재무에 관한 사항\_5.재무제표\_주석13 및 주석14'의 내용을 참고해 주시기 바랍니다.

## 6. 매출에 관한 사항

### (1) 매출 실적

(단위: 천 원)

매출유형	품 목	구 분	20년도 (제14기)	19년도 (제13기)	18년도 (제12기)
인앱결제 수익	Bricks Breaker Quest	수출	5,770,704	7,720,725	4,660,628
		내수	124,374	225,665	182,071
		소계	5,895,079	7,946,390	4,842,699
	Marble Mission	수출	414,736	267,481	16,787
		내수	4,966	6,680	1,565
		소계	419,702	274,161	18,352
	Cell Expansion Wars	수출	1,732,537	7,254	-
		내수	20,607	86	-
		소계	1,753,145	7,340	-
	Tap Defenders	수출	1,053,356	513,322	981,571
		내수	555,969	121,492	230,625
		소계	1,609,325	634,814	1,212,196
	Bricks Breaker Puzzle	수출	893,631	1,264,740	3,154,024
		내수	36,537	73,633	199,485
		소계	930,169	1,338,373	3,353,509
	기타	수출	2,391,678	3,451,816	4,314,100
		내수	577,945	768,188	793,239
		소계	2,969,623	4,220,004	5,107,339
합계	수출	12,256,644	13,225,338	13,127,109	
	내수	1,320,398	1,195,744	1,406,986	
	소계	13,577,042	14,421,082	14,534,095	
광고플랫폼 수익	Bricks Breaker Quest	수출	12,444,934	11,061,947	5,898,781
		내수	607,734	804,436	-
		소계	13,052,668	11,866,383	5,898,781
	Marble Mission	수출	4,028,474	1,804,308	67,675
		내수	29,852	21,841	-

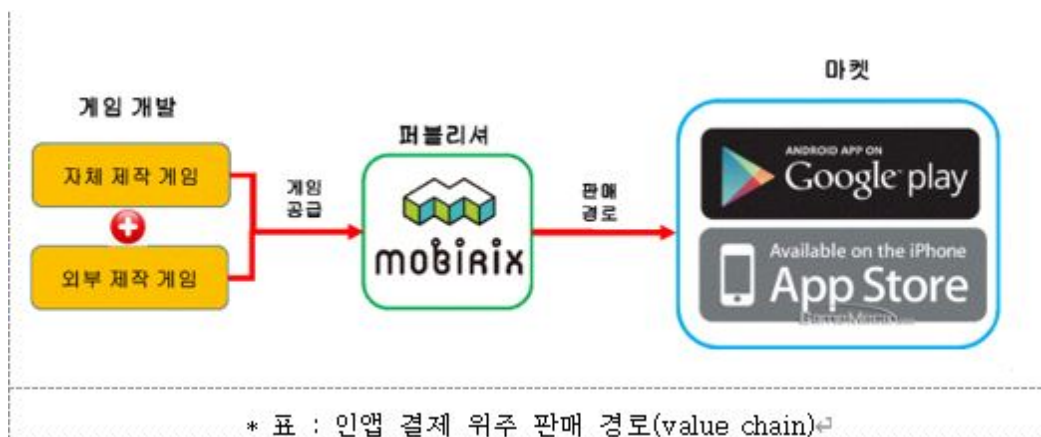


		소계	4,058,327	1,826,149	67,675
	Cell Expansion Wars	수출	1,598,406	14,665	-
		내수	67,485	619	-
		소계	1,665,891	15,285	-
	Tap Defenders	수출	39,571	35,927	61,345
		내수	18,964	8,817	-
		소계	58,535	44,744	61,345
	Bricks Breaker Puzzle	수출	871,724	1,254,811	2,793,861
		내수	66,283	120,875	-
		소계	938,007	1,375,686	2,793,861
	기타	수출	7,307,442	9,107,187	11,182,806
		내수	1,766,960	1,683,706	178,674
		소계	9,074,402	10,790,892	11,361,480
	합계	수출	26,290,552	23,278,845	20,004,467
		내수	2,557,278	2,640,294	178,674
		소계	28,847,830	25,919,139	20,183,141
기타	라이선스 매출	수출	1,301,960	-	663,175
총 합계		수출	39,849,156	36,504,183	33,794,751
		내수	3,877,676	3,836,038	1,585,660
		합계	43,726,832	40,340,220	35,380,411

**(2) 판매경로, 주요 매출처, 판매방법 및 판매전략**

1) 판매경로

① 당사가 서비스하는 모바일 게임은 일반적으로 오픈마켓 플랫폼(Google Play store, Apple App Store 등)을 통해 전 세계 대상으로 직접 유통하며, 게임 내에서 발생한 인앱 결제 매출은 오픈마켓 플랫폼을 통해 주로 수취합니다.



② 당사는 광고 수익화 플랫폼(Google(AdMob, Ad Manager 등), Facebook 등)을 통해 광고를 공급 받아 게임 내에 노출하여 사용자들에게 송출하며, 이로 인해 발생한 광고 수익은 광고 수익화 플랫폼 으로부터 주로 수취합니다.



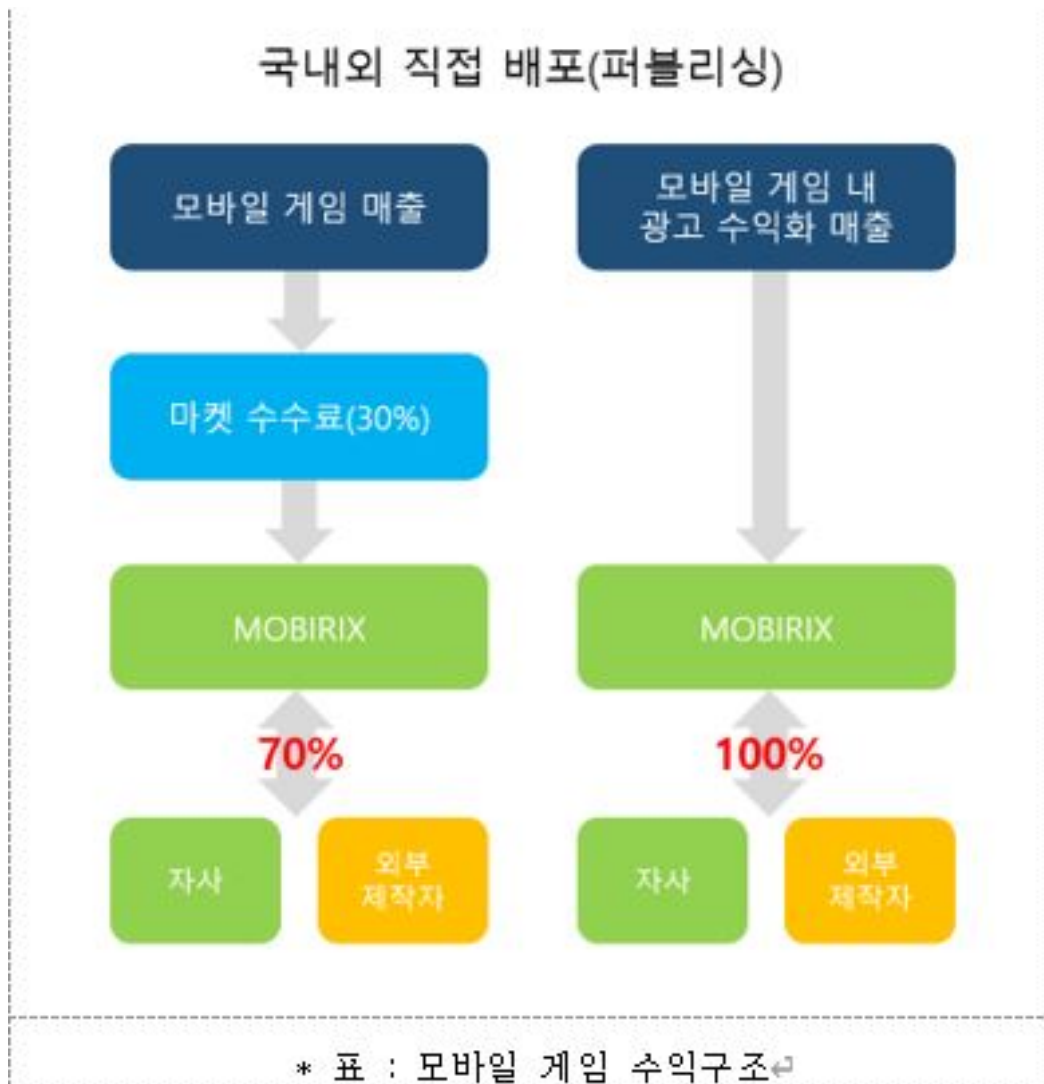
2) 주요 매출처  
당사의 주요 매출처는 아래와 같습니다.

(단위 : 천원)

매출유형	판매경로	2020년		2019년		2018년	
		매출액	비중	매출액	비중	매출액	비중
광고 수익화 플랫폼 수익	Google	18,703,362	42.8%	19,665,050	48.7%	15,663,903	44.3%
	Facebook	8,788,637	20.1%	5,846,801	14.5%	3,947,464	11.2%
	기타	1,355,831	3.1%	407,288	1.0%	571,774	1.6%
소 계		28,847,830	66.0%	25,919,138	64.3%	20,183,141	57.0%
인앱 결제 수익	Google Play	7,020,736	16.1%	7,914,966	19.6%	9,744,821	27.5%
	Apple store	6,478,357	14.8%	6,334,342	15.7%	4,542,140	12.8%
	기타	77,949	0.2%	171,774	0.4%	247,134	0.7%
소 계		13,577,042	31.0%	14,421,082	35.7%	14,534,094	41.1%
기타		1,301,960	3.0%	-	-	663,175	1.9%
합 계		43,726,832	100.0%	40,340,220	100.0%	35,380,411	100.0%

### 3) 판매방법

당사의 각 판매 구조별 수익 발생 구조는 다음과 같습니다.



인앱 결제 매출의 경우, 게임 사용자가 결제한 금액 전체를 영업수익으로 인식하며, 결제 금액의 30%에 해당하는 금액을 플랫폼 수수료로 오픈마켓 플랫폼(Google Play store, Apple App store 등)에 지급함에 따라 이를 영업비용으로 인식합니다. 광고 수익화 매출의 경우, 광고 수익화 플랫폼(Google, Facebook 등)이 자체 수수료를 제외하고 당사에게 지급한 광고 대금 순액을 영업수익으로 인식함에 따라, 별도 추가 비용의 인식은 없습니다.

### 4) 판매 전략

당사 모바일 게임을 즐기는 월간 약 5,000만 명 내외의 글로벌 사용자와 월간 약 2,000만 명 내외의 신규 글로벌 사용자를 토대로 아래와 같은 전략을 수립, 진행하고 있습니다.

#### ① 마케팅 전략

모바일 게임의 경우 아래와 같은 글로벌 마케팅 방법 등을 통해 글로벌 유저를 획득하고, 획득한 유저를 통해 매출이 발생하는 구조로 판매 전략이 이루어지고 있습니다.

- 사전예약: 오픈마켓 플랫폼 혹은 홍보를 통해 게임 출시 전 사전예약자 모객
- 디지털 온라인 광고 마케팅: 구글 애즈, 애플 서치애즈 및 페이스북 등의 디지털 마케팅
- 이벤트 프로모션 등: 사용자 모객 및 인앱 결제 매출 향상 위한 이벤트 활동
- Cross Promotion: 당사 게임 사용자에게 당사의 다른 게임들을 노출시키는 교차 광고 형태
- SNS 마케팅: 당사의 Facebook, YouTube 채널 등 SNS를 통한 게임 광고
- MCN(Multi Channel Network) 마케팅: YouTube 등 콘텐츠 크리에이터 통한 게임 마케팅

## ② 글로벌 출시를 위한 개발 시스템 구축

급변하는 모바일 게임 업계 트렌드에 맞추기 위한 개발 기간 단축은 매우 중요합니다. 이를 위해 기본적인 게임 내 UI 규격, API 활용, Cross Promotion 시스템 규격, 플랫폼 SDK의 규격 적용, 다국어 처리 방법, 플랫폼 정책 적용, 네트워크 활용, 개발 엔진에 따른 적용 방식 등 서비스를 위해 준비해야 하는 다양한 개발 업무 효율화를 위해 맞춤형 개발 샘플 코드를 적용, 구축하였습니다. 이에 따라 개발 기간을 단축시키고 완성된 하나의 결과물을 안전하게 글로벌 서비스를 할 수 있게 되었습니다. 이러한 출시 방식이 특히 해외 시장에서 더욱 두드러진 성과로 나타나고 있습니다.

또한 다양한 디바이스에서 원활히 구동 시킬 수 있는 최적화 노하우를 통해 안정된 서비스를 하고 있습니다.

## 7. 수주에 관한 사항

당사는 사업보고서 작성기준일 현재 해당사항이 없습니다.

## 8. 시장 위험과 위험 관리

### (1) 시장 위험

#### 1) 외환 위험

당사는 국제적으로 영업활동을 영위하고 있기 때문에 외환 위험, 특히 주로 유로화 및 미국 달러화와 관련된 환율 변동 위험에 노출되어 있습니다. 외환 위험은 인식된 자산과 부채와 관련하여 발생하고 있습니다.

#### 2) 이자율 변동 위험

당기말 현재 회사는 차입금이 없으므로 이자율 변동에 따른 위험에 노출되어 있지 않습니다.

### (2) 신용 위험

신용위험이란 고객이나 거래상대방이 금융상품에 대한 계약상의 의무를 이행하지 않아 당사가 재무 손실을 입을 위험을 의미합니다. 주로 거래처에 대한 매출채권에서 발생합니다.

회사는 매출채권에 대해 발생할 것으로 예상되는 손실에 대해 충당금을 설정하고 있습니다. 이 충당금은 개별적으로 유의적인 항목에 대한 구체적인 손상차손과 유사한 특성을 가진 금융자산 집합에서 발생하였으나 아직 식별되지 않은 손상차손으로 구성됩니다. 금융자산 집합의 충당금은 유사한 금융자산의 회수에 대한 과거 자료에 근거하여 결정되고 있습니다.

### (3) 유동성 위험

유동성위험이란 당사가 금융부채와 관련된 의무를 충족하는 데 어려움을 겪게 될 위험을 의미합니다. 당사의 유동성 관리방법은 재무적으로 어려운 상황에서도 받아들일 수 없는 손실이 발생하거나, 회사의 평판에 손상을 입힐 위험 없이, 만기일에 부채를 상환할 수 있는 충분한 유동성을 유지하도록 하는 것입니다. 회사는 중장기 경영계획 및 단기 경영전략을 통해 현금흐름을 모니터링하고 있으며, 일반적인 예상 운영비용을 충당할 수 있는 현금을 보유하고 있습니다.

#### (4) 자본 위험 관리

자본관리의 주요 목적은 안정적 재무구조의 유지입니다. 당사는 자본관리 지표로 부채비율을 이용하고 있으며, 부채비율은 부채총계를 자본총계로 나누어 산출하고 있습니다. 한편, 당사의 당기말과 전기말 현재 당사의 부채비율은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)

구분	당기말	전기말
부채총계	5,715,582	2,582,503
자본총계	35,035,639	24,960,312
부채비율	16%	10%

#### 9. 파생상품 거래 현황

당사는 사업보고서 작성기준일 현재 해당사항이 없습니다.

#### 10. 경영상의 주요 계약 등

당사는 사업보고서 작성기준일 현재 회사의 재무 상태에 영향을 미치는 비정상적인 주요 계약이 존재하지 않습니다.

#### 11. 연구개발 활동

##### (1) 연구개발 담당 조직

당사는 연구개발 활동을 담당하는 기업부설연구소를 운영하고 있으며, 모두 당사의 게임 개발 및 관련 제반 기술에 대한 업무를 수행하고 있습니다. 기업부설연구소 내에는 크게 3개의 팀(연구 기획팀, 연구 개발팀, 연구 디자인팀)으로 구성되어 있으며, 각 팀의 담당업무는 다음과 같습니다.

부서	주요 역할	인원 현황
연구 기획팀	신규 게임 기획 및 기존 게임 개선 및 업데이트 계획 및 기획의 업무 등	30명
연구 개발팀	신규 게임 및 기존 게임 개발 및 업데이트, 신규 게임 네트워크 기술 개발 업무 등	
연구 디자인팀	디자인 파트 UI 모델링, 애니메이션 등 게임 그래픽 소스를 제작 업무 등	
	영상 파트 게임 영상 제작 업무 등	

##### (2) 연구개발비용

(단위: 천원)

구분		2020년도 (제14기)	19년도 (제13기)	18년도 (제12기)
비용 처리	영업비용	1,275,792	1,043,983	674,825
	제조원가	-	-	-

합 계 (매출액 대비 비율)	1,275,792 (2.92%)	1,043,983 (2.59%)	674,825 (1.91%)
--------------------	----------------------	----------------------	--------------------

주) 상기 표에 합계 금액은 2020년도에 발생한 국고보조금을 차감한 금액입니다.

### (3) 연구개발 실적

당사는 Texture Packer 툴을 통한 webp, PVR+Gzip 압축 기술을 사용하여 메모리 사용을 절감 및 게임 속도 향상 기술, 주요 게임 내 광고플랫폼 매출 증대를 위한 실시간 입찰 방식 연구 및 적용 기술, 게임 내 Cross Promotion 가능한 프로그램 개발 기술, HTML5를 이용한 웹 환경 게임 개발 기술 등을 보유하고 있습니다.

아래는 게임 콘텐츠 개발을 제외한 당사의 연구개발 결과(실적) 및 기대효과입니다.

과제	연구결과 및 기대효과
Tizen 컨버전 기술 구현	연구결과: 기존 android 게임을 삼성 Tizen OS에 실행할 수 기술을 연구. 기대효과: 쉬운 컨버팅 기술을 통해 모바일 게임 시장 다변화 및 멀티 플랫폼 진입.
Game 유저별 Biz Model의 데이터 분석화	연구결과: 구글 빅쿼리를 이용한 파이어베이스와 데이터 스튜디오 구현을 통한 각 장르별 사용자 다운로드 수, 게임 시간, 삭제 수, 정체 구간 등을 분석. 기대효과: 사용자 요구 사항 및 게임 난이도 등의 게임 데이터를 정확히 파악.
2D / 3D 그래픽 용량 압축 기술	연구결과: Texture Packer 툴을 통한 webp, PVR+Gzip 압축 기술 연구. 기대효과: 이미지 리소스 사이즈 감소에 따른 게임 속도 향상 및 메모리 절약.
어셈블리어언어의 안드로이드 컨버팅 기술	연구결과: 어셈블리어로 되어 있는 게임의 안드로이드 OS에 실행할 수 있는 기술을 연구. 기대효과: 적은 개발비용으로 아케이드 게임 IP의 모바일 컨버팅을 통해 수익 증가
Google Firebase Push Cross 서버 구현	연구결과: 사용자에게 게임 실행 알람을 호출하는 Google Firebase Push Cross 서버 구현. 기대효과: 게임 실행 횟수 증가에 따른 매출 증가.
Firebase Analytics 구현 및 데이터 분석	연구개발: 구글 애널리틱스의 Firebase Analytics 환경으로의 변환 및 시스템 구축. 기대효과: 사용자 요구 사항 및 게임 난이도 등의 게임 데이터를 정확히 파악
게임 내 크로스 프로모션 시스템 구축	연구개발: 자사의 모바일 게임 내에 다른 게임을 다운로드할 수 있는 프로모션 시스템 구축. 사용자 선호 장르별 구분을 통한 사용자 인게이지먼트 향상 기대효과: 다운로드 및 플레이타임 증가.
GDPR 검증 서버 및 flow 구현	연구개발: 사용자가 유럽연합 사용자인지 검증하는 Flow 및 서버 개발. 기대효과: EU의 개인정보 보호 법령 요구 조건 충족.
Html5를 이용한 Facebook Instant 게임 개발	연구개발: 크롬, 사파리 등의 웹 환경에서 게임을 할 수 있는 Facebook Instant 게임 개발. 소셜 네트워크 기능 접목 연구 기대효과: 게임 시장 다각화(새 시장 진출 시도) 및 꾸준한 매출 신장 기대
Facebook Mediation Adapter 적용	연구개발: Facebook 광고를 효율적으로 출력할 수 있는 Facebook Mediation Adapter 연구 및 적용 기대효과: 모바일게임 내 광고 수익 증대

Facebook Audience Network 적용	연구개발: 각 사용자에게 맞는 타게팅 된 광고를 출력할 수 있는 Facebook Audience Network를 연구하여 중요 게임에 적용 기대효과: 모바일게임 내 광고 수익 증대
Photon Server 활용한 멀티미디어 게임 연구개발	연구개발: PUN 및 Realtime 엔진을 사용하여 다른 사람들과 게임을 할 수 있는 실시간 멀티플레이 게임 연구 개발 기대효과: 이탈을 감소 및 신규 사용자 증가, 게임 플레이 시간 증가
구글 Admob Open Bidding 적용	연구개발: 각 사용자에게 맞는 타게팅 된 광고를 출력할 수 있는 AdMob Open Bidding을 연구하여 중요 게임에 적용 기대효과: 모바일게임 내 광고 수익 증대
Project Goose 연구 및 적용	구글과의 협업을 통해 연구 및 구축한 데이터 분석툴을 주요 게임에 적용 기대효과: 사용자 요구 사항 및 게임 난이도 등의 게임 데이터를 정확히 파악
Ferris Wheel 연구 및 적용	구글과의 협업을 통해 연구개발한 마케팅 지표 분석(LTV 등)툴을 주요 게임에 적용 기대효과: 사용자 요구 사항 및 게임 난이도 등의 게임 데이터를 정확히 파악

#### (4) 향후 연구개발계획

당사는 모바일 게임 이용자의 게임 환경 최적화 작업을 지속하고 있으며 게임 기능 모듈화로 개발 기간 단축 및 안정성을 높이려 하고 있습니다. 또한 변화하는 유저의 취향 및 게임 트렌드에 맞춰 디펜스, RPG 게임 등 다양한 장르들의 게임을 연구 및 개발하여 사용자 층 및 매출의 확대에 노력하고 있습니다.

과제	향후 연구 개발 계획
풀 네트워크 게임 개발을 위한 시스템 구축 연구	글로벌에서 원활한 풀네트워크 게임 R&D, 규격화 및 개발. 풀 네트워크 게임에 필수 시스템 구축과 규격화 한 모바일 게임 개발
게임 모듈화 연구개발	개발 기간 단축 및 안정성을 위한 기능 모듈화 연구 개발
인공지능 처리 연구 개발	각 상황에 맞게 처리하는 전략 시뮬레이션 인공지능 연구 개발 및 인공지능을 활용한 게임 밸런스 최적화 기술 연구개발
디펜스, RPG 게임 데이터 분석 및 연구	인기 디펜스, RPG 게임 데이터 및 진행, 업그레이드, 주요 시스템 등 분석 및 연구를 통해 리텐션 및 수익이 높은 롱런 할 미드코어 게임 개발

## 12. 그 밖에 투자의사결정에 필요한 사항

### (1) 지적재산권 현황

당사는 사업보고서 작성기준일 현재 해당사항이 없습니다.

### III. 재무에 관한 사항

#### 1. 요약재무정보

주식회사 모비릭스

(단위 : 원)

구분	제14기	제13기	제12기
	(2020.12.31)	(2019.12.31)	(2018.12.31)
[유동자산]	29,216,091,821	18,585,109,446	15,457,822,841
당좌자산	25,594,376,449	15,601,322,188	11,600,330,588
매출채권	3,621,715,372	2,983,787,258	3,857,492,253
[비유동자산]	11,535,129,113	8,957,705,498	5,880,664,320
투자자산	7,804,159,056	6,788,296,359	5,081,022,153
유형자산	164,203,771	77,068,343	93,514,697
무형자산	834,724,801	17,509,461	11,164,982
기타비유동자산	2,732,041,485	2,074,831,335	694,962,488
자산총계	40,751,220,934	27,542,814,944	21,338,487,161
[유동부채]	4,237,837,190	2,514,613,545	3,881,911,036
[비유동부채]	1,477,744,362	67,889,115	-
부채총계	5,715,581,552	2,582,502,660	3,881,911,036
자본금	742,500,000	742,500,000	74,250,000
자본잉여금	10,197,059,430	10,197,059,430	10,870,367,970
자본조정	6,969,652,791	6,969,652,791	6,969,652,791
기타포괄손익누계액	1,985,585,355	599,051,715	(720,820,612)
이익잉여금	15,140,841,806	6,452,048,348	263,125,976
자본총계	35,035,639,382	24,960,312,284	17,456,576,125
자본 및 부채 총계	40,751,220,934	27,542,814,944	21,338,487,161
종속·관계·공동기업 투자 주식의 평가방법	해당없음	지분법	지분법
구분(단위 : 원)	제14기	제13기	제12기
	(2020.01.01~2020.12.31)	(2019.01.01~2019.12.31)	(2018.01.01~2018.12.31)
영업수익	43,726,831,777	40,340,220,321	35,380,410,558
영업이익(손실)	10,259,248,851	7,435,235,023	8,069,808,593
당기순이익(손실)	8,154,813,308	6,188,922,372	5,272,079,148
당기총포괄이익(손실)	10,075,327,098	7,508,794,699	4,966,894,929
기본주당이익	1,098	834	821
희석주당이익	1,055	799	736

(주1) 상기 재무정보는 한국채택국제회계기준(K-IFRS)에 따라 작성되었습니다

(주2) 상기 재무정보는 주주총회 승인전 재무제표이며, 향후 정기주주총회에서 부결되거나 수정사항 발생시 정정보고서를 통해 반영할 예정입니다.



## 2. 연결재무제표

당사는 사업보고서 작성기준일 현재 해당사항 없습니다.

## 3. 연결재무제표 주석

당사는 사업보고서 작성기준일 현재 해당사항 없습니다.

## 4. 재무제표

### 재무상태표

제 14 기      2020.12.31 현재  
 제 13 기      2019.12.31 현재  
 제 12 기      2018.12.31 현재

(단위 : 원)

	제 14 기	제 13 기	제 12 기
자산			
유동자산	29,216,091,821	18,585,109,446	15,457,822,841
현금및현금성자산	9,863,984,369	2,101,413,661	2,644,556,648
단기금융상품	15,000,000,000	13,000,000,000	8,000,000,000
매출채권	3,621,715,372	2,983,787,258	3,857,492,253
기타유동금융자산	61,777,672	53,041,939	97,405,410
기타유동자산	668,614,408	446,866,588	858,368,530
비유동자산	11,535,129,113	8,957,705,498	5,880,664,320
비유동 당기손익-공정가치 측정 지정 금융자산	338,254,406	99,999,750	84,869,553
비유동 기타포괄손익-공정가치 측정 금융자산	7,465,904,650	6,688,296,609	4,996,152,600
기타비유동금융자산	178,129,500	122,909,400	126,909,400
유형자산	164,203,771	77,068,343	93,514,697
사용권자산	1,266,926,510	135,995,061	
무형자산	834,724,801	17,509,461	11,164,982
기타비유동자산	1,286,985,475	1,815,926,874	
이연법인세자산			568,053,088
자산총계	40,751,220,934	27,542,814,944	21,338,487,161
부채			
유동부채	4,237,837,190	2,514,613,545	3,881,911,036
매입채무 및 기타유동채무	2,499,910,149	1,172,773,041	2,782,547,881
유동리스부채	238,574,261	121,460,794	
기타유동부채	371,738,536	549,474,754	397,936,534

당기법인세부채	1,127,614,244	670,904,956	701,426,621
비유동부채	1,477,744,362	67,889,115	
비유동리스부채	1,033,099,719	16,385,938	
이연법인세부채	444,644,643	51,503,177	
부채총계	5,715,581,552	2,582,502,660	3,881,911,036
자본			
자본금	742,500,000	742,500,000	74,250,000
자본잉여금	10,197,059,430	10,197,059,430	10,870,367,970
기타자본항목	6,969,652,791	6,969,652,791	6,969,652,791
기타포괄손익누계액	1,985,585,355	599,051,715	(720,820,612)
이익잉여금(결손금)	15,140,841,806	6,452,048,348	263,125,976
자본총계	35,035,639,382	24,960,312,284	17,456,576,125
자본과부채총계	40,751,220,934	27,542,814,944	21,338,487,161

(주1) 상기 재무정보는 한국채택국제회계기준(K-IFRS)에 따라 작성되었습니다

(주2) 상기 재무정보는 주주총회 승인전 재무제표이며, 향후 정기주주총회에서 부결되거나 수정사항 발생시 정정보고서를 통해 반영할 예정입니다.

#### 포괄손익계산서

제 14 기 2020.01.01 부터 2020.12.31 까지

제 13 기 2019.01.01 부터 2019.12.31 까지

제 12 기 2018.01.01 부터 2018.12.31 까지

(단위 : 원)

	제 14 기	제 13 기	제 12 기
영업수익	43,726,831,777	40,340,220,321	35,380,410,558
영업비용	33,467,582,926	32,904,985,298	27,310,601,965
영업이익(손실)	10,259,248,851	7,435,235,023	8,069,808,593
금융수익	802,620,983	455,796,603	253,050,747
금융비용	918,864,349	227,981,332	718,069,193
기타수익	282,664	8,278,125	284,842
기타비용	289,351,463	99,246,421	647,159,570
법인세비용차감전순이익(손실)	9,853,936,686	7,572,081,998	6,957,915,419
법인세비용	1,699,123,378	1,383,159,626	1,685,836,271
당기순이익(손실)	8,154,813,308	6,188,922,372	5,272,079,148
기타포괄손익	1,920,513,790	1,319,872,327	(305,184,219)
후속적으로 당기손익으로 재분류 될 수 없는항목	1,920,513,790	1,319,872,327	(305,184,219)
기타포괄손익-공정가치측정금융자산 평가손익	1,386,533,640	1,319,872,327	(305,184,219)
기타포괄손익-공정가치측정금융자산 처분손익	533,980,150		
당기 총포괄이익	10,075,327,098	7,508,794,699	4,966,894,929
주당이익			

기본주당이익(손실) (단위 : 원)	1,098	834	821
희석주당이익(손실) (단위 : 원)	1,055	799	736

(주1) 상기 재무정보는 한국채택국제회계기준(K-IFRS)에 따라 작성되었습니다  
(주2) 상기 재무정보는 주주총회 승인전 재무제표이며, 향후 정기주주총회에서 부결되거나 수정사항 발생시 정정보고서를 통해 반영할 예정입니다.

**자본변동표**

제 14 기 2020.01.01 부터 2020.12.31 까지  
제 13 기 2019.01.01 부터 2019.12.31 까지  
제 12 기 2018.01.01 부터 2018.12.31 까지

(단위 : 원)

	자본					
	자본금	자본잉여금	기타자본구성요소	기타포괄손익누계액	이익잉여금	자본 합계
2018.01.01 (기초자본)	63,000,000	5,903,618,970	4,956,556,921	(415,636,393)	(5,008,953,172)	5,498,586,326
당기순이익(손실)					5,272,079,148	5,272,079,148
기타포괄손익-공정가치측정 금융자산 평가손익				(305,184,219)		(305,184,219)
기타포괄손익-공정가치측정금융자산 처분손익						
주식선택권			453,105,409			453,105,409
전환권(전환상환우선주)행사	11,250,000	4,966,749,000	1,559,990,461			6,537,989,461
무상증자						
2018.12.31 (기말자본)	74,250,000	10,870,367,970	6,969,652,791	(720,820,612)	263,125,976	17,456,576,125
2019.01.01 (기초자본)	74,250,000	10,870,367,970	6,969,652,791	(720,820,612)	263,125,976	17,456,576,125
당기순이익(손실)					6,188,922,372	6,188,922,372
기타포괄손익-공정가치측정 금융자산 평가손익				1,319,872,327		1,319,872,327
기타포괄손익-공정가치측정금융자산 처분손익						
주식선택권						
전환권(전환상환우선주)행사						
무상증자	668,250,000	(673,308,540)				(5,058,540)
2019.12.31 (기말자본)	742,500,000	10,197,059,430	6,969,652,791	599,051,715	6,452,048,348	24,960,312,284
2020.01.01 (기초자본)	742,500,000	10,197,059,430	6,969,652,791	599,051,715	6,452,048,348	24,960,312,284
당기순이익(손실)					8,154,813,308	8,154,813,308
기타포괄손익-공정가치측정 금융자산 평가손익				1,386,533,640		1,386,533,640
기타포괄손익-공정가치측정금융자산 처분손익					533,980,150	533,980,150
주식선택권						
전환권(전환상환우선주)행사						
무상증자						
2020.12.31 (기말자본)	742,500,000	10,197,059,430	6,969,652,791	1,985,585,355	15,140,841,806	35,035,639,382

(주1) 상기 재무정보는 한국채택국제회계기준(K-IFRS)에 따라 작성되었습니다  
(주2) 상기 재무정보는 주주총회 승인전 재무제표이며, 향후 정기주주총회에서 부결되거나

수정사항 발생시 정정보고서를 통해 반영할 예정입니다.

### 현금흐름표

제 14 기 2020.01.01 부터 2020.12.31 까지

제 13 기 2019.01.01 부터 2019.12.31 까지

제 12 기 2018.01.01 부터 2018.12.31 까지

(단위 : 원)

	제 14 기	제 13 기	제 12 기
영업활동현금흐름	9,642,704,849	4,552,857,202	7,527,115,724
영업으로부터 창출된 현금흐름	10,645,032,373	5,564,331,643	7,751,893,751
이자수취(영업)	238,018,691	154,922,267	75,954,607
이자지급(영업)			(25,340,964)
법인세납부(환급)	(1,240,346,215)	(1,166,396,708)	(275,391,670)
투자활동현금흐름	(1,269,324,841)	(4,978,415,443)	(8,070,524,780)
투자활동으로 인한 현금유입	31,233,979,340	166,430,832	
기타유동채권의 감소		81,091,479	
기타포괄손익-공정가치측정 금융자산의 처분	1,533,979,340		
기타유동금융자산의 감소	29,700,000,000	85,339,353	
투자활동으로 인한 현금유출	(32,503,304,181)	(5,144,846,275)	(8,070,524,780)
기타유동금융자산의 증가	(31,700,000,000)	(5,000,000,000)	(8,000,000,000)
기타비유동금융자산의 증가		(99,999,750)	(48,000,000)
유형자산의 취득	(139,431,181)	(33,665,700)	(15,921,454)
무형자산의 취득	(663,873,000)	(11,180,825)	(6,603,326)
재무활동현금흐름	(174,176,984)	(144,016,705)	(975,000,000)
재무활동으로 인한 현금유출액	(174,176,984)	(144,016,705)	(975,000,000)
단기차입금의 상환			(975,000,000)
리스부채의 감소	(174,176,984)	(138,958,165)	
무상증자의 주식발행비용		(5,058,540)	
현금및현금성자산의순증가(감소)	8,199,203,024	(569,574,946)	(1,518,409,056)
현금및현금성자산 환율변동효과	(436,632,316)	26,431,959	28,915,797
기초현금및현금성자산	2,101,413,661	2,644,556,648	4,134,049,907
기말현금및현금성자산	9,863,984,369	2,101,413,661	2,644,556,648

(주1) 상기 재무정보는 한국채택국제회계기준(K-IFRS)에 따라 작성되었습니다

(주2) 상기 재무정보는 주주총회 승인전 재무제표이며, 향후 정기주주총회에서 부결되거나

수정사항 발생시 정정보고서를 통해 반영할 예정입니다.

## 5. 재무제표 주석

제14(당)기 2020년 01월 01일부터 2020년 12월 31일까지

제13(전)기 2019년 01월 01일부터 2019년 12월 31일까지

주식회사 모비릭스

### 1. 일반사항

주식회사 모비릭스(이하 '회사')는 2007년 7월 설립되어 온라인 및 모바일 게임 프로그램 개발 및 서비스업을 주요사업으로 영위하고 있으며, 본사는 서울 금천구 가산디지털1로에 소재하고 있습니다. 회사의 당기말 현재 주주 현황은 다음과 같습니다.

(단위: 주)			
주주명	보통주	지분율	비고
임중수	4,467,500	60.2%	대표이사
주식회사 네오위즈	1,575,000	21.2%	
미래창조LB선도기업투자펀드20호	850,000	11.4%	
기타	532,500	7.2%	
합계	7,425,000	100.0%	

### 2. 재무제표 작성기준 및 중요한 회계정책

다음은 재무제표 작성에 적용된 중요한 회계정책입니다. 이러한 정책은 별도의 언급이 없다면, 표시된 회계기간에 계속적으로 적용됩니다.

#### 2.1 재무제표 작성 기준

회사의 재무제표는 '주식회사 등의 외부감사에 관한 법률'에 따라 제정된 한국채택국제회계기준에 따라 작성되었습니다.

한국채택국제회계기준은 재무제표 작성시 중요한 회계추정의 사용을 허용하고 있으며, 회계정책을 적용함에 있어 경영진의 판단을 요구하고 있습니다. 보다 복잡하고 높은 수준의 판단이 요구되는 부분이나 중요한 가정 및 추정이 요구되는 부분은 주석3에서 설명하고 있습니다.

#### 2.2 회계정책과 공시의 변경

## 2.2.1 회사가 채택한 제·개정 기준서

회사는 2020년 1월 1일로 개시하는 회계기간부터 다음의 제·개정 기준서를 신규로적용하였습니다.

(1) 기업회계기준서 제1109호 '금융상품', 제1039호 '금융상품: 인식과 측정' 및 제1107호 '금융상품: 공시' (개정) - 이자율지표 개혁

동 개정사항은 현행 이자율 지표의 영향을 받는 위험회피대상항목 또는 위험회피수단이 진행 중인 이자율 지표 개혁의 결과로 변경되기 이전의 불확실성이 존재하는 기간 동안 위험회피회계를 계속 적용할 수 있도록 특정 위험회피회계 요구사항을 수정하였습니다.

또한 동 개정사항은 기업회계기준서 제1109호 '금융상품' 개정에서 도입한 예외에 해당하는 위험회피관계에 대한 기업회계기준서 제1107호 '금융상품: 공시'의 새로운공시 요구사항을 도입하였습니다.

(2) 기업회계기준서 제1103호 사업의 정의(개정)

동 개정사항은 활동과 자산의 집합이 사업의 정의를 충족하기 위해서는 적어도 산출물의 창출에 함께 유의적으로 기여할 수 있는 능력을 가진 투입물과 실질적인 과정을반드시 포함해야 한다는 것을 명확히 하였습니다. 또한 산출물을 창출하는 데 필요한 모든 투입물과 과정을 포함하지 않더라도 사업이 존재할 수 있다는 것을 명확히 하였습니다.

동 개정사항은 취득한 활동과 자산의 집합이 사업이 아닌지 여부를 간략하게 평가할 수 있는 선택적 집중테스트를 도입하였습니다. 해당 선택적 집중테스트에서 만약 취득한 총자산의 공정가치가 실질적으로 식별가능한 단일자산 또는 식별가능한 유사한자산집단에 집중되어 있다면 이는 사업이 아닙니다.

동 개정사항은 취득일이 2020년 1월 1일 이후 최초로 시작되는 회계연도의 개시일 이후의 사업결합에 적용하며, 모든 사업결합과 자산취득거래에 전진적으로 적용됩니다.

(3) 기업회계기준서 제1001호 및 제1008호 중요성의 정의(개정)

동 개정사항은 '특정 보고기업에 대한 재무정보를 제공하는 일반목적재무제표에 정보를 누락하거나 잘못 기재하거나 불분명하게 하여, 이를 기초로 내리는 주요 이용자의 의사결정에 영향을 줄 것으로 합리적으로 예상할 수 있다면 그 정보는 중요'하다는 중요성의 새로운 정의를 제공합니다. 동 개정사항은 중요성이 개별적으로 또는 다른 정보와 결합하여 재무제표에서의 정보의 성격 또는 규모에 의존한다는 것을 명확히 하였습니다. 만약 주요 재무정보이용자의 결정에 영향을 줄 것이라는 합리적으로 예상 가능하다면 해당 정보의 오류는 중요합니다.

상기 제·개정사항이 재무제표에 미치는 중요한 영향은 없습니다.

## 2.2.2 회사가 적용하지 않은 제·개정 기준서

제정·공표되었으나 2020년 1월 1일 이후 시작하는 회계연도에 시행일이 도래하지 아니한 주요 제·개정 기준서 및 해석서는 다음과 같습니다.

다음의 제·개정 기준서는 회사에 중요한 영향을 미치지 않을 것으로 판단됩니다.

(1) 기업회계기준서 제1001호 '재무제표 표시' (개정) - 부채의 유동/비유동 분류

동 개정사항은 유동부채와 비유동부채의 분류는 보고기간말에 존재하는 기업의 권리에 근거한다는 점을 명확히 하고 기업이 부채의 결제를 연기할 수 있는 권리를 행사할 지 여부에 대한 기대와는 무관하다는 점을 강조합니다. 그리고 보고기간말에 차입약정을 준수하고 있다면 해당 권리가 존재한다고 설명하고 결제는 현금, 지분상품, 그 밖의 자산 또는 용역을 거래상대방에게 이전하는 것으로 그 정의를 명확히 합니다.

동 개정사항은 2023년 1월 1일 이후 최초로 시작하는 회계연도의 개시일 이후 소급적으로 적용되며 조기적용이 허용됩니다.

(2) 기업회계기준서 제1103호 '사업결합' (개정) - '개념체계'에 대한 참조

인식할 자산과 부채의 정의를 개정된 재무보고를 위한 개념체계를 참조하도록 개정되었으나, 기업회계기준서 제1037호 '총당부채, 우발부채 및 우발자산' 및 해석서 제2121호 '부담금'의 적용범위에 포함되는 부채 및 우발부채에 대해서는 해당 기준서를 적용하도록 예외를 추가하고, 우발자산이 취득일에 인식되지 않는다는 점을 명확히 하였습니다.

동 개정사항은 취득일이 2022년 1월 1일 이후 최초로 시작되는 회계연도의 개시일 이후인 사업결합에 적용합니다. 동 개정사항과 함께 공표된 '한국채택국제회계기준에서 개념체계 참조에 대한 개정'에 따른 모든 개정사항을 동 개정사항 보다 먼저 적용하거나 동 개정사항과 동시에 적용하는 경우에만 동 개정사항의 조기 적용이 허용됩니다.

(3) 기업회계기준서 제1016호 '유형자산' (개정) - 의도한 사용 전의 매각금액

동 개정사항은 유형자산이 사용 가능하기 전에 생산된 재화의 매각금액, 즉 경영진이 의도하는 방식으로 가동하는 데 필요한 장소와 상태에 이르게 하기 전에 생산된 재화의 매각금액)을 유형자산의 원가에서 차감하는 것을 금지합니다. 따라서 그러한 매각금액과 관련 원가를 당기손익으로 인식하며, 해당 원가는 기업회계기준서 제1002호에 따라 측정합니다.

또한 동 개정사항은 '유형자산이 정상적으로 작동되는지 여부를 시험하는 것'의 의미를 명확히 하여 자산의 기술적, 물리적 성능이 재화나 용역의 생산이나 제공, 타인에 대한 임대 또는 관리활동에 사용할 수 있는 정도인지를 평가하는 것으로 명시합니다.

동 개정사항은 이 개정내용을 처음 적용하는 재무제표에 표시된 가장 이른 기간의 개시일 이후에 경영진이 의도한 방식으로 가동할 수 있는 장소와 상태에 이른 유형자산에 대해서만 소급 적용합니다. 동 개정사항의 최초 적용 누적효과는 표시되는 가장 이른 기간의 시작일에 이익잉여금(또는 적절하다면 자본의 다른 구성요소)의 기초 잔액을 조정하여 인식합니다. 동 개정사항은 2022년 1월 1일 이후 최초로 시작되는 회계연도부터 적용되며, 조기적용이 허용됩니다.

(4) 기업회계기준서 제1037호 '총당부채, 우발부채 및 우발자산' (개정) - 손실부담계약의 계약이행 원가

동 개정사항은 계약이 손실부담계약인지 또는 손실을 발생시키는 계약인지 평가할 때 기업이 포함해야 할 원가를 명확하게 하였습니다.

개정 기준서는 '직접 관련된 원가 접근법'을 적용합니다. 재화나 용역을 제공하는 계약에 직접적으로 관련되는 원가는 증분원가와 계약 활동에 직접적으로 관련되는 원가 배분액을 모두 포함합니다. 일반 관리 원가는 계약에 직접적으로 관련되지 않으며 계약에 따라 거래상대방에게 명시적으로 부과될 수 없다면 제외됩니다.

동 개정사항은 이 개정사항을 최초로 적용하는 회계연도의 개시일에 모든 의무의 이행이 완료되지 않은 계약에 적용합니다. 비교재무제표는 재작성 하지 않고, 그 대신 개정 내용을 최초로 적용함에 따른 누적효과를 최초적용일의 기초이익잉여금 또는 적절한 경우 다른 자본요소로 인식합니다. 동 개정사항은 2022년 1월 1일 이후 최초로 시작되는 회계연도부터 적용되며, 조기적용이 허용됩니다.

#### (5) 기업회계기준서 제1116호 리스(개정) - 코로나 19 관련 임차료 할인 등에 대한 실무적 간편법

동 개정사항은 코로나19의 직접적인 결과로 발생한 임차료 할인 등을 리스이용자가 회계처리할 때, 리스이용자에게 코로나19 관련 임차료 할인 등이 리스변경에 해당하는지 여부를 평가하지 않는 선택을 할 수 있도록 허용합니다. 이러한 선택을 한 리스이용자는 코로나19 관련 임차료 할인 등으로 인한 리스료 변동을 그러한 변동이 리스변경이 아닐 경우에 리스이용자가 회계처리하는 방식과 일관되게 회계처리합니다.

동 개정사항은 2020년 6월 1일 이후 시작하는 회계연도부터 적용되며, 조기도입이 가능하나 회사는 동 개정사항을 조기 도입하지 아니하였습니다. 동 실무적 간편법은 코로나19의 직접적인 결과로 발생한 임차료 할인 등에만 적용되며 아래의 조건을 모두 충족하는 경우에 적용합니다.

- 리스료의 변동으로 수정된 리스대가가 변경 전 리스대가와 실질적으로 동일하거나 그보다 작음
- 리스료 감면이 2021년 6월 30일 이전에 지급하여야 할 리스료에만 영향을 미침
- 그 밖의 리스기간과 조건은 실질적으로 변경되지 않음

#### (6) 한국채택국제회계기준 2018-2020 연차개선

##### 1) 기업회계기준서 제 1101호 '한국채택국제회계기준의 최초채택' - 최초채택기업인 종속기업

동 개정사항은 지배기업보다 늦게 최초채택기업이 되는 종속기업의 누적환산차이의 회계처리와 관련하여 추가적인 면제를 제공합니다. 기업회계기준서 제 1101호 문단 D16(1)의 면제규정을 적용하는 종속기업은 지배기업의 한국채택국제회계기준 전환일에 기초하여 지배기업의 연결재무제표에 포함될 장부금액으로 모든 해외사업장의 누적환산차이를 측정하는 것을 선택할 수 있습니다. 다만 지배기업이 종속기업을 취득하는 사업결합의 효과와 연결절차에 따른 조정사항은 제외합니다. 관계기업이나 공동기업이 기업회계기준 제 1101호 문단 D16(1)의 면제규정을 적용하는 경우에도 비슷한 선택을 할 수 있습니다. 동 개정사항은 2022년 1월 1일 이후 최초로 시작되는 회계연도부터 적용되며, 조기적용이 허용됩니다.

##### 2) 기업회계기준서 제1109호 '금융상품' - 금융부채 제거 목적의 10% 테스트 관련 수수료

동 개정사항은 금융부채의 제거 여부를 평가하기 위해 '10%' 테스트를 적용할 때, 기업(차입자)과 대여자 간에 수취하거나 지급하는 수수료만을 포함하며, 여기에는 기업이나 대여자가 다른 당사자를 대



신하여 지급하거나 수취하는 수수료를 포함한다는 점을 명확히 하고 있습니다. 동 개정사항은 최초 적용일 이후 발생한 변경 및 교환에 대하여 전진적으로 적용됩니다. 동 개정사항은 2022년 1월 1일 이후 최초로 시작되는 회계연도부터 시행되며 조기적용이 허용됩니다.

### 3) 기업회계기준서 제1116호 '리스' - 리스 인센티브

동 개정사항은 기업회계기준서 제1116호 사례13에서 리스개량 변제액에 대한 내용을 삭제하였습니다. 동 개정사항은 적용사례에만 관련되므로, 시행일은 별도로 규정되지 않았습니다.

### 4) 기업회계기준서 제1041호 '농림어업' - 공정가치 측정

동 개정사항은 생물자산의 공정가치를 측정할 때 세금 관련 현금흐름을 제외하는 요구사항을 삭제하였습니다. 이는 기업회계기준서 제1041호의 공정가치 측정과 내부적으로 일관된 현금흐름과 할인율을 사용하도록 하는 기업회계기준서 제1113호의 요구사항을 일치시키며, 기업은 가장 적절한 공정가치 측정을 위해 세전 또는 세후 현금흐름 및 할인율을 사용할지 선택할 수 있습니다. 동 개정사항은 2022년 1월 1일 이후 최초로 시작되는 회계연도부터 시행되며 조기적용이 허용됩니다.

## 2.3 외화환산

### (1) 기능통화와 표시통화

회사는 재무제표에 포함되는 항목들을 각각의 영업활동이 이뤄지는 주된 경제 환경에서의 통화("기능통화")를 적용하여 측정하고 있습니다. 회사의 기능통화는 대한민국 원화이며, 재무제표는 대한민국 원화로 표시되어 있습니다.

### (2) 외화거래와 보고기간말의 환산

외화거래는 거래일의 환율 또는 재측정되는 항목인 경우 평가일의 환율을 적용한 기능통화로 인식됩니다. 외화거래의 결제나 화폐성 외화 자산·부채의 환산에서 발생하는 외환차이는 당기손익으로 인식됩니다. 다만, 조건을 충족하는 현금흐름위험회피나 순투자의 위험회피의 효과적인 부분과 관련되거나 회사의 해외사업장에 대한 순투자의 일부인 화폐성항목에서 생기는 손익은 기타포괄손익으로 인식합니다.

외환차이는 금융수익 또는 금융비용에 표시됩니다.

## 2.4 현금및현금성자산

현금및현금성자산은 보유중인 현금, 은행예금, 기타 취득일 현재 만기일이 3개월 이내에 도래하는 매우 유동적인 단기 투자자산을 포함하고 있습니다.

## 2.5 금융상품

### (1) 분류

회사는 다음의 측정 범주로 금융자산을 분류합니다.

- 당기손익-공정가치 측정 금융자산

- 기타포괄손익-공정가치 금융자산
- 상각후원가 측정 금융자산

금융자산은 금융자산의 관리를 위한 사업모형과 금융자산의 계약상 현금흐름 특성에 근거하여 분류합니다.

공정가치로 측정하는 금융자산의 손익은 당기손익 또는 기타포괄손익으로 인식합니다. 채무상품에 대한 투자는 해당 자산을 보유하는 사업모형에 따라 그 평가손익을 당기손익 또는 기타포괄손익으로 인식합니다. 회사는 금융자산을 관리하는 사업모형을 변경하는 경우에만 채무상품을 재분류합니다.

단기매매항목이 아닌 지분상품에 대한 투자는 최초 인식시점에 후속적인 공정가치 변동을 기타포괄손익으로 표시할 것을 지정하는 취소불가능한 선택을 할 수 있습니다. 지정되지 않은 지분상품에 대한 투자의 공정가치 변동은 당기손익으로 인식합니다.

## (2) 측정

회사는 최초 인식시점에 금융자산을 공정가치로 측정하며, 당기손익-공정가치 측정 금융자산이 아닌 경우에 해당 금융자산의 취득과 직접 관련되는 거래원가는 공정가치에 가산합니다. 당기손익-공정가치 측정 금융자산의 거래원가는 당기손익으로 비용처리합니다.

내재파생상품을 포함하는 복합계약은 계약상 현금흐름이 원금과 이자로만 구성되어 있는지를 결정할 때 해당 복합계약 전체를 고려합니다.

### ① 채무상품

금융자산의 후속적인 측정은 금융자산의 계약상 현금흐름 특성과 그 금융자산을 관리하는 사업모형에 근거합니다. 회사는 채무상품을 다음의 세 범주로 분류합니다.

#### (가) 상각후원가

계약상 현금흐름을 수취하기 위해 보유하는 것이 목적인 사업모형 하에서 금융자산을 보유하고, 계약상 현금흐름이 원리금만으로 구성되어 있는 자산은 상각후원가로 측정합니다. 상각후원가로 측정하는 금융자산으로서 위험회피관계의 적용 대상이 아닌 금융자산의 손익은 해당 금융자산을 제거하거나 손상할 때 당기손익으로 인식합니다. 유효이자율법에 따라 인식하는 금융자산의 이자수익은 '금융수익'에 포함됩니다.

#### (나) 기타포괄손익-공정가치 측정 금융자산

계약상 현금흐름의 수취와 금융자산의 매도 둘 다를 통해 목적을 이루는 사업모형 하에서 금융자산을 보유하고, 계약상 현금흐름이 원리금만으로 구성되어 있는 금융자산은 기타포괄손익-공정가치로 측정합니다. 손상차손(환입)과 이자수익 및 외환손익을 제외하고는, 공정가치로 측정하는 금융자산의 평가손익은 기타포괄손익으로 인식합니다. 금융자산을 제거할 때에는 인식한 기타포괄손익누계액을 자본에서 당기손익으로 재분류합니다. 유효이자율법에 따라 인식하는 금융자산의 이자수익은 '금융수익'에 포함됩니다. 외환손익은 '기타수익 또는 기타비용'으로 표시하고 손상차손은 '기타 비용'으로 표시합니다.

#### (다) 당기손익-공정가치 측정 금융자산

상각후원가 측정이나 기타포괄손익-공정가치 측정 금융자산이 아닌 채무상품은 당기손익-공정가치

로 측정됩니다. 위험회피관계가 적용되지 않는 당기손익-공정가치 측정 채무상품의 손익은 당기손익으로 인식하고 발생한 기간에 손익계산서에 '기타수익 또는 기타비용'으로 표시합니다.

## ② 지분상품

회사는 모든 지분상품에 대한 투자를 후속적으로 공정가치로 측정합니다. 공정가치 변동을 기타포괄손익으로 표시할 것을 선택한 장기적 투자목적 또는 전략적 투자목적의 지분상품에 대해 기타포괄손익으로 인식한 금액은 해당 지분상품을 제거할 때에도 당기손익으로 재분류하지 않습니다.

## (3) 손상

회사는 미래전망정보에 근거하여 상각후원가로 측정하거나 기타포괄손익-공정가치로 측정하는 채무상품에 대한 기대신용손실을 평가합니다. 손상 방식은 신용위험의 유의적인 증가 여부에 따라 결정됩니다. 단, 매출채권 및 리스채권에 대해 회사는 채권의 최초 인식시점부터 전체기간 기대신용손실을 인식하는 간편법을 적용합니다.

## (4) 인식과 제거

금융자산의 정형화된 매입 또는 매도는 매매일에 인식하거나 제거합니다. 금융자산은 현금흐름에 대한 계약상 권리가 소멸하거나 금융자산을 양도하고 소유에 따른 위험과 보상의 대부분을 이전한 경우에 제거됩니다.

회사가 금융자산을 양도한 경우라도 채무자의 채무불이행시의 소구권 등으로 양도한 금융자산의 소유에 따른 위험과 보상의 대부분을 회사가 보유하는 경우에는 이를 제거하지 않고 그 양도자산 전체를 계속하여 인식하되, 수취한 대가를 금융부채로 인식합니다.

## (5) 금융상품의 상계

금융자산과 부채는 인식한 자산과 부채에 대해 법적으로 집행가능한 상계권리를 현재 보유하고 있고, 순액으로 결제하거나 자산을 실현하는 동시에 부채를 결제할 의도를 가지고 있을 때 상계하여 재무상태표에 순액으로 표시합니다. 법적으로 집행가능한 상계권리는 미래사건에 좌우되지 않으며, 정상적인 사업과정의 경우와 채무불이행의 경우 및 지급불능이나 파산의 경우에도 집행가능한 것을 의미합니다.

## 2.6 매출채권

매출채권은 정상적인 영업과정에서 제공된 용역과 관련하여 고객으로부터 수취할 금액입니다. 매출채권의 회수가 12개월 이내에 예상되는 경우 유동자산으로 분류하고 그렇지 아니한 경우 비유동자산으로 분류합니다. 매출채권은 최초에 공정가치로 인식하며, 유효이자율을 적용한 상각후원가에 손실충당금을 차감하여 측정하고 있습니다.

## 2.7 유형자산

유형자산은 최초에 원가로 측정하여 인식하고 있습니다. 유형자산의 원가에는 경영진이 의도하는 방식으로 자산을 가동하는데 필요한 장소와 상태에 이르게 하는데 직접 관련되는 원가 및 자산을 해체, 제거하거나 부지를 복구하는데 소요될 것으로 추정되는 원가가 포함됩니다.

유형자산은 최초 인식 후에 원가에서 감가상각누계액과 손상차손누계액을 차감한 금액을 장부금액으로 하고 있습니다.

후속원가는 자산으로부터 발생하는 미래 경제적 효익이 회사에 유입될 가능성이 높으며 그 원가를 신뢰성 있게 측정할 수 있는 경우에 한하여 자산의 장부금액에 포함되거나 적절한 경우 별도의 자산으로 인식하고 있습니다. 대체된 부분의 장부금액은 제거하고 있습니다. 그 외의 모든 수선 및 유지비는 발생한 기간의 비용으로 인식하고 있습니다.

유형자산의 감가상각액은 자산의 취득원가에서 잔존가치를 제외한 금액에 대하여 다음의 추정 경제적 내용연수에 걸쳐 정액법에 따라 산정하고 있습니다.

구분	추정내용연수
건물	20년
비품, 시설장치	4년

회사는 매 보고기간 말에 자산의 잔존가치와 경제적 내용연수 및 감가상각방법을 검토하고 필요한 경우 조정을 하고 있습니다. 자산의 장부금액이 추정 회수가능액을 초과하는 경우 자산의 장부금액을 회수가능액으로 즉시 감소시키고 있습니다. 자산의 처분 손익은 처분대가와 자산의 장부금액의 차이로 결정되며, 포괄손익계산서의 "기타수익" 또는 "기타비용"으로 표시하고 있습니다.

## 2.8 무형자산

### (1) 개별취득하는 무형자산

내용연수가 유한한 개별 취득하는 무형자산은 취득원가에서 상각누계액과 손상차손누계액을 차감한 금액으로 인식하며, 아래의 추정내용연수에 걸쳐 정액법으로 상각비를 계상하고 있습니다.

구분	추정내용연수
소프트웨어 및 기타무형자산	5년

무형자산의 내용연수 및 상각방법은 매 보고기간 종료일에 재검토하고 있으며, 이를 변경하는 것이 적절하다고 판단되는 경우 회계추정의 변경으로 회계처리하고 있습니다. 내용연수가 비한정인 개별 취득하는 무형자산은 취득원가에서 손상차손누계액을 차감한 금액으로 인식합니다.

### (2) 내부적으로 창출한 무형자산 - 연구 및 개발원가

연구활동에 대한 지출은 발생한 기간에 비용으로 인식하고 있습니다.

개발활동(또는 내부프로젝트의 개발단계)과 관련된 지출은 해당 개발계획의 결과가 새로운 제품의 개발이나 실질적 기능 향상을 위한 것이며 회사가 그 개발계획의 기술적, 상업적 달성가능성이 높고 소요되는 자원을 신뢰성있게 측정가능한 경우에만 무형자산으로 인식하고 있습니다.

내부적으로 창출한 무형자산의 취득원가는 그 무형자산이 위에서 기술한 인식조건을 최초로 충족시킨 시점 이후에 발생한 지출의 합계이며, 내부적으로 창출한 무형자산으로 인식되지 않는 개발원가는 발생시점에 비용으로 인식하고 있습니다.

내부적으로 창출한 무형자산은 최초 인식 후에 취득원가에서 상각누계액과 손상차손누계액을 차감한 금액으로 표시하고 있습니다.

### (3) 무형자산의 제거

무형자산을 처분하거나 사용이나 처분을 통한 미래경제적효익이 기대되지 않을 때 해당 무형자산의 장부금액을 재무상태표에서 제거하고 있습니다. 무형자산의 제거로 인하여 발생하는 손익은 순매각 금액과 장부금액의 차이로 결정하고 있으며, 해당 무형자산이 제거되는 시점에 당기손익으로 인식하고 있습니다.

## 2.9 비금융자산의 손상

종업원급여에서 발생한 자산, 이연법인세자산을 제외한 모든 비금융자산에 대해서는 매 보고기간말마다 자산손상을 시사하는 징후가 있는지를 검토하며, 만약 그러한 징후가 있다면 당해 자산의 회수 가능액을 추정하고 있습니다.

비한정내용연수를 가진 무형자산은 상각하지 않고 매년 손상검사를 실시하고 있으며, 상각하는 자산의 경우는 매 보고기간말에 장부금액이 회수가능하지 않을 수도 있음을 나타내는 환경의 변화나 사건이 있다면 손상검사를 수행하고 있습니다. 손상차손은 회수가능액을 초과하는 장부금액만큼 인식하고 있습니다. 회수가능액은 순공정가치와 사용가치 중 큰 금액으로 결정하고 있습니다. 손상을 측정하기 위한 목적으로 자산은 별도로 식별가능한 현금흐름을 창출하는 가장 하위 수준의 집단(현금창출단위)으로 분류하고 있습니다. 손상차손을 인식한 비금융자산은 매 보고기간말에 손상차손의 환입 가능성을 검토하고 있습니다.

## 2.10 매입채무와 기타채무

매입채무와 기타 채무는 회사가 보고기간말 전에 재화나 용역을 제공받았으나 지급되지 않은 부채입니다. 해당 채무는 무담보이며, 보통 인식 후 30일 이내에 지급됩니다. 매입채무와 기타 채무는 지급 기일이 보고기간 후 12개월 후가 아니라면 유동부채로 표시되었습니다. 해당 채무들은 최초에 공정가치로 인식되고 후속적으로 유효이자율법을 적용한 상각후원가로 측정됩니다.

## 2.11 금융부채

### (1) 분류 및 측정

당기손익-공정가치 측정 금융부채, 금융보증계약, 금융자산의 양도가 제거조건을 충족하지 못하는 경우에 발생하는 금융부채를 제외한 모든 비파생금융부채는 상각후원가로 측정하는 금융부채로 분류되고 있으며, 재무상태표 상 '매입채무', '기타금융부채' 등으로 표시됩니다.

### (2) 제거

금융부채는 계약상 의무가 이행, 취소 또는 만료되어 소멸되거나 기존 금융부채의 조건이 실질적으로 변경된 경우에 재무상태표에서 제거됩니다. 소멸하거나 제3자에게 양도한 금융부채의 장부금액과 지급한 대가(양도한 비현금자산이나 부담한 부채를 포함)의 차액은 당기손익으로 인식합니다.

## 2.12 리스

회사는 계약의 약정시점에 계약이 리스인지 또는 리스를 포함하는지 판단합니다. 계약에서 대가와 교환하여, 식별되는 자산의 사용 통제권을 일정기간 이전하게 한다면 그 계약은 리스이거나 리스를 포함합니다.

리스이용자로서 리스요소를 포함하는 계약의 개시일이나 변경유효일에 회사는 계약대가를 상대적 개별 가격에 기초하여 각 리스요소에 배분합니다. 다만, 회사는 부동산 리스에 대하여 비리스요소를 분리하지 않는 실무적 간편법을 적용하여 리스요소와 관련된 비리스요소를 하나의 리스요소로 회계처리합니다.

회사는 리스개시일에 사용권자산과 리스부채를 인식합니다. 사용권자산은 최초에 원가로 측정하며, 해당 원가는 리스부채의 최초 측정금액, 리스개시일이나 그 전에 지급한 리스료(받은 리스 인센티브 차감), 리스개설직접원가, 기초자산을 해체 및 제거하거나 기초자산이나 기초자산이 위치한 부지를 복구할 때 리스이용자가 부담하는 원가의 추정치로 구성됩니다.

사용권자산은 후속적으로 리스개시일부터 리스기간 종료일까지 정액법으로 감가상각합니다. 다만, 리스기간 종료일에 사용권자산의 소유권이 이전되거나 사용권자산의 원가에 매수선택권의 행사가격이 반영된 경우에는 유형자산의 감가상각과 동일한방식에 기초하여 기초자산의 내용연수 종료일까지 사용권자산을 감가상각합니다. 또한 사용권자산은 손상차손으로 인하여 감소하거나 리스부채의 재측정으로 인하여 조정될 수 있습니다.

리스부채는 리스개시일 현재 지급되지 않은 리스료의 현재가치로 최초 측정합니다. 리스료는 리스의 내재이자율로 할인하되, 내재이자율을 쉽게 산정할 수 없는 경우에는 회사의 증분차입이자율로 할인합니다. 일반적으로 회사는 증분차입이자율을 할인율로 사용합니다.

회사는 다양한 외부 재무 정보에서 얻은 이자율에서 리스의 조건과 리스자산의 특성을 반영하기 위한 조정을 하고 증분차입이자율을 산정합니다.

리스부채 측정에 포함되는 리스료는 다음 항목으로 구성됩니다.

- 고정 리스료(실질적인 고정리스료 포함)
- 지수나 요율(이율)에 따라 달라지는 변동리스료. 최초에는 리스개시일의 지수나 요율(이율)을 사용하여 측정함
- 잔존가치보증에 따라 지급할 것으로 예상되는 금액
- 매수선택권을 행사할 것이 상당히 확실한 경우 매수선택권의 행사가격, 연장선택권을 행사할 것이 상당히 확실한 경우 연장기간의 리스료, 리스기간이 종료선택권 행사를 반영하는 경우에 리스를 종료하기 위하여 부담하는 금액

리스부채는 유효이자율법에 따라 상각합니다. 리스부채는 지수나 요율(이율)의 변동으로 미래 리스료가 변동되거나 잔존가치 보증에 따라 지급할 것으로 예상되는 금액이 변동되거나 매수, 연장, 종료 선택권을 행사할지에 대한 평가가 변동되거나 실질적인 고정리스료가 수정되는 경우에 재측정됩니다.

리스부채를 재측정할 때 관련되는 사용권자산을 조정하고, 사용권자산의 장부금액이 영(0)으로 줄어드는 경우에는 재측정 금액을 당기손익으로 인식합니다.

회사는 복합기, 정수기 등 리스기간이 소액 기초자산 리스에 대하여 사용권자산과 리스부채를 인식하지 않는 실무적 간편법을 선택하였습니다. 회사는 이러한 리스에 관련된 리스료를 리스기간에 걸쳐 정액법에 따라 비용으로 인식합니다.

리스제공자로서 기초자산의 소유에 따른 위험과 보상의 대부분을 이전하지 않는 리스를 운용리스로 분류합니다. 리스료 수익은 리스기간에 걸쳐 정액 기준으로 인식하며, 영업 성격에 따라 손익계산서에서 매출에 포함됩니다. 운용리스 체결과정에서 부담하는 리스개설 직접원가를 기초자산의 장부금액에 더하고 리스료 수익과 같은 기준으로 리스기간에 걸쳐 비용으로 인식합니다.

중간리스제공자인 경우 상위리스와 전대리스를 두 개의 별도계약으로 회계처리하고 있습니다. 회사는 기초자산이 아닌 상위리스에서 생기는 사용권자산에 따라 전대리스를 금융리스 또는 운용리스로 분류합니다.

## 2.13 종업원급여

### (1) 단기종업원급여

종업원이 관련 근무용역을 제공한 보고기간말부터 12개월 이내에 결제될 단기종업원급여는 근무용역과 교환하여 지급이 예상되는 금액을 근무용역이 제공된 때에 당기손익으로 인식하고 있습니다. 단기종업원급여는 할인하지 않은 금액으로 측정하고 있습니다.

### (2) 퇴직급여: 확정기여제도

확정기여제도는 회사가 고정된 금액의 기여금을 별도 기금에 지급하는 퇴직연금제도입니다. 해당 기금이 현재나 과거 기간의 종업원 용역과 관련하여 지급하여야 할 급여 전액을 지급하기에 충분한 자산을 보유하지 못하는 경우에도 회사는 추가적인 기여금을 납부할 법적 의무나 의제의무를 부담하지 않습니다. 확정기여제도와 관련하여 일정기간 종업원이 근무용역을 제공하였을 때에는 그 근무용역과 교환하여 확정기여제도에 납부해야 할 기여금에 대하여 자산의 원가에 포함되는 경우를 제외하고는 당기손익으로 인식하고 있습니다. 납부해야 할 기여금은 이미 납부한 기여금을 차감한 후 부채(미지급비용)로 인식하고 있습니다. 또한, 이미 납부한 기여금이 보고기간말 이전에 제공된 근무용역에 대해 납부하여야 하는 기여금을 초과하는 경우에는 초과 기여금 때문에 미래 지급액이 감소하거나 현금이 환급되는 만큼을 자산(기타투자자산)으로 인식하고 있습니다.

## 2.14 총당부채

과거사건의 결과로 현재의 법적의무나 의제의무가 존재하고, 그 의무를 이행하기 위한 자원의 유출가능성이 높으며, 당해 금액의 신뢰성 있는 추정이 가능한 경우 총당부채 등을 인식하고 있습니다. 총당부채는 의무를 이행하기 위하여 예상되는 지출액의 현재가치로 측정되며, 시간경과로 인한 총당부채의 증가는 이자비용으로 인식됩니다.



## 2.15 수익인식

기업회계기준서 제1115호 하에서 수익은 고객이 재화나 용역을 통제하는 시기에 인식합니다. 통제하는 시점 또는 기간에 걸쳐 이전되며 판단이 필요합니다.

### (1) 수행의무의 식별

기업회계기준서 제1115호 적용으로 회사는 고객과의 게임서비스 계약에서 ①게임서비스 제공 ②유료아이템 판매 ③시스템 유지 및 업데이트 의무 등과 같이 구별되는 수행의무를 식별합니다.

게임서비스 계약에서 고객이 유료 아이템을 구입하는 시점에 고객과의 계약이 성립되는 것이며, 회사는 아이템 판매로 인한 수익은 거래와 관련된 경제적효익의 유입가능성이 높고, 수익금액을 신뢰성 있게 측정할 수 있는 경우 수익을 인식하고 있으며, 이에 따라 고객이 아이템을 결제하는 시점이 아닌 기대사용기간에 따라 수행의무가 이행된다고 보아 수익을 인식하고 있습니다.

### (2) 계약체결 증분원가

회사는 모바일게임 사용자가 유료 아이템을 결제할 때마다 모바일 플랫폼사(구글 및 애플 등)에 플랫폼 이용 수수료를 지급하고 있습니다. 이러한 지급수수료는 고객과의 계약을 체결하기 위하여 발생한 원가로서 계약을 체결하지 아니하였다면 지불하지 않았을 원가에 해당합니다. 이러한 계약체결 증분원가는 자산으로 인식하고 계약기간에 걸쳐 상각합니다. 회사는 상각기간이 1년 이하인 경우 계약체결 증분원가를 발생시점에 비용으로 인식하는 실무적 간편법을 적용합니다.

### (3) 라이선싱

회사는 다양한 게임에 대한 지적재산권을 보유하고 있으며, 이러한 지적재산권을 고객에게 제공하고 라이선스 수익을 인식하고 있습니다. 기업회계기준서 제1115호에 따르면 라이선스 기간 전체에 걸쳐 고객이 지적재산권에 접근할 권리를 제공하는 경우 기간에 걸쳐 수익을 인식하여야 하며, 라이선스를 부여하는 시점에 고객에게 지적재산권을 사용할 권리를 부여하는 경우 일시에 수익을 인식하여야 합니다. 회사가 인식한 라이선스 수익은 지적재산권을 사용할 권리를 부여하는 경우에 해당합니다.

## 2.16 주식기준보상

종업원에게 부여한 주식결제형주식기준보상은 부여일에 지분상품의 공정가치로 측정하고 있습니다. 시장조건이 아닌 가득조건은 지분상품의 공정가치를 추정할 때 고려하지 않습니다.

부여일에 결정되는 주식결제형주식기준보상거래의 공정가치는 가득될 지분상품에 대한 회사의 추정치에 근거하여 가득기간에 걸쳐 정액기준으로 비용화됩니다. 각 보고기간 말에 회사는 시장조건이 아닌 가득조건에 의해 가득될 것으로 기대되는 지분상품의 수량에 대한 추정치를 수정하고 있습니다. 최초 추정에 대한 수정치의 효과는 누적비용이 수정치를 반영하도록 잔여 가득기간 동안에 걸쳐 당기손익으로 인식하고 기타자본에 반영하고 있습니다.

## 2.17 당기법인세 및 이연법인세

법인세비용은 당기법인세와 이연법인세로 구성됩니다. 법인세는 기타포괄손익이나 자본에 직접 인식

된 항목과 관련된 금액은 해당 항목에서 직접 인식하며, 이를 제외하고는 당기손익으로 인식됩니다.

당기법인세비용은 보고기간말 현재 제정되었거나 실질적으로 제정된 세법에 근거하여 측정합니다. 경영진은 적용 가능한 세법 규정이 해석에 따라 달라질 수 있는 상황에 대하여 회사가 세무신고 시 적용한 세무정책에 대하여 주기적으로 평가하고 있습니다. 회사는 세무당국에 납부할 것으로 예상되는 금액에 기초하여 당기법인세비용을 인식합니다.

이연법인세는 자산과 부채의 장부금액과 세무기준액의 차이로 발생하는 일시적 차이에 대하여 장부금액을 회수하거나 결제할 때의 예상 법인세효과로 인식됩니다. 다만, 사업결합 이외의 거래에서 자산·부채를 최초로 인식할 때 발생하는 이연법인세자산과 부채는 그 거래가 회계이익이나 과세소득에 영향을 미치지 않는다면 인식되지 않습니다.

이연법인세자산은 차감할 일시적 차이가 사용될 수 있는 미래 과세소득의 발생가능성이 높은 경우에 인식됩니다.

이연법인세 자산과 부채는 법적으로 당기법인세자산과 당기법인세부채를 상계할 수 있는 권리를 회사가 보유하고 있고, 이연법인세 자산과 부채가 동일한 과세당국에 의해서 부과되는 법인세와 관련된 경우에 상계합니다. 당기법인세 자산과 부채는 법적으로 상계할 수 있는 권리를 회사가 보유하고 있고, 순액으로 결제할 의도가 있거나 자산을 실현하는 동시에 부채를 결제하려는 의도가 있는 경우에 상계합니다.

### 3. 중요한 회계추정 및 가정

재무제표 작성에는 미래에 대한 가정 및 추정이 요구되며 경영진은 회사의 회계정책을 적용하기 위해 판단이 요구됩니다. 추정 및 가정은 지속적으로 평가되며, 과거 경험과 현재의 상황에 비추어 합리적으로 예측가능한 미래의 사건을 고려하여 이루어집니다. 회계추정의 결과가 실제 결과와 동일한 경우는 드물 것이므로 중요한 조정을 유발할 수 있는 유의적인 위험을 내포하고 있습니다.

다음 회계연도에 자산 및 부채 장부금액의 조정에 영향을 미칠 수 있는 경영진 판단과 유의적 위험에 대한 추정 및 가정은 다음과 같습니다. 일부 항목에 대한 유의적인 판단 및 추정에 대한 추가적인 정보는 개별 주석에 포함되어 있습니다.

#### (1) 법인세

회사의 과세소득에 대한 법인세는 다양한 국가의 세법 및 과세당국의 결정을 적용하여 산정되므로 최종 세효과를 산정하는 데에는 불확실성이 존재합니다.

#### (2) 금융상품의 공정가치

활성시장에서 거래되지 않는 금융상품의 공정가치는 원칙적으로 평가기법을 사용하여 결정됩니다. 회사는 보고기간말 현재 중요한 시장상황에 기초하여 다양한 평가기법의 선택 및 가정에 대한 판단을 하고 있습니다.

#### (3) 금융자산의 손상

금융자산의 손실충당금은 부도위험 및 기대손실을 등에 대한 가정에 기초하여 측정됩니다. 회사는 이러한 가정의 설정 및 손상모델에 사용되는 투입변수의 선정에 있어서 회사의 과거 경험, 현재 시장 상황, 재무보고일 기준의 미래전망정보 등을 고려하여 판단합니다.

#### (4) 리스

리스기간을 산정할 때에 경영진은 연장선택권을 행사하거나 종료선택권을 행사하지 않을 경제적 유인이 생기게 하는 관련되는 사실 및 상황을 모두 고려합니다. 연장선택권의 대상 기간(또는 종료선택권의 대상 기간)은 리스이용자가 연장선택권을 행사할 것(또는 행사하지 않을 것)이 상당히 확실한 경우에만 리스기간에 포함됩니다.

부동산 및 차량운반구 리스의 경우 일반적으로 가장 관련된 요소는 다음과 같습니다.

- 종료하기 위해(연장하지 않기 위해) 유의적인 벌과금을 부담해야 한다면 일반적으로 회사가 연장선택권을 행사하는 것이(종료선택권을 행사하지 않는 것이) 상당히 확실합니다.
- 리스개량에 유의적인 잔여 가치가 있을 것으로 예상되는 경우 일반적으로 회사가 연장선택권을 행사하는 것이(종료선택권을 행사하지 않는 것이) 상당히 확실합니다.
- 위 이외의 경우 회사는 과거 리스 지속기간과 원가를 포함한 그 밖의 요소와 리스된 자산을 대체하기 위해 요구되는 사업 중단을 고려합니다.

회사는 차량운반구 리스에 대해서는 연장선택권을 행사하지 않을 것으로 보아 연장선택권을 리스부채에 포함하지 않습니다.

선택권이 실제로 행사되거나(행사되지 않거나) 회사가 선택권을 행사할(행사하지 않을) 의무를 부담하게 되는 경우에 리스기간을 다시 평가합니다. 리스이용자가 통제할 수 있는 범위에 있고 리스기간을 산정할 때에 영향을 미치는 유의적인 사건이 일어나거나 상황에 유의적인 변화가 있을 때에만 회사는 연장선택권을 행사할 것(또는 행사하지 않을 것)이 상당히 확실한지의 판단을 변경합니다.

#### 4. 자본관리

회사의 정책은 투자자와 채권자, 시장의 신뢰 및 향후 발전을 위해 자본을 관리하는 것입니다. 회사는 자본관리 지표로 부채비율을 이용하고 있으며, 부채비율은 부채총계를 자본총계로 나누어 산출하고 있습니다.

당기말과 전기말 현재 회사의 부채비율은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)		
구분	당기말	전기말
부채총계	5,715,582	2,582,503
자본총계	35,035,639	24,960,312
부채비율	16%	10%

## 5. 금융위험 관리

금융상품과 관련하여 회사는 신용위험, 유동성위험 및 시장위험에 노출되어 있습니다. 본 주석은 회사가 노출되어 있는 위의 위험에 대한 정보와 회사의 위험관리 목표, 정책, 위험 평가 및 관리 절차에 대해 공시하고 있습니다. 추가적인 계량적 정보에 대해서는 동 재무제표 전반에 걸쳐서 공시되어 있습니다.

### (1) 위험관리 체계

회사의 위험관리 체계를 구축하고 감독할 책임은 이사회에 있습니다. 회사의 위험관리 정책은 당사가 직면한 위험을 식별 및 분석하고, 적절한 위험 한계치 및 통제를 설정하고, 위험이 한계치를 넘지 않도록 하기 위해 수립되었습니다. 위험관리정책과 시스템은 시장 상황과 회사의 활동의 변경을 반영하기 위해 정기적으로 검토되고 있습니다. 회사는 훈련 및 관리기준, 절차를 통해 모든 종업원들이 자신의 역할과 의무를 이해할 수 있는 엄격하고 구조적인 통제환경을 구축하는 것을 목표로 하고 있습니다.

회사의 감사는 경영진이 회사의 위험관리 정책 및 절차의 준수 여부를 어떻게 관리하는지 감독하고, 회사의 위험관리체계가 적절한지 검토합니다.

### (2) 신용위험

신용위험이란 고객이나 거래상대방이 금융상품에 대한 계약상의 의무를 이행하지 않아 당사가 재무손실을 입을 위험을 의미합니다. 주로 거래처에 대한 매출채권에서 발생합니다.

회사는 매출채권에 대해 발생할 것으로 예상되는 손실에 대해 총당금을 설정하고 있습니다. 이 총당금은 개별적으로 유의적인 항목에 대한 구체적인 손상차손과 유사한 특성을 가진 금융자산 집합에서 발생하였으나 아직 식별되지 않은 손상차손으로 구성됩니다. 금융자산 집합의 총당금은 유사한 금융자산의 회수에 대한 과거 자료에 근거하여 결정되고 있습니다.

### (3) 유동성위험

유동성위험이란 당사가 금융부채와 관련된 의무를 충족하는 데 어려움을 겪게 될 위험을 의미합니다. 당사의 유동성 관리방법은 재무적으로 어려운 상황에서도 받아들일 수 없는 손실이 발생하거나, 회사의 평판에 손상을 입힐 위험 없이, 만기일에 부채를 상환할 수 있는 충분한 유동성을 유지하도록 하는 것입니다. 회사는 중장기 경영계획 및 단기 경영전략을 통해 현금흐름을 모니터링하고 있으며, 일반적인 예상 운영비용을 충당할 수 있는 현금을 보유하고 있습니다.

#### (4) 시장위험

시장위험이란 환율, 이자율 및 지분증권의 가격 등 시장가격의 변동으로 인하여 금융상품의 공정가치나 미래현금흐름이 변동할 위험을 의미합니다. 시장가격 관리의 목적은 수익은 최적화하는 반면 수용 가능한 한계 이내로 시장위험 노출을 관리 및 통제하는 것입니다.

##### 1) 환위험

회사는 기능통화인 원화 외의 통화로 표시되는 판매, 구매에 대해 환위험에 노출되어 있습니다. 이러한 거래들이 표시되는 주된 통화는 USD 등입니다.

##### 2) 이자율위험

당기말 현재 회사는 차입금이 없으므로 이자율 변동에 따른 위험에 노출되어 있지 않습니다.

## 6. 금융상품

### (1) 금융상품의 범주별 분류

#### 1) 당기말

(단위: 천원)					
구분	상각후원가 측정금융자산	당기손익- 공정가치측정 금융자산	기타포괄손익- 공정가치측정 금융자산	상각후원가 측정금융부채	합계
자산:					
현금및현금성자산	9,863,984	-	-	-	9,863,984
단기금융상품	15,000,000	-	-	-	15,000,000
당기손익-공정가치측정 금융자산	-	338,254	-	-	338,254
기타포괄-공정가치측정 금융자산	-	-	7,465,905	-	7,465,905
매출채권	3,621,715	-	-	-	3,621,715
기타수취채권	61,778	-	-	-	61,778
기타비유동수취채권	178,130	-	-	-	178,130
합계	28,725,607	338,254	7,465,905	-	36,529,766
부채:					
매입채무및기타채무	-	-	-	2,499,910	2,499,910
리스부채(*)	-	-	-	1,271,674	1,271,674
합계	-	-	-	3,771,584	3,771,584

(\*) 리스부채는 분류 편의상 상각후원가측정 금융부채로 공시하였습니다.

2) 전기말

(단위: 천원)					
구분	상각후원가 측정금융자산	당기손익- 공정가치측정 금융자산	기타포괄손익- 공정가치측정 금융자산	상각후원가 측정금융부채	합계
자산:					
현금및현금성자산	2,101,414	-	-	-	2,101,414
단기금융상품	13,000,000	-	-	-	13,000,000
당기손익-공정가치측정 금융자산	-	100,000	-	-	100,000
기타포괄-공정가치측정 금융자산	-	-	6,688,297	-	6,688,297
매출채권	2,983,787	-	-	-	2,983,787
기타수취채권	53,042	-	-	-	53,042
기타비유동수취채권	122,909	-	-	-	122,909
합계	18,261,152	100,000	6,688,297	-	25,049,449
부채:					
매입채무및기타채무	-	-	-	1,172,773	1,172,773
리스부채(*)	-	-	-	137,847	137,847
합계	-	-	-	1,310,620	1,310,620

(\*) 리스부채는 분류 편의상 상각후원가측정 금융부채로 공시하였습니다.



(2) 신용위험

1) 신용위험에 대한 최대 노출 정도

당기말과 전기말 현재 신용위험에 대한 최대 노출 정도는 다음과 같습니다.

(단위: 천원)		
구분	당기말	전기말
현금및현금성자산	9,863,984	2,101,414
단기금융상품	15,000,000	13,000,000
매출채권	3,621,715	2,983,787
기타유동금융자산	61,778	53,042
기타비유동금융자산	178,130	122,909
합계	28,725,607	18,261,152

지분증권 등 신용위험에 노출되어 있지 않은 자산은 제외하였습니다.

2) 손상차손

당기말과 전기말 현재 매출채권및기타금융자산의 연령 및 각 연령별로 손상된 금액은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)				
구분	당기말		전기말	
	채권잔액	손상된 금액	채권잔액	손상된 금액
만기일 미도래	3,820,566	-	3,099,437	-
만기일 경과 후 6개월 이하	5,089	-	27,427	-
만기일 경과 후 6개월 초과 1년 이하	35,968	-	32,874	-
만기일 경과 후 1년 초과	29,730	(29,730)	32,550	(32,550)
합계	3,891,353	(29,730)	3,192,288	(32,550)

(3) 유동성위험

당기말과 전기말 현재 금융부채의 계약상 만기는 다음과 같습니다. 금액은 이자지급액을 포함하고, 상계약정의 효과는 포함하지 않았습니다.

1) 당기말

(단위: 천원)				
구분	장부금액	계약상 현금흐름	1년 이하	1년 이상
매입채무및기타채무	2,499,910	2,499,910	2,499,910	-
리스부채	1,271,674	1,340,333	260,675	1,079,658
합계	3,771,584	3,840,243	2,760,586	1,079,658

2) 전기말

(단위: 천원)				
구분	장부금액	계약상 현금흐름	1년 이하	1년 이상
매입채무및기타채무	1,172,773	1,172,773	1,172,773	-
리스부채	137,847	148,000	131,064	16,936
합계	1,310,620	1,320,773	1,303,837	16,936

(4) 환위험

1) 환위험에 대한 노출

당기말과 전기말 현재 회사의 환위험에 대한 노출정도는 다음과 같습니다.

(원화단위: 천원)							
구분	계정과목	당기말			전기말		
		외화금액		원화금액	외화금액		원화금액
외화 자산	현금및	USD	8,120,362	8,834,954	USD	139,949	162,033
	현금성자산	JPY	-	-	JPY	89,000	946
	매출채권	USD	2,932,361	3,190,408	USD	2,170,554	2,513,067
외화 부채	매입채무	USD	55,371	60,243	USD	189,436	219,329

당기말과 전기말에 적용된 환율은 다음과 같습니다.

(단위: 원)		
구분	기말 환율	
	당기말	전기말
USD	1,088.00	1,157.80
JPY	-	10.63

2) 민감도분석

당기말 현재 원화의 외화 대비 환율이 높았다면, 회사의 자본과 손익은 증가하였을 것입니다. 이와 같은 분석은 회사가 당기말에 합리적으로 가능하다고 판단하는 정도의 변동을 가정한 것입니다. 또한, 민감도 분석 시에는 이자율과 같은 다른 변수는 변동하지 않는다고 가정하였습니다. 구체적인 자본 및 손익의 세전 변동금액은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)				
구분	당기		전기	
	증감률	손익	증감률	손익
USD	10% 상승	1,196,512	10% 상승	245,577
JPY	10% 상승	-	10% 상승	95

7. 공정가치

(1) 금융상품의 종류별 장부금액 및 공정가치는 다음과 같습니다.

(단위: 천원)				
구분	당기말		전기말	
	장부금액	공정가치	장부금액	공정가치
공정가치로 측정되는 자산:				
당기손익-공정가치 측정금융자산	338,254	338,254	100,000	100,000
기타포괄손익-공정가치 측정금융자산	7,465,905	7,465,905	6,688,297	6,688,297
소계	7,804,159	7,804,159	6,788,296	6,788,296
상각후원가로 측정되는 자산:				
현금및현금성자산	9,863,984	(*)	2,101,414	(*)
단기금융상품	15,000,000	(*)	13,000,000	(*)
매출채권	3,621,715	(*)	2,983,787	(*)
기타유동금융자산	61,778	(*)	53,042	(*)
기타비유동금융자산	178,130	(*)	122,909	(*)
소계	28,725,607		18,261,152	
금융자산 합계	36,529,766		25,049,448	
상각후원가로 측정되는 부채:				
매입채무및기타채무	2,499,910	(*)	1,172,773	(*)
리스부채	1,271,674	(*2)	137,847	(*2)
금융부채 합계	3,771,584		1,310,620	

(\*) 장부금액이 공정가치의 합리적인 근사치이므로 공시 대상에서 제외하였습니다.

(\*2) 리스부채는 공정가치 공시대상에서 제외하였습니다.

(2) 공정가치 서열체계

공정가치에는 다음의 수준이 있습니다.

- 동일한 자산이나 부채에 대한 활성시장의 공시가격 (수준 1)
- 직접적으로 또는 간접적으로 관측가능한, 자산이나 부채에 대한 투입변수 (수준 2)
- 관측가능한 시장자료에 기초하지 않은, 자산이나 부채에 대한 투입변수 (수준 3)

당기말과 전기말 현재 공정가치로 측정되는 금융상품의 각 종류별로 공정가치 수준별 측정치는 다음과 같습니다.

1) 당기말

(단위: 천원)				
구분	수준1	수준2	수준3	합계

기타포괄손익-공정가치 측정금융자산	7,465,905	-	-	7,465,905
당기손익-공정가치 측정 금융자산	-	-	338,254	338,254

2) 전기말

(단위: 천원)				
구분	수준1	수준2	수준3	합계
기타포괄손익-공정가치 측정 금융자산	5,636,841		1,051,455	6,668,296
당기손익-공정가치 측정 금융자산	-	-	100,000	100,000

(3) 반복적인 공정가치 측정치의 서열체계 수준 간 이동

회사는 공정가치 서열체계의 수준 간 이동을 보고기간 말에 인식합니다.

1) 반복적인 측정치의 수준 1과 수준 2간의 이동 내역

보고기간 말 현재 보유 중인 반복적인 공정가치 측정치에 대해 수준 1과 수준 2 간의 이동 내역은 없습니다.

2) 당기 및 전기 중 공정가치 수준 3에 해당하는 금융자산의 변동내역은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)				
구분	당기		전기	
	당기손익- 공정가치측정	기타포괄손익- 공정가치측정	당기손익- 공정가치측정	기타포괄손익- 공정가치측정
공정가치로 측정되는 금융자산				
기초잔액	100,000	1,051,455	-	922,330
취득	-	-	100,000	-
포괄손익 반영	-	-	-	129,125
당기손익반영	238,254	-	-	-
매도	-	(1,051,455)	-	-
기말잔액	338,254	-	100,000	1,051,455

(4) 공정가치 평가 정보

당기말 현재 공정가치 서열체계 수준 3의 공정가치측정에 사용된 평가관련 정보는 다음과 같습니다.

(단위: 천원)				
구분	공정가치	가치평가기법	투입변수	투입변수의 범위
전환상환 우선주식	338,254	현금흐름할인모형 및 이 항옵션가격결정모형(T- F 모형)	무위험이자율	0.50 ~ 1.43%
			시장이자율	7.27 ~ 14.85%
			주가변동성	41.09%

8. 현금및현금성자산

당기말과 전기말 현재 현금및현금성자산의 내역은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)		
구분	당기말	전기말
보통예금	9,863,984	2,101,414

## 9. 매출채권및기타금융자산

(1) 당기말 및 전기말 현재 회사의 매출채권및기타금융자산의 구성내역은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)				
구분	당기말		전기말	
	유동	비유동	유동	비유동
매출채권	3,651,445	-	3,016,337	-
손실충당금	(29,730)	-	(32,550)	-
미수금	29,250	-	-	-
미수수익	32,528	-	53,042	-
임차보증금	-	171,230	-	116,009
기타보증금	-	6,900	-	6,900
합계	3,683,493	178,130	3,036,829	122,909

(2) 회사의 매출채권에 대한 신용공여기간은 1~3개월이며, 매출채권에 대해 전체기간기대신용손실에 해당하는 금액으로 손실충당금을 측정하는 간편법을 적용합니다. 기대신용손실을 측정하기 위해 매출채권은 신용위험특성과 연체일을 기준으로 구분하였습니다. 보고기간종료일 현재 손실충당금의 내역은 다음과 같습니다.

### 1) 당기말

(단위: 천원)				
구분	3개월 이하	12개월 이상	개별손상	합계
매출채권	3,580,658	41,057	29,730	3,651,445
기대손실율	-	-	100%	0.81%
손실충당금	-	-	(29,730)	(29,730)
합계	3,580,658	41,057	-	3,621,715



2) 전기말

(단위: 천원)				
구분	3개월 이하	12개월 이상	개별손상	합계
매출채권	2,923,486	60,301	32,550	3,016,337
기대손실율			100%	1.08%
손실총당금	-	-	(32,550)	(32,550)
합계	2,923,486	60,301	-	2,983,787

(3) 당기와 전기 중 손실총당금의 변동내역은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)		
구분	당기	전기
기초금액	32,550	33,948
설정액(환입액)	(2,820)	(1,398)
기말금액	29,730	32,550

(4) 기타금융자산의 손실총당금

상각후원가로 측정하는 기타 금융자산은 모두 신용위험이 낮은 것으로 판단되며, 따라서 손실총당금은 12개월 기대신용손실로 인식하였습니다. 당기 및 전기 중 손실총당금의 변동내역은 없습니다.

## 10. 기타유동 및 비유동자산

(1) 당기말과 전기말 현재 기타유동 및 비유동자산의 내역은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)				
구분	당기말		전기말	
	유동	비유동	유동	비유동
선급비용	689,151	1,526,261	614,329	1,815,927
차감: 손실충당금	(498,839)	(239,276)	(450,000)	-
선급비용(순액)	190,312	1,286,985	164,329	1,815,927
선급금	-	-	63,533	-
부가세대급금	478,303	-	219,005	-
합계	668,615	1,286,985	446,867	1,815,927

(2) 당기와 전기 중 손실충당금의 변동내역은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)		
구분	당기	전기
기초금액	450,000	450,000
설정액(환입액)	288,115	-
기말금액	738,115	450,000

## 11. 공정가치측정금융자산

(1) 당기말과 전기말 현재 당기손익-공정가치측정금융자산의 내역은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)				
구분	취득원가	지분율(%)	당기말	전기말
시장성 없는 지분증권				
(주)파우게임즈	100,000	1.38	338,254	100,000

(2) 당기와 전기의 당기손익-공정가치측정금융자산의 변동 내역은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)		
구분	당기	전기
기초금액	100,000	-
취득	-	100,000
평가	238,254	-
기말금액	338,254	100,000

(3) 당기말과 전기말 현재 기타포괄손익-공정가치측정금융자산의 내역은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)				
구분	취득원가	지분율(%)	당기말	전기말
시장성 있는 지분증권				
(주)네오위즈	4,920,181	1.51	7,465,905	5,636,841
시장성 없는 지분증권				
(주)네오위즈플레이스튜디오	-	-	-	1,051,455
합계	4,920,181		7,465,905	6,688,296

(4) 당기와 전기의 기타포괄손익-공정가치측정금융자산의 변동 내역은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)		
구분	당기	전기
기초금액	6,688,296	4,996,153
처분	(1,051,455)	-
평가	1,829,064	1,692,143
기말금액	7,465,905	6,688,296

## 12. 리스

(1) 당기말과 전기말 현재 사용권자산의 장부금액은 다음과 같습니다.

### 1) 당기말

(단위: 천원)			
구분	건물	차량운반구	합계
취득원가	1,416,000	161,674	1,577,674
감가상각누계액	(285,856)	(24,892)	(310,748)
장부금액	1,130,144	136,782	1,266,926

### 2) 전기말

(단위: 천원)			
구분	건물	차량운반구	합계
취득원가	248,380	28,424	276,804
감가상각누계액	(135,479)	(5,330)	(140,809)
장부금액	112,901	23,094	135,995

(2) 당기와 전기 중 사용권자산 장부금액의 변동내역은 다음과 같습니다.

### 1) 당기

(단위: 천원)			
구분	건물	차량운반구	합계
기초금액	112,901	23,094	135,995
취득액	1,167,619	133,250	1,300,869
감가상각비	(150,376)	(19,562)	(169,938)
기말금액	1,130,144	136,782	1,266,926

### 2) 전기

(단위: 천원)			
구분	건물	차량운반구	합계
기초금액	248,380	-	248,380
취득액	-	28,424	28,424
감가상각비	(135,479)	(5,330)	(140,809)

기말금액	112,901	23,094	135,995
------	---------	--------	---------

(3) 당기말과 전기말 현재 리스부채 금액은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)		
구분	당기말	전기말
유동	238,574	121,461
비유동	1,033,100	16,386
합계	1,271,674	137,847

(4) 당기 및 전기중 손익으로 인식한 금액은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)		
구분	당기	전기
사용권자산 감가상각비	169,939	140,809
리스부채 이자비용	7,135	5,899
소액리스관련비용	4,096	-
합계	181,170	146,708

(5) 당기와 전기 중 리스로 인한 총현금유출액은 178,273천원(전기: 138,958천원)입니다.

### 13. 유형자산

당기와 전기 중 유형자산의 변동 내역은 다음과 같습니다.

#### (1) 당기

(단위: 천원)					
구분	토지	건물	비품	시설장치	합계
취득원가:					
기초금액	880	7,114	147,050	68,500	223,544
취득금액	-	-	31,731	107,700	139,431
처분금액	-	-	(70,994)	-	(70,994)
기말금액	880	7,114	107,787	176,200	291,981
감가상각누계액					
기초금액	-	1,424	89,395	55,657	146,476
처분금액	-	-	(70,958)	-	(70,958)
감가상각비	-	354	32,431	19,474	52,259
기말금액	-	1,778	50,868	75,131	127,777
장부금액:					
기초금액	880	5,690	57,656	12,843	77,069
기말금액	880	5,336	56,919	101,069	164,204

(2) 전기

(단위: 천원)					
구분	토지	건물	비품	시설장치	합계
취득원가:					
기초금액	880	7,114	113,384	68,500	189,878
취득금액	-	-	33,666	-	33,666
기말금액	880	7,114	147,050	68,500	223,544
감가상각누계액					
기초금액	-	1,068	56,764	38,532	96,364
감가상각비	-	356	32,631	17,125	50,112
기말금액	-	1,424	89,395	55,657	146,476
장부금액:					
기초금액	880	6,046	56,620	29,968	93,514
기말금액	880	5,690	57,656	12,843	77,069

#### 14. 무형자산

당기와 전기 중 무형자산의 변동 내역은 다음과 같습니다.

##### (1) 당기

(단위: 천원)			
구분	소프트웨어	기타무형자산	합계
취득원가:			
기초금액	28,182	-	28,182
취득금액	12,873	871,000	883,873
기말금액	41,055	871,000	912,055
상각누계액 및 손상차손누계액:			
기초금액	10,673	-	10,673
무형자산상각비	7,141	59,517	66,658
기말금액	17,814	59,517	77,331
장부금액:			
기초금액	17,509	-	17,509
기말금액	23,241	811,483	834,724



(2) 전기

(단위: 천원)	
구분	소프트웨어
취득원가:	
기초금액	17,001
취득금액	11,181
기말금액	28,182
상각누계액 및 손상차손누계액:	
기초금액	5,837
무형자산상각비	4,836
기말금액	10,673
장부금액:	
기초금액	11,164
기말금액	17,509

15. 매입채무 및 기타채무

당기말과 전기말 현재 매입채무및기타채무의 내역은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)				
구분	당기말		전기말	
	유동	비유동	유동	비유동
매입채무	2,073,164	-	1,013,290	-
미지급금	310,352	-	62,446	-
미지급비용	116,394	-	97,036	-
합계	2,499,910	-	1,172,772	-

## 16. 기타유동부채

당기말과 전기말 현재 기타유동부채의 내역은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)		
구분	당기말	전기말
선수수익	341,836	528,895
예수금	29,902	20,580
합계	371,738	549,475

## 17. 계약자산과 계약부채

(1) 회사가 고객과의 계약에서 생기는 수익과 관련하여 인식하고 있는 계약자산 및 계약부채는 다음과 같습니다.

(단위: 천원)		
구분	당기말	전기말
계약이행원가(*1)	22,761	49,262
계약부채(*2)	78,163	158,566

(\*1) 선급비용에 포함되어 있습니다.

(\*2) 선수수익에 포함되어 있으며, 고객이 게임서비스를 이용하기 전의 선수대가로 인한 계약부채이며, 고객의 해당게임 사용시점에 매출로 인식하고 있습니다.

(2) 당기와 전기의 계약부채의 변동내역은 다음과 같습니다.

1) 당기

(단위: 천원)				
구분	기초	증가	감소	기말
계약부채	158,566	1,650,568	(1,730,971)	78,163

2) 전기

(단위: 천원)				
구분	기초	증가	감소	기말
계약부채	142,057	163,924	(147,415)	158,566

18. 자본금과 자본잉여금

(1) 당기말과 전기말 현재 회사의 자본금은 모두 보통주로 구성되어 있으며, 자본금의 세부내역은 다음과 같습니다.

(단위: 원)		
구분	당기말	전기말
보통주 수권주식수(*)	70,000,000주	70,000,000주
주당액면금액	100	100
보통주 발행주식수	7,425,000주	7,425,000주
자본금	742,500,000	742,500,000

(\*)총 수권주식수는 100,000,000주이며, 이 중 우선주 수권주식수는 30,000,000주입니다.

(2) 당기 및 전기중 발행주식수 및 불입자본의 변동내역은 다음과 같으며, 당기 중 발행주식수 및 불입자본의 변동내역은 없습니다.

1) 당기

(단위: 주, 천원)			
구분	주식수	자본금	주식발행초과금
기초	7,425,000	742,500	10,197,059
기말	7,425,000	742,500	10,197,059

2) 전기

(단위: 주, 천원)			
구분	주식수	자본금	주식발행초과금
기초	148,500	74,250	10,870,368
무상증자	1,336,500	668,250	(673,309)
액면분할	5,940,000	-	-
기말	7,425,000	742,500	10,197,059

(3) 당기말과 전기말 현재 자본잉여금의 내역은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)		
구분	당기말	전기말
주식발행초과금	10,197,059	10,197,059

## 19. 기타자본항목

(1) 당기말과 전기말 현재 기타자본구성요소의 내역은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)		
구분	당기말	전기말
주식선택권	1,372,913	1,372,913
기타자본잉여금	5,596,740	5,596,740
합계	6,969,653	6,969,653

### (2) 주식선택권

1) 당기말 현재 회사가 보유하고 있는 주식기준보상약정은 다음과 같습니다.

구분	내역	
	1차	2차
결제방식	주식결제형	주식결제형
부여대상	회사 임직원	회사 임직원
부여일	2016-03-22	2016-06-30
최초부여수량(*)	385,850주	317,350주
최초행사가격(*)	940원	940원
가득조건	부여일부터 2년 이상 재임 또는 재직 후 5년간 행사	부여일부터 2년 이상 재임 또는 재직 후 5년간 행사
행사가능기간	2018-03-22 ~ 2023-03-22	2018-06-30 ~ 2023-06-30

(\*) 무상증자와 액면분할을 반영하였습니다.

2) 회사는 주식선택권의 공정가치를 이항모형으로 측정하였습니다. 주식결제형 주식기준보상제도의 부여일 공정가치 측정하기 위하여 사용된 투입변수는 다음과 같습니다.

(단위: 원)		
구분	1차	2차
부여일 공정가치(*)	3,665	3,630
부여일 주식 가격(*)	4,716	4,645
예상주가변동성	11.75%	8.25%
할인율	1.77%	1.30%
무위험이자율	1.77%	1.30%

(\*) 무상증자와 액면분할을 반영하였습니다.

(3) 당기 및 전기의 미행사 주식선택권 및 행사가격의 변동내역은 다음과 같습니다.

(단위: 원)				
구분	당기		전기	
	수량(주)	행사가격	수량(주)	행사가격
기초 미행사분	324,800	940	14,064	47,000
기중 행사(소멸)	-	-	(7,568)	-
무상증자로 인한 증감	-	-	58,464	(42,300)
주식분할로 인한 증감	-	-	259,840	(3,760)
기말 미행사분	324,800	940	324,800	940
당기말 현재 행사가능 수량	324,800	940	324,800	940

## 20. 기타포괄손익누계액

(1) 당기말과 전기말 현재 기타포괄손익누계액의 내역은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)		
구분	당기말	전기말
기타포괄손익-공정가치 측정 금융자산 평가손익	1,985,585	599,052

(2) 당기와 전기 중 기타포괄손익-공정가치 측정 금융자산 평가손익의 변동 내역은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)		
구분	당기	전기
기초	599,052	(720,820)
평가	1,829,064	1,692,144
처분	(51,457)	-
법인세효과	(391,074)	(372,272)
기말	1,985,585	599,052

## 21. 이익잉여금

(1) 당기말과 전기말 현재 이익잉여금의 내역은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)		
구분	당기말	전기말
법정적립금(*)	25,837	25,837
미처분이익잉여금	15,115,005	6,426,212
합계	15,140,842	6,452,049

(\*) 회사의 법정적립금은 전액 이익준비금입니다. 회사는 상법의 규정에 따라 자본금의 50%에 달할 때까지 매 결산기마다 금전에 의한 이익배당액의 10%이상의 금액을 이익준비금으로 적립하도록 되어 있으며, 동 이익준비금은 현금으로 배당할 수 없으나 자본전입 또는 결손보전으로 사용이 가능합니다.

(2) 이익잉여금처분계산서

(단위: 천원)		
구분	당기	전기
		처분예정일: 2021년 3월 25일

I. 미처분이익잉여금		15,115,005		6,426,212
전기이월이익잉여금	6,426,212		237,289	
당기순이익	8,154,813		6,188,923	
기타포괄손익-공정가치측정 금융자산 처분손익	533,980		-	
II. 이익잉여금처분액		-		-
III. 차기이월미처분이익잉여금		15,115,005		6,426,212

## 22. 영업부문

(1) 회사의 영업부문은 단일의 영업부문입니다. 당기와 전기 중 영업수익의 내역은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)		
구분	당기	전기
게임매출	13,577,042	14,421,082
광고매출	28,847,830	25,919,138
라이선스매출	1,301,960	-
합계	43,726,832	40,340,220



(2) 당기와 전기 중 영업수익의 지역별 세부내역은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)		
구분	당기	전기
게임매출		
국내	1,320,398	1,195,744
해외	12,256,644	13,225,338
광고매출		
국내	2,557,278	2,640,293
해외	26,290,552	23,278,845
라이선스매출		
해외	1,301,960	-
합계	43,726,832	40,340,220

(3) 주요 고객에 대한 정보

회사의 게임매출의 주요 고객은 업종 특성상 불특정 다수의 스마트 기기 사용자로 구성되어 있습니다. 모바일 게임시장의 특성상 이와 같은 모바일 게임서비스는 대부분 글로벌 플랫폼 사업자인 구글, 애플 등을 통해 제공 및 결제되고 있으며, 모바일 광고서비스의 경우는 글로벌 모바일 광고회사들로 구성되어 있습니다.

## 23. 영업비용

당기와 전기 중 영업비용의 내역은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)		
구분	당기	전기
직원급여	1,856,228	1,570,705
상여금	19,800	38,550
잡급	-	3,126
퇴직급여	394,704	209,197
복리후생비	586,987	532,328
여비교통비	13,348	48,120
접대비	27,077	38,193
통신비	5,873	5,959
세금과공과금	16,232	40,017
감가상각비	222,197	190,922
차량유지비	3,593	1,731

경상연구개발비	1,275,792	1,043,983
도서인쇄비	2,589	3,822
소모품비	5,182	12,492
지급수수료	403,480	278,494
광고선전비	10,285	3,028
대손상각비(환입)	(2,820)	(1,398)
건물관리비	51,402	45,381
무형고정자산상각	66,658	4,836
외주비	150,331	101,667
플랫폼수수료	3,957,482	4,131,711
RS정산수수료	1,782,382	2,617,670
서버이용료	155,028	156,476
번역수수료	65,743	124,775
QA수수료	-	7,900
마케팅수수료	22,398,010	21,695,301
합계	33,467,583	32,904,986

## 24. 종업원급여

당기와 전기 중 비용으로 인식된 종업원급여의 내역은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)		
구분	당기	전기
급여	1,876,028	1,612,381
퇴직급여	394,704	209,197
경상연구개발비	1,275,792	1,043,983
합계	3,546,524	2,865,561

## 25. 영업외손익

(1) 당기와 전기 중 금융수익 및 금융비용의 내역은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)		
구분	당기	전기
금융수익:		
이자수익	217,504	192,120
외환차익	346,525	233,829
외화환산이익	337	29,848
당기손익공정가치측정 금융자산평가이익	238,255	-
금융수익 합계	802,621	455,797
금융비용:		
이자비용	7,135	5,910
외환차손	454,142	182,999
외화환산손실	457,587	39,073
금융비용 합계	918,864	227,982

(2) 당기와 전기 중 기타수익 및 기타비용의 내역은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)		
구분	당기	전기
기타수익:		
잡이익	283	616
정부지원금	-	6,945
보험차익	-	717
기타수익 합계	283	8,278
기타비용:		
기타의대손상각비	288,115	98,646
기부금	1,200	600
유형자산처분손실	36	-
기타비용 합계	289,351	99,246

## 26. 법인세비용

(1) 당기와 전기 중 법인세비용의 구성요소는 다음과 같습니다.

(단위: 천원)		
구분	당기	전기
당기법인세비용:		
당기손익에 대한 당기법인세	1,691,834	1,074,460
전기법인세의 조정사항	5,222	61,415
법인세부담액	1,697,056	1,135,875
이연법인세		
일시적차이의 증감	393,141	619,556
자본에 직접 반영된 일시적 차이	(391,074)	(372,272)
이연법인세변동효과	2,067	247,284
법인세비용	1,699,123	1,383,159

(2) 당기 및 전기 중 자본에 직접 반영된 법인세효과는 다음과 같습니다.

(단위: 천원)		
구분	당기	전기
기타포괄손익-공정가치측정금융자산 평가손익	(391,074)	(372,272)

(3) 당기와 전기 중 법인세비용과 회계이익의 관계는 다음과 같습니다.

(단위: 천원)		
구분	당기	전기
법인세비용차감전순이익	9,853,937	7,572,082
적용세율에 따른 세부담액	2,167,866	1,665,858
조정사항:		
비과세 수익 및 비공제비용	116,475	22,521
세액공제	(607,874)	(285,388)
농어촌특별세	38,412	-
법인세추납액	5,222	-
기타(적용세율차이 등)	(20,978)	(19,832)
법인세비용	1,699,123	1,383,159
평균유효세율	17.24%	18.27%

(4) 당기와 전기 중 이연법인세자산(부채)의 변동내역은 다음과 같습니다.

1) 당기

(단위: 천원)				
구분	기초	당기손익반영	자본에직접반영	기말
이연법인세자산				
유형자산 및 무형자산	100	26	-	126
기타포괄손익-공정가치측정금융자산	(168,964)	(22)	(391,074)	(560,060)
당기손익-공정가치금융자산	-	(52,417)		(52,417)
기타종업원충당부채	20,769	3,726	-	24,495
선수수익	34,885	(17,688)	-	17,197
리스부채	30,326	249,442	-	279,768
기타	114,229	48,509	-	162,738
이연법인세부채				
선급비용	(34,694)	4,082	-	(30,612)
사용권자산	(29,919)	(248,805)	-	(278,724)
기타	(18,236)	11,080	-	(7,156)
순액	(51,504)	(2,067)	(391,074)	(444,645)

2) 전기

(단위: 천원)				
구분	기초	당기손익반영	자본에직접반영	기말
이연법인세자산				
유형자산 및 무형자산	93,814	(93,714)	-	100
기타포괄손익-공정가치측정금융자산	205,508	(2,200)	(372,272)	(168,964)
기타비유동금융자산	469	(469)	-	-
기타종업원충당부채	172,375	(151,606)	-	20,769
선수수익	31,253	3,632	-	34,885
리스부채	-	30,326	-	30,326
기타	103,731	10,498	-	114,229
이연법인세부채				
선급비용	(27,439)	(7,255)	-	(34,694)
사용권자산	-	(29,919)	-	(29,919)
기타	(11,658)	(6,578)	-	(18,236)
순액	568,053	(247,285)	(372,272)	(51,504)

27. 우발부채와 약정사항

당기말 현재 회사가 금융기관 등과 체결한 약정사항은 없습니다.

## 28. 주당손익

### (1) 기본주당이익

1) 기본주당이익은 회사의 보통주소유주에게 귀속되는 당기순이익을 가중평균유통보통주식수로 나누어 계산합니다. 한편, 회사는 전기 중에 무상증자 및 액면분할을 실시하였으며 이에 따라 유통보통주식수를 비교표시되는 최초기간의 개시일에 비례적으로 조정하였습니다. 기본주당이익의 계산에 사용된 이익 및 주식관련 정보는 다음과 같습니다.

(단위: 원)		
구분	당기	전기
보통주당기순이익	8,154,813,308	6,188,922,372
가중평균유통보통주식수	7,425,000주	7,425,000주
기본주당순이익	1,098	834

2) 가중평균유통보통주식수는 다음과 같습니다.

(단위: 주)		
구분	당기	전기
기초유통보통주식수	7,425,000	7,425,000
가중평균유통보통주식수	7,425,000	7,425,000



(2) 회석주당이익

1) 당기 및 전기 중 회석주당손익은 다음과 같습니다.

(단위: 원)		
구분	당기	전기
회석 당기순이익	8,154,813,308	6,188,922,372
회석 가중평균주식수	7,727,992주	7,749,800주
회석 주당순이익	1,055	799

2) 당기 및 전기 중 회석 당기순이익은 다음과 같습니다.

(단위: 원)		
구분	당기	전기
당기순이익	8,154,813,308	6,188,922,372
회석 당기순이익	8,154,813,308	6,188,922,372

3) 당기 및 전기 중 회석 가중평균주식수의 내역은 다음과 같습니다.

(단위: 주)		
구분	당기	전기
가중평균유통보통주식	7,425,000	7,425,000
주식선택권	302,992	324,800
회석 가중평균유통보통주식수	7,727,992	7,749,800

## 29. 특수관계자 거래

### (1) 지배종속관계

구분	회사명
주주 겸 지분투자 회사	(주)네오위즈와 그 특수관계

(2) 당기와 전기 중 특수관계자와의 거래 내역은 다음과 같습니다.

#### 1) 당기

(단위: 천원)			
구분	회사명	수익	비용
		매출	RS정산수수료
주주 및 지분투자회사	(주)네오위즈	14	3,216
기타의특수관계자(*)	(주)네오위즈플레이스튜디오	-	37,573
합계		14	40,789

(\*) 당기 중 특수관계가 소멸되었으며, 특수관계 소멸 전까지의 발생내역입니다.

#### 2) 전기

(단위: 천원)				
구분	회사명	수익		비용
		매출	이자수익	RS정산수수료
주주 및 지분투자회사	(주)네오위즈	319	-	11,785
	(주)네오위즈플레이스튜디오	-	-	51,008
대표이사	임중수	-	708	-
합계		319	708	62,793

(3) 당기말과 전기말 현재 특수관계자에 대한 채권·채무의 주요 잔액은 다음과 같습니다.

1) 당기말

(단위: 천원)		
구분	회사명	채무
		매입채무
주주 및 지분투자회사	(주)네오위즈	3,538

2) 전기말

(단위: 천원)		
구분	회사명	채무
		매입채무
주주 및 지분투자회사	(주)네오위즈플레이스튜디오	7,756

(4) 당기 및 전기 중 특수관계자와 자금대여 내역은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)		
구분	당기	전기
대표이사외 자금 거래:		
기초	-	81,091
감소	-	(81,091)
기말	-	-

(5) 주요 경영진에 대한 보상

(단위: 천원)		
구분	당기	전기
급여 및 기타 단기종업원 급여	972,494	811,440
퇴직급여	192,656	136,274
합계	1,165,150	947,714

(6) 당기 중 (주)네오위즈플레이스튜디오에 대한 보유지분 전액을 (주)네오위즈에 매각하였습니다.

### 30. 현금흐름표

(1) 현금흐름표상의 현금은 재무상태표상의 현금및현금성자산과 동일합니다.

(2) 영업으로부터 창출된 현금흐름의 내용은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)		
구분	당기	전기
당기순이익	8,154,813	6,188,922
조정항목 :		
감가상각비	222,197	190,922
대손상각비(환입)	(2,820)	(1,398)
기타의대손상각비	288,115	98,646
유형자산처분손실	36	-
무형자산상각비	66,658	4,836
외화환산손실	457,587	39,073
이자비용	7,135	-
법인세비용(수익)	1,699,123	1,383,160
외화환산이익	(337)	(29,848)
당기손익공정가치측정금융자산평가이익	(238,255)	-
이자수익	(217,504)	(192,120)
영업활동으로 인한 자산부채의 변동:		
매출채권의 감소(증가)	(656,063)	836,030
미수금의 증가	(29,250)	-
선급금의 감소(증가)	63,533	(63,533)
보증금의 감소(증가)	(55,220)	4,000
선급비용의 증가	(74,485)	(1,455,028)
부가세대급금의 감소(증가)	(259,298)	16,582

장기선급비용의 감소(증가)	289,328	(1,093)
매입채무의 증가(감소)	1,060,211	(881,813)
미지급금의 증가	27,906	9,138
미지급비용의 증가(감소)	19,358	(733,683)
선수수익의 증가(감소)	(187,058)	151,171
예수금의 증가	9,322	367
합계	10,645,032	5,564,331

(3) 회사의 현금흐름표는 간접법에 의하여 작성되었으며, 기중 현금의 유입과 유출이 없는 중요한 거래내역은 다음과 같습니다.

(단위: 천원)		
내역	당기	전기
매도가능금융자산의 평가	1,829,064	1,692,144
사용권자산 및 리스부채의 증가	1,300,869	-
무형자산 취득 미지급금	220,000	-
선급비용의 비유동성 대체	77,425	1,913,480
자본금의 무상증자	-	668,250

(4) 재무활동에서 생기는 부채의 변동내역은 다음과 같습니다.

1) 당기

(단위: 천원)					
구분	기초금액	재무활동 현금흐름	취득	이자비용	기말금액
유동성					
리스부채	121,461	(174,177)	284,155	7,135	238,574
비유동성					
리스부채	16,386	-	1,016,714	-	1,033,100
합계	137,847	(174,177)	1,300,869	7,135	1,271,674

2) 전기

(단위: 천원)				
구분	기초금액	재무활동 현금흐름	회계정책의 변경	기말금액
유동성				
리스부채	-	(138,958)	260,419	121,461
비유동성				
리스부채	-	-	16,386	16,386
합계	-	(138,958)	276,805	137,847

31. 재무제표승인일 및 승인기관

회사의 재무제표는 2021년 2월 2일 회사의 이사회에서 승인되었으며, 향후 정기주주총회에서 수정 승인될 수 있습니다.

### 32. 보고기간종료일 이후 사건

회사는 한국거래소 코스닥 상장을 위해 2021년 1월 중 1,800,000주를 주당 14,000원에 신규 발행하여 25,200백만원을 유상증자하였습니다. 회사의 주식은 한국거래소 코스닥시장에서 2021년 1월 28일 거래개시되었습니다.

## 6. 기타 재무에 관한 사항

### 가. 최근 3사업연도 중 재무제표 재작성 등 유의사항

당사는 2018년 기타포괄손익-공정가치측정 금융자산의 평가액 변동으로 인한 수정사항을 사후적으로 발견하여 외부감사인과 협의하여 정정하고 재무제표에 대한 감사보고서를 정정발행하였습니다.

※동 재작성의 내용은 2020년 03월 02일 제출한 '(기재정정)감사보고서' 공시를 참고하시기 바랍니다.

### 나. 대손충당금 설정현황

(1) 계정과목별 대손충당금 설정내용

(단위 : 천원)

구분	계정과목	채권금액	대손충당금	대손충당금 설정률
2020년	매출채권	3,651,445	29,730	0.8%
	미수수익	32,528	-	
	임차보증금	171,230	-	
	기타보증금	6,900	-	
	선급비용	689,151	498,840	72.4%
	장기선급비용	1,526,261	239,276	15.7%
	합계	6,077,515	767,846	12.6%
2019년	매출채권	3,016,337	32,550	1.1%
	미수수익	53,042	-	-
	임차보증금	116,009	-	-
	기타보증금	6,900	-	-
	선급비용	614,329	450,000	73.3%
	장기선급비용	1,815,927	-	-
	합계	5,622,544	482,550	8.6%
2018년	매출채권	3,891,440	33,948	0.9%
	미수수익	16,314	-	-
	임차보증금	116,009	-	-

	기타보증금	10,900	-	-
	선급비용	1,072,781	450,000	41.9%
	합계	5,107,444	483,948	9.5%

(2) 대손충당금 변동현황

(단위 : 천원)

구분	2018년	2019년	2020년
1. 기초 대손충당금 잔액합계	483,740	483,948	482,550
2. 대손상각비(환입)	647,368	97,248	285,296
3. 제각	(647,160)	(98,646)	
4. 기타증감			
4. 기말 대손충당금 잔액합계	483,948	482,550	767,846

(3) 매출채권 관련 대손충당금 설정 방침

회사의 매출채권에 대한 신용공여기간은 1~3개월이며, 매출채권에 대해 전체기간 기대신용손실에 해당하는 금액으로 손실충당금을 측정하는 간편법을 적용합니다.

(4) 경과기간별 매출채권등 잔액 현황

(기준일 : 2020.12.31)

(단위 : 천원)

경과기간		3개월 이하	3개월 초과 12개월 이하	1년 초과	계
금액	일반	3,580,658	41,057	29,730	3,651,445
	특수관계자	-	-	-	-
	계	3,580,658	41,057	29,730	3,651,445
구성비율		98.1%	1.1%	0.8%	100.0%

다. 재고자산 현황

당사는 사업보고서 작성기준일 현재 해당사항 없습니다.

라. 수주계약 현황

당사는 사업보고서 작성기준일 현재 해당사항이 없습니다.

마. 공정가치평가 내역

(1) 금융상품의 공정가치와 그 평가방법



당사의 공시대상기간 중 재무제표기준 금융상품의 장부금액과 공정가치는 다음과 같습니다.

(단위: 천원)				
구분	2020년		2019년	
	장부금액	공정가치	장부금액	공정가치
공정가치로 측정되는 자산:				
당기손익-공정가치 측정금융자산	338,254	338,254	100,000	100,000
기타포괄손익-공정가치 측정금융자산	7,465,905	7,465,905	6,688,296	6,688,296
소계	7,804,159	7,804,159	6,788,296	6,788,296
상각후원가로 측정되는 자산:				
현금및현금성자산	9,863,984	(주1)	2,101,414	(주1)
단기금융상품	15,000,000		13,000,000	
매출채권	3,621,715		2,983,787	
기타유동금융자산	61,778		53,042	
기타비유동금융자산	178,130		122,909	
소계	28,725,607		18,261,152	
금융자산 합계	36,529,766		25,049,448	
상각후원가로 측정되는 부채:				
매입채무및기타채무	2,499,910	(주1)	1,172,773	(주1)
리스부채	1,271,674	(주2)	137,847	(주2)
금융부채 합계	3,771,584		1,310,620	

주 1) 장부금액이 공정가치의 합리적인 근사치이므로 공시 대상에서 제외하였습니다.

주 2) 리스부채는 공정가치 공시대상에서 제외하였습니다.

## (2) 공정가치 서열체계

공정가치에는 다음의 수준이 있습니다.

- 동일한 자산이나 부채에 대한 활성시장의 공시가격 (수준 1)
- 직접적으로 또는 간접적으로 관측가능한, 자산이나 부채에 대한 투입변수 (수준 2)
- 관측가능한 시장자료에 기초하지 않은, 자산이나 부채에 대한 투입변수 (수준 3)

당분기말과 전기말 현재 공정가치로 측정되는 금융상품의 각 종류별로 공정가치 수준별 측정치는 다음과 같습니다.

### 1) 당기말

(단위: 천원)				
구분	수준1	수준2	수준3	합 계

기타포괄손익-공정가치 측정 금융자산	7,465,905	-	-	7,465,905
당기손익-공정가치 측정 금융자산	-	-	338,254	338,254

2) 전기말

(단위: 천원)				
구분	수준1	수준2	수준3	합 계
기타포괄손익-공정가치 측정 금융자산	5,636,841	-	1,051,455	6,668,296
당기손익-공정가치 측정 금융 자산	-	-	100,000	100,000

마. 채무증권 발행실적 등

당사는 사업보고서 작성기준일 현재 해당사항이 없습니다.

채무증권 발행실적

(기준일 : 2020년 12월 31일 )

(단위 : 원, %)

발행회사	증권종류	발행방법	발행일자	권면(전자등 록)총액	이자율	평가등급 (평가기관)	만기일	상환 여부	주관회사
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
합 계	-	-	-	-	-	-	-	-	-

주) 당사는 사업보고서 작성기준일 현재 해당사항이 없습니다.

기업어음증권 미상환 잔액

(기준일 : 2020년 12월 31일 )

(단위 : 원)

잔여만기		10일 이하	10일초과 30일이하	30일초과 90일이하	90일초과 180일이하	180일초과 1년이하	1년초과 2년이하	2년초과 3년이하	3년 초과	합 계
미상환 잔액	공모	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	사모	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	합계	-	-	-	-	-	-	-	-	-

주) 당사는 사업보고서 작성기준일 현재 해당사항이 없습니다.

단기사채 미상환 잔액

(기준일 : 2020년 12월 31일 )

(단위 : 원)

잔여만기		10일 이하	10일초과 30일이하	30일초과 90일이하	90일초과 180일이하	180일초과 1년이하	합 계	발행 한도	잔여 한도
미상환 잔액	공모	-	-	-	-	-	-	-	-
	사모	-	-	-	-	-	-	-	-
	합계	-	-	-	-	-	-	-	-

주) 당사는 사업보고서 작성기준일 현재 해당사항이 없습니다.

### 회사채 미상환 잔액

(기준일 : 2020년 12월 31일 )

(단위 : 원)

잔여만기		1년 이하	1년초과 2년이하	2년초과 3년이하	3년초과 4년이하	4년초과 5년이하	5년초과 10년이하	10년초과	합 계
미상환 잔액	공모	-	-	-	-	-	-	-	-
	사모	-	-	-	-	-	-	-	-
	합계	-	-	-	-	-	-	-	-

주) 당사는 사업보고서 작성기준일 현재 해당사항이 없습니다.

### 신종자본증권 미상환 잔액

(기준일 : 2020년 12월 31일 )

(단위 : 원)

잔여만기		1년 이하	1년초과 5년이하	5년초과 10년이하	10년초과 15년이하	15년초과 20년이하	20년초과 30년이하	30년초과	합 계
미상환 잔액	공모	-	-	-	-	-	-	-	-
	사모	-	-	-	-	-	-	-	-
	합계	-	-	-	-	-	-	-	-

주) 당사는 사업보고서 작성기준일 현재 해당사항이 없습니다.

### 조건부자본증권 미상환 잔액

(기준일 : 2020년 12월 31일 )

(단위 : 원)

잔여만기		1년 이하	1년초과 2년이하	2년초과 3년이하	3년초과 4년이하	4년초과 5년이하	5년초과 10년이하	10년초과 20년이하	20년초과 30년이하	30년초과	합 계
미상환 잔액	공모	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	사모	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	합계	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

주) 당사는 사업보고서 작성기준일 현재 해당사항이 없습니다.

## IV. 이사의 경영진단 및 분석의견

### 1. 예측정보에 대한 주의사항

당사가 동 사업보고서에서 미래에 발생할 것으로 예상, 예측한 활동 등은 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 있습니다.

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

결론적으로, 동 사업보고서 상에 회사가 예상한 결과 또는 사항이 실현되거나 회사가당초에 예상한 영향이 발생한다는 확신을 제공할 수 없습니다. 동 보고서에 기재된 예측정보는 동 보고서 작성 시점을 기준으로 작성한 것이며, 회사가 이러한 위험요인이나 예측정보를 업데이트할 예정이 없음을 유의하시기 바랍니다.

### 2. 개요

주식회사 모비릭스의 2020년 01월 01일부터 2020년 12월 31일까지 제14기 사업연도의 회계 및 업무에 대한 경영진단 의견서를 작성함에 있어 회사의 재무상태 또는 영업실적 등에 중요한 영향을 미치지 아니하는 경미한 사항을 배제하여 중요한 정보의 전달에 중점을 두었으며, 공시내용은 명확하고 간결하게 작성하여 투자자 및 기타 이해관계자들이 당사의 재무상태, 영업실적 및 재무상태의 변동에 대한 이해를 증진시킬 수 있도록 기술하였습니다. 또한, 경영진단 의견서를 기재함에 있어 사업보고서 또는 재무제표 주석사항에 관련 내용이 기재된 경우에는 사업보고서 또는 재무제표 주석을 참조하는 방식으로 기재하였으며, 당사가 속한 경제적·산업적 환경 및 회사의 실질에 부합하는 의견서를 작성하였습니다.

당사가 영위하는 사업의 특성과 성장성, 경쟁요소 등은 동 회사의 사업보고서 “II.사업의내용 - 1. 사업의 개요”를 참고하시기 바랍니다.

### 3. 재무상태 및 영업실적

#### 가. 재무상태표

(단위 :원)

	제 14 기	제 13 기	증감
자산			
유동자산	29,216,091,821	18,585,109,446	10,630,982,375
현금및현금성자산	9,863,984,369	2,101,413,661	7,762,570,708
단기금융상품	15,000,000,000	13,000,000,000	2,000,000,000
매출채권	3,621,715,372	2,983,787,258	637,928,114
기타유동금융자산	61,777,672	53,041,939	8,735,733
기타유동자산	668,614,408	446,866,588	221,747,820
비유동자산	11,535,129,113	8,957,705,498	2,577,423,615
비유동 당기손익-공정가치 측정 금융자산	338,254,406	99,999,750	238,254,656

비유동 기타포괄손익-공정가치 측정 금융자산	7,465,904,650	6,688,296,609	777,608,041
기타비유동금융자산	178,129,500	122,909,400	55,220,100
유형자산	164,203,771	77,068,343	87,135,428
사용권자산	1,266,926,510	135,995,061	1,130,931,449
무형자산	834,724,801	17,509,461	817,215,340
기타비유동자산	1,286,985,475	1,815,926,874	(528,941,399)
이연법인세자산			
<b>자산총계</b>	<b>40,751,220,934</b>	<b>27,542,814,944</b>	<b>13,208,405,990</b>
부채			
유동부채	4,237,837,190	2,514,613,545	1,723,223,645
매입채무 및 기타유동채무	2,499,910,149	1,172,773,041	1,327,137,108
유동리스부채	238,574,261	121,460,794	117,113,467
기타유동부채	371,738,536	549,474,754	(177,736,218)
당기법인세부채	1,127,614,244	670,904,956	456,709,288
비유동부채	1,477,744,362	67,889,115	1,409,855,247
비유동리스부채	1,033,099,719	16,385,938	1,016,713,781
이연법인세부채	444,644,643	51,503,177	393,141,466
<b>부채총계</b>	<b>5,715,581,552</b>	<b>2,582,502,660</b>	<b>3,133,078,892</b>
자본			
자본금	742,500,000	742,500,000	-
자본잉여금	10,197,059,430	10,197,059,430	-
기타자본항목	6,969,652,791	6,969,652,791	-
기타포괄손익누계액	1,985,585,355	599,051,715	1,386,533,640
이익잉여금(결손금)	15,140,841,806	6,452,048,348	8,688,793,458
<b>자본총계</b>	<b>35,035,639,382</b>	<b>24,960,312,284</b>	<b>10,075,327,098</b>
<b>자본과 부채 총계</b>	<b>40,751,220,934</b>	<b>27,542,814,944</b>	<b>13,208,405,990</b>

주1) 상기의 제 14기 및 제13기의 재무상태표는 별도재무제표를 기준으로 작성하였습니다.

주2) 한국채택국제회계기준 작성기준에 따라 작성되었으며, 모두 외부감사인의 감사를 받은 재무제표입니다.

### 주3) 자산

당기말 자산은 전년 대비 약 48% 증가한 약 408억원입니다. 수익구조를 다각화하고 다양한 장르의 게임을 출시하는 것을 목표로 하였습니다. 그 결과 영업활동을 통해 창출되는 현금흐름이 상승 하였습니다. 수취한 현금 및 현금성 자산은 회사가 재무적으로 어려운 상황에서도 받아들일 수 없는 손실이 발생하거나, 회사의 평판에 손상을 입힐 위험을 방지하기 위하여 안정적으로 관리하고 있습니다. 자사는 중장기 경영계획 및 단기 경영전략을 통해 꾸준히 현금흐름을 모니터링하고 있습니다. 안정적인 유동성을 바탕으로 공격적인 외부 개발 게임 소싱 및 퍼블리싱 계약, 대규모 마케팅 활동 등을 집행하였고 그 결과 전년대비 약 48%의 자산총계가 증가하였습니다.

### 주4) 부채

당기말 부채는 전년 대비 약 121% 증가한 약 572억원 입니다. 자사의 부채총계 증가는 매입채무 및 기타채무 그리고 비유동리스 부채의 상승에 기인한다고 볼 수 있습니다. 공격적인 마케팅과 활발한 외부 개발 게임 소싱 및 퍼블리싱 계약으로 인해 발생했으며 체계적인 자금 계획 수립을 통하여 안정적으로 관리하고 있습니다. 발생한 비용 대부분이 회사의 매출 상승에 직접적으로 기여할 수 있는 지

출이므로 장기적인 관점에서 성장 모멘텀을 확보하고 주주의 가치 증대에 긍정적인 영향을 줄 것으로 예상합니다.

주5) 자본

당기말 자본은 전년 대비 약 40% 증가한 350억 원을 기록했습니다. 매출의 상승에 따른 당기순이익의 증가가 이익잉여금의 증대에 지배적인 영향을 끼쳤으며, 기타포괄손익으로 인식한 공정가치 측정자산의 평가이익과 처분이익의 반영 또한 자본의 증감에 영향을 미쳤습니다.

나. 영업실적

(1)손익계산서

(단위 :원)

	제 14 기	제 13 기	증감
영업수익	43,726,831,777	40,340,220,321	3,386,611,456
영업비용	33,467,582,926	32,904,985,298	562,597,628
영업이익(손실)	10,259,248,851	7,435,235,023	2,824,013,828
금융수익	802,620,983	455,796,603	346,824,380
금융비용	918,864,349	227,981,332	(690,883,017)
기타수익	282,664	8,278,125	(7,995,461)
기타비용	289,351,463	99,246,421	(190,105,042)
법인세비용차감전순이익(손실)	9,853,936,686	7,572,081,998	2,281,854,688
법인세비용	1,699,123,378	1,383,159,626	315,963,752
당기순이익(손실)	8,154,813,308	6,188,922,372	1,965,890,936
기타포괄손익	1,920,513,790	1,319,872,327	-
후속적으로 당기순이익으로 재분류 될 수 없는항목	1,920,513,790	1,319,872,327	600,641,463
기타포괄손익-공정가치측정금융자산 평가손익	1,386,533,640	1,319,872,327	66,661,313
기타포괄손익-공정가치측정금융자산 처분손익	533,980,150		533,980,150
당기 총포괄이익	10,075,327,098	7,508,794,699	2,566,532,399
주당이익			-
기본주당이익(손실) (단위 : 원)	1,098	834	265
희석주당이익(손실) (단위 : 원)	1,055	799	257

주1) 상기의 제14기 및 제13기의 포괄손익계산서는 별도재무제표를 기준으로 작성하였습니다.

주2) 한국채택국제회계기준 작성기준에 따라 작성되었으며, 모두 외부감사인의 감사를 받은 재무제표입니다.

주3) 영업수익(매출액)

매출액(영업수익)부분은 전년 대비 약 8% 증가한 437억원을 달성했습니다. 코로나19로 인한 불확실성 속에서도 자사의 매출은 안정적으로 성장하였습니다. 코로나 19의 대 유행속에서도 게임은 각 개인이 물리적 교류 없이 혼자서 유익하게 시간을 보낼 수 있는 도구로 활용되고 있습니다. 실제로 작 년 한 해 기존 게임을 이용하지 않았던 사람들을 포함한 이용자들의 게임 이용은 증가한 것으로 판단되며, 향후 유사한 질병의 유행 시 게임 산업은 언택트 기능에 따라 수혜를 입을 수 있을 것으로 판단됩니다.

주4) 영업비용

영업비용부분은 전년 대비 약 2% 증가한 335억원을 달성했습니다. 인원증가로 인한 급여성 비용이 증가하였으며 신규상장 관련 지급수수료가 추가 발생하였습니다.

#### 주5) 영업이익

영업이익 부분은 전년 대비 약 38% 증가한 103억원을 달성했습니다. 남녀노소 즐길 수 있는 다양한 게임을 개발하여 유저를 확보하고 효율적인 마케팅 집행과 경쟁력 있는 개발사와의 퍼블리싱 계약을 통해 안정적인 매출 성장을 이루어냈습니다. 그 가운데 효율적인 비용 관리를 통해 작년 대비 약 2% 정도의 비용 증가로 매출액 대비 23%의 영업이익률을 기록하였습니다.

## 4. 유동성 및 자금조달과 지출

### 가. 유동성

당사의 2020년 12월 31일 현재 재무상태표상 유동비율은 약 689%로 안정적인 수준이며, 부채 비율은 약 16%로 건실한 모습을 갖추고 있습니다.

### 나. 자금조달

당사는 2020년 12월 31일 현재 현금 및 현금성자산 약 99억원, 단기금융상품 150억원을 보유하고 있으며 당기 중 신규로 조달한 차입금 내역은 없습니다.

## 5. 신규사업

당사는 사업보고서 작성기준일 해당사항이 없습니다.

## 6. 조직개편

당사는 사업보고서 작성기준일 해당사항이 없습니다.

## 7. 부외거래

당사는 사업보고서 작성기준일 해당사항이 없습니다.

## 8. 그 밖에 투자의사결정에 필요한 사항

### 가. 중요한 회계정책 및 추정에 관한 사항

당사의 중요한 회계정책 및 추정에 관한 사항은 'Ⅲ. 재무에 관한 사항'을 참고하시기 바랍니다.

### 나. 법규상의 규제에 관한 사항

게임 등의 규제에 관한 사항은 'Ⅱ. 사업의 내용'을 참고해 주시기 바랍니다.

### 다. 파생상품 및 위험관리정책에 관한 사항

당사는 사업보고서 작성기준일 현재 해당사항이 없습니다.

## V. 감사인의 감사의견 등

### 1. 감사인에 관한 사항

#### 가. 회계감사인의 명칭 및 감사의견

사업연도	감사인	감사의견	강조사항 등	핵심감사사항
제14기(당기)	대주회계법인	적정	해당사항 없음	해당사항없음
제13기(전기)	신한회계법인	적정	해당사항없음	해당사항없음
제12기(전전기)	대주회계법인	적정	해당사항없음	해당사항없음

#### 나. 감사용역 체결현황

(단위: 천원, 시간)

사업연도	감사인	내 용	감사계약내역		실제수행내역	
			보수	시간	보수	시간
제14기(당기)	대주회계법인	연차재무제표 감사 및 상반기 재무제표 검토 3분기 재무제표 검토	50,000	438	50,000	438
제13기(전기)	신한회계법인	연차재무제표 감사	85,000	437	85,000	437
제12기(전전기)	대주회계법인	연차재무제표 감사	15,000	250	15,000	250

#### 다. 회계감사인과의 비감사용역 계약체결 현황

(단위: 천원)

사업연도	계약체결일	용역내용	용역수행기간	용역보수	비고
제14기(당기)	2020.08.20	세무조정 수임용역	2021.01~2021.03	7,000	-
제13기(전기)	2019.05.31	세무조정 수임용역	2020.01~2020.03	7,000	-
제12기(전전기)	-	-	-	-	-

#### 라. 내부감사기구가 회계감사인과의 논의한 결과

구분	일자	참석자	방식	주요 논의 내용
1	2020.06.22	회사측: 대표이사, 재무담당이사, 감사 등 감사인측: 업무수행이사, 담당회계사 등	이메일	감사계획 및 위험요소 토의
2	2020.12.01	회사측: 대표이사, 재무담당이사, 감사 등 감사인측: 업무수행이사, 담당회계사 등	이메일	중간감사 진행경과 및 기말감사계획
3	2021.03.08	회사측: 대표이사, 재무담당이사, 감사 감사인측: 업무수행이사, 담당회계사 등	이메일	감사 독립성 검토, 감사시 발견한 주요사항 토의, 차년도 감사 위험요소 토의

#### 마. 회계감사인의 변경

당사는 한국거래소 상장을 위해 「주식회사 등의 외부감사에 관한 법률」 및 동법 시행령에 따라 2019년 증권선물위원회에 감사인 지정을 신청하여 2019년 11월에 신한회계법인을 지정 받았습니다



. 이후 「주식회사 등의 외부감사에 관한 법률」 제4조에 의하여 대주회계법인을 외부감사인으로 선임하여 제 14기(2020년)의 감사를 받았습니다. 또한, 당사는 제15기(2021년)부터 17기(2023년)의 3개 사업연도에 대한 외부감사인을 대주회계법인으로 재선임하였습니다.

## 2. 내부통제에 관한 사항

### 가. 내부통제

당사는 본 보고서 작성 기준일 현재 해당 사항 없습니다.

### 나. 내부회계관리제도

당사는 2020년 12월 31일 기준 자산총액 1천억미만 비상장법인으로 내부회계관리제도 도입의무가 없었으며, 2020년 하반기에 내부회계관리제도를 구축하였습니다. 당사는 2020년 6월 15일 내부회계관리제도 구축용역 계약을 삼정회계법인과 체결하고 내부회계관리제도 구축을 수행했습니다. 이를 토대로 매년 내부회계관리제도의 운영실태를 평가하여 이를 이사회 및 감사, 그리고 주주총회 및 외부감사인에게 보고하고 내용을 외부감사인으로부터 검토 받는 등 적정하게 구축 및 운영할 예정입니다.

### 다. 내부통제구조의평가

당사는 본 보고서 작성 기준일 현재 해당 사항 없습니다.

## VI. 이사회 등 회사의 기관에 관한 사항

### 1. 이사회에 관한 사항

#### 가. 이사회 구성

당사의 이사회는 이사로 구성되고 법령 또는 정관에 정한 사항, 주주총회로부터 위임받은 사항, 회사 경영의 기본방침 및 업무집행에 관한 주요사항을 의결하며 이사 및 경영진의 직무집행을 감독하고 있습니다.

사업보고서 작성기준일 현재 당사의 이사회는 사내이사 2인, 사외이사 1인 및 기타비상무이사 1인으로서 총 4인의 이사로 구성되어 있습니다. 또한 당사는 이사회 내 감사위원회 외 별도의 위원회는 설치하고 있지 않으며, 이사회규정에 의거하여 대표이사가 이사회 의장의 직무를 수행하고 있습니다. 각 이사의 주요 이력 및 업무분장은 『VIII. 임원 및 직원 등에 관한 사항 - 1. 임원 및 직원 등의 현황』 부분을 참고하시기 바랍니다.

(단위 : 명)

이사의 수	사외이사 수	사외이사 변동현황		
		선임	해임	중도퇴임
4	1	-	-	-

#### 나. 이사회 주요 의결사항

회차	개최일자	의 안 내 용	가결 여부	임종수	김혁	오승현	홍지철	유상현	이동원
				(출석률: 100.0%)	(출석률: 100.0%)	(출석률: 66.7%)	(출석률: 85.7%)	(출석률: 100.0%)	(출석률: 100.0%)
찬 반 여 부									
1	2018.01.05	제1호 의안 : 이해관계자와의 거래총액한도 승인의 건 제2호 의안 : 위임전결규정 개정 승인의 건	가결	찬성	찬성	불참	-	-	-
2	2018.03.09	제1호 의안 : 제11기 결산재무제표(이익잉여금처분 계산서 포함)승인의 건 제2호 의안 : 제11기 정기 주주총회 소집의 건 제3호 의안 : 임원 인센티브(성과급)지급규정 신설의 건	가결	찬성	찬성	찬성	-	-	-
3	2018.04.13	제1호 의안 : 제12기 임시 주주총회 소집의 건	가결	찬성	찬성	찬성	-	-	-
4	2018.04.30	제1호 의안 : 대표이사 선임의 건	가결	찬성	찬성	-	불참	-	-
5	2018.12.28	제1호 의안 : 취업규칙 개정 승인의 건	가결	찬성	찬성	-	찬성	-	-
6	2019.01.07	제1호 의안 : 이해관계자와의 거래총액한도 승인의 건	가결	찬성	찬성	-	불참	-	-

7	2019.03.1 2	제1호 의안: 제12기 결산재무제표(이익잉여금처분계산서 포함)승인의 건 제2호 의안: 제12기 정기 주주총회 소집의 건 제3호 의안: 주식매수선택권부여 취소의 건 제4호 의안: IPO 대표주관사 선정의 건 제5호 의안: 지정감사 신청의 건	가결	찬성	찬성	-	찬성	-	-
8	2019.03.2 5	제1호 의안 : 위임전결규정 개정 승인의 건	가결	찬성	찬성	-	찬성	-	-
9	2019.07.1 0	제1호 의안 : 사내 규정 제정 승인의 건	가결	찬성	-	-	찬성	찬성	-
10	2019.08.1 9	제1호 의안 : 타법인 주식 취득의 건	가결	찬성	-	-	찬성	찬성	-
11	2019.09.2 3	제1호 의안 : 코스닥시장 상장을 위한 신주발행 승인의 건	가결	찬성	-	-	찬성	찬성	-
12	2019.09.3 0	제1호 의안 : 노사협의회 운영 규정 제정 승인의 건	가결	찬성	-	-	찬성	찬성	-
13	2019.12.0 3	제1호 의안: 임시주주총회 소집의 건 제2호 의안: 주식매수선택권 부여 취소의 건	가결	찬성	-	-	찬성	찬성	-
14	2019.12.2 7	제1호 의안 : 취업규칙 개정 승인의 건	가결	찬성	-	-	찬성	찬성	찬성
15	2020.01.1 0	제1호 의안 : 이해관계자와의 거래총액한도 승인의 건	가결	찬성	-	-	불참	찬성	찬성
16	2020.02.1 1	제1호 의안 : 재무제표 수정의 건	가결	찬성	-	-	찬성	찬성	찬성
17	2020.03.1 3	제1호 의안 : 정기 주주총회 소집의 건 제2호 의안: 제13기 결산재무제표 승인의 건	가결	찬성	-	-	찬성	찬성	찬성
18	2020.03.3 0	제1호 의안 : 위임전결규정 개정 승인의 건	가결	찬성	-	-	찬성	찬성	찬성
19	2020.06.1 0	제1호 의안 : 명의개서대리인 선임의 건	가결	찬성	-	-	찬성	찬성	찬성
20	2020.07.1 0	제1호 의안 : 코스닥시장 상장을 위한 신주발행 승인의 건	가결	찬성	-	-	찬성	찬성	찬성
21	2020.09.2 4	제1호 의안 : 타법인 주식매매계약의 건	가결	찬성	-	-	찬성	찬성	찬성
22	2020.10.0 6	제1호 의안 : 코스닥시장 상장을 위한 신주발행의 건	가결	찬성	-	-	찬성	찬성	찬성
23	2020.12.0 8	제1호 의안 : 코스닥시장 상장을 위한 신주발행의 건	가결	찬성	-	-	찬성	찬성	찬성
24	2020.12.0 9	제1호 의안 : 법인 연대보증에 관한 건	가결	찬성	-	-	찬성	찬성	찬성

주) 전 사내이사 김혁은 2019년 3월 28일자로 퇴임하였고 전 기타비상무이사 오승현은 2018년 4월 30일 사임하셨습니다.

#### 다. 이사회 내의 위원회 구성

당사는 사업보고서 기준일 이사회 내 위원회를 구성하고 있지 않습니다.

#### 라. 이사의 독립성

이사는 주주총회에서 선임하며, 주주총회에서 선임할 이사 후보자는 이사회에서 선정하여 주주총회에 제출할 의안으로 확정하고 있습니다. 이사의 선임과 관련하여 관련 법규에 의거한 주주제안이 있는 경우, 이사회는 적법한 범위 내에서 이를 주주총회에 의안으로 제출하고 있습니다. 상기와 같은 절차에 따라 선임된 당사의 이사는 최대주주 또는 주요주주와의 관계에 있어서 독립적입니다.

#### 마. 사외이사의 전문성

당사는 사외이사가 이사회에서 전문적인 직무수행이 가능하도록 보조하고 있습니다. 또한, 이사회 전에 해당 안건 내용을 충분히 검토할 수 있도록 사전에 자료를 제공하고 기타 사내 주요 현안에 대해서도 수시로 정보를 제공하고 있습니다. 사외이사의 주요 이력은 『VIII. 임원 및 직원 등에 관한 사항 - 1. 임원 및 직원 등의 현황』 부분을 참고하시기 바랍니다.

#### 바. 사외이사 교육 미실시 내역

사외이사 교육 실시여부	사외이사 교육 미실시 사유
미실시	업무에 대한 경험과 지식을 보유하고 있으며, 이사회 개최시 해당 안건 내용을 충분히 검토할 수 있도록 관련자료와 정보를 제공하고 있기에 교육을 미실시하였습니다. 필요시 교육을 실시할 예정입니다.

## 2. 감사제도에 관한 사항

#### 가. 감사위원회(감사) 설치 여부 및 구성방법 등

당사는 사업보고서 작성일기준 감사위원회를 설치되어 있지 않습니다. 당사는 사업보고서 기준일 현재 감사위원회를 별도로 설치하고 있지 않으며, 주주총회 결의에 의하여 선임된 비상근 감사 1명이 감사업무를 수행하고 있습니다.

#### 나. 감사의 인적사항

성명	인적사항	최대주주등과의 이해관계	결격요건 여부	비고
김상균 (71.03.07)	연세대학교 경영학과 졸업('95.02) (유)세경세무법인 세무사('05.12~'07.06) 김상균세무회계사무소 대표세무사('07.07~'13.10) 세우세무법인서초지점 대표세무사('13.11~현재) 한국세무사회 공제위원회 간사(현재) 한국세무사회 세무조정 및 성실신고 감리위원(현재) 반포지역세무사회 운영위원(현재) 반포세무서 납세자보호위원회 위원(현재) 문화연대,(사)시민자치문화센터,(사)피스트레인 감사(현재)	해당사항 없음	결격사유 없음	-

## 다. 감사의 독립성

감사는 이사회에 참석하여 독립적으로 이사의 업무를 감독할 수 있으며, 제반 업무와 관련하여 관련 장부 및 관계 서류의 제출을 해당 부서에 요구할 수 있습니다. 또한, 필요시 당사로부터 영업에 관한 사항을 보고 받을 수 있으며, 적절한 방법으로 경영정보에 접근할 수 있습니다.

### 제49조(감사의 직무)

- ① 감사는 당회사의 회계와 업무를 감사한다.
- ② 감사는 이사회에 출석하여 의견을 진술할 수 있다.
- ③ 감사는 회의의 목적사항과 소집이유를 기재한 서면을 이사회에 제출하여 임시총회의 소집을 청구할 수 있다.
- ④ 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.
- ⑤ 감사에 대해서는 제39조 제4항의 규정을 준용한다.
- ⑥ 감사는 회의의 목적사항과 소집이유를 적은 서면을 이사(소집권자가 있는 경우에는 소집권자)에게 제출하여 이사회 소집을 청구할 수 있다.
- ⑦ 제6항의 청구를 하였는데도 이사가 지체 없이 이사회를 소집하지 아니하면 그 청구한 감사가 이사회를 소집할 수 있다.
- ⑧ 감사는 회사의 비용으로 전문가의 도움을 구할 수 있다.

## 라. 감사의 주요 활동

회차	개최일자	의안내용	가결 여부	참석여부
1	2018.01.05	제1호 의안 : 이해관계자와의 거래총액한도 승인의 건 제2호 의안: 위임전결규정 개정 승인의 건	가결	참석
2	2018.04.18	제1호 의안 : 제12기 임시 주주총회 소집의 건	가결	참석
3	2018.12.28	제1호 의안 : 취업규칙 개정 승인의 건	가결	참석
4	2019.01.07	제1호 의안 : 이해관계자와의 거래총액한도 승인의 건	가결	참석
5	2019.03.25	제1호 의안 : 위임전결규정 개정 승인의 건	가결	참석
6	2019.07.10	제1호 의안 : 사내규정 제정 승인의 건	가결	참석
7	2019.08.19	제1호 의안 : 타법인 주식 취득의 건	가결	참석
8	2019.09.23	제1호 의안 : 코스닥시작 상장을 위한 신주발행 승인의 건	가결	참석
9	2019.09.30	제1호 의안 : 노사협의회 운영 규정 제정 승인의 건	가결	참석
10	2019.12.03	제1호 의안 : 임시주주총회 소집의 건 제2호 의안: 주식매수선택권 부여 취소의 건	가결	참석
11	2019.12.27	제1호 의안 : 취업규칙 개정 승인의 건	가결	참석
12	2020.01.10	제1호 의안 : 이해관계자와의 거래총액한도 승인의 건	가결	참석
13	2020.02.11	제1호 의안 : 재무제표 수정의 건	가결	참석
14	2020.03.13	제1호 의안 : 정기 주주총회 소집의 건 제2호 의안: 제13기 결산재무제표 승인의 건	가결	참석

15	2020.06.10	제1호 의안 : 명의개서대리인 선임의 건	가결	참석
16	2020.07.10	제1호 의안 : 코스닥시장 상장을 위한 신주발행 승인의 건	가결	참석
20	2020.10.06	제1호 의안 : 코스닥시장 상장을 위한 신주발행의 건	가결	참석
21	2020.12.08	제1호 의안 : 코스닥시장 상장을 위한 신주발행의 건	가결	참석
22	2020.12.09	제1호 의안 : 법인 연대보증에 관한 건	가결	참석

**마. 감사위원 현황**

성명	사외이사 여부	경력	회계·재무전문가 관련		
			해당 여부	전문가 유형	관련 경력
-	-	-	-	-	-

당사는 사업보고서 작성기준일 현재 해당사항이 없습니다.

**바. 감사 교육 미실시 내역**

감사 교육 실시여부	감사 교육 미실시 사유
미실시	당사 감사는 업무 수행에 필요한 능력을 갖추어 별도의 교육을 실시하지 않았습니다.

**사. 감사위원회 지원조직 현황**

당사는 사업보고서 작성기준일 현재 해당사항이 없습니다.

**아. 준법지원인 등 지원조직 현황**

당사는 사업보고서 작성기준일 현재 해당사항이 없습니다.

**3. 주주의 의결권 행사에 관한 사항**

**가. 주주의 의결권 행사에 관한 사항**

당사는 사업보고서 작성기준일 현재 집중투표제, 서면투표제, 전자투표제를 채택하고 있지 않습니다.

**나. 소수주주권의 행사여부**

당사는 공시대상 기간 중 소수주주권이 행사된 사실이 없습니다.

**다. 경영권 경쟁**

당사는 공시대상기간 중 경영지배권에 관하여 경쟁권 분쟁이 발생한 사실이 없습니다.

## VII. 주주에 관한 사항

### 1. 최대주주 및 그 특수관계인의 주식소유현황

#### 가. 최대주주 및 특수관계인의 주식소유 현황

(기준일 : 2020년 12월 31일 )

(단위 : 주, %)

성명	관계	주식의 종류	소유주식수 및 지분율				비고
			기 초		기 말		
			주식수	지분율	주식수	지분율	
임중수	본인	보통주	4,467,500	60.17	4,467,500	60.17	-
조혜진	배우자	보통주	50,000	0.67	50,000	0.67	-
김수태	4촌 이내의 인척	보통주	25,000	0.34	25,000	0.34	-
김상혁	미등기임원	보통주	62,500	0.84	62,500	0.84	-
노현관	미등기임원	보통주	62,500	0.84	62,500	0.84	-
박장호	미등기임원	보통주	62,500	0.84	62,500	0.84	-
정연일	미등기임원	보통주	62,500	0.84	62,500	0.84	-
유상현	등기임원	보통주	15,000	0.20	15,000	0.20	-
계		보통주	4,807,500	64.75	4,807,500	64.75	-
		우선주	-	-	-	-	-

#### 나. 최대주주 주요 경력

성명 (생년월일)	직책	주요 경력	비고
임중수 (71.03.12)	대표이사	1997 한남대학교 물리학과 졸업 2001 ~ 2003 시스메타(現, 솔트룩스) 개발연구원 2003 ~ 2004 소프트엔터 개발연구원 2004 ~ 2007 모비릭스(개인) 대표자 2007 ~ 현재 (주)모비릭스 대표이사	-

#### 다. 최대주주의 변동을 초래할 수 있는 특정 거래 유무

당사는 사업보고서 작성기준일 현재 해당사항 없습니다.

### 2. 최대주주 변동현황

당사는 사업보고서 작성기준일 현재 해당사항 없습니다.

### 3. 주식의 분포

#### 가. 주식 소유현황

(기준일 : 2020년 12월 31일 )

(단위 : 주)

구분	주주명	소유주식수	지분율	비고
5% 이상 주주	임중수	4,467,500	60.17%	-
	(주)네오위즈	1,575,000	21.21%	-
	미래창조LB선도기업투자펀드20호	850,000	11.45%	-
우리사주조합		-	-	-

#### 소액주주현황

(기준일 : 2020년 12월 31일 )

(단위 : 주)

구분	주주			소유주식			비고
	소액주주수	전체주주수	비율(%)	소액주식수	총발행주식수	비율(%)	
소액주주	6	16	37.5	192,500	7,425,000	2.59	-

주1) 소액주주는 발행주식총수의 100분의 1에 미달하는 주식을 소유한 주주임

주2) 최근 주주명부 폐쇄일인 2020년 12월31일을 기초로 작성함.

주3) 소액주주는 발행주식총수의 100분의 1에 미달하는 주식을 소유한 주주로서, 상기 보유주식수는 최대주주등의 소유주식수를 제외한 주식수입니다.

### 4. 주식사무

구분	내용
----	----



정관상 신주인수권의 내용	<p>제9조(신주인수권)</p> <p>① 본회사의 주주는 신주발행에 있어서 그가 소유한 주식에 비례하여 신주를 배정 받을 권리를 가진다. 단, 주주가 신주인수권의 일부 또는 전부를 포기하거나 상실한 경우와 신주발행에 있어서 단주가 발생한 경우에는 그 처리방법은 이사회 결의로 정한다.</p> <p>② 전항의 규정에도 불구하고 다음 각호의 경우 이사회 결의로 주주 외의 자에게 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. 상법 제542조의3에 따른 주식매수선택권의 행사로 인하여 신주를 발행하는 경우</li> <li>3. 발행하는 주식총수의 100분의 20범위 내에서 우리사주조합원에게 주식을 우선배정하는 경우</li> <li>4. 발행주식총수의 100분의 20을 초과하지 않는 범위 내에서 사업상 중요한 기술도입, 연구개발, 생산, 판매, 자본제휴를 위하여 그 상대방에게 신주를 발행하는 경우</li> <li>5. 발행주식총수의 100분의 20을 초과하지 않는 범위내에서 자본시장과 금융투자업에 관한 법률 제165조의16의 규정에 의하여 주식예탁증서(DR) 발행에 따라 신주를 발행하는 경우</li> <li>6. 발행주식총수의 100분의 20을 초과하지 않는 범위내에서 회사가 경영상 필요로 외국인투자촉진법에 의한 외국인 투자를 위하여 신주를 발행하는 경우</li> <li>7. 발행주식총수의 100분의 20을 초과하지 않는 범위 내에서 긴급한 자금조달을 위하여 국내외 금융기관 또는 기관투자자에게 신주를 발행하는 경우</li> <li>8. 주권을 코스닥시장에 상장하기 위하여 신주를 모집하거나 인수인에게 인수하게 하는 경우</li> <li>9. 우리사주조합원을 대상으로 사전배정하는 경우</li> <li>10. 상장 시 대표주관사에게 신주인수권을 부여하는 경우</li> </ol> <p>③ 제2항 각 호 중 어느 하나의 규정에 의해 신주를 발행할 경우 발행할 주식의 종류와 수 및 발행가격 등은 이사회 결의로 정한다.</p>		
결산일	12월 31일	정기주주총회	매 사업연도 종료 후 3월 이내
주주명부폐쇄시기	매년 1월 1일부터 1월 15일까지		
주권의 종류	일주권, 오주권, 일십주권, 오십주권, 일백주권, 오백주권, 일천주권, 일만주권(8종)		
명의개서대리인	KB국민은행 증권대행부		
주주의 특전	해당사항 없음	공고게재	회사의 인터넷 홈페이지 ( <a href="http://www.mobirix.com">http://www.mobirix.com</a> )에 한다. 다만, 전산장애 또는 그 밖의 부득이한 사유로 인터넷 홈페이지에 공고를 할 수 없는 때에는 서울특별시내에서 발행하는 일간 매일경제신문에 게재한다.

## 5. 주가 및 주식거래 실적

당사는 2021년 01월 28일 상장하였으며, 2020년 12월 31일 기준일 해당사항이 없습니다.

## VIII. 임원 및 직원 등에 관한 사항

### 1. 임원 및 직원 등의 현황

#### 가. 임원 현황

(기준일 : 2020년 12월 31일 )

(단위 : 주)

성명	성별	출생년월	직위	등기임원 여부	상근 여부	담당 업무	주요경력	소유주식수		최대주주 와의 관계	재직기간	임기 만료일
								의결권 있는 주식	의결권 없는 주식			
임중수	남	1971.03	대표이사	등기임원	상근	경영총괄 CEO	현)(주)모비릭스 대표이사 한남대학교 물리학과 졸업 시스메타(現, 솔트룩스) 개발 연구원 소프트엔터 개발연구원	4,467,500	-	본인	07.09~현재	2021.04.30
김상혁	남	1972.05	이사	미등기임원	상근	사업전략	현)(주)모비릭스 사업전략 실장 한성대학교 컴퓨터공학과 졸 업 엠드림 개발실 실장 Applink 개발실 실장 맨알앤소프트 대표이사 리니웍스 개발팀 팀장 블랙스타게임즈 개발팀 팀장	62,500	-	-	16.02~현재	-
노현관	남	1974.07	이사	미등기임원	상근	사업개발	현)(주)모비릭스 사업개발팀 이사 스포츠토도 경영기획팀 한국후지레룩스 영업부 게임도일렛 마케팅팀 이사	62,500	-	-	11.09~현재	-
박정호	남	1974.04	이사	미등기임원	상근	개발	현)(주)모비릭스 기업부설연 구소 이사 노틸러스효성 개발팀 대리 엠드림 개발실 대리 네이블커뮤니케이션즈 개발 연구원	62,500	-	-	08.06~현재	-
정연일	남	1976.01	이사	미등기임원	상근	전략기획	현)(주)모비릭스 전략기획팀 이사 남서울대학교 산업공학과 소프트엔터 개발실 게임빌 사업부 팀장 NHN 사업부 팀장/ NHN Ent 사업부차장 SN Mobile 개발실 부장	62,500	-	-	16.02~현재	-

유상현	남	1981.09	사내이사	등기임원	상근	CFO	현)(주)모비릭스 CFO (유)세경세우법인 과장 (주)세미콘라이트 재무회계 팀 과장 넷마블박스(주) 경영지원 팀 팀장	15,000	-	-	16.03~현재	2022.03.28
홍지철	남	1972.07	기타 비상무 이사	등기임원	비상근	기타 비상무이사	현)(주)모비릭스 기타비상무 이사 현)(주)네오위즈 투자사업실 장 인베스탁창업투자 심사역 삼일회계법인 자문역 스튜디오혼 대표이사	-	-	-	18.04~현재	2021.04.30
이동원	남	1969.09	사외이사	등기임원	비상근	사외이사	현)(주)모비릭스 사외이사 현)고려대학교 경영대학 조 교수/부교수/ 교수/MIS 전공 주임교수/디지털 이노베이션 센터 센터장/리서치 웰로우 (석좌교수) 서울대학교 경영학과 학사/ 경영대학원 석사 Eller College of Management, Univ. of Arizona 경영정보학 석사 Carlson School of Management, Univ. of Minnesota 경영학 박사 IDS Korea Ltd. 컨설턴트 University of Minnesota 경 영대학 연구조교/강사 Temple University 경영대학 방문교수 고려대학교 경영대학 Korea MBA 주임교수 중소기업기술정보진흥원 비 상임이사 고려대학교경영대학 경영전 문대학원 부원장	-	-	-	19.12~현재	2022.12.19
김상균	남	1971.03	감사	등기임원	비상근	감사	현)(주)모비릭스 감사 현)세우세우법인서초지점 대 표 연세대학교 경영학과 졸업 (학)건국유업 기획실 (유)세경세우법인 김상균세우회계사무소 대표	-	-	-	19.12~현재	2022.12.19

## 나. 등기임원 선임 후보자 및 해임 대상자 현황

(기준일 : 2020년 12월 31일)

구분	성명	성별	출생년월	사외이사 후보자 해당여부	주요경력	선·해임 예정일	최대주주와의 관계
선임	임중수	남	1971년 03월	부	2007년~현재 ㈜모비릭스 대표이사 2004년~2007년 모비릭스(개인) 대표자	2021년 03월 25일	본인
선임	강광재	남	1974년 12월	부	2021년~현재 ㈜모비릭스 경영지원실장(CFO) 2014년~2021년 현대트랜시스 경영분석팀 책임매니저 2005년~2014년 현대엠시트 경리팀 과장	2021년 03월 25일	특수관계인
선임	홍지철	남	1972년 07월	부	2013년~현재 ㈜네오위즈 투자사업실장(이사) 2006년~2013년 스튜디오온 대표이사	2021년 03월 25일	(주)모비릭스 이사

주) 향후 정기주주총회에서 부결되거나 수정이 발생한 경우 정정보고서를 통해 그 내용 및 사유 등을 반영할 예정입니다.

## 다. 임원 겸직 현황

성명	직책명	겸임 현황			
		회사명	직위	담당업무	선임시기
홍지철	기타비상무이사 (비상근/등기)	(주)네오위즈	이사	투자심사	2013.12
이동원	사외이사 (비상근/등기)	고려대학교	경영학과 교수	강의	2006.09
김상균	감사 (비상근/등기)	세우세무법인	대표세무사	세무사	2013.11

## 라. 직원 등 현황

(기준일 : 2020년 12월 31일 )

(단위 : 천원)

직원										소속 외 근로자			비고
사업부문	성별	직원 수					평균 근속연수	연간급여 총액	1인평균 급여액	남	여	계	
		기간의 정함이 없는 근로자		기간제 근로자		합 계							
		전체	(단시간 근로자)	전체	(단시간 근로자)								
전체	남	49	-	-	-	49	4년 2개월	2,898,387	59,151				-
전체	여	14	-	-	-	14	1년 7개월	354,856	25,347	-	-	-	-
합 계		63	-	-	-	63	3년 7개월	3,253,243	51,639				-

## 마. 미등기임원 보수 현황

(기준일 : 2020년 12월 31일 )

(단위 : 천원)

구 분	인원수	연간급여 총액	1인평균 급여액	비고
미등기임원	4	436,031	109,008	-

## 2. 임원의 보수 등

<이사·감사 전체의 보수현황>

### 1. 주주총회 승인금액

(단위 : 천원)

구 분	인원수	주주총회 승인금액	비고
이사	4	1,500,000	사외이사 포함
감사	1	20,000	-

### 2. 보수지급금액

#### 2-1. 이사·감사 전체

(단위 : 천원)

인원수	보수총액	1인당 평균보수액	비고
5	536,463	107,293	사외이사포함

주) 보수총액은 등기임원에 한하여 2020년 1월 1일부터 12월 31일까지 지급총액 기준이며, 1인당 평균 보수액은 보수총액을 등기임원의 수로 단순평균하여 산출하였습니다.

#### 2-2. 유형별

(단위 : 천원)

구 분	인원수	보수총액	1인당 평균보수액	비고
등기이사 (사외이사, 감사위원회 위원 제외)	3	520,263	173,421	사내이사 2명, 기타비상무이사 1명
사외이사 (감사위원회 위원 제외)	1	12,000	12,000	-
감사위원회 위원	-	-	-	-
감사	1	4,200	4,200	-

주) 보수총액은 등기임원에 한하여 2020년 1월 1일부터 12월 31일까지 지급총액 기준이며, 1인당 평균 보수액은 보수총액을 등기임원의 수로 단순평균하여 산출하였습니다.

<보수지급금액 5억원 이상인 이사·감사의 개인별 보수현황>

1. 개인별 보수지급금액

(단위 : 천원)

이름	직위	보수총액	보수총액에 포함되지 않는 보수
-	-	-	-

주) 개인별 보수총액 5억 이상에 해당하는 임직원이 없습니다.

<보수지급금액 5억원 이상 중 상위 5명의 개인별 보수현황>

1. 개인별 보수지급금액

(단위 : 천원)

이름	직위	보수총액	보수총액에 포함되지 않는 보수
-	-	-	-

주) 개인별 보수총액 5억 이상에 해당하는 임직원이 없습니다.

<주식매수선택권의 부여 및 행사현황>

(1) 임원 대상 주식매수선택권의 개요

(단위 : 천원)

구분	인원수	주식매수선택권의 공정가치 총액	비고
등기이사	2	90,752	-
사외이사	1	-	-
감사위원회 위원 또는 감사	1	-	-
계	5	90,752	-

주) 상기 공정가치 총액은 부여일 시점의 회계상 주식매수선택권의 주식보상비용을 기재하였습니다.

(2) 주식매수선택권의 부여 및 행사현황

(기준일 : 2020년 12월 31일 )

(단위 : 원, 주)

부여 받은자	관계	부여일	부여방법	주식의 종류	최초 부여 수량	당기변동수량		총변동수량		기말 미행사수량	행사기간	행사 가격
						행사	취소	행사	취소			
박장호	미등기임원	2016년 03월 22일	주1)	보통주	40,000	-	-	-	-	40,000	18.03.23~23.03.22	940
노현관	미등기임원	2016년 03월 22일	주1)	보통주	35,000	-	-	-	-	35,000	18.03.23~23.03.22	940
김혁	등기임원	2016년 03월 22일	주1)	보통주	50,050	-	50,050	-	-	-	18.03.23~23.03.22	940
김상혁	미등기임원	2016년 03월 22일	주1)	보통주	30,050	-	-	-	-	30,050	18.03.23~23.03.22	940
정연일	미등기임원	2016년 03월 22일	주1)	보통주	30,050	-	-	-	-	30,050	18.03.23~23.03.22	940
신상욱 외 10인	직원	2016년 03월 22일	주1)	보통주	164,700	-	-	-	-	164,700	18.03.23~23.03.22	940
김혁	등기임원	2016년 07월 29일	주1)	보통주	127,450	-	127,450	-	-	-	18.07.30~23.07.29	940
정연일	미등기임원	2016년 07월 29일	주1)	보통주	44,950	-	44,950	-	-	-	18.07.30~23.07.29	940

김상혁	미등기임원	2016년 07월 29일	주1)	보통주	44,950	-	44,950	-	-	-	18.07.30~23.07.29	940
노현관	미등기임원	2016년 07월 29일	주1)	보통주	40,000	-	40,000	-	-	-	18.07.30~23.07.29	940
박장호	미등기임원	2016년 07월 29일	주1)	보통주	35,000	-	35,000	-	-	-	18.07.30~23.07.29	940
유상현	등기임원	2016년 07월 29일	주1)	보통주	25,000	-	-	-	-	25,000	18.07.30~23.07.29	940
합계	-	-	-	-	667,200	-	342,400	-	-	324,800	-	940

주1) 부여방법은 ① 신주발행형 ② 자기주식교부형 ③ 차액보상형 중 행사 시 회사가 선택하도록 되어있습니다.

주2) 상기 부여주식수 및 행사가격은 당사가 19.03.28 실시한 90% 무상증자 및 2019년 04월 30일 액면분할 (500원 ->100원)을 실시함에 따라 조정된 주식수 및 가격입니다.



## IX. 계열회사 등에 관한 사항

### 1. 계열회사의 현황

당사는 사업보고서 작성기준일 현재 해당사항이 없습니다.

### 2. 타법인출자 현황

기업공시서식 작성지침에 의거 당사는 소규모기업에 해당하므로 타법인 출자현황을 기재하지 않습니다.

## X. 이해관계자와의 거래내용

### 1. 대주주등에 대한 신용공여등

당사는 사업보고서 작성기준일 현재 해당사항이 없습니다.

### 2. 대주주와의 자산양수도 등

당사는 사업보고서 작성기준일 현재 해당사항이 없습니다.

### 3. 대주주와의 영업거래

당사는 사업보고서 작성기준일 현재 해당사항이 없습니다.

### 4. 대주주 이외의 이해관계자와의 거래

(기준일: 2020년 12월 31일)

(단위: 천원)

거래상대방	회사와 관계	거래기간	거래내용	매출 등	매입 등
(주)네오위즈	주주 및 지분투자회사	2020.01.01 ~ 2020.12.31	모바일게임 퍼블리싱	14	3,216
(주)네오위즈플레 이스튜디오	기타의특수관계자(*)	2020.01.01~ 2020.09.30	모바일게임 퍼블리싱	-	37,573

(\*) 당기 중 특수관계가 소멸되었으며, 특수관계 소멸 전까지의 발생내역입니다.

## XI. 그 밖에 투자자 보호를 위하여 필요한 사항

### 1. 공시사항의 진행 · 변경상황

당사는 사업보고서 작성기준일 현재 해당사항이 없습니다.

### 2. 주주총회 의사록 요약

개최일자	구분	의안내용	가결여부	비고
2017.03.21	정기 주주총회	제1호 의안 : 제10기 결산 재무제표(이익잉여금처분계산서 포함) 승인의 건 제2호 의안 : 기타비상무이사 선임의 건 제3호 의안 : 임원 보수 한도 승인의 건 제4호 의안 : 감사 보수 한도 승인의 건	가결	-
2018.03.23	정기 주주총회	제1호 의안 : 제11기 결산 재무제표 승인의 건 제2호 의안 : 제12기 회계연도 이사 보수 한도 승인의 건 제3호 의안 : 감사 보수 한도 승인의 건 제4호 의안 : 임원 퇴직급여 지급규정 신설의 건	가결	-
2018.04.30	임시 주주총회	제1호 의안 : 이사 선임의 건	가결	-
2019.03.28	정기 주주총회	제1호 의안 : 제12기 결산 재무제표(이익잉여금처분계산서 포함) 승인의 건 제2호 의안 : 준비금의 자본전입(무상증자)의 건 제3호 의안 : 액면분할의 건 제4호 의안 : 정관 변경의 건 제5호 의안 : 사내이사 선임의 건 제6호 의안 : 감사 선임의 건 제7호 의안 : 임원 보수 한도 승인의 건 제8호 의안 : 감사 보수 한도 승인의 건	가결	-
2019.12.19	임시 주총회	제1호 의안 : 감사 선임의 건 제2호 의안 : 사외이사 선임의 건 제3호 의안 : 정관 일부 변경의 건 제4호 의안 : 임원 퇴직금 규정 변경의 건	가결	-
2020.03.31	정기 주주총회	제1호 의안 : 제13기 결산 재무제표(이익잉여금처분계산서 포함) 승인의 건 제2호 의안 : 임원 보수 한도 승인의 건 제3호 의안 : 감사 보수 한도 승인의 건	가결	-
2021.03.28	정기 주주총회	제1호 의안 : 제14기 결산 재무제표 승인의 건 제2호 의안 : 이사 선임의 건 제3호 의안 : 이사 보수 한도 승인의 건 제4호 의안 : 감사 보수 한도 승인의 건 제5호 의안 : 정관 변경의 건	-	-

(주) 향후 정기주주총회에서 부결되거나 수정이 발생한 경우 정정보고서를 통해 그 내용 및 사유 등을 반영할 예정입니다.

### 3. 우발채무 등

#### 가. 중요한 소송사건 등

당사는 사업보고서 작성기준일 현재 해당사항이 없습니다.

#### 나. 견질 또는 담보용 어음·수표 현황

당사는 사업보고서 작성기준일 현재 해당사항이 없습니다.

#### 다. 채무보증 현황

당사는 사업보고서 작성기준일 현재 해당사항이 없습니다.

#### 라. 채무인수약정 현황

당사는 사업보고서 작성기준일 현재 해당사항이 없습니다.

#### 마. 그 밖의 우발채무 등

당사는 사업보고서 작성기준일 현재 해당사항이 없습니다.

#### 바. 자본으로 인정되는 채무증권의 발행

당사는 사업보고서 작성기준일 현재 해당사항이 없습니다.

### 4. 제재현황 등 그 밖의 사항

#### 1. 제재현황

당사는 사업보고서 작성기준일 현재 해당사항이 없습니다.

#### 2. 작성기준일 이후 발행한 주요사항

회사는 한국거래소 코스닥 상장을 위해 2021년 1월 중 1,800,000주를 주당 14,000원에 신규 발행하여 25,200백만원을 유상증자하였습니다. 회사의 주식은 한국거래소 코스닥시장에서 2021년 1월 28일 거래개시되었습니다.

#### 3. 중소기업기준 검토표

※ 제3쪽의 작성방법을 읽고 작성해 주시기 바랍니다.

사업 연도	2020.01.01 ~ 2020.12.31	<b>중소기업 등 기준검토표</b>	법 인 명	(주)모비릭스
			사업자등록번호	130-86-28545

구 분	①요 건		②검 토 내 용		③적합 여부	④적정 여부
	구 분	구 분	기준 비율 코드	사업 수입 금액	(17)	(26)
중 소 기 업	㉞ 사 업 요 건  ○ 「조세특례제한법 시행령」 제29조 제3항에 따른 소비성 서비스업에 해당하지 않는 사업	업태별	(01)	(07)	적합 (Y)	
		(서비스)업	722000	₩3,726,831,777		
		( )업	(05)	(08)		
		(03) 그밖의 사업	(06)	(09)	부적합 (N)	
		계			₩3,726,831,777	
중 소 기 업	㉞ 규 모 요 건  ○ 매출액이 업종별로 「중소기업기본법 시행령」 별표1의 규모기준 「평균 매출액등」은 '매출액'으로 본다) 이내일 것  ②졸업제도 - 자산총액 5천억원 미만	가. 매출액	- 당 회사 (10) ( 437.3 억원)	(18)	적합 (Y)	
			- 「중소기업기본법 시행령」 별표1의 규모기준 (11) ( 800 억원) 이하	적합 (Y)		
		나. 자산총액 (12) ( 407.5 억원)	부적합 (N)			
중 소 기 업	㉞ 독 립 성 요 건  「조세특례제한법 시행령」 제2 조제1 항제3 호에 적합한 기업일 것	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 「독점규제 및 공정거래에 관한 법률」 제14조제1항에 따른 상호출자제한기업집단등에 속하는 회사 또는 같은 법 제 14 조의3에 따라 상호출자제한기업집단등의 소속회사로 편입·통치된 것으로 보는 회사에 해당하지 아니할 것</li> <li>· 자산총액 5천억원 이상인 법인이 주식의 30퍼센트 이상을 직·간접적으로 소유한 경우로서 최대출자자인 기업이 아닌 것</li> <li>· 「중소기업기본법 시행령」 제2 조제3 호에 따른 관계 기업에 속하는 기업으로서 같은 법 제7 조의4에 따라 산정한 매출액이 「조세특례제한법 시행령」 제2 조제1 항제1 호에 따른 중소기업기준(㉞의(1)기준) 이내일 것</li> </ul>		(19)	적합 (Y)	
		○ 사유발생 연도 (13) ( )년		부적합 (N)		
중 소 기 업	㉞ 유 예 기 간  ① 중소기업이 규모의 확대 등으로 ㉞의 기준을 초과하는 경우 최초 그 사유가 발생한 사업연도와 그 다음 3개 사업연도까지 중소기업으로 보고 그 후에는 매년마다 판단 ② 「중소기업기본법 시행령」 제3 조제1 항 제2 호, 별표1 및 별표2의 개정으로 중소기업에 해당하지 아니하게 되는 때에는 그 사유가 발생한 날이 속하는 사업연도와 그 다음 3개 사업연도까지 중소기업으로 봄			(20)	적합 (Y)	
				부적합 (N)		
중 소 기 업	㉞ 사업요건 및 독립성요건을 충족할 것	중소기업 업종(㉞)을 주된 사업으로 영위하고, 독립성요건(㉞)을 충족하는지 여부		(21)	적합 (Y)	
		○ 매출액 - 당 회사 (14) ( 437.3 억원) - 「중소기업기본법 시행령」 별표3의 규모기준 (15) ( 50.0 억원) 이하		(22)		
중 소 기 업	㉞ 자산총액이 5천억원 미만으로서, 매출액이 업종별로 「중소기업기본법 시행령」 별표3의 규모기준 ('평균매출액등'은 '매출액'으로 본다) 이내일 것			(21)	적합 (Y)	
				(22)		

210mmX297mm [백상지 80g/㎡ 또는 중질지 80g/㎡]

구분	①요건	②검토내용	③적합여부	④적정여부							
중 견 기 업	㉞ 「조세특례제한법」상 중소기업 업종을 주된 사업으로 영위할 것	중소기업이 아니고 중소기업 업종 ㉞을 주된 사업으로 영위하는지 여부	(23) (Y) (N)	(28) 적 (Y)							
	㉞ 소유와 경영의 실질적인 독립성이 「중견기업 성장촉진 및 경쟁력 강화에 관한 특별법 시행령」 제2조제2항제1호에 적합할 것	<ul style="list-style-type: none"> <li>「독점규제 및 공정거래에 관한 법률」 제14조제1항에 따른 상호출자제한기업집단등에 속하는 회사에 해당하지 아닐 것</li> <li>「독점규제 및 공정거래에 관한 법률 시행령」 제17조제1항에 따른 상호출자제한기업집단 지정기준인 자산총액 이상인 법인이 주식들의 30% 이상을 직·간접적으로 소유한 경우로서 최대 출자자인 기업이 아닐 것 (「중견기업 성장촉진 및 경쟁력 강화에 관한 특별법 시행령」 제2조제3항에 해당하는 기업은 제외)</li> </ul>	(24) (Y) (N)								
	㉞ 직전 3년 평균 매출액이 다음의 중견기업 대상 세액공제 요건을 충족할 것 ① 중소기업 등 투자세액공제(「조세특례제한법」 제6조제1항) : 1천5백만원 미만(신규상장 중견기업에 한함) ② 연구·인력개발비에 대한 세액공제(「조세특례제한법」 제10조제1항제3호나목3) : 5천억원 미만 ③ 기타 중견기업 대상 세액공제 : 3천억원 미만	직전 3년 과세연도 매출액의 평균금액 <table border="1" style="width:100%; text-align:center;"> <tr> <td>직전3년</td> <td>직전2년</td> <td>직전1년</td> <td>평균</td> </tr> <tr> <td>0.0 억원</td> <td>0.0 억원</td> <td>0.0 억원</td> <td>0.0 억원</td> </tr> </table>	직전3년	직전2년	직전1년	평균	0.0 억원	0.0 억원	0.0 억원	0.0 억원	(25) (Y) (N)
직전3년	직전2년	직전1년	평균								
0.0 억원	0.0 억원	0.0 억원	0.0 억원								

#### 4. 직접금융 자금의 사용

##### (1) 공모자금의 사용 내역

당사는 사업보고서 작성기준일 현재 해당사항이 없습니다.

## (2) 사모자금의 사용 내역

당사는 사업보고서 작성기준일 현재 해당사항이 없습니다.

## 5. 외국지주회사의 자회사 현황

당사는 사업보고서 작성기준일 현재 해당사항이 없습니다.

## 6. 법적위험 변동사항

당사는 사업보고서 작성기준일 현재 해당사항이 없습니다.

## 7. 금융회사의 예금자 보호 등에 관한 사항

당사는 사업보고서 작성기준일 현재 해당사항이 없습니다.

## 8. 기업인수목적회사의 요건 충족 여부

당사는 사업보고서 작성기준일 현재 해당사항이 없습니다.

## 9. 기업인수목적회사의 금융투자업의 역할 및 의무

당사는 사업보고서 작성기준일 현재 해당사항이 없습니다.

## 10. 합병등의 사후정보

당사는 사업보고서 작성기준일 현재 해당사항이 없습니다.

## 11. 녹색경영

당사는 사업보고서 작성기준일 현재 해당사항이 없습니다.

## 12. 정부의 인증 및 그 취소에 관한 사항

당사는 사업보고서 작성기준일 현재 해당사항이 없습니다.

## 13. 조건부자본증권의 전환, 채무재조정 사유 등의 변동현황

당사는 사업보고서 작성기준일 현재 해당사항이 없습니다.

## 14. 작성기준일 이후 발생한 주요 사항

당사는 사업보고서 작성기준일 이후 2021년 1월 28일 코스닥에 신규상장하였습니다.

## 15. 신용보강 제공 현황

당사는 사업보고서 작성기준일 현재 해당사항이 없습니다.

## 16. 장래매출채권 유동화 현황 및 채무비중

당사는 사업보고서 작성기준일 현재 해당사항이 없습니다.

## 17. 단기매매차익 미환수 현황

당사는 사업보고서 작성기준일 현재 해당사항이 없습니다.

## 18. 공모자금의 사용내역

당사는 사업보고서 작성기준일 현재 해당사항이 없습니다.

## 19. 사모자금의 사용내역

당사는 사업보고서 작성기준일 현재 해당사항이 없습니다.

## 20. 미사용자금의 운용내역

당사는 사업보고서 작성기준일 현재 해당사항이 없습니다.

## 21. 합병등 전후의 재무사항 비교표

당사는 사업보고서 작성기준일 현재 해당사항이 없습니다.

## 22. 보호예수 현황

당사는 공시 제출일(2021년 3월 17일) 현재 코스닥 신규상장(2021년1월28일)에 따라 일반공모증자 1,800,000주(우리사주조합분 103,000주 포함), 코스닥시장 상장주선인의 의무인수분 54,000주, 스톡옵션 행사(2021년 2월 1일) 주식 25,000주를 포함한 총 발행주식수는 9,304,000주입니다. 이 중 보호예수 주식수는 총 4,964,500주 입니다.

## 23. 특례상장기업 관리종목 지정유예 현황

당사는 사업보고서 작성기준일 현재 해당사항이 없습니다.



## 【 전문가의 확인 】

### 1. 전문가의 확인

당사는 사업보고서 작성기준일 현재 해당사항이 없습니다.

### 2. 전문가와의 이해관계

당사는 사업보고서 작성기준일 현재 해당사항이 없습니다.