

주주총회소집공고

2015 년 12 월 14 일

회 사 명 : 주식회사 파티게임즈
대 표 이 사 : 이 대 형
본 점 소 재 지 : 서울특별시 강남구 테헤란로 79길6 제이에스타워 3층
 (전 화) 02-6005-0985
 (홈페이지)<http://www.patigames.com>

작 성 책 임 자 : (직 책) 이사 (성 명) 서 현 석
 (전 화) 02-6005-0985

주주총회 소집공고

(제5기 임시)



주주님께

임시주주총회 소집통지서

삼가 주주님의 권승과 평안하심을 기원합니다. 당사는 상법 제363조와 정관 제19조에 의거 임시 주주총회를 아래와 같이 개최하오니 참석하여 주시기 바랍니다.

1. 일 시 : 2015년 12월 29일(화) 오전 9시
2. 장 소 : 서울시 강남구 테헤란로 423, 현대타워 7층 701호
3. 회의 목적 사항

가. 보고사항 : 감사보고

나. 부의안건

제1호 의안 : 이사 선임의 건

○ 사내이사 후보자에 관한 사항

성명 (생년월일)	주요약력	추천인	회사의의 최근3년간 거래내역	최대주주 와의 관계
김현수 (70.10.24)	2000 프리퀄 게임 사업팀장 2004 한게임 웹보드/캐주얼 사업 총괄 2008 NHN China Ourgame 대표이사 한중웹보드게임그룹 그룹장 2010 CJ인터넷 넷마블 상무이사 게임포털사업본부 본부장 現 다다소프트 대표이사	이사회	해당사항 없음	특수관계인

4. 실질주주의 의결권 행사에 관한 사항

금번 당사의 주주총회에는 자본시장과금융투자업에관한법률 제314조 5항에 의거 한국에
다결제원이 주주님들의 의결권을 대리행사 할 수 없습니다. 따라서 주주님이 주주총회에
참석하여 의결권을 직접으로 행사하시거나, 대리인에 위임하여 의결권을 간접적으로 행사
하실 수 있습니다.

5. 경영참고사항

상법 제542조의4의3항에 의한 경영참고사항은 당사의 본사와 다결제원에 비치하였고,
금융감독원 또는 한국거래소에 전자공시하여 조회가 가능하오니 참고하시기 바랍니다.

6. 안내사항

행사장의 주자가 불가하오니, 반드시 대중교통을 이용하시기 바랍니다.

2015년 12월 14일

서울특별시 강남구 테헤란로 79길6 제이에스타워 3층 (☎02-6005-0985)

주식회사 파티게임즈

대표이사 이 대 렬

적 인
생 목

I. 사외이사 등의 활동내역과 보수에 관한 사항

1. 사외이사 등의 활동내역

가. 이사회 출석률 및 이사회 의안에 대한 찬반여부

회차	개최일자	의안내용	사외이사 등의 성명	
			최흥순(*3) (출석률:100%)	류금선(*4) (출석률:100%)
			찬 반 여부	
1	2015.02.02	제4기 재무제표 승인의 건	찬성 (참석)	
2	2015.02.27	제4기 정기 주주총회 소집의 건	찬성 (참석)	
3	2015.03.05	제4기 정기 주주총회 부의사항 일부 변경의 건	찬성 (참석)	
4	2015.03.13	제4기 재무제표 승인 사항 일부 변경의 건	찬성 (참석)	
5	2015.03.16	감사의 내부회계관리 운영실태 평가보고 내부회계관리자의 내부회계관리제도 운영실태 평가보고	찬성 (참석)	
6	2015.03.22	타법인 주식 취득의 건		찬성 (참석)
7	2015.03.26	제3자 배정 유상증자의 건 (기명식 보통주 400,000주)		찬성 (참석)
8	2015.03.26	제3자 배정 유상증자의 건 (기명식 보통주 44,444주)		찬성 (참석)
9	2015.06.17	금전대여 결정의 건		찬성 (참석)
10	2015.07.24	유상증자의 건 무상증자의 건		찬성 (참석)
11	2015.08.11	유상증자 진행 일정 일부 변경의 건 무상증자 진행 일정 일부 변경의 건		찬성 (참석)
12	2015.11.18	임시주주총회 소집 결의의 건		찬성 (참석)

회차	개최일자	의안내용	사외이사 등의 성명	
			최흥순(*3) (출석률:100%)	류금선(*4) (출석률:100%)
			찬 반 여부	
13	2015.12.01	임시주주총회 부의사항 일부 변경의 건		찬성 (참석)

*1) 당사는 「벤처기업육성에 관한 특별조치법」에 따른 벤처기업이며 최근 사업연도 말 현재의 자산총액이 1천억원 미만인 코스닥시장 상장법인에 해당되므로, 「상법」 제542조의8제1항에 따른 이사 총수의 4분의 1 이상을 사외이사로 하는 의무 조항에서 제외 됩니다.

*2) 당사의 사외이사 수는 「정관」 제28조에 따라 1인 이상 둘 수 있도록 규정하고 있습니다.

*3) 최흥순 사외이사는 2014년 4월 10일부 임시주주총회에서 사외이사로 선임 되었고 2015년 3월 27일부 일신상의 사유로 사임하였습니다.

*4) 류금선 사외이사는 2015년 3월 27일부 정기주주총회에서 사외이사로 선임 되었습니다.

나. 이사회내 위원회에서의 사외이사 등의 활동내역

위원회명	구성원	활동내역		
		개최일자	의안내용	가결여부
투자심의위원회	상근이사 3명 1. 이대형 대표이사 2. 차력 이사 3. 서현석 이사	2014-07-10	제1호 : 키스튜디오 투자 승인의 건 - 전환상환우선주 / 3,809주 / 199,973천원	가결
인사위원회	상근이사 1명, 사외이사 1명 1. 이대형 대표이사 2. 류금선	2014-08-05	제1호 : 사업전략실 부서신설에 따른 업무분장 및 직무조정건의 건	가결

2. 사외이사 등의 보수현황

(단위 : 천원)

구분	인원수	주총승인금액	지급총액	1인당 평균 지급액	비고
등기이사	4	2,000,000	366,456	91,614	-
사외이사	1		9,000	9,000	-
감사	1	100,000	12,000	12,000	-
계	6	2,100,000	387,456	64,576	-

II. 최대주주등과의 거래내역에 관한 사항

1. 단일 거래규모가 일정규모이상인 거래

(단위 : 억원)

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

2. 해당 사업연도중에 특정인과 해당 거래를 포함한 거래총액이 일정규모이상인 거래

(단위 : 억원)

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

※ 상기 최대주주등과의 거래내역은 상법 제542조의9 ③ 및 동법 시행령 제35조 ④에 의거하여 자산 2조원 이상 법인에 한하므로 당사는 해당사항 없음.

III. 경영참고사항

1. 사업의 개요

가. 업계의 현황

(1) 산업의 특성

당사가 영위하고 있는 게임산업은 대표적인 엔터테인먼트 산업으로 게임에서 경제성과 상품성의 가치를 창출하는 산업입니다. 기술력의 발달과 함께 게임의 사회적 파급효과가 증대되면서, 엔터테인먼트 산업의 중심으로 발돋움하였고, 사회전반에 걸쳐 큰 파급효과를 보이고 있습니다. 특히 여타의 산업과는 차별되는 양방향성을 가진 고도의 심리자극 능력을 제공하는 산업으로, 높은 경제성과 고부가가치 효과를 가진 산업이며, 고도화된 상품개발 자유도를 가지고 있는 정서서비스 산업입니다. 또한 전통적인 제조업과는 달리 원자재 가격변동 또는 국제경제의 불안정한 흐름 등에 큰 영향을 받지 않으며 언어, 국가, 문화 등의 장벽이 낮아 해외 수출 시장에서도 경쟁력을 가질 수 있는 산업입니다.

게임산업은 첨단 기술집약적인 산업일 뿐만 아니라 제작 원가에 대한 고부가가치를 창출할 수 있는 산업으로서 충분한 개발자금, 신기술 개발 및 선진기술의 도입, 우수한 제작인력 확보 등이 필수적인 요소로 인식되고 있습니다. 디지털 기술의 발전에 따른 게임산업의 특징을 살펴보면 다음과 같습니다.

첫 번째, 게임산업은 먼저 원자재나 대량의 설비투자 없이 기획력과 아이디어로 승부하기에 투입 대비 산출의 비율이 매우 높은 부가가치 산업입니다.

두 번째, 특수한 경우를 제외하고 컴퓨터 그래픽으로 구현된 내용을 가지고 있기 때문에 문화적 거부감 또는 문화적 장벽이 거의 없다는 점에서 문화적 파급효과가 큼니다.

세 번째, 수요의 불확실성이 매우 높고 제품 판매의 라이프 사이클이 극히 짧아서 사업 실패도의 위험도가 상대적으로 높은 벤처적 요소가 강한 산업입니다. 그렇기 때문

에 초대형 게임, 극히 소수의 주도적 제품에 의한 시장 지배가 극명합니다.

네 번째, 게임산업의 캐릭터, 애니메이션, 출판 만화 등과 같은 문화적 원천을 공유하는 등 타 산업과의 연관이 많기 때문에 커다란 경제적 파급효과를 가질 수 있는 산업입니다.

모바일게임은 1차적으로 휴대폰에서 이용되는 게임을 의미해왔습니다. 그러나 최근 스마트폰의 성능이 휴대용게임기와 비슷한 수준으로 향상되면서, 모바일기기에서 구현되는 게임의 질이 크게 차이가 나지 않게 되었으며, 멀티 플랫폼으로 게임이 제작되면서 게임의 구성적인 측면에서 플랫폼 간의 격차가 현저히 줄어들었습니다. 따라서 스마트폰 뿐만 아니라 iPad와 같은 태블릿PC도 보급됨에 따라 모바일게임의 범주는 기존 휴대전화와 스마트폰뿐만 아니라 스마트폰과 동일한 OS를 사용하는 태블릿PC를 포괄하는 스마트기기를 통해 즐길 수 있는 게임까지 그 영역이 확대되고 있습니다.

모바일게임은 휴대폰을 소유한 모든 고객을 대상으로 서비스가 가능하며, 항상 몸에 지니고 다니는 휴대폰의 특성상 언제 어디서나 쉽고 간편하게 게임을 즐길 수 있는 특징을 가지고 있습니다. 이로 인하여 게임 소프트웨어의 판매 또한 PC게임이나 비디오게임 등의 다른 플랫폼에 비해 언제 어디서나 휴대폰의 무선인터넷을 통해 즉시 게임을 다운로드 받을 수 있는 특성이 있습니다. 스마트폰은 현재 기존 피쳐폰과 비교할 수 없을 정도로 높은 해상도 및 다양한 기능을 포함하여 단순 통화기기가 아닌 멀티태스킹 기기로 사용되고 있습니다. 또한, 이러한 스마트폰의 장점을 잘 살린 스마트 콘텐츠들이 지속 출시되고 있습니다.

(2) 산업의 성장성

한국콘텐츠진흥원이 발표한 2015년 대한민국 게임백서에 따르면 전세계 모바일게임 시장은 2014년 193억 4,300만 달러 규모로, 2013년 대비 12.4%의 성장율을 나타냈으며, 아케이드게임, 온라인게임, 비디오게임, PC게임 등 주요 시장 중 가장 높은 성장율을 기록하였습니다. 전세계적으로 모바일게임 시장은 앞으로도 견실한 성장세를 유지할 것으로 예상되어, 전체 글로벌 게임 시장에서 모바일 게임이 차지하는 점유율은 2014년 15.7%에서 2017년 17.5%까지 그 비중이 확대 될 전망입니다.

[세계 게임시장의 현황 및 전망]

(단위 : 백만달러)

구분		2012년	2013년	2014년	2015년(E)	2016년(E)	2017년(E)	연평균 성장률
모바일 게임	매출액	13,605	17,204	19,343	21,342	22,946	24,626	8.4%
	성장률	27.0%	26.5%	12.4%	10.3%	7.5%	7.3%	
온라인 게임	매출액	23,044	25,224	27,587	30,277	32,482	34,200	7.4%
	성장률	25.0%	9.5%	9.4%	9.8%	7.3%	5.3%	
비디오 게임	매출액	44,288	43,226	45,177	46,769	48,713	50,546	3.8%
	성장률	-10.6%	-2.4%	4.5%	3.5%	4.2%	3.8%	
PC게임	매출액	5,232	5,219	5,438	5,605	5,736	5,771	2.0%
	성장률	-22.8%	-0.2%	4.2%	3.1%	2.3%	0.6%	
아케이드 게임	매출액	26,423	25,701	25,899	25,938	25,985	25,958	0.1%
	성장률	-4.3%	-2.7%	0.8%	0.2%	0.2%	-0.1%	
합 계	매출액	112,593	116,574	123,445	129,931	135,863	141,101	4.6%
	성장률	-0.4%	3.5%	5.9%	5.3%	4.6%	3.9%	

출처 : 2015 대한민국게임산업백서 표 4-1-1, 한국콘텐츠진흥원

[국내 게임시장의 규모와 전망]

(단위 : 억원)

구분	2013년		2014년		2015년(E)		2016년(E)		2017년(E)	
	매출액	성장률	매출액	성장률	매출액	성장률	매출액	성장률	매출액	성장률
모바일게임	23,277	190.6%	29,136	25.2%	35,916	23.3%	39,708	10.6%	44,028	10.8%
온라인게임	54,523	-19.6%	55,425	1.7%	56,847	2.6%	58,141	2.3%	59,261	1.9%
비디오게임	936	-41.8%	1,598	70.7%	1,758	10.0%	1,706	-3.0%	1,630	-4.5%
PC게임	380	-44.1%	337	-11.3%	394	16.9%	530	34.5%	470	-11.3%
아케이드게임	825	4.3%	528	-35.9%	450	-14.8%	439	-2.4%	400	-6.6%
PC방	16,618	-7.3%	12,277	-26.1%	10,029	-18.3%	9,429	-6.0%	8,922	-5.4%
아케이드게임장	639	-3.9%	405	-36.6%	394	-2.7%	384	-2.5%	370	-1.0%
합계	97,198	-0.3%	99,706	2.6%	105,788	6.1%	110,337	4.3%	115,081	4.3%

출처 : 2015 대한민국게임산업백서 표 1-1-3, 한국콘텐츠진흥원

나. 회사의 현황

(1) 영업개황 및 사업부문의 구분

(가) 영업개황

당사는 2012년 설립 당시부터 소셜그래프(친구목록)을 활용한 소셜게임을 개발하여 제공하고 있습니다. 소셜 네트워크 게임(Social Network Game) 혹은 소셜 게임(Social Game)이란 소셜 네트워크 서비스를 기반으로, 사용자의 온라인 인맥과 유대관계를 증진하기 위해 사용자참여 및 관계 맺기를 극대화한 새로운 형태의 사회적 인맥 기반의 게임입니다. 게임 자체가 목적인 일반 온라인 게임과는 달리, 모든 연령층의 사용자를 대상으로 해당 SNS 네트워크 내 사용자 간 친밀감과 동질성을 증대시키는 것이 특징입니다. 당사의 "아이러브커피"는 이러한 소셜 네트워크의 특성을 잘 살린 게임으로 글로벌 누적 가입자 2,000만 명 이상의 흥행을 기록하며 남녀노소 누구나 즐길 수 있는 타이틀로 평가 받고 있습니다. 이러한 성공은 게임성과 더불어 카카오톡의 강력한 소셜그래프의 힘에 따른 것으로 분석됩니다. 당사는 이러한 경험을 밑바탕으로 후속작인 "아이러브파스타"와 "숲 속의 앨리스" 등에도 소셜 네트워크의 특성 접목하면서 지속적으로 개발 역량을 강화해 나가고 있습니다.

또한 당사는 2015년 5월 다다소프트를 인수하여 자회사로 두고 있으며, 다다소프트가 서비스 중인 웹/모바일보드 및 소셜카지노 장르로 사업 영역을 확대하였습니다. 당사는 추후 다다소프트의 핵심 역량을 기반으로 카카오톡 등 시너지 창출이 가능한 파트너 사업자와 함께 모바일보드 서비스를 확대해나가는 한편, 글로벌 시장을 타겟으로 소셜카지노 게임 서비스를 적극적으로 강화해 나갈 예정입니다.

구분	시장 여건		생산 및 판매활동 개요	영업상 주요전략
	국내	국외		
설립시 2011~ 2011	○ 싸이월드앱스토어와 네이버소셜앱에서의 소셜게임 경쟁 ○ 모바일게임에 의한 웹트래픽 감소	○ 페이스북소셜게임의 전성기 ○ ZYNGA, Playfish, Playdom 등 많은 경쟁 업체들 등장	○ 아이러브커피 싸이월드플랫폼 론칭 ○ 아이러브커피 네이버소셜앱스 론칭	○ 웹 기반의 소셜 게임 기술 개발

구분	시장 여건		생산 및 판매활동 개요	영업상 주요전략
	국내	국외		
성장기 2012~ 2013	<ul style="list-style-type: none"> ○ 스마트폰 보급 급증 ○ 카카오가 모바일 메신저로서 자리 메김 카카오 게임 플랫폼 등장 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 최대 소셜게임 업체 ZYNGA 상장 ○ 페이스북의 상장 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 아이러브커피 for Kakao 론칭 ○ 아이러브커피 for Line 론칭 ○ 퍼즐바리스타 for Kakao 론칭 ○ 몬스터디펜걸스 for Kakao 론칭 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 아이러브커피 웹버전 서비스 ○ 아이러브커피 웹버전의 해외 진출 ○ 아이러브커피 모바일버전 서비스
2014~ 현재	<ul style="list-style-type: none"> ○ 국내 구글마켓 매출 규모 세계 1위로 증가 ○ 스마트폰 게임 시장 경쟁 심화 	<ul style="list-style-type: none"> ○ King.com과 Supercell 모바일 게임의 신규 강자 등극 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 아이러브파스타 for Kakao 론칭 ○ 무한돌파삼국지 for Kakao 론칭 ○ 숲속의엘리스 for Kakao 론칭 ○ 글로벌서비스 플랫폼(GSP) 상용화 ○ 드래곤히어로즈 론칭 ○ 용사가간다 론칭 ○ 미니몬마스터즈 론칭 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 아이러브리조트의 브랜드 적극 활용 ○ 퍼블리싱 타이틀 출시 확대 ○ GSP 활용 글로벌 시장 공략 ○ 다다소프트 인수를 통한 소셜카지노 및 보드 시장 진출

(2) 시장점유율

모바일게임 산업은 빠르게 변화하며 지속 성장 중에 있는 산업으로 정확한 시장 규모를 예측한 자료의 확보가 어려우므로 시장점유율의 기재를 생략합니다.

(3) 시장의 특성

모바일게임은 1차적으로 휴대폰에서 이용되는 게임을 의미해왔습니다. 그러나 최근 스마트폰의 성능이 휴대용게임기와 비슷한 수준으로 향상되면서, 모바일기기에서 구현되는 게임의 질이 크게 차이가 나지 않게 되었으며, 멀티 플랫폼으로 게임이 제작되면서 게임의 구성적인 측면에서 플랫폼 간의 격차가 현저히 줄어들었습니다. 따라

서 스마트폰 뿐만 아니라 iPad와 같은 태블릿PC도 보급됨에 따라 모바일게임의 범주는 기존 휴대전화와 스마트폰뿐만 아니라 스마트폰과 동일한 OS를 사용하는 태블릿PC를 포괄하는 스마트기기를 통해 즐길 수 있는 게임까지 그 영역이 확대되고 있습니다. 또한 Androis, iOS 등에서 개설한 글로벌 오픈마켓이 활성화됨에 따라 모바일 게임 사업자 간의 글로벌 시장 진출이 활발하게 진행 중에 있습니다.

모바일게임은 휴대폰을 소유한 모든 고객을 대상으로 서비스가 가능하며, 항상 몸에 지니고 다니는 휴대폰의 특성상 언제 어디서나 쉽고 간편하게 게임을 즐길 수 있는 특징을 가지고 있습니다. 이로 인하여 게임 소프트웨어의 판매 또한 PC게임이나 비디오게임 등의 다른 플랫폼에 비해 언제 어디서나 휴대폰의 무선인터넷을 통해 즉시 게임을 다운로드 받을 수 있는 특성이 있습니다. 스마트폰은 현재 기존 피쳐폰과 비교할 수 없을 정도로 높은 해상도 및 다양한 기능을 포함하여 단순 통화기기가 아닌 멀티태스크 기기로 사용되고 있습니다. 또한, 이러한 스마트폰의 장점을 잘 살린 스마트 콘텐츠들이 지속 출시되고 있습니다.

(4) 신규사업 등의 내용 및 전망

1) 해외 시장 진출

당사는 아이러브커피 웹 버전을 첫 해외 출시한 2011년 3분기 시작으로 스타트업 회사로는 빠르고 적극적인 해외 사업을 전개하여 아래와 같이 해외 진출을 진행하였으며 향후에도 적극적으로 해외 시장에 진출하고자 합니다.

당사의 초기 해외 진출은 한정 된 리소스의 효율적인 활용과 사업 및 자원투입에 대한 리스크를 최소화하기 위하여 해당 시장 내의 검증 된 퍼블리셔에 판권을 판매하여 수익 배분을 받는 방식으로 진행되었습니다. 현지 퍼블리셔를 통한 해외 진출 전략은 리스크는 낮출 수 있으나 현지 퍼블리셔와의 수익 배분으로 인해 영업 이익율이 직접서비스 대비 상대적으로 낮은 구조입니다. 직접 서비스는 현지 퍼블리셔를 통한 판권 판매 방식의 해외 시장 진출과는 다르게 현지 퍼블리셔에 대한 수익 배분이 없어, 높은 영업 이익 구조를 가지는 반면 판권 판매 방식에 비해 많은 인력 투입과 높은 마케팅 비용 부담이 수반될 수 밖에 없습니다. 또한 중국과 같은 특정 지역은 해외 지사 형태 등 현지 거점이 반드시 요구 되어 초기 투자 비용 리스크가 더욱 높습니다

당사는 지난 수 년간 해외 진출을 진행하며 현지 시장 내에서의 데이터와 서비스 경험 축적, 현지 파트너사와의 네트워크 구축 및 관련 인력을 확보해 왔으며 2014년 11월 아이러브파스타의 글로벌 출시를 기점으로 무한돌파삼국지, 드래곤히어로즈, 미몬마스터즈를 글로벌 시장에 잇따라 선보이는 등 영업 이익 증대를 위해 해외 직접 서비스를 전개해나가고 있습니다.

당사는 해외 직접 서비스 전략을 보다 적극적으로 수립하고 추진할 예정이며, 기존에 내수 시장에만 서비스 했던 기출시 게임과 향후 출시 예정인 프로젝트 모두를 대상으로 당사의 서비스 여력과 개발 진행 상황을 고려하여 직접 서비스를 검토, 추진할 계획입니다.

다만 당사의 해외 진출 전략의 무게 중심이 기존 판권 판매 방식에서 직접 서비스 방식으로 옮겨지는 추세에 놓여 있으나 해외 진출에 있어서 직접 서비스 방식 외의 다른 사업 모델을 완전히 배제하지는 않으며, 이는 게임 사업의 해외 진출은 빠르게 변하는 각 지역의 시장 변화에 대한 대응과 현지 시장에 적합한 사업 모델을 최우선적으로 고려해 유연적인 대응이 요구되기 때문입니다.

2) 퍼블리싱을 통한 미드코어, 하드코어 라인업 강화

당사는 자체 개발 타이틀인 아이러브커피의 성공 이후로 당사의 개발 노하우 및 당사가 보유한 20~30대 여성 사용자 층의 활용을 극대화 하기 위하여 여성 사용자를 대상으로 한 게임 개발 및 서비스에 노력을 쏟아왔습니다. 이러한 노력으로 스마트폰 게임 시장이 존재하기 이전에는 게임 사용자로 분류되지 않던 많은 여성 사용자들을 유입하여 아이러브커피의 국내 및 해외 시장에서의 성공과 더불어 아이러브파스타로 그 결과가 이어지고 있습니다.

하지만 전통적으로 게임 시장의 주 수요자층은 10대~30대 남성의 비중이 가장 높으며 스마트폰 게임과 소셜 게임의 대중화로 인해 그 비중은 달라졌음에도 불구하고 여전히 가장 높은 비중을 차지하는 게임 수요자층입니다.

이에 따라 당사는 캐주얼 게임 뿐 아니라 주 수요층인 10~30대 남성 사용자를 공략하기 위해 국내 개발사 발굴 및 해외에서 검증된 게임의 판권 확보 통해 해당 사용자층을 대상으로 서비스하기 적합한 미드코어, 하드코어 장르의 프로젝트를 수급하여 출시할 계획입니다.

3) 소셜 카지노 및 보드 게임

당사는 소셜 카지노 업체인 2015년 5월 다다소프트를 인수하여, 소셜 카지노 및 보드 게임 시장에 진출하였습니다.

소셜 카지노는 온라인 SNS 플랫폼 및 모바일 플랫폼을 활용하는 포커, 슬롯, 기타 카드 게임, 룰렛 등 카지노 게임을 포괄하는 것으로 당사 자회사인 다다소프트는 페이스북 기반의 'Casino Star'를 해외 시장을 대상으로 서비스 중에 있습니다. 현재 'Casino Star'의 콘텐츠 추가는 물론 모바일 플랫폼으로의 확대 론칭을 추진하고 있습니다.

한편, 당사는 모바일 IM 사업자인 카카오와 '아이러브맞고'의 출시를 계획하고 있으며, 국내 시장을 대상으로 한 고스톱, 포커 등의 모바일 보드 게임으로 서비스 장르를 확대해나갈 예정입니다. 특히 다다소프트의 주요 개발진들은 과거 한게임, 넷마블 등 대형 개발사에서 웹보드 게임을 이끌던 인력들로써 동 장르 게임 개발 및 서비스에 대한 풍부한 노하우를 갖추고 있으며, 신규 개발 중인 '아이러브맞고'에도 그간 축적한 개발 경험을 집약해 국내 모바일 게임 시장에 선보일 계획입니다.

한편, 소셜 카지노와 모바일 보드 장르는 여타 장르의 모바일 게임 대비 상대적으로 라이프사이클이 길고, 안정적인 매출이 가능한 것으로 알려져 있으며, 당사는 기존 SNG 장르에서 경험한 다양한 소셜 기능을 동 장르에도 구현함으로써 소셜 카지노와 모바일 보드 게임 유저의 몰입도와 이용자 경험을 극대화해 나갈 예정입니다.

2. 주주총회 목적사항별 기재사항

□ 이사의 선임

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

후보자성명	생년월일	사외이사 후보자여부	최대주주와의 관계	추천인
김현수	1970.10.24	사내이사	특수관계인	이사회
총 (1) 명				

나. 후보자의 주된직업 · 약력 · 해당법인과의 최근 3년간 거래내역

후보자 성명	주된직업	약력	해당법인과의 최근3년간 거래내역
김현수	다다소프트(주) 대표이사	2000 프리첼 게임 사업팀장 2004 한게임 웹보드/캐주얼 사업 총괄 2008 NHN China Ourgame 대표이사 한중웹보드게임그룹 그룹장 2010 CJ인터넷 넷마블 상무이사 게임포털사업본부 본부장	없음

※ 기타 참고사항

- 상기 이사의 선임 의안이 주주총회에서 승인 시 김현수 사내이사 내정자를 대표이사로 선임할 예정입니다.
- 주주총회 행사장의 주차 공간 이용이 불가하오니, 반드시 대중교통을 이용하시기 바랍니다.