

주주총회소집공고

2016 년 12 월 29 일

회 사 명 : 주식회사 파티게임즈
대 표 이 사 : 김 현 수
본 점 소 재 지 : 서울특별시 강남구 테헤란로 79길6 제이에스타워 3-4층
 (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

(제6기 임시)

주주년례



임시주주총회 소집통지서

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

1. 일 시 : 2017년 1월 17일(화) 오전 9시
2. 장 소 : 서울시 강남구 삼성로 540 빌딩 브로모 3층 대회의실
3. 회의 목적 사항

가. 부의안건

제1호 의안 : 정관 변경의 건

○ 정관 변경 안

구분	현행	개정(안)	비고
제10조 (주식의 발행 및 배정) 제1항 변경	(생략)... 2.발행주식총수의 100분의 20을 초과하지 않는 범위 내에서 신기술의 도입, 재무구조의 개선 등 회사의 경영상 목적을 달성하기 위하여 필요한 경우 제1호 외의 방법으로 특정한 자(이 회사의 주주를 포함한다)에게 신주를 배정하기 위하여 신주인수의 계약을 할 기회를 부여하는 방식 ...(생략)	(생략)... 2.신기술의 도입, 재무구조의 개선 등 회사의 경영상 목적을 달성하기 위하여 필요한 경우 제1호 외의 방법으로 특정한 자(이 회사의 주주를 포함한다)에게 신주를 배정하기 위하여 신주인수의 계약을 할 기회를 부여하는 방식 ...(생략)	투자 유연성 확립

제2호 의안 : 이사 선임의 건

○ 이사 후보자에 관한 사항

성명 (생년월일)	주요약력	추천인	회사의의 최근3년간 거래내역	최대주주 와의 관계
김용훈 (1970.03.20)	서울대 정치학과, KAIST EMBA 前 다음게임 대표이사 現 카카오게임즈 이사	이사회	해당사항 없음	해당사항 없음
정민걸 (1972.01.08)	연세대 정치외교학과 前 소프트뱅크벤처스 심사역 現 쌍용계지 기획실 상무	이사회	해당사항 없음	해당사항 없음
김정식 (1971.08.20)	서울대 경제학과 前 KG레스원 대외사업부장 現 모다정보통신 대표이사	이사회	해당사항 없음	해당사항 없음
박준 (1973.10.21)	서울대 경제학과, UC Berkeley MBA 前 미래셋자산운용 Private Equity부문 해외투자본부장 現 어뮤즈그룹 대표파트너	이사회	해당사항 없음	해당사항 없음

임시주주총회소집통지서_1



○ 사외이사 후보자에 관한 사항

성명 (생년월일)	주요약력	추천인	회사의의 최근3년간 거래내역	최대주주 와의 관계
허광복 (1970.10.27)	고려대 경영학과 고려대 경영학과 박사, 공인회계사 現 동덕여대 경영학과 교수	이사회	해당사항 없음	해당사항 없음
한승준 (1969.05.19)	연세대 법학과 前 SJ투자파트너스 파트너 現 LEO Invest 대표이사	이사회	해당사항 없음	해당사항 없음

제3호 의안 : 감사 선임의 건

○ 상근감사 후보자에 관한 사항

성명 (생년월일)	주요약력	추천인	회사의의 최근3년간 거래내역	최대주주 와의 관계
박정원 (1962.10.08)	서울대 국제경제학과 前 동아투자금융 기업심사역 現 대신에셋인베스트먼트 부사장	이사회	해당사항 없음	해당사항 없음

4. 실질주주의 의결권 행사에 관한 사항

금번 당사의 주주총회는 자본시장과금융투자업에관한법률 제314조 5항 및 동법 부칙 제18조에 따른 한국예탁결제원의 의결권 대리행사를 하지 아니합니다. 따라서 주주님이 주주총회에 참석하여 의결권을 직접으로 행사하시거나, 대리인에 위임하여 간접적으로 의결권을 행사 하시기 바랍니다.

5. 경영참고사항

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

6. 주주총회 참석시 준비물

- 직접행사: 소집통지서, 신분증
- 대리행사: 소집통지서, 위임장(주주와 대리인의 인적사항 기재, 인감날인, 인감증명서 첨부), 대리인의 신분증
(법인주주: 위임장, 법인인감증명서, 사업자등록증, 대리인신분증)

7. 안내사항

행사장의 주차가 불가하오니, 반드시 대중교통을 이용하시기 바랍니다.
주주총회 기념품은 회사경비 결산을 위하여 지급하지 않으니 양해하여 주시기 바랍니다.

2016년 12월 29일

서울특별시 강남구 테헤란로 79길6 제이에스타워 3-4층 (☎02-6005-0985)

주식회사 파티게임즈
대표이사 김 현 수

직인
생략

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
			류금선 (출석률:100%)
			찬 반 여 부
1	2016.02.11	제5기 재무제표 승인의 건	찬성 (참석)
2	2016.02.29	타법인 전환사채 취득의 건	찬성 (참석)
3	2016.03.15	제5기 정기 주주총회 소집의 건	찬성 (참석)
4	2016.03.15	제5기 재무제표 승인 사항 일부 변경의 건	찬성 (참석)
5	2016.03.30	본점 이전의 건	찬성 (참석)
6	2016.05.27	타법인 주식 취득의 건	찬성 (참석)
7	2016.07.21	스프링캠프 콘텐츠 투자조합 제1호 출자의 건	찬성 (참석)
8	2016.09.01	타법인 투자 계약 체결의 건	찬성 (참석)
9	2016.12.06	제3자 배정 유상증자의 건	찬성 (참석)
10	2016.12.06	제1회 무보증 사모 전환사채 발행의 건	찬성 (참석)
11	2016.12.06	제1회 무보증 사모 신주인수권부사채 발행의 건	찬성 (참석)
12	2016.12.06	임시주주총회소집 결의의 건, 주주명부 폐쇄에 관한 건	찬성 (참석)
13	2016.12.06	내부정보관리규정 제정의 건, 본점 이전의 건	찬성 (참석)
			찬성

회차	개최일자	의안내용	사외이사 등의 성명
			류금선 (출석률:100%)
			찬 반 여부
14	2016.12.15	제3자 배정 유상증자의 건	(참석)
15	2016.12.29	임시주주총회 부의사항 일부 변경의 건	찬성 (참석)

나. 이사회내 위원회에서의 사외이사 등의 활동내역

해당사항 없음

2. 사외이사 등의 보수현황

(단위 : 천원)

구 분	인원수	주총승인금액	지급총액	1인당 평균 지급액	비 고
등기이사	4	2,000,000	348,749	87,187	-
사외이사	1		13,500	13,500	-
감사	1	100,000	13,500	13,500	-
계	6	2,100,000	375,749	62,624	-

※ 상기 수치는 2016년 9월말 기준임

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 게임 산업은 대표적인 엔터테인먼트 산업으로 게임에서 경제성과 상품성의 가치를 창출하는 산업입니다. 기술력의 발달과 함께 게임은 엔터테인먼트 산업의 중심으로 발돋움하였고, 사회 전반에 걸쳐 큰 파급 효과를 보이고 있습니다. 특히 여타의 산업과는 차별되는 양방향성을 가진 고도의 심리 자극 능력을 제공하는 산업으로, 높은 경제성과 고부가가치 효과를 가진 산업이며, 고도화된 상품 개발 자유도를 가지고 있는 정서 서비스 산업입니다. 또한 전통적인 제조업과는 달리 원자재 가격 변동 또는 국제 경제의 불안정한 흐름 등에 큰 영향을 받지 않으며 언어, 국가, 문화 등의 장벽이 낮아 해외 수출 시장에서도 경쟁력을 가질 수 있는 산업입니다.

게임 산업은 첨단 기술 집약적인 산업일 뿐만 아니라 제작 원가에 대한 고부가가치를 창출할 수 있는 산업으로서 충분한 개발 자금, 신기술 개발 및 선진 기술의 도입, 우수한 제작 인력 확보 등이 필수적인 요소로 인식되고 있습니다. 디지털 기술의 발전에 따른 게임 산업의 특징을 살펴보면 다음과 같습니다.

첫째, 게임 산업은 먼저 원자재나 대량의 설비 투자 없이 기획력과 아이디어로 승부하기에 투입 대비 산출의 비율이 매우 높은 부가가치 산업입니다.

둘째, 특수한 경우를 제외하고 컴퓨터 그래픽으로 구현된 내용을 가지고 있기 때문에 문화적 거부감 또는 문화적 장벽이 거의 없다는 점에서 문화적 파급 효과가 큼니다.

셋째, 수요의 불확실성이 매우 높고 제품 판매의 라이프 사이클이 극히 짧아서 사업 실패도의 위험도가 상대적으로 높은 벤처적 요소가 강한 산업입니다. 그렇기 때문에 초대형 게임, 극히 소수의 주도적 제품에 의한 시장 지배가 극명합니다.

넷째, 게임 산업의 캐릭터, 애니메이션, 출판, 만화 등과 같은 문화적 원천을 공유하는 등 타 산업과의 연관이 많기 때문에 커다란 경제적 파급 효과를 가질 수 있는 산업입니다.

모바일 게임은 1차적으로 휴대폰에서 이용되는 게임을 의미해왔습니다. 그러나 최근 스마트폰의 성능이 대폭 향상되면서, 모바일 기기에서 구현되는 게임의 품질 또한 크게 상향 되었으며, 멀티 플랫폼으로 게임이 제작되면서 게임의 구성적인 측면에서도 플랫폼 간의 격차가 현저히 줄어들었습니다. 따라서 모바일 게임의 범주는 기존의 휴대전화와 스마트폰 뿐만 아니라 스마트폰과 동일한 OS를 사용하는 스마트TV, 태블릿PC 등의 스마트 기기를 통해 즐길 수 있는 게임까지 그 영역을 포괄하고 있습니다.

모바일 게임은 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 PC 게임이나 비디오 게임 등의 다른 플랫폼에 비해 언제 어디서나 휴대폰의 무선인터넷을 통해 즉시 게임을 다운로드 받을 수 있는 특성이 있습니다. 스마트폰은 기존 피쳐폰과 비교할 수 없을 정도로 높은 해상도와 다양한 기능을 지원하여 단순 통화기기가 아닌 멀티태스킹 기기로 사용되고 있습니다. 또한, 이러한 스마트폰의 장점을 잘 살린 스마트 콘텐츠들이 지속 출시되고 있습니다.

(2) 산업의 성장성

한국콘텐츠진흥원이 발표한 2016년 대한민국 게임백서에 따르면 전세계 모바일 게임 시장은 2015년 218억 9,700만 달러 규모로 전년 대비 11.6%의 성장율을 나타냈으며, 동년 전체 게임시장 평균 성장율인 5.4% 대비 매우 높은 성장율을 기록하였습니다. 전세계적으로 모바일 게임 시장은 앞으로도 견실한 성장세를 유지할 것으로 예상되며, 2015년부터 2018년까지 연평균 6.7%의 성장세를 보일 전망입니다.

[세계 게임시장의 현황 및 전망]

(단위 : 백만달러)

구분		2013년	2014년	2015년	2016년(E)	2017년(E)	2018년(E)	15~18 CAGR
모바일 게임	매출액	17,326	19,614	21,897	23,565	25,081	26,603	6.7%
	성장률	27.35%	13.2%	11.6%	7.6%	6.4%	6.1%	
온라인 게임	매출액	25,132	27,479	29,203	31,147	32,747	34,285	5.5%
	성장률	9.06%	9.3%	6.3%	6.7%	5.1%	4.7%	
비디오 게임	매출액	44,159	46,146	16,262	47,602	49,000	50,353	2.9%
	성장률	-0.29%	4.5%	0.3%	2.9%	2.9%	2.8%	
PC게임	매출액	4,685	4,860	5,015	5,126	5,175	5,229	1.4%
	성장률	-10.45%	3.7%	3.2%	2.2%	1.0%	1.0%	
아케이드 게임	매출액	25,657	25,153	28,374	28,798	29,124	29,329	1.1%
	성장률	-2.90%	-2.0%	12.8%	1.5%	1.1%	0.7%	
합계	매출액	116,960	123,252	130,751	136,238	141,126	145,799	3.7%
	성장률	3.88%	5.4%	6.1%	4.2%	3.6%	3.3%	

출처 : 2016 대한민국게임산업백서 표 4-1-1, 한국콘텐츠진흥원

[국내 게임시장의 규모와 전망]

(단위 : 억원)

구분	2014년		2015년		2016년(E)		2017년(E)		2018년(E)	
	매출액	성장률	매출액	성장률	매출액	성장률	매출액	성장률	매출액	성장률
모바일게임	29,136	25.2%	34,833	19.6%	38,905	11.7%	42,356	8.9%	44,560	5.2%
온라인게임	55,425	1.7%	52,804	-4.7%	52,390	-0.8%	53,480	2.1%	54,490	1.9%
비디오게임	1,598	70.7%	1,661	3.9%	1,670	0.5%	1,698	1.7%	1,672	-1.5%
PC게임	337	-11.3%	379	12.5%	390	2.9%	401	2.8%	412	2.7%
아케이드게임	528	-35.9%	474	-10.3%	476	0.4%	482	1.3%	490	1.7%
PC방	12,277	-26.1%	16,604	35.2%	18,901	13.8%	17,609	-6.8%	16,789	-4.7%
아케이드게임장	405	-36.6%	457	13.0%	462	1.1%	479	1.7%	472	0.4%
합계	99,706	2.6%	107,223	7.5%	113,194	5.6%	116,496	2.9%	118,885	2.1%

출처 : 2016 대한민국게임산업백서 표 1-2-3, 한국콘텐츠진흥원

나. 회사의 현황

(1) 영업개황

당사는 2012년 설립 당시부터 소셜그래프(친구목록)를 활용한 소셜 게임을 개발하여 제공하고 있습니다. 소셜 네트워크 게임(Social Network Game) 혹은 소셜 게임(Social Game)이란 소셜 네트워크 서비스를 기반으로, 사용자의 온라인 인맥과 유대 관계를 증진하기 위해 사용자 참여 및 관계 맺기를 극대화 한 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 카카오 특의 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.

2016년 출시한 "아이러브니키"에서는 친구초대와 게임 진행시 소모되는 활동력을 선물하며 협력하는 것 뿐만 아니라 공통된 주제를 가지고 친구와 의상 대결을 벌이는 PVP 시스템과 친구와 게임 내 모임을 결성해 공동으로 게임을 즐기는 디자이너클럽 등이 추가되어 친구 간의 협력, 경쟁 요소들이 한층 더 부각되었습니다. 이와 같은 바이럴 채널의 적극적인 활용에 힘입어 "아이러브니키"는 구글 플레이와 애플 앱스토어에서 최상위에 진입하는 성과를 거두었습니다.

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

구분	시장 여건		생산 및 판매활동 개요	영업상 주요전략
	국내	국외		
설립시	○ 싸이월드앱스토어와 네이버소셜앱에서의 소셜게임	○ 페이스북소셜게임의 전성기	○ 아이러브커피 싸이월드플랫폼 론칭	○ 웹 기반의 소셜

구분	시장 여건		생산 및 판매활동 개요	영업상 주요전략
	국내	국외		
2011~2011	경쟁 ○ 모바일게임에 의한 웹 트래픽 감소	○ ZYNGA, Playfish, Playdom 등 많은 경쟁 업체들 등장	○ 아이러브커피 네이버소셜앱스 론칭	게임 기술 개발
성장기 2012~2013	○ 스마트폰 보급 급증 ○ 카카오가 모바일 메신저로서 자리 메김 카카오 게임 플랫폼 등장	○ 최대 소셜게임 업체 ZYNGA 상장 ○ 페이스북의 상장	○ 아이러브커피 for Kakao 론칭 ○ 아이러브커피 for Line 론칭 ○ 퍼즐바리스타 for Kakao 론칭 ○ 몬스터디펜걸스 for Kakao 론칭	○ 아이러브커피 웹버전 서비스 ○ 아이러브커피 웹버전의 해외 진출 ○ 아이러브커피 모바일버전 서비스
2014~현재	○ 국내 구글마켓 매출 규모 세계 1위로 증가 ○ 스마트폰 게임 시장 경쟁 심화	○ King.com과 Supercell 모바일 게임의 신규 강자 등극 ○ Niantic의 증강현실(AR) 기반 모바일 게임 Pokemon GO의 전세계 흥행	○ 아이러브파스타 for Kakao 론칭 ○ 무한돌파삼국지 for Kakao 론칭 ○ 숲속의엘리스 for Kakao 론칭 ○ 글로벌서비스플랫폼(GSP) 상용화 ○ 드래곤히어로즈 론칭 ○ 용사가 간다 론칭 ○ 미니몬마스터즈 론칭 ○ 아이러브맞고 for Kakao 론칭 ○ 카지노스타 모바일 북미/EU 출시 ○ 아이러브니키 for Kakao 론칭 ○ 포커페이스 for Kakao 론칭	○ 아이러브시리즈의 브랜드 적극 활용 ○ 퍼블리싱 타이틀 출시 확대 ○ GSP 활용 글로벌 시장 공략 ○ 다다소프트 인수를 통한 소셜카지노 및 보드 시장 진출

(2) 시장점유율

모바일 게임 산업은 빠르게 변화하며 지속 성장 중에 있는 산업으로 정확한 시장 규

모를 예측한 자료의 확보가 어려우므로 시장점유율의 기재를 생략합니다.

(3) 시장의 특성

모바일 게임은 1차적으로 휴대폰에서 이용되는 게임을 의미해왔습니다. 그러나 최근 스마트폰의 성능이 대폭 향상되면서, 모바일 기기에서 구현되는 게임의 품질 또한 크게 향상 되었으며, 멀티 플랫폼으로 게임이 제작되면서 게임의 구성적인 측면에서도 플랫폼 간의 격차가 현저히 줄어들었습니다. 따라서 모바일 게임의 범주는 기존의 휴대전화와 스마트폰 뿐만 아니라 스마트폰과 동일한 OS를 사용하는 스마트TV, 태블릿PC 등의 스마트 기기를 통해 즐길 수 있는 게임까지 그 영역을 포괄하고 있습니다.

모바일 게임은 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 PC 게임이나 비디오 게임 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.

(4) 신규사업 등의 내용 및 전망

1) 해외 시장 진출

당사는 아이러브커피 웹 버전을 첫 해외 출시한 2011년 3분기 시작으로 스타트업 회사로는 일찍이 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 전략

은 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 수반되는 특성이 있습니다.

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

당사는 해외 직접 서비스 전략을 보다 적극적으로 수립하여 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 이동하고 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) 여성향 게임 시장 공략

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 않았던 많은 여성 사용자들을 유입하여 아이러브커피의 국내 및 해외 시장에서의 성공과 더불어 아이러브파스타로 그 결과가 이어지고 있습니다.

또한 앞서 중국에서 출시되어 큰 인기를 모은 여성향 게임인 기적난난의 판권을 확보해 국내 시장에 아이러브니키라는 이름으로 출시하여 다시 한번 여성 사용자들에게 많은 사랑을 받고 있습니다.

당사는 여성향 게임 개발에 대한 전문성과 서비스 경험을 갖추고 있으며, 추후에도 국내외 여성향 게임 시장을 대상으로 당사의 노하우를 담아 낸 다양한 신작을 선보여 나갈 예정입니다.

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 플랫폼 확대 론칭과 더불어 신규 브랜드의 'DoubleWin Casino' 출시 등을 지속하고 있습니다.

한편, 당사는 모바일 메신저 사업자인 카카오와 '아이러브맛고', '포커페이스'의 출시를 진행하였으며, 국내 시장을 대상으로 한 포커 게임 등 모바일 보드 게임 시장을 공략하고 있습니다. 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, 서비스 중인 모바일 보드 게임에서도 그간 축적한 개발 경험을 집약해 지속적인 업데이트를 해나갈 예정입니다.

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

(5) 조직도



2. 주주총회 목적사항별 기재사항

□ 정관의 변경

가. 집중투표 배제를 위한 정관의 변경 또는 그 배제된 정관의 변경

변경전 내용	변경후 내용	변경의 목적
-	-	해당사항 없음

나. 그 외의 정관변경에 관한 건

변경전 내용	변경후 내용	변경의 목적
제10조 (주식의 발행 및 배정) 제1항 변경 (생략)... 2.발행주식총수의 100분의 20을 초과하지 않는 범위 내에서 신기술의 도입, 재무구조의 개선 등 회사의 경영상 목적을 달성하기 위하여 필요한 경우 제1호 외의 방법으로 특정한 자(이 회사의 주주를 포함한다)에게 신주를 배정하기 위하여 신주인수의 청약을 할 기회를 부여하는 방식	제10조 (주식의 발행 및 배정) 제1항 변경 (생략)... 2.신기술의 도입, 재무구조의 개선 등 회사의 경영상 목적을 달성하기 위하여 필요한 경우 제1호 외의 방법으로 특정한 자(이 회사의 주주를 포함한다)에게 신주를 배정하기 위하여 신주인수의 청약을 할 기회를 부여하는 방식 ...(생략)	투자 유연성 확립

변경전 내용	변경후 내용	변경의 목적
...(생략)		

□ 이사의 선임

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

후보자성명	생년월일	사외이사 후보자여부	최대주주와의 관계	추천인
김용훈	1970.03.20	사내이사	해당사항 없음	이사회
정민철	1972.01.08	사내이사	해당사항 없음	이사회
김정식	1971.08.20	기타비상무이사	해당사항 없음	이사회
박준	1973.10.21	기타비상무이사	해당사항 없음	이사회
허광복	1970.10.27	사외이사	해당사항 없음	이사회
한승준	1969.05.19	사외이사	해당사항 없음	이사회
총 (6) 명				

나. 후보자의 주된직업 · 약력 · 해당법인과의 최근3년간 거래내역

후보자성명	주된직업	약력	해당법인과의 최근3년간 거 래내역
김용훈	카카오게임즈 이사	서울대 정치학과, KAIST EMBA 前 다음게임 대표이사 現 카카오게임즈 이사	없음
정민철	쌍용제지 기획실 상무	연세대 정치외교학과 前 소프트뱅크벤처스 심사역 現 쌍용제지 기획실 상무	없음
김정식	모다정보통신 대표이사	서울대 경제학과 前 KG패스원 대외사업부장 現 모다정보통신 대표이사	없음
박준	어큐러스그룹 대표파트너	서울대 경제학과, UC Berkeley MBA 前 미래에셋자산운용 Private Equity 부문 해외투자본부장 現 어큐러스그룹 대표파트너	없음

후보자성명	주된직업	약력	해당법인과의 최근3년간 거 래내역
허광복	동덕여대 경영학과 교수	고려대 경영학과 고려대 경영학과 박사, 공인회계사 現동덕여대 경영학과 교수	없음
한승준	LEO Invest 대표이사	연세대 법학과 前 SJ투자파트너스 파트너 現LEO Invest 대표이사	없음

□ 감사의 선임

<권유시 감사후보자가 예정되어 있는 경우>

가. 후보자의 성명 · 생년월일 · 추천인 · 최대주주와의 관계

후보자성명	생년월일	최대주주와의 관계	추천인
박창현	1962.10.08	해당사항 없음	이사회
총 (1) 명			

나. 후보자의 주된직업 · 약력 · 해당법인과의 최근3년간 거래내역

후보자 성명	주된직업(현재)	약력	해당법인과의 최근3년간 거래 내역
박창현	대신에셋인베스트먼트 부사장	서울대 국제경제학과 前 동아투자금융 기업심사역 現 대신에셋인베스트먼트 부사장	없음

<감사후보자가 예정되지 아니한 경우>

선임 예정 감사의 수	1 (명)
-------------	-------

※ 기타 참고사항

1. 행사장의 주차가 불가하오니, 반드시 대중교통을 이용하시기 바랍니다.
2. 주주총회 기념품은 회사경비 절감을 위하여 지급하지 않으니 양해하여 주시기 바랍니다.