

정 정 신 고 (보 고)

1. 정정대상 공시서류 : 사업설명서
2. 정정대상 공시서류의 최초제출일 : 2003년 4월 11일
3. 정정사유 : 공모가액 확정에 따른 기재사항 수정 및 일부 오류사항 정정
4. 정정사항

| 항 목 | 정정전 | 정정후 |
|---|------------------------------|---|
| 공통 정정사항 | 공모희망가액 밴드 23,000원~28,000원 | 수요예측 가중평균가격 : 28,064원 확정공모가액 : 32,000원 |
| 제1부 모집 또는 매출의 개요 I. 모집 또는 매출의 요령 5. 모집 또는 매출의 조건 및 절차 나. 모집 또는 매출의 절차 ※ 수요예측에 관한 사항 | <추가> | <추가-별첨1.참조> 수요예측결과 추가기재 |
| I. 요약 증권정보 5. 자금의 주된 사용목적 및 IV. 자금의 사용목적 | <수정> | <추가-별첨2.참조> |

<별첨1>

13) 수요예측 결과

2003년 4월 30일 기관투자자와 고수익증권투자신탁등을 대상으로 실시한 (주)웹젠의 수요예측 결과는 다음과 같습니다.

① 수요예측 참가내역

(단위 : 주, 개사)

| 구 분 | 배정예정분 | 신청수량 | 신청기관수 | 비 고 |
|------------|----------|-------------|-------|-----|
| 기관투자자 | 96,000주 | 13,999,000주 | 213 | - |
| 고수익증권투자신탁등 | 528,000주 | 30,324,000주 | 187 | - |
| 합 계 | 624,000주 | 44,323,000 | 400 | - |

② 수요예측 신청가격 내역

- 최고신청가격 : 36,000원
- 최저신청가격 : 23,000원
- 가중평균가격 : 28,063원

③ 공모가액 결정

1주당 최종 공모가액의 결정 : 주간사회사인 미래에셋증권(주)와 발행회사인 (주) 웹젠이 협의하여 가중평균가격 28,063원을 14.03%할증한 32,000원을 금번 공모의 1주당 확정공모가액으로 결정하였습니다.

④ 배정내역

(단위 : 주, 개사)

| 구 분 | 기관투자자 | 고수익증권투자신탁등 | 합 계 |
|-------|-------------|-------------|-------------|
| 신청수량 | 13,999,000주 | 30,324,000주 | 44,323,000주 |
| 신청기관수 | 213 | 187 | 400 |
| 배정수량 | 96,000주 | 528,000주 | 624,000주 |

| 구 분 | 기관투자자 | 고수익증권투자신탁등 | 합 계 |
|-------|-------|------------|-----|
| 배정기관수 | 186 | 162 | 348 |

<별첨2>

IV. 자금의 사용목적

1. 모집 또는 매출에 의한 자금조달 내역

가. 자금조달금액

(단위 : 원)

| 구 분 | 금 액 |
|------------------|------------|
| 모집 또는 매출총액(1) | 30,720,000 |
| 발 행 제 비 용(2) | 1,285,629 |
| 순수입금 [(1)-(2)] | 29,434,371 |

나. 발행제비용의 내역

(단위 : 천원)

| 구 분 | 금 액 | 계 산 근 거 |
|---------|-----------|----------------|
| 인수주선수수료 | 1,228,800 | 공모금액의 4% |
| 주권발행비 | 4,000 | 일괄계약 |
| 등록세 | 1,920 | 증자자본금의 4/1,000 |
| 교육세 | 384 | 등록세의 20% |
| 등록수수료 | 525 | 등록자본금의 0.03% |
| 기타비용 | 50,000 | 법무사수수료, IR 비용등 |
| 합 계 | 1,285,629 | |

2. 자금의 사용목적

(단위 : 원)

| 시설자금 | 운영자금 | 차환자금 | 기 타 | 계 |
|------------|-----------|------|-----------|------------|
| 25,534,371 | 3,900,000 | | 1,285,629 | 30,720,000 |

(1) 자금의 사용 개요

(단위:천원)

| 구 분 | 항 목 | | 금 액 | 비 고 | |
|-------|-------|---------|------------|-----------|---|
| 시설자금 | 시설투자 | IDC 시설 | Battery | 300,000 | - |
| | | | 사무실 | 5,514,371 | - |
| | | 서버 | 게임서버 | 1,000,000 | - |
| | | | DB서버 | 1,000,000 | - |
| | | | 로그서버 | 1,000,000 | - |
| | | 스토리지 | EMC 장비 | 400,000 | - |
| | | | 백업디스크 | 300,000 | - |
| | | 보안장비 | 방화벽 | 600,000 | - |
| | | 네트워크 | 라우터 | 500,000 | - |
| | 스위치 | | 420,000 | - | |
| | 소프트웨어 | 서버관련 | 500,000 | - | |
| | | 소 계 | 11,534,371 | - | |
| | 신규게임 | 신규게임 개발 | MMORPG | 3,000,000 | - |
| 모바일게임 | | | 2,000,000 | - | |
| 게임포탈 | | | 3,000,000 | - | |
| 퍼블리싱 | | | 6,000,000 | - | |
| | | 소 계 | 14,000,000 | - | |

| 구분 | 항목 | 금액 | 비고 |
|------|-----|------------|----|
| 운영자금 | 홍보 | 1,000,000 | - |
| | 광고 | 1,000,000 | |
| | 마케팅 | 1,900,000 | |
| | 소계 | 3,900,000 | - |
| 합계 | | 29,434,371 | - |

(2) 시설자금 세부 현황

(가) 시설투자

계속해서 급증하고 있는 동시접속자수로 인하여 기존의 서버장비 일체를 업그레이드내지는 증설해야 합니다. 또한 외형 확장에 따른 인력충원으로 사무실의 확장이 불가피한 상황입니다.

회원 DB 및 로그분석 DATA등 회사의 가장 큰 자산인 DB들의 관리와 게임서비스의안정성을 높여 고객서비스의 질을 향상시키기 위하여 노후되거나 성능이 낮은 사양의 설비들을 업그레이드하는 것이 필요합니다.

당사는 그 동안 업계에서는 이례적으로 PC 서버를 게임서버로 사용하여 왔습니다. 이는 기존에 투자비를 절감하여 마케팅이나 운영팀 확보를 위하여 자금을 주로 사용하여 왔고 또 하드웨어의 문제점들을 소프트웨어 기술의 우수성으로 보완하여 왔습니다. 그러나 소프트웨어 기술로 하드웨어의 문제점을 보완하는 것은 한계가 있어 서비스 초기에는 당사의 서버가 불안정한 측면이 있다는 지적을 받아온 것이 사실입니다. 또한 PC 서버의 한계로 인하여 게임의 맵의 크기가 제한되는 등 약간의 문제점이있어 온 것이 사실입니다. 당사는 앞으로 이러한 문제점들을 극복하고 보다 안정적인서비스를 제공하기 위하여는 서버장비의 업그레이드가 필요하다고 생각하고 있습니다. 이상의 투자로 다음과 같은 효과를 기대하고있습니다.

- * 서버의 업그레이드로 맵의 확장이 용이해져서 게임의 내용이 더욱 풍부해 지고 재미있어져 기존 고객의 유지 및 신규 고객의 유치에 상당한 기여를 할 것입니다. 또한 현재의 서버 보다 가능한 동시접속자수가 대폭적으로 증가하여 보다 안정적으로 서비스를 제공할 수 있을것입니다.
- * 또한 서버 처리 능력의 향상으로 동시접속자 수가 증가하여 매출의 증가로 이어질 것입니다.
- * 또한 기존의 서버 장비는 게임서비스에서 웹서비스 및 다운로드 서비스로 전환하여 이 부분의 신규 비용지출을 최소화할 계획입니다.

(단위:백만원)

| 항목 | | 사용용도 | 세부 사양 | 투자 금액 | 투자 기간 |
|-------|---------|----------------------------|----------------|--------|----------------|
| 전기시설 | Battery | 안정된 전원공급장치 확보 | - | 300 | 2003.5~2003.6 |
| 부동산 | 사무실 | 인원확충으로 인한 사무실 공간 확보 | - | 5,514 | 2003.5~2004.6 |
| 서버 | 게임서버 | 온라인게임 유(MU) 서비스 | MSD SlimServer | 1,000 | 2003.6~2004.6 |
| | DB서버 | 고객정보 저장 및 호출 | Compaq ML570 | 1,000 | 2003.6~2004.6 |
| | 로그서버 | 사용자활동 데이터 저장분석 | ML570 G2 | 1,000 | 2003.6~2004.6 |
| 스토리지 | EMC 장비 | 안정적인 고객데이터 유지 | CX600 | 400 | 2003.6~2003.12 |
| | 백업디스크 | 데이터 백업 및 재난복구용 디스크 | - | 300 | 2003.6~2003.12 |
| 보안장비 | 방화벽 | 네트워크 불법 침입 차단 | - | 600 | 2003.5~2004.3 |
| 네트워크 | 라우터 | ISP별 트래픽 분산 | 시스코 12016 | 500 | 2003.6~2003.12 |
| | 스위치 | 안정적인 서비스속도유지를 위한 고성능접속 스위치 | 6509 | 420 | 2003.6~2003.6 |
| 소프트웨어 | 서버관련 | WINDOW, MS-SQL 및 기타 | MS-SQL외 | 500 | 2003.5~2003.12 |
| 소계 | | | - | 11,534 | - |

주1) 전기시설의 Battery는 기계실을 매입하면서 기설치 되어 있던 별도의 발전기에 쓰이는 장치로 전력

공급이 원활치 않을 경우에 대비한것입니다. 현재 노후로 인하여 교체를 해야 할 것으로 판단 되었습니다.
 주2) 사무실은 인원확충으로 인하여 확보할 계획인 부동산으로서 당사 소재지의 7층(553평) 매입에 쓰이는 비용입니다. 또한 향후 게임 퍼블리싱을 위한 운용인력 충원을 감안 할때 122평 정도의 사무실 공간을 확보할 필요성이 있습니다. 이 부분은 임대를 할 예정이므로 상기 사무실에 관한 비용은 7층 매입분과 타사무실 공간의 임대분을 감안한 금액입니다.

(나) 신규게임

- 신규 온라인게임 (MMORPG) 개발

당사는 2000년 4월 28일 설립하여 2001년 11월 19일날 온라인게임 뮤(MU)를 상용화 하였습니다. 유가증권신고서 제출일 현재 서비스한지 1년 6개월이 되었습니다. 온라인 게임 라이프 사이클을 4-5년정도 감안할때, 뮤 온라인게임 상용화 4년째 신규 온라인게임을 서비스 할 수 있도록 올해부터 신규 온라인게임 개발을 할 예정입니다. 신규게임용에 관한 서버비용은 온라인게임에 필요한 각종 서버장비로서 동시접속자수 20,000명을 기준으로 현재 서비스하고 있는 뮤 게임에 사용되고 있는 장비를감안한 금액입니다.

| 구 분 | 내 용 | | | |
|-------------|--|---------|---------------|---------------------|
| 개발과제 | - 신규 온라인게임 (MMORPG) 개발 | 개발소요기간 | 2년 | |
| 담당부서 | - 게임 개발팀 | | | |
| 연구결과 및 기대효과 | - Advanced Realistic 3D 엔진 개발 - Anti-Hacking Algorithm 개발 - 보이스 채팅 서비스 개발 등을 통한 보다 높은 퀄리티의 차세대 3D 온라인 게임 개발로 새로운 수익구조 창출 | | | |
| 소요자금 | - 3,000 백만원 | | | |
| 세부내역 | 구분 | | 금액 | 비고 |
| | 인력충원 | | 700백만원 | 10명(고급3,중급3,초급4) |
| | 개발장비 | 게임서버 | 400백만원 | 2CPU,1G MEMORY,18G |
| | | DB서버 | 400백만원 | 4CPU,2G MEMORY,300G |
| | | 인증서버 | 200백만원 | 4CPU,2G MEMORY,300G |
| | | 라우터 | 250백만원 | 중형 라우터-45M 연결가능 |
| | | 웹서버 | 200백만원 | 2CPU,1G MEMORY,18G |
| | | 네트워크스위치 | 500백만원 | 10/100M 연결및 1G 연결가능 |
| | | 회선임대료 | 100백만원 | 45M 및 155M |
| 부대시설 | | 250백만원 | 기계실 공간 평당 700 | |
| 자원조달방법 | - 자본시장을 통한 자금 조달 | | | |

- 게임포탈 사이트 개발

보다 안정된 수익구조와 향후 당사가 추진하고자 하는 퍼블리싱 사업에 필요한 게임포탈 사이트를 개발하고자 합니다. 개발소요기간은 1년 6개월로 보고 있습니다.

| 구 분 | 내 용 | | |
|-------------|--|--------|------|
| 개발과제 | - 게임포탈 사이트 | 개발소요기간 | 1.6년 |
| 담당부서 | - 게임 개발팀 | | |
| 연구결과 및 기대효과 | - 액션, 아케이드, 스포츠, 카드, 보드게임 등 기존게임 서비스 및 새로운 개념의 캐주얼 게임개발 및 서비스 - 게임포탈 서비스를 통하여 커뮤니티를 확보하여 수익구조 확충과 | | |

| 구분 | 내용 | | |
|--------|---------------------|--|----------|
| | 더불어 글로벌 퍼블리셔의 기반 확보 | | |
| 소요자금 | - 3,000 백만원 | | |
| 세부내역 | 구분 | 금액 | 비고 |
| | 인력총원 | 800백만원 | 12명 |
| | 개발 장비 | 웹서버, DB서버 방화벽, 스토리지, 스위치, 라우터 및 부대시설 | 2,200백만원 |
| 재원조달방법 | - 자본시장을 통한 자금 조달 | | |

- 모바일 게임 개발

국내 모바일 게임분야는 빠르게 성장하고 있습니다. 지난해 시장규모 1천2억원으로 올해는 시장규모가 1백50% 이상 성장한 2천 5백억원으로 PC게임을 추월할 것으로 예상됩니다. [중앙일보 2003-02-17] 하지만 현재까지 단순보드게임 정도의 낮은 수준의 콘텐츠 제공에 그치고 있으며, 단말기 기능의 한계, 전송속도, 패킷 서비스의 확충등의 문제가 모바일 게임성장 장애요인으로 꼽히고 있습니다. 당사에서는 2003년 상반기에는 모바일게임 시장 진입을 위한 사전준비 및 기본적인 모바일 서비스를 제공하며, 시장의 향상된 환경 개선이 예상되고 업체의 생존경쟁이 치열해지는 시점을 통하여 수익성과 기술인프라를 동시에 확보하여 유선에서의 경쟁력을 바탕으로 한 차별화된 모바일 서비스로 업계 리더로 성장하며, 해외진출을 꾀하고 있습니다.

| 구분 | 내용 | | |
|-------------|--|----------|-----|
| 개발과제 | - 모바일 게임 개발 | 개발소요기간 | 2년 |
| 담당부서 | - 게임 개발팀 | | |
| 연구결과 및 기대효과 | - 모바일 게임 신규 콘텐츠 개발 - 유(MU) 온라인게임과의 유무선 연동 기술 개발 및 서비스 등을 통한 새로운 수익구조 확보 | | |
| 소요자금 | - 2,000 백만원 | | |
| 세부내역 | 구분 | 금액 | 비고 |
| | 인력총원 | 1,000백만원 | 10명 |
| | 테스트장비 | 500백만원 | |
| | 모바일 휴대폰 및 서버 | | |
| | 콘텐츠 수수료 | 500백만원 | |
| 재원조달방법 | - 자본시장을 통한 자금 조달 | | |

- 퍼블리싱 사업

모든 게임 개발은 투자(인력, 자본, 기술등)의 부산물이며, 개발하는 게임의 성공 확률이 낮을 수 밖에 없는 환경속에서 리스크를 줄이면서 최대한의 투자대비 수익을 얻을 수 있는 사업중의 하나가 퍼블리싱 사업입니다.

퍼블리싱의 기본은 자체 개발 여부에 상관없이 복수의 게임 타이틀에 대한 서비스 권한을 가지는 것으로 온라인게임업체의 '사업포트폴리오'구성이 가능하게 합니다.

또한 개발과 유통 분리현상이 가속화 되는 시장 환경상 퍼블리싱을 통한 효과적인 사업전개가 가능하다고 판단되어 집니다. 이에 당사는 퍼블리싱 사업을 위한 전략 수립중에 있습니다.

| 구분 | 내용 | | |
|--------|---|----------|-------------------|
| 개발과제 | - 온라인게임 퍼블리싱 | | |
| 담당부서 | - 게임 개발팀, SE TEAM, 전략기획팀 | | |
| 기대효과 | - 타사 온라인게임 국내서비스를 통한 안정적인 수익구조 확보와 글로벌 게임회사로의 이미지 제고 | | |
| 소요자금 | - 6,000 백만원 | | |
| 세부내역 | 구분 | 금액 | 비고 |
| | 게임 라이선스 | 4,000백만원 | 게임당 추산 |
| | 운용인력총원 | 500백만원 | 35명 총원(연간 인건비 기준) |
| | 서비스 장비 | 1,500백만원 | 03년 6월~04년 3월 |
| 재원조달방법 | - 자본시장을 통한 자금 조달 | | |

(3) 운영자금 세부현황

다양한 홍보매체(게임잡지, 게임방송, 일간지, 경제지등)를 통하여 게임홍보와 기업이미지 제고를 위해 활동하고 있습니다.

또한 5월중순에 열리는 세계최대게임쇼인 E3에 참가를 할 것이며, 9월에는 동경게임쇼 참가하여 적극적인 해외 진출을 도모하고 있습니다.

당사는 현재 서비스중인 3D 온라인게임 뮤(MU)와 관련하여 이벤트를 개최하고 있습니다. 올해 초에 '데빌스퀘어'이벤트를 통해 매출상승의 효과를 거두었으며, 6월 경에 오프라인이벤트와 3/4분기와 4/4분기에 대규모 온라인 이벤트를 개최할 계획입니다. 이러한 이벤트와 함께 지하철, 버스광고 및 옥외광고등을 병행하는 마케팅을 하고 있습니다. 참고로 당사에서는 2002년 광고선전비 지출금액은 약 15억원으로 2003년에는 매출 성장에 따른 광고비증가와 본격적인 해외진출을 위한 게임쇼 참고등으로 인한 소요를 예상하여 운영자금을 산정하였습니다.

(단위 : 백만원)

| 구 분 | | 금액 | 비고 |
|--------|---------|------------------|-------------------------------|
| 게임잡지 | | 600백만원 | 넷파워,온플레이어, PC파워진, PC플레이어 외 다수 |
| 게임방송 | | 400백만원 | MBC,SBS,경인방송,스카이캠티비 등 |
| 옥외광고 | | 400백만원 | 롯데월드,버스외부광고,버스승차장,지하철광고 등 |
| 온라인 광고 | | 300백만원 | 이벤트관련 온라인 광고 등 |
| PPL 광고 | | 300백만원 | 드라마 제작협찬 광고 |
| 게임쇼참가 | E3쇼 | 700백만원 | 20부스(56평) |
| | 동경게임쇼 | 600백만원 | - |
| 이벤트 | 오프라인이벤트 | 200백만원 | 연 1회 |
| | 온라인이벤트 | 400백만원 | 연 2회 |
| 재원조달방법 | | - 자본시장을 통한 자금 조달 | |

사 업 설 명 서

주식회사 웹젠
 기명식 보통주식 960,000주
 22,080,000천원 ~ 26,880,000천원
 1주당 공모희망가액 범위 (23,000원 ~ 28,000원)

1. 유가증권신고서의 효력발생일 : 2003년 4월 27일
2. 모집 또는 매출가액 : 22,080,000천원 ~ 26,880,000천원
 1주당 공모희망가액 범위 (23,000원 ~ 28,000원)
3. 청약기간 : 2003년 5월 14일 ~ 5월 15일
4. 납입기일 : 2003년 5월 20일
5. 유가증권신고서 및 사업설명서의 열람장소 :
 - 가. 유가증권신고서 :
 - 전자문서 : 금감위(금감원)홈페이지 → dart.fss.or.kr
 - 나. 정정신고서 :
 - 전자문서 : 금감위(금감원)홈페이지 → dart.fss.or.kr
 - 다. 일괄신고 추가서류 : 해당사항 없음
 - 라. 사업설명서 :
 - 전자문서 : 금감위(금감원)홈페이지 → dart.fss.or.kr
 - 서면문서 :
 - 1) 금융감독위원회 : 서울시 영등포구 여의도동 27
 - 2) 한국증권업협회 : 서울시 영등포구 여의도동 45-2
 - 3) (주)웹젠 : 서울시 강남구 도곡동 467-6번지
 - 4) 미래에셋증권(주) : 서울시 영등포구 여의도동 45-1
 - 5) 신영증권(주) : 서울시 영등포구 여의도동 27-1
 - 6) 우리증권(주) : 서울시 영등포구 여의도동 34-12
 - 7) 한국투자신탁증권(주) : 서울시 영등포구 여의도동 34-1
6. 안정조작 또는 시장조성에 관한 사항 :
 - 가. 안정조작(또는 시장조성)이 행하여질 수 있음
 주간사 회사는 매매개시일부터 1개월간 개입조건에 해당시 시장조성을 수행합니다.
 - 나. 안정조작(또는 시장조성)이 행하여질 수 있는 유가증권시장의 명칭 :
 협회중개시장
7. 기 타

이 사업설명서의 유가증권신고서의 효력발생은 정부가 이 유가증권신고서의 기재사항이 진실 또는 정확하다는 것을 인정하거나 이 유가증권의 가치를 보증 또는 승인한 것이 아니며, 또한 이 사업설명서의 기재사항은 청약일 전에 정정될 수 있음을 유의하시기 바랍니다.

미래에셋증권 주식회사

- ▶ 별첨 : 미래에셋증권(주) 전국 본/지점 영업망 현황

▶ 미래에셋증권(주) 본·지점 현황

| 지점명 | 주소 | DDD | 전화번호 |
|-------|----------------------------------|-----|-----------|
| 본사 | 서울시 영등포구 여의도동 45-1 미래에셋 빌딩 | 02 | 3774-1700 |
| 영업부 | 서울시 영등포구 여의도동 45-1 미래에셋 빌딩 1층 | 02 | 3774-1700 |
| 압구정지점 | 서울시 강남구 신사동 599번지 압구정빌딩 1층 | 02 | 3416-0770 |
| 선릉지점 | 서울시 강남구 삼성동 141-32 보광빌딩 1층 | 02 | 560-5000 |
| 광주지점 | 광주광역시 동구 금남로 5가 129번지 송원빌딩 1,2층 | 062 | 228-0700 |
| 분당지점 | 경기도 성남시 분당구 서현동 265-3 대우통신빌딩 1층 | 031 | 705-7000 |
| 명동지점 | 서울시 중구 명동 1가 47-1번지 1,2층 | 02 | 7575-400 |
| 일산지점 | 경기도 고양시 일산구 주엽동 106-1 정도빌딩 2층 | 031 | 922-7600 |
| 대구지점 | 대구광역시 중구 봉산동 127-3 대구학원빌딩 1층 | 053 | 421-7007 |
| 대치지점 | 서울시 강남구 대치동 1023 605-2 까치빌딩 1,2층 | 02 | 554-8100 |
| 신촌지점 | 서울시 마포구 노고산동 40-33 | 02 | 718-6700 |
| 목동지점 | 서울시 양천구 목5동 907 현대월드타워 1층 | 02 | 2062-0100 |
| 강남지점 | 서울시 강남구 역삼동 825-13 강광센터빌딩 1층 | 02 | 3420-2700 |
| 부산지점 | 부산광역시 부산진구 부전1동 397-47 1층 | 051 | 805-7001 |
| 동래지점 | 부산광역시 동래구 수안동 665-8번지 2층 | 051 | 552-7772 |
| 대전지점 | 대전광역시 서구 둔산동 1042번지 | 042 | 471-0700 |
| 전주지점 | 전북 전주시 완산구 서신동 769 국만연금빌딩 1층 | 061 | 273-7000 |
| 잠실지점 | 서울시 송파구 신천동 7-28 현대타워 1층 | 02 | 419-9933 |
| 창원지점 | 경남 창원시 중앙동 97-6 캔버라타운 1층 | 055 | 268-6700 |
| 상계지점 | 서울시 노원구 상계동 705-2 | 02 | 2091-0700 |
| 수원지점 | 경기도 수원시 팔달구 인계동 1038-3 남현빌딩 2층 | 031 | 234-1770 |
| 인천지점 | 인천광역시 부평구 부평동 202-6 동일빌딩 1층 | 032 | 506-0070 |
| 평촌지점 | 경기도 안양시 동안구 비산동 1108 금강벤처텔 2층 | 031 | 389-1700 |
| 서초지점 | 서울시 서초구 서초동 1674번지 정보통신공제조합 1층 | 02 | 581-0600 |
| 가락지점 | 서울시 송파구 문정동 150-25번지 진현빌딩1,2층 | 02 | 443-7007 |
| 돈암지점 | 서울시 성북구 동선동 4가 1번지 서울은행빌딩 2층 | 02 | 925-1700 |
| 범어동지점 | 대구시 수성구 범어1동 559-6번지 삼희빌딩 1층 | 053 | 754-7003 |
| 서광주지점 | 광주시 서구 농성동 417-31,32 LG생활건강빌딩3층 | 062 | 365-0700 |
| 울산지점 | 울산광역시 남구 달동 1257-7,8 BYC빌딩 3층 | 052 | 268-3700 |
| 순천지점 | 전남 순천시 연향동 1317-1 청우빌딩 2층 | 061 | 721-0700 |
| 삼성역지점 | 서울시 강남구 대치동 997 오로라월드 빌딩 1층 | 02 | 6284-1700 |
| 방배지점 | 서울시 서초구 방배동 796-27 파맥스 빌딩 4층 | 02 | 595-4100 |
| 도곡지점 | 서울시 강남구 도곡동 497-6 대림아크로텔 12층 | 02 | 575-0900 |
| 시청역지점 | 서울시 중구 서소문동 75번지 대한빌딩 3층 | 02 | 752-1800 |
| 청주지점 | 충북 청주시 상당구 서운동 46-3 | 043 | 254-0700 |
| 포항지점 | 경북 포항시 북구 죽도2동 627-13 삼성생명빌딩 1층 | 054 | 272-5200 |

<요약정보>

| | |
|-----------------------------------|-----|
| I. 요약 증권정보 | |
| 1. 공모의 개요 ----- | 1 |
| 2. 투자위험 요소 ----- | 8 |
| 3. 인수에 관한 사항 ----- | 27 |
| 4. 유가증권에 대한 인수인(분석기관)의 평가의견 ----- | 27 |
| 5. 자금의 주된 사용목적 ----- | 62 |
| 6. 기타 필요한 사항 ----- | 70 |
| II. 요약 발행인 정보 | |
| 1. 회사 개황 ----- | 72 |
| 2. 요약 사업내용 ----- | 74 |
| 3. 요약 재무정보 및 감사의견 ----- | 76 |
| 4. 기타 필요한 사항 ----- | 77 |
| 제1부 모집 또는 매출의 개요 | |
| I. 모집 또는 매출의 요령 | |
| 1. 모집 또는 매출주식의 내용 ----- | 78 |
| 2. 초과배정 옵션에 관한 사항 ----- | 78 |
| 3. 모집의 방법 ----- | 79 |
| 4. 매출의 방법 등 ----- | 81 |
| 5. 모집 또는 매출의 조건 및 절차 ----- | 82 |
| 6. 인수에 관한 사항 ----- | 101 |
| 7. 기타 모집 또는 매출에 관한 사항 ----- | 101 |
| II. 투자위험요소 | |
| 1. 환금성 위험 ----- | 105 |
| 2. 영업 또는 산업의 특성과 관련된 위험 ----- | 106 |
| 3. 재무·손익사항과 관련한 위험 ----- | 114 |
| 4. 지배구조·관계회사 등과 관련된 위험 ----- | 116 |
| 5. 주가 희석화에 따른 위험 ----- | 118 |
| 6. 우발채무 등에 따른 위험 ----- | 119 |
| 7. 기타 위험 ----- | 119 |
| 8. 한국증권업협회 등록예비심사결과 ----- | 122 |
| III. 유가증권에 대한 인수인(분석기관)의 평가의견 | |
| 1. 평가기관 ----- | 128 |
| 2. 평가의 개요 ----- | 128 |
| 3. 기업실사결과 및 평가내용 ----- | 131 |
| 4. 종합평가 결과 ----- | 152 |
| IV. 자금의 사용목적 | |
| 1. 모집 또는 매출에 의한 자금조달 내역 ----- | 188 |
| 2. 자금의 사용목적 ----- | 188 |
| V. 기타 투자자 보호를 위하여 필요한 사항 | |
| 1. 시장조성 또는 안정조작에 관한 사항 ----- | 196 |
| 2. 주간사회사의 간사 업무 수행실적 ----- | 197 |
| 제2부 발행인에 관한 사항 | |
| I. 회사의 개황 | |
| 1. 회사의 목적 ----- | 199 |

| | |
|--|-----|
| 2. 회사의 연혁 ----- | 199 |
| 3. 회사의 존속기간 ----- | 204 |
| II. 사업의 내용 (제조업) | |
| 1. 사업의 개요 ----- | 205 |
| 2. 주요 제품 및 원재료 등 ----- | 219 |
| 3. 생산 및 설비에 관한 사항 ----- | 225 |
| 4. 매출에 관한 사항 ----- | 228 |
| 5. 수주상황 ----- | 230 |
| 6. 경영상의 주요계약 등 ----- | 230 |
| 7. 연구개발활동 ----- | 231 |
| 8. 기타 투자이사결정에 필요한 사항 ----- | 234 |
| III. 재무에 관한 사항 | |
| 1. 요약재무정보 ----- | 235 |
| 2. 재무제표 이용상의 유의점 ----- | 235 |
| 3. 재무제표 ----- | 241 |
| 4. 연결재무제표 ----- | 246 |
| 5. 부문별 재무 현황 ----- | 247 |
| 6. 합병전·후의 재무제표 ----- | 248 |
| 7. 최근 3년간 신용등급 ----- | 249 |
| IV. 감사인의 감사의견 등 | |
| 1. 감사인(공인회계사)의 감사의견 등 ----- | 250 |
| 2. 연결재무제표에 대한 감사인의 감사의견 등 ----- | 252 |
| V. 지배구조 및 관계회사 등의 현황 | |
| 1. 지배구조의 개요 ----- | 254 |
| 2. 관계회사 등의 현황 ----- | 259 |
| 3. 타법인출자 현황 ----- | 260 |
| VI. 주식에 관한 사항 | |
| 1. 자본금 변동상황 ----- | 261 |
| 2. 주식의 총수 등 ----- | 262 |
| 3. 배당에 관한 사항 등 ----- | 264 |
| 4. 주식의 분포 ----- | 264 |
| 5. 최근 6개월간 주가 및 주식 거래실적 ----- | 265 |
| VII. 임원 및 직원 등에 관한 사항 | |
| 1. 임원의 현황 ----- | 266 |
| 2. 직원의 현황 ----- | 266 |
| 3. 노동조합의 현황 ----- | 266 |
| VIII. 이해관계자와의 거래내용 | |
| 1. 최대주주 등과의 거래내용 ----- | 267 |
| 2. 주주(최대주주 등 제외)·임원·직원 및 기타 이해관계자와의 거래내용 ----- | 267 |
| IX. 부속명세서 | |
| 1. 제조원가명세서 ----- | 269 |
| 2. 예금등명세서 ----- | 270 |
| 3. 유가증권명세서 ----- | 271 |
| 4. 채고자산명세서 ----- | 271 |
| 5. 주요채권명세서 ----- | 271 |
| 6. 단기차입금명세서 ----- | 272 |
| 7. 주요채무명세서 ----- | 272 |
| 8. 장기차입금명세서 ----- | 274 |

| | |
|-------------------------------|-----|
| 9. 사채명세서 ----- | 275 |
| 10. 감가상각비등명세서 ----- | 275 |
| 11. 법인세등명세서 ----- | 275 |
| X. 기타 필요한 사항 | |
| 1. 주요경영사항 신고내용 및 그 진행상황 ----- | 277 |
| 2. 제재현황 ----- | 278 |
| 3. 기타 투자이사결정에 필요한 사항 ----- | 279 |

본 문

<요약정보>

I. 요약 증권정보

1. 공모의 개요

가. 모집(매출) 정보

당사는 협회중개시장에 당사 주권을 등록하기 위해 필요한 주식분산요건을 충족할 목적으로 증권거래법에 따라 신주 모집을 통해 공모(이하 "본건 공모" 또는 "금번 공모" 라 합니다)합니다. 당사는 본건 공모에서 새로 발행되는 당사의 기명식 보통주식960,000주를 수요예측의 결과 등을 감안하여 산정한 주당 가액으로 모집합니다. 본건 공모는 기존 주주의 신주인수권을 배제하고 불특정 다수인을 상대로 신주를 모집하는 방식(일반공모의 방식)에 의합니다.

(단위 : 원, 주)

| 주식의 종류 | 모집(매출)의 방법 | 주식의 수 | | 모집(매출)가액 | | 모집(매출)총액 | |
|--------|------------|---------|----|----------|--------|----------------|----------------|
| | | 모집 | 매출 | 예정 | 확정 | 예정 | 확정 |
| 기명식보통주 | 일반모집 | 960,000 | - | 23,000 | 32,000 | 22,080,000,000 | 30,720,000,000 |

- 주1) 모집 예정가액(이하 "제시공모희망가액"이라 한다)의 산정 근거는 『Ⅲ.유가증권에 대한 인수인(분석기관)의 평가의견』의 『4. 종합평가 결과』 항목을 참조하시기 바랍니다.
- 주2) 모집 예정가액은 (주)웹젠의 제시공모희망가액 23,000원 ~ 28,000원 중 최저가액 기준입니다.
- 주3) 확정가액 : 상기에서 제시한 제시공모희망가액을 기준으로 청약일전에 실시한수요예측결과 산정된 가중평균가격(28,063원)을 고려하여 주간사회사인 미래에셋증권(주)과 발행회사인 (주)웹젠이 협의하여 1주당 확정공모가액을 32,000원으로 최종 결정하였습니다.

나. 초과배정 옵션에 관한 사항

유가증권신고서 제출일 현재 해당사항 없습니다.

다. 청약·배정에 관한 사항

(1) 모집의 방법

[모집방법 : 일반공모]

| 모 집 대 상 | 주 수(%) | 주당모집가액 | 모집총액 | 비고 |
|---------|----------------|---------|-----------------|----|
| 일 반 모 집 | 768,000주(80%) | 32,000원 | 24,576,000,000원 | - |
| 주 주 배 정 | - | | - | - |
| 우리사주배정 | 192,000주(20%) | | 6,144,000,000원 | - |
| 기 타 | - | | - | - |
| 합 계 | 960,000주(100%) | | 30,720,000,000원 | - |

● 일반모집 대상 배정내역

| 모 집 대 상 | 주 수(%) | 주당모집가액 | 모집총액 | 비고 |
|------------|---------------|---------|-----------------|----|
| 일반청약자 | 144,000주(15%) | 32,000원 | 4,608,000,000원 | - |
| 일반기관투자자 | 96,000주(10%) | | 3,072,000,000원 | - |
| 고수익증권투자신탁등 | 528,000주(55%) | | 16,896,000,000원 | - |
| 합 계 | 768,000주(80%) | | 24,576,000,000원 | - |

● 인수회사별 배정내역(일반청약자)

| 인수회사 | 일반청약자 대상 모집주식수 | 비고 |
|----------|----------------|----------|
| 미래에셋증권 | 115,200주 | 주간사회사 |
| 신영증권 | 9,600주 | 모집총수의 1% |
| 우리증권 | 9,600주 | 모집총수의 1% |
| 한국투자신탁증권 | 9,600주 | 모집총수의 1% |
| 합 계 | 144,000주 | - |

주 1) 우리사주조합

우리사주조합에게 발행주식총수의 20%인 192,000주를 배정합니다.

주 2) 일반청약자

일반청약자는 주간사회사인 미래에셋증권(주)과 인수회사에서 청약이 가능합니다. 청약자격 및 청약한도와 관련한 자세한 사항은 「제1부 모집 또는 매출의 개요- 모집 또는 매출의 요령 - 5.모집 또는 매출의 조건 및 절차」 부분을 참조하시기 바랍니다.

주 3) 기관투자자

유가증권인수업무에 관한 규칙 제2조 제9항에 의한 투자자를 의미하며 공모전 미래에셋증권(주)가 실시하는 수요예측의 참여 단가, 수량, 자본금, 분석능력, 의무보유기간 등에 따라 차별화하여 청약자 유형군별 한도내에서 배정받게 됩니다.

주 4) 고수익증권투자신탁등 : 유가증권인수업무에 관한 규칙 제2조 제10항에 의한 투자자를 의미하며 공모전 미래에셋증권(주)가 실시하는 수요예측의 참여 단가, 수량, 분석능력, 의무보유기간 등에 따라 차별화하여 청약자 유형군별 한도내에서 배정받게 됩니다.

(2) 모집의 일정 및 조건

| 항 목 | | 내 용 | |
|-----------------|-------------|------------------------------|---------------|
| 모집 또는 매출주식의 수 | | 신주모집 : 기명식 보통주 960,000주 | |
| 주당 모집가액 또는 매출가액 | 예정가액 | 23,000원 ~ 28,000원 (액면가 500원) | |
| | 확정가액 | 32,000원(주1) | |
| 모집총액 또는 매출총액 | 예정가액 | 22,080,000천원 ~ 26,880,000천원 | |
| | 확정가액 | 30,720,000천원 | |
| 청 약 단 위 | | (주2) | |
| 청약기일 | 일반모집 또는 매출 | 개시일 | 2003년 05월 14일 |
| | | 종료일 | 2003년 05월 15일 |
| | 주 주 배 정 | 개시일 | - |
| | | 종료일 | - |
| | 우 리 사 주 배 정 | 개시일 | 2003년 05월 14일 |
| | | 종료일 | 2003년 05월 15일 |
| | 기 타 | 개시일 | - |
| | | 종료일 | - |
| 청약증거금 | 일반모집 또는 매출 | 청약증거금을 50% ~ 100% | |
| | 주 주 배 정 | - | |
| | 우 리 사 주 배 정 | 청약증거금을 100% | |
| | 기 타 | - | |
| 납 입 기 일 | | 2003년 05월 20일 | |
| 배당기산일(결산일) | | 2003년 01월 01일 | |

(주1) 주당 모집가액

제시공모희망가액을 기준으로 청약일전에 실시한수요예측결과 산정된 가중평균가격(28,063원)을 고려하여 주간사회사인 미래에셋증권(주)과 발행회사인 (주)웹젠이 협의하여 1주당 확정공모가액을 32,000원으로 최종 결정하였습니다.

(주2) 청약주식 단위

① 우리사주조합의 청약단위는 1주로 합니다.

② 일반청약자는 주간사회사인 미래에셋증권(주)과 인수회사를 통해 청약이 가능하며 1인당 최저청약한도는 10주, 최고청약한도는 15,000주로 하며, 청약단위는 아래와 같습니다. 단, 청약단위 미만으로 청약한 수량은 절사합니다.

【청약주식수별 청약단위】

| 청약주식수 | 청약단위 |
|------------------------|--------|
| 10주 이상 ~ 100주 이하 | 10주 |
| 100주 초과 ~ 1,000주 이하 | 100주 |
| 1,000주 초과 ~ 5,000주 이하 | 500주 |
| 5,000주 초과 ~ 15,000주 이하 | 1,000주 |

③ 일반기관투자자 및 고수익증권투자신탁등의 청약은 수요예측에 참여하여 배정받은 수량단위로 하며, 청약미달을 고려하여 추가 청약을 하고자 하는 일반기관투자자 및 고수익증권투자신탁등 또는 수요예측에 참여하지 않은 일반기관투자자 및 고수익증권투자신탁등은 최저 청약한도 1,000주, 최고 청약한도 100,000주로 하여 1,000주 단위로 초과 청약할 수 있으며, 청약단위와 상이한 청약수량은 해당 청약수량의 이전청약단위에 부합한 청약 수량으로 절사하여 청약한 것으로 간주합니다. (단, 고수익증권투자신탁등의 경우 펀드설정 규모의 10%를 초과하지 않는 범위에서 청약을 하여야 합니다.)

④ 일반청약자는 주간사회사인 미래에셋증권(주)와 인수회사[신영증권(주),우리증권(주),한국투자신탁증권(주)]에서 청약이 가능합니다. 인수회사의 일반청약자 1인당 최고 청약한도 및 청약단위는 각각의 인수회사가 투명하고 공정하게 정하여 공시한 방법에 의합니다.

(주3) 청약증거금

- ① 우리사주조합, 일반기관투자자 및 고수익증권투자신탁등의 청약증거금은 청약금액의 100%로 합니다.
- ② 일반청약자는 주간사회사인 미래에셋증권(주)와 인수회사[신영증권(주),우리증권(주),한국투자신탁증권(주)]에서 청약이 가능하며, 청약증거금은 청약금액의 50%로 합니다.

(주4) 청약사무취급처

- ① 우리사주조합 : 미래에셋증권(주) 본 · 지점
- ② 일반기관투자자 및 고수익증권투자신탁등 : 미래에셋증권(주) 본 · 지점
- ③ 일반청약자 : 미래에셋증권(주) 본 · 지점, 신영증권(주) 본 · 지점, 우리증권(주)본 · 지점, 한국투자신탁증권(주) 본 · 지점

※ 일반청약자 청약 자격 및 배정기준

[주간사회사 : 미래에셋증권(주)]

| 구분 | 내용 |
|--------|--|
| 청약자격 | 국내외 개인 및 법인으로 청약자격에 제한이 없습니다. 단, 청약 초일 전일까지 주간사회사인 미래에셋증권(주)에 청약가능한 계좌를 개설한 고객에 한하여 청약이 가능합니다. |
| 청약한도 | 일반청약자 1인당 최고 청약한도는 15,000주로 하며, 일반기관투자자 및 고수익증권투자신탁등의 1인당 최고 청약한도는 100,000주로 합니다 |
| 배정기준 | 1) 일반청약자 배정시 우대고객과 일반고객으로 구분하여 차등배정합니다. 우대고객이라함은 ① 또는 ②에 해당하는 고객을 말합니다. ① 미래에셋증권(주)의 홈트레이딩시스템인 Maps-Net 등 온라인시스템을 이용하여 직접 청약을 하는 고객 ② 청약 직전월 1개월간 매일 현금 100만원 이상 보유한 고객 2) 배정방법 ① 우대고객은 일반투자자 배정물량의 50%를 우선 배정합니다. ② 일반고객은 일반투자자 배정물량의 50%를 배정합니다. ③ 일반투자자 배정물량의 50%는 우대고객만의 청약경쟁률에 따라 우대고객에게 우선 배정하고, 우대고객의 미배정 청약주식수와 일반고객의 청약주식수를 합산한 청약경쟁률에 따라 일반투자자 배정물량의 50%를 재배정 합니다. 따라서, 우대고객은 2번 배정을 받게되며, 일반고객은 1번만 배정을 받게 됩니다. |
| 잔여주식처리 | 상기 배정기준은 청약주식수에 비례한 안분배정을 원칙으로 하고, 우대고객으로 청약한 수량에 대해 우선배정후 남은 잔여 청약주식수를 추가로 일반고객의 청약수량과 합산하여 재배정시, 1주미만의 단수주는 원칙적으로 5사6입하여 배정하여 잔여주식이 최소화되도록 하며, 배정후 발생하는 최종 잔여주식은 주간사 회사가 자기의 계산으로 이를 인수합니다 |

[인수회사 : 신영증권(주)]

| 구분 | 내용 |
|------|--------------------------------------|
| 청약자격 | -청약자격 제한 없이 청약한도의 100% 가능 |
| 청약한도 | -단 청약초일 전일까지 주식입고가 가능한 계좌가 개설되어 있을 것 |

| 구분 | 내용 |
|------|---|
| 배정기준 | ◎우수고객 배정 우대우수고객에게 일반청약자 배정물량의 20%를 우선배정(안분배정)하고 다시 우수고객과 일반고객을 합쳐 동 배정물량의 나머지 80%를 안분배정함. ◎우수고객에 해당하는 경우-청약초일 직전 3개월간 계좌 일평균 1,000만원 이상(주식평가액+예수금)-동 3개월간 투신잔고 일평균 1,000만원 이상(수익증권+MMF+유추얼펀드+RP)-동 3개월간 주식거래 실적 합산이오프라인 1,000만원 이상 또는 온라인 4,000만원 이상-APEX WRAP 가입고객*우수고객은 거래소 및 코스닥 종목 청약에 공히 적용*위 주식평가액은 거래소 상장 및 코스닥등록 종목의 합산 *우수고객은 위 4가지 경우 중 택일 |
| 기타 | -배정된 공모주의 계좌입고 후 6개월(calendar day)내에 출고 또는 타사대체하는 경우 건당 5,000원 -분할해서 출고하는 경우 및 다수의 증권사로 타사대체하는 경우 건당 부과 |

[인수회사 : 우리증권(주)]

| 구분 | 내용 |
|--------------|--|
| 청약자격 청약한도 | 청약 초일 전주 금요일까지 활동계좌 보유고객은 1인당 최고 청약한도 범위내에 청약가능 |
| 배정기준 | 안분배정후 잔여주 발생시 전산추첨(잔여주 없음) |
| 기타 | 공모주 청약분에 대하여 입고 후 1개월 이내 타사 대체 및 현물출고 시 건당 20,000원 부과(당사간 대체 수수료 없음) |

[인수회사 : 한국투자신탁증권(주)]

| 구분 | 내용 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----------------------|--|------------|----------------------------|----|-----------|------------------|--|-------|--------------|------|--------|---------|----------------------------|--------|--------|---------|---------|------|---------|------------|------------|------|-----------|-----------|-----------|
| 청약한도 및 자격 | ※ 청약자격 : 청약 초일 전일까지 계좌 개설한 고객(위탁/증권저축계좌) ▶ 일반청약자 최고청약한도의 3배 : "고객등급제도" 상 플래티늄 고객 ▶ 일반청약자 최고청약한도의 2배 : "고객등급제도" 상 골드 고객 ▶ 일반청약자 최고청약한도 (100%) : 다음 중 택일 - 청약 전월 3개월간 일평균 500만원 이상인 주식계좌 - 청약 전월 3개월간 일평균 3천만원 이상인 수익증권 ▶ 일반청약자 최고청약한도의 50% : 상기 최고청약한도 100% 거래실적 기준 미만인 고객 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 청약한도 산정방법 | ▶ 주식계좌 평가방법 - 예탁자산으로 평가함(예수금 + 주식평가금액) - 주식 : 거래소, 코스닥, ETF(단, 유추얼펀드, 리츠는 제외됨) - 선물/옵션계좌의 예수금 ▶ 수익증권계좌 평가방법 - MMF를 포함하여 세전기준가로 평가하며 신탁형은 원금기준으로 평가 - 해외투자펀드 및 대항투자펀드는 제외함(듀얼턴, 피델리티, 머큐리등) | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 공모주 청약수수료 | ▶ Off-line 청약 (지정 및 고객센터) : 1건당 3,000원 ▶ On-line 청약 (HTS/ARS) : 1건당 1,000원 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 공모주 청약수수료 면제대상 | - 당사 거래 고객중 플래티늄에 해당하는 고객 - 청약전월 3개월간 일평균 3천만원 이상인 수익증권 고객 - 청약전월 3개월간 합산 약정 1천만원 이상인 고객 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 고객등급제도 | ▶ 등급산출기준 및 구간 <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>구분</th> <th>투신</th> <th>증권</th> <th>고객(투신+증권)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>- 기준 거래규모(일평균잔고)</td> <td></td> <td>증권수수료</td> <td>투신보수수익+증권수수료</td> </tr> <tr> <td>- 비교</td> <td>주부고객합산</td> <td>개별고객별합산</td> <td>투신 : 주부합산기준 증권 : 개별고객기준</td> </tr> <tr> <td>- 플래티늄</td> <td>3억좌 이상</td> <td>100만원이상</td> <td>100만원이상</td> </tr> <tr> <td>- 골드</td> <td>3억좌~1억좌</td> <td>100만원~30만원</td> <td>100만원~30만원</td> </tr> <tr> <td>- 우대</td> <td>1억좌~0.3억좌</td> <td>30만원~10만원</td> <td>30만원~10만원</td> </tr> </tbody> </table> | 구분 | 투신 | 증권 | 고객(투신+증권) | - 기준 거래규모(일평균잔고) | | 증권수수료 | 투신보수수익+증권수수료 | - 비교 | 주부고객합산 | 개별고객별합산 | 투신 : 주부합산기준 증권 : 개별고객기준 | - 플래티늄 | 3억좌 이상 | 100만원이상 | 100만원이상 | - 골드 | 3억좌~1억좌 | 100만원~30만원 | 100만원~30만원 | - 우대 | 1억좌~0.3억좌 | 30만원~10만원 | 30만원~10만원 |
| 구분 | 투신 | 증권 | 고객(투신+증권) | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| - 기준 거래규모(일평균잔고) | | 증권수수료 | 투신보수수익+증권수수료 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| - 비교 | 주부고객합산 | 개별고객별합산 | 투신 : 주부합산기준 증권 : 개별고객기준 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| - 플래티늄 | 3억좌 이상 | 100만원이상 | 100만원이상 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| - 골드 | 3억좌~1억좌 | 100만원~30만원 | 100만원~30만원 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| - 우대 | 1억좌~0.3억좌 | 30만원~10만원 | 30만원~10만원 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

| 구 분 | 내 용 | | | |
|-----|---|----------|--------|--------|
| | - 일반 | 0.3억좌 미만 | 10만원미만 | 10만원미만 |
| | 주1) 법인고객은 고객등급제도 대상에서 제외함 주2) 투신보수수익 = 일평균잔고 × 평균보수율 주3) 등급변경 주기 : 매월 10일 변경 ※ 실적 산출기간은 매월 10일을 기준으로 청약직전 3개월간임. (고객등급산출시에만 적용) | | | |

2. 투자위험요소

본건 공모주식을 청약하고자 하는 투자자들은 투자결정을 하기 전에 본 유가증권신고서의 다른 기재 부분 뿐만 아니라 특히 아래 기재된 투자위험요소를 주의 깊게 검토한 후 이를 고려하여 최종적인 투자판단을 해야 합니다. 다만, 당사가 현재 알고 있지 못하거나 중요하지 않다고 판단하여 아래 투자위험요소에 기재하지 않은 사항이라 하더라도 당사의 운영에 중대한 부정적 영향을 미칠 수 있다는 가능성을 배제할 수는 없으므로, 투자자는 아래 투자위험요소에 기재된 정보에만 의존하여 투자판단을 해서는 안되며, 투자자의 독자적인 판단에 의해야 합니다.

만일 아래 기재한 투자위험요소가 실제로 발생하는 경우 당사의 사업, 재무상태, 기타 운영결과에 중대한 부정적 영향을 미칠 수 있으며, 이에 따라 투자자가 금번 공모 과정에서 취득하게 되는 당사 주식의 시장가격이 하락하여 투자금액의 일부 또는 전부를 잃게 될 수도 있습니다.

1. 환금성 위험

가. 금번 공모는 당사가 최초로 실시하는 것으로서 동 주식은 유가증권시장에서 거래 된 적이 없으며, 공모 후에도 주가가 하락하지 않을 것이라고 확신할 수 없습니다 . 또한 협회중개시장에 등록 후 시장상황 등에 따라 주가는 최초 공모가를 하회할 수도 있습니다.

나. 본 주식은 증권업협회가 개설한 협회중개시장 등록을 목적으로 모집하는 것으로 2002. 09. 16 등록예비심사청구서를 제출하여 2002. 12. 23 한국증권업협회 의 등록예비심사를 받았습니다. 그 결과, 금번 공모완료 후, 신규등록 신청 전에 주식의 분산요건(유가증권협 회등록규정 제5조 제1항 제3호 가목)을 충족하게 되면 등록을 승인하겠다는 통지 를 받았습니다. 상기 요건을 충족하게 되면 등록을 승인하겠으나, 등록재심사 사 유 발생시에는 이건 예비등록심사 결과의 효력을 인정하지 않고 재심사하겠다는 통지를 받았습니다.

또한, 신규등록 신청 시에 유가증권협회등록규정 제2조 제9호에서 정하는 벤처 기업에 해당하지 않게 되는 경우에는 동 규정 제6조 제1항의 규정에 의한 신규 등 록 심사요건의 특례가 적용되지 아니하므로 일반기업 등록요건을 구비하여야 한 다는 통지를 받았습니다.

따라서, 이건 공모 후 상기요건을 충족하거나 재심사에 의해 등록을 승인받아야 만 본 주식은 협회중개시장에 등록되어 거래할 수 있게 되지만, 일부 요건이라 도 충족하지 못하게 되거나 재심사 사유에 해당되어 승인을 받지 못하면 협회 중개시장에서 거래할 수 없어 환금성에 큰 제약을 받을 수도 있음을 유의하시 기 바랍니다.

이와 관련된 구체적인 내용은 "8.한국증권업협회 등록예비심사 결과"를 참조하시 기 바랍니다.

다. 본 주식은 한국증권거래소시장에서는 거래되지 않습니다. 주식의 등록일 이후 신주를 배정받은 신규 주주 및 구주주는 당사 주식의 매매개시일 이후에 협회중 개시장을 통하여 당사의 주식을 매매할 수 있습니다.

라. 주권의 등록 및 매매개시일은 아직 확정되지 않았으며, 향후 일정이 확정되는 대 로 코스닥시장지 등을 통하여 공고될 예정입니다.

마. 주간사 회사 : 미래에셋증권(주)

바. 인수회사 : 신영증권(주), 한국투자신탁증권(주), 우리증권(주)

사. 동사의 보통주식은 상기 '나'에서 언급한 주식분산 요건을 완비하지 않으면, 모집 이 완료된 이후에도 협회중개시장에서 거래되지 아닐 수도 있습니다.

2. 영업 또는 산업의 특성과 관련된 위험

가. 온라인 게임 산업의 성장을 둔화 가능성에 따른 위험

동사는 2001년 매출 총액 2,397백만원, 2002년 매출 총액 28,786백만원 중 각각 2,387백만원, 27,297백만원이 온라인게임 매출로 전체 매출의 99.6%, 94.8%를 차지하고 있습니다. 온라인 게임업종은 국내에 1996년 소개된 이후 지속적인 성장을 거듭하여 2000년 들어 급격한 시장확대를 이루어 1999년 대비 88.6%의 증가율을 보일 정도로 성장하였습니다. 고도 정보화시대를 맞이하여 인터넷 사용인구의 증가 및 초고속인터넷망의 보급으로 인하여 온라인 게임산업의 확대기반이 급속도로 증가하였기 때문에 이러한 동 산업의 성장추세는 지속될 것으로 예상됩니다. 그러나 한국게임산업개발원 '2003게임산업의 전망과 대응'에 따르면 온라인게임의 성장률은 2001년 40%, 2002년 65%, 2003년 25% 성장세를 보일 것으로 예측하여 성장을 증가하는 둔화되는 모습을 보일 것으로 추정하고 있습니다.

따라서 동사의 주요 매출유형인 온라인 게임산업의 성장을 둔화 가능성은 동사의 영업성과에 부정적인 영향을 미칠 수 있습니다.

나. PC방 영업과 관련된 위험

동사가 주된 고객으로 하는 14,000여개(2003년 3월말 기준)의 PC방은 전국 10개의 총판과의 영업대행관리계약을 체결하여 관리하고 있으며, 동사는 총판업체에게 지역총판이 관할하는 PC방이 결제하는 금액의 20%를 영업대행수수료로 총판에 지급('01년 및 '02년 말 영업대행수수료는 각각 1.0억원 및 21.6억원임)하고 있습니다. 온라인게임회사 대부분이 동사와 같은 형식의 영업형태를 띄고는 있지만 2002년 동사 매출의 34%(9,914백만원) 이상을 차지하는 PC방 매출이 총판의 영업능력과 직결될 수도 있을 것으로 판단됩니다.

동사는 PC방 사업팀을 통해 총판관리를 하고 있으나 PC방 매출의 안정적인 영위를 위해 총판관리에 보다 만전을 기해야 할 것으로 판단되며, 총판업체에 대한 관리가 효율적으로 이루어지지 않을 경우 동사의 영업성과가 부정적인 영향을 받을 수 있습니다.

다. 국내 온라인 게임시장의 경쟁 심화에 따른 위험

2002년 국내온라인 게임 시장규모는 4,425억원으로 추산되며 (주)엔씨소프트(리니지), 넥슨(바람의나라), 웹젠(유), 씨씨알(포트리스) 등의 회사가 2002년 시장의 57.2%를 점유하고 있는 가운데, 다수의 후발업체들이 시장에 진입하고 있는 상태입니다.

이러한 과정형태로 이루어졌던 국내 2D 온라인 게임 시장에서 수익성과 성장성이 부각됨에 따라 온라인 게임 제작업체 수는 지속적으로 증가하고 있습니다. 최근 2년간 출품된 작품수는 99년 12작품, 2000년 21편등에 이어 2002년은 무려 175편이나 출품될 정도입니다. 제품된 작품수 만큼 다양성은 미흡했으나, 리니지류의 머그게임과 포트리스류의 슈팅게임이 절대다수를 차지하였습니다.

온라인게임의 주목할 부분은 그래픽과 게임성의 발전이라고 요약할 수 있는데 국내 머그게임의 그래픽은 괄목할 만한 수준으로 발전하고 있습니다. 제작된 게임의 상당수가 다양한 3D 엔진을 이용, 외산을 능가하는 수준의 퀄리티를 선보이고 점차 그래픽의 고급화 경향은 보다 구체적으로 나타나며 쿼터뷰 형식의 고정시점에서 시점변화까지 가능한 본격적인 3차원 게임도 적지않게 기획되고 있는 실정입니다. 이렇듯 경쟁이 치열해지고 일부 게임만 시장에서 큰 성공을 거두는 소위 독과점 현상이 심화되고 있으며, 3D 게임개발에 필요한 핵심요소기술도 대부분이 보편화되고 있는 추세입니다. 또한, 최근 국내 PC게임업체들의 수익성 하락으로 인해 PC게임 제작업체 또한 온라인게임 쪽으로 선회하는 추세에 있어 향후 경쟁은 지속적으로 심화될 것으로 판단됩니다. 동사의 온라인 게임 "유"는 2D에서 3D로 진화되는 초기단계에서 시장의 선점적인 지위를 누리고 있으나, 현재 개발 중인 타사의 3D 온라인 게임이 본격적으로 진입하게 되는 시점이 되면 경쟁의 심화가 예상되어 동사의 수익성과 성장성에 제약요인으로 작용할 수 있다고 판단됩니다.

특히 2003년 하반기까지는 상용화할 예정인 엔씨소프트의 3D온라인게임 '리니지2'와 스타크래프트, 디아블로 등을 개발한 블리자드에서 개발하고 2003년 하반기 혹은 2004년 초 상용화가 예상되는 WOW(World Of Warcraft)는 시장경쟁 심화에 상당한 영향을 미칠 전망이다.

이러한 온라인 게임시장의 경쟁심화는 업체간의 기술경쟁은 물론 시장확대를 위한 제품가격 경쟁으로 확대되어 경쟁업체간 게임 사용가격인하 경쟁이 심화될 경우 동사의 수익성에 부정적인 영향을 미칠 수 있습니다.

라. 단일제품에 대한 높은 의존도 및 업그레이드 등으로 인한 위험

동사는 2001년 2월 온라인 게임 '뮤(MU)'를 제작하여 '01년 및 '02년중 각각 23.9억원 및 287.8억원을 매출하였으며, 유가증권신고서 제출일 현재 유료서비스기간이 18개월('01.11월 ~ '03.4월) 경과하였습니다.

그러나 2002말 현재 동사의 매출 99.9%가 온라인게임 "뮤(MU)" 단일제품으로 이루어져있으며, 캐릭터 상품 매출을 제외하고 95%이상 내수시장에 의존하고 있습니다.

따라서 동사는 특정게임의 매출의존도가 높기 때문에 해당 온라인 게임 '뮤(MU)'의 매출이 감소할 경우 동 감소폭이상으로 신규게임 등의 매출이 발생하지 않으면 동사의 매출은 감소할 수 있습니다.

또한 동사가 서비스하고 있는 게임 '뮤(MU)'는 온라인 게임 특성상 새로운 아이템 및맵 개발, 각 캐릭터간의 Balance조정, 버그수정 등 게임의 지속적인 업그레이드 및 고객관리가 중요한 바, 향후 뮤(MU)의 업그레이드가 부진할 경우 동사의 영업성과 및 수익성이 영향을 받을 수 있습니다.

마. 계절적인 매출변동 및 경기변동의 민감성에 따른 위험

온라인게임의 주요한 고객층은 10대에서 30대초반의 젊은 층으로 동사의 매출규모는 이들의 여가정도에 따라 크진 않지만 계절적인 영향을 받습니다. 게임을 할 여가를 많이 갖게 되는 여름방학과 겨울방학 시즌인 7월에서 8월, 12월에서 2월초에는 온라인게임의 이용율이 크게 높아져 동사의 매출도 증가하는 경향을 보입니다. 또한 소년층의 구매력이 풍부해질 뿐만 아니라 선물을 많이 주고 받는 추석, 설 등의 명절과 입학, 졸업시즌에도 매출이 다소 증가하는 경향을 보입니다.

온라인 게임의 주요고객층이 젊은 세대이고 온라인 게임은 장기적인 사용을 전제로 하는 다소간의 중독성이 있는 분야이기 때문에 상대적으로 경기변동에 둔감한 분야이지만, 경기변동에 따른 민간소비규모 및 문화비 지출규모의 증감현상에 따라 경기불황은 동사의 영업실적에 부정적인 영향을 줄 수 있습니다.

바. 온라인 게임의 라이프 사이클 및 신제품 출시에 따른 위험

온라인 게임은 PC게임이나 네트워크 게임에 비해 상대적으로 수명이 길다는 장점이 있습니다. 그 이유는 온라인게임은 특성상 매일 바뀌는 사이버 환경에서 스스로 시나리오를 설정해 가면서 즐길 수 있는 구조이기 때문입니다. 미국 오리진(EA)의 '울티마 온라인'의 경우 1997년 상용화 이후 지금까지 게임 사용자가 지속적으로 증가하는 추세를 보이고 있는 것은 이와 같은 온라인 게임의 특성을 잘 나타내 주는 사례입니다. 온라인게임의 평균 제품수명은 일반게임보다 긴 5년에 이르는 것으로 추정되어 제품수명이 긴만큼 신규 제품의 실패에 대한 위험성은 아케이드이나 PC게임 업체에 비해 상대적으로 낮다는 것을 의미하기도 합니다. (자료 : LG투자증권 리서치센터)

그러나, 온라인게임의 라이프 사이클도 신규참여업체의 증가로 경쟁제품이 증가할 경우 향후 다소 줄어들 소지가 있으며 이로 인하여 지속적인 차기 게임개발의 부담이동사 영업성과에 부정적인 영향을 줄 수 있습니다.

사. 개인고객 결제수단 제재에 따른 위험

동사는 현재 개인고객 유료결제 수단을 신용카드, ARS, 핸드폰, 계좌이체, 무통장, ID PASS, 폰빌, 문화상품권등 10여가지를 도입하여 시행하고 있습니다. 현재 정보통신부는 개인정보보호지침 고시 중 아동에 관한 특별 조치를 두어 법정대리인에 대한 조항을 신설하고 14세 미만의 아동이 결제를 할 경우 법정대리인인 부모의 동의를 얻도록 하고 있습니다. 동사의 결제시스템 중 ARS시스템이 해당사항이 있지만 ARS결제시스템을 이용하는 14세미만의 아동 비율이 낮아 전체 매출에 미치는 영향은 미미할 것으로 판단되나, 이러한 정부지침에 대한 대체 결제시스템을 계속해서 도입하지 않을 경우 동사의 수익성에

영향을 미칠 수 있습니다.

아. 온라인게임 사전등급심의제 시행에 따른 위험

최근 온라인 게임에 대한 중독성 및 유해성에 대한 일부 비판여론이 있으며, 이로 인하여 2002년에 시행된 온라인게임 사전등급심의제에 의하면 신규게임 개발 또는 향후 게임내용이 변경(패치)된 경우에 영상물등급위원회(이하 영등위)에 신고하여야 합니다. 이 경우 변경내용에 과도한 선정성이나 폭력성, 사행성 등이 수록될 경우 영등위는 당해 게임물에 대하여 새로운 등급분류를 시행하고 있습니다.

동사는 온라인 게임 뮤(MU)에 대하여 영등위로부터 '03년 3월 6일 뮤(NON-PVP버전)에 대하여 12세 이용가를 받았으며, 또한 3월 14일 뮤(PVP버전)에 대해서는 15세이용가판정을 받았습니다.

따라서, 동사의 게임 업그레이드 및 신규 게임개발 시 영등위의 심사결과에 따라 영업성과가 영향을 받을 수 있습니다.

자. 벤처기업의 불확실성에 관한 위험

동사는 2001년 11월 6일 벤처기업 평가기관(게임종합지원센터)의 평가를 받아 기술성 및 사업성이 적격하여 2001년 11월 9일 서울지방중소기업청으로부터 벤처기업(기술평가기업) 인증을 받았습니다. 벤처기업은 자체 수익모델을 지속적으로 확립해 나가고 있는 단계이므로 영업활동의 변동성이 일반기업보다 클 수 있습니다.

따라서 기술수준의 발전속도, 관련시장의 변화방향 등 영업환경의 급격한 변화에 따라, 향후 동사의 경영성과 및 재무상태 등이 큰 폭으로 변동될 가능성이 있습니다.

차. 핵심인력 이탈에 따른 위험

동사의 핵심 연구개발인력으로는 동사가 서비스하고 있는 온라인 게임 "뮤(MU)"를 개발한 김남주 대표이사, 조기용 이사, 송길섭 이사 이외에 10명의 담당자들이 있습니다. 게임 업계의 개발 인력은 타 소프트웨어와는 달리 개발 인력의 인간적 유대가 강한 특징을 가지고 있으나 상황에 따라서는 인력의 이동 가능성을 완전히 배제할 수는 없으며, 이러한 상황이 발생할 경우 신규 게임 개발 및 기존 게임의 업그레이드에 문제가 있을 수 있으며, 나아가 동사의 수익성에 부정적인 영향을 끼칠 수 있습니다.

<연구개발 담당조직>

| 소 속 | 인원 | 담당 업무 |
|---------------|----|---|
| 게임 개발팀 | 3 | 게임상의 캐릭터, 배경, 애니메이션등을 시각적으로 표현하고 연구하는 파트로써 유저의 시스템 사항을 고려, 최적화된 그래픽을 연구하고 있으며, 동시에 게임 캐릭터 SD화, 포스터, 팬시용품 개발등을 연구하는 팀입니다 |
| 서버 프로그래밍파트 | 4 | 온라인 게임의 핵심이라 할 수 있는 서버 개발을 맡고 있는 파트로써 서버 디자인(H/W, S/W) 과 게임의 접속부터, 인증, 캐릭터의 데이터 I/O, Game Process, Manager 를 통한 실시간 관리와 처리, 사용자들의 커뮤니케이션을 원활하고 안정적으로 돌아갈수 있도록 하는 파트입니다. |
| 클라이언트 프로그래밍파트 | 3 | 사용자의 컴퓨터에 설치되는 클라이언트 프로그램을 개발하는 파트입니다. 게임 서버 상에 구현되어 있는 가상의 세계를 사용자가 눈과 귀를 통해 인식할 수 있도록 하는 것이 클라이언트 프로그램의 역할이며, 이와 동시에 가상의 세계 속에 있는 자신의 캐릭터를 조종할 수 있는 인터페이스를 제공하게 됩니다. 기능적으로 보면 그림파일과 3D 데이터를 조항해 가상의 세계를 화면상에 보여주며, 인터넷 망을 통해 서버와 교신합니다. |
| 기획파트 | 3 | 게임상의 각 캐릭터간의 밸런싱 업무를 비롯한 전체적인 기획 업무를 담당하고 있습니다 |
| 계 | 13 | - |

가. 온라인게임의 폭력성, 선정성, 중독성 등으로 인한 규제에 따른 위험

온라인게임은 그 특성상 불특정 다수인이 가상공간에서 일정한 법칙에 따라 게임을 즐기기 때문에 이성적으로 완전한 가치관을 형성하지 못한 일부 청소년층이 이용할 경우 자칫 폭력성, 선정성, 중독성 등의 부작용을 일으킬 수 있습니다. 특히 가상공간에서 게임 참여자간에 아이템을 약탈하고 서로를 죽이는 일부 게임방법(Player Killing : PK) 으로 인하여 현실과 혼동한 나머지 게임참여자간에 감정적인 동요를 일으킨 사례가 있었으며, 아이템의 현금거래가 사회문제화 된 사례가 있었습니다. 이는 이미몇몇 게임업체를 통해서 나타난 온라인게임의 부정적인 현상이며 이런 사건이 일어날 때마다 시민단체등에서는 온라인 게임의 악영향에 대해서 여러가지 문제점을 제기해 왔습니다. 동사는 이러한 측면에서 15세 미만 및 PK를 기피하는 유저(User)를 대상으로 NON-PVP서버를 운영하고 있으며, PK에 대한 게임상의 제약을 강하게 적용하고 있습니다. 또한 아이템 약탈(해킹 및 사기) 관련 전담팀을 운영하여 이에 대한 관리를 하고 있으며, 아이템관련 현금거래와 관련하여는 '아이템 현금거래 근절가두캠페인' 및 홈페이지 등을 통하여 홍보활동을 하고 있으나, 향후 이러한 문제가 반복적으로 사회적 이슈가 될 경우에는 온라인게임에 대한 정부의 공식적인 규제를 배제할 수 없으며 이는 전체 온라인게임 시장의 위축을 가져올 수도 있습니다.

3. 재무·손익상황과 관련한 위험

가. 매출채권 회수에 관한 위험

동사의 재무제표상의 매출채권으로 산정되는 부분은 개인고객에 대한 매출로서 신용카드, ARS, 핸드폰, 종량제, ID PASS, 폰빌 등의 결제시스템으로 이루어지는 부분입니다. 2002년 12월 31일 현재 매출채권은 매출액 대비 19.5%(2001년 말 매출액 대비 매출채권 비율 53.6%)이며, ARS, 핸드폰 결제시스템의 매출채권 잔액에 대한 대손충당금으로 5%로 설정하여 위험해 대비하고 있습니다. 현금흐름의 악화 등 재무안정성에 위험을 줄 정도는 아니지만, 향후 새로운 결제시스템의 개발과 도입이 필요할 것으로 판단되며, 향후 매출채권의 회수가 활발하게 이루어지지 않을 경우 동사의 현금흐름과 손익에 부정적인 영향을 미칠 수 있습니다.

나. 자금소요증가에 따른 위험

동사는 현재까지 영업활동으로 인한 현금흐름에는 문제가 없으나, 향후 설비투자, 장비 구입 및 차기작 개발인원의 총원에 따른 소요 금액은 지속적으로 증가할 것으로 예상됩니다. 따라서 향후 현금흐름을 적절히 관리하지 못할 경우 회사의 현금흐름의 악화 등재무안정성에 위협이 될 수 있습니다.

다. 수출 및 환율변동에 관한 위험

동사는 자체 개발한 국산 온라인 게임 및 운영기술을 2002년부터 해외(중국,대만)에 수출하고 있습니다. 원자재 및 기술도입에 관한 외화기준 수입이 전혀 없기 때문에 환율변동에 따른 수입가격 변동위험은 없습니다.

동사는 2002년 중국 및 대만에 온라인게임 뮤(MU)를 수출하여 라이선스수수료와 러닝로얄티로 118만달러를 획득하였으며, 2003년부터는 중국, 대만 외에 일본으로 수출지역을 확대할 예정입니다.(중국 및 대만은 미국달러 베이스, 일본은 엔화베이스로 결제) 외환가격의 급속한 하락시 동사의 매출액이 줄어들 여지가 있으며 총매출중 수출비중이 4.9%로 환율변동은 동사의 영업실적에 부정적인 영향을 미칠 수 있습니다.

4. 지배구조, 관계회사 등과 관련된 위험

가. 관계회사와의 거래와 관련된 사항

동사는 2002년 12월 31일 현재 장부가액 기준으로 600,150천원의 투자유가증권을 보유하고 있습니다. 이는 9Webzen Limited의 지분 49%에 해당하는 것으로, 관계회사인 9Webzen Limited는 Gamenow.net Ltd.와 동사가 합작하여 설립(02년 10월)한 조인트 벤처로서 중국 상하이에서 02년 11월부터 서비스를 하고 있으며, 온라인게임 "MU"를 중국에서 서비스할 수 있도록 하는 대가로 매월 매출액에 비례하여 로열티로 지급받는 라이선스 계약을 맺고 있습니다.

따라서, 향후 관계회사의 영업성과에 따라 동사의 수익성에 영향을 미칠 수 있습니다.

나. 대표이사 변경에 관한 사항

동사는 2000년 4월 설립이후 이은숙 전대표이사가 경영하여 왔으나, 일신상의 사유로 2002년 9월 12일 대표이사직을 사임한 후 2002년 9월 30일자로 동사를 퇴사하였으며, 개발이사였던 김남주 이사가 2002년 9월 12일 대표이사에 취임하여 현재까지 경영하고 있습니다.

5. 주가 희석화에 따른 위험

가. 주식매수선택권 부여에 따른 주가 희석화

| 주식의 종류 | 부여주식수 | 미행사 주식수 | 행사기간 | 행사가격 | 최근주가 | 공모가액 |
|--------|--------|------------|--------------------|-------|---------|---------|
| 기명식보통주 | 14,000 | 14,000 | 2005.7.10~2008.7.9 | 4,000 | 해당사항 없음 | 32,000원 |

동사는 2002년 7월 10일 임시주주총회에서 3인에게 행사가격 4,000원에 주식매수선택권을 부여하였습니다. 동사의 주식은 유가증권 신고서제출일 현재 증권거래소 또는 협회중개시장에서 거래된 사실이 없으므로 최근주가를 산정할 수 없으며, 향후 등록이후 주가상승 시에는 주식매수선택권 행사 가능성이 있으므로 행사이후 유통주식수 증가로 인해 주가에 영향을 줄 수 있습니다.

나. 주식관련사채 발행에 따른 주가 희석화

당사는 유가증권 신고서 제출일 현재 주식관련사채를 발행한 사실이 없습니다

다. 이번 주식공모에 따른 주가 희석화

| 주식의 종류 | 공모주식수 | 공모가액(할인율) | 최근주가 | 희석화 발생여부 |
|--------|----------|-----------|------|----------|
| 기명식보통주 | 960,000주 | 32,000 | - | - |

당사의 주식은 유가증권신고서 제출일 현재 증권거래소 또는 협회중개시장에서 거래된 사실이 없으므로 최근주가를 산정할 수 없으며, 공모가액은 32,000원 입니다. 본건 공모는 협회중개시장의 신규등록을 위한 일반공모로 진행되므로 이에 따른 주가 희석화 위험사항은 없습니다.

6. 우발채무 등에 따른 위험

가. 중요한 소송사건 등

| 고소인 | 피고소인 | 일자 | 내 용 | 결 과 |
|----------|------|-----------------------------|--|------------------------|
| 이르커뮤니케이션 | 웹젠 | 2002년 8월21일/ 2002년 8월28일 | 이벤트대행계약을 체결하여 권리와 의무를 이행하던 중 이르커뮤니케이션의 의무불이행으로 잔금지급을 거절한 바, 이르커뮤니케이션에서 소송제기(청구금액:63.5백만원) / 이에 웹젠은 손해배상청구소송을 제기(청구금액:170백만원) | 소 취하 (2002년 9월 28일) |

이르커뮤니케이션과의 소송은 2002년 9월 28일 원만히 합의가 이루어졌음

나. 견질 또는 담보용 어음·수표 현황

해당 사항 없습니다.

다. 기타의 우발채무 등

당사는 유가증권신고서 제출일 현재 기업회계기준에 관한 해석 31-74인 "우발 상황에 관한 회계처리"에서 정하는 우발채무가 발생하지 않았습니다.

7. 기타 위험

가. 금번 공모와 관련한 동사의 유통주식 위험은 다음과 같습니다.

(1) 기존 발행주식분

동사의 최대주주(388,313주) 및 특수관계인 4인(820,929주)의 보유주식 1,209,242주(공모후 34.5%)의 경우 동사의 협회등록일로 부터 2년간 보호예수되어 있으며, 등록후 1년이 경과한 이후에는

매월 최초 보유주식의 5%씩 매각할 수 있습니다. 또한 새롬벤처투자(주)의 보유주식 137,663주(공모 후 3.9%)의 경우 등록일로부터 2개월간, 한솔게임전문제1호창업투자 등 벤처금융 7개사의 보유주식 287,336주(공모후 8.2%)의 경우 등록일로부터 3개월간 보호예수되어 있습니다.

[협회등록규정 제18조제1항에 의한 매각제한 주식수(벤처금융의 투자금액중 등록 신청일 현재 자본금을 기준으로 100분의 10에 상당하는 한도까지의 주식)에 포함되지 않는 새롬벤처투자(주)의 보유주식 24,293주(공모 후 0.69%)의 경우 등록일로부터 2개월간, 한솔게임전문제1호창업투자 등 벤처금융 7개사의 보유주식 50,706주(공모후 1.4%)의 경우 등록일로부터 3개월간 자체적으로 보호예수하였습니다.]

또한 최대주주등 이외의 주주 중 4명은 투자자보호 등을 위하여 회사 자체적으로 주주동의서를 받아 주간사인 미래에셋증권(주)에 계좌를 개설한 후 사고계좌로 등록하여 등록후 1개월간 매도 및 출고 금지 조치를 취할 예정입니다.

상기 보호예수 물량을 제외한 구주 물량이 등록 초기에 시장에 출회될 경우에 주가하락 요인으로 작용할 수 있습니다.

(2) 공모 분

금번 공모를 통해 발행되는 주식은 총 960,000주이며, 이 중에서 우리사주조합 배정물량 192,000주(20.00%)는 증권거래법 시행령 제2조의7 제1항 제4호 및 우리사주조합규약에 의거 한국증권금융에 1년간 의무 예탁됩니다.

| 구분 | | | 공모후 기본 | | 보호예수기간 및 매도금지기간 |
|----------------------------|-----------------|-----------|-----------|----------------|--|
| | | | 소유주식수 | 지분율 | |
| 보호예수 및 매도금지 조치주식수 | 최대주주 및 특수관계인 | 이은숙 | 388,313 | 11.09% | 등록후 2년간 의무보호예수(단,1년 경과후 매월마다 100분의 5에 상당하는 부분까지 매각 가능) |
| | | 김남주 | 267,293 | 7.64% | |
| | | 조기용 | 267,293 | 7.64% | |
| | | 송길섭 | 260,943 | 7.46% | |
| | | 김원선 | 25,400 | 0.73% | |
| | | 소계 | 1,209,242 | 34.55% | |
| | 새롬벤처(주) | | 137,663 | 3.93% | 등록후 2개월간 의무보호예수 |
| | 한솔창투(주) | | 30,000 | 0.86% | 등록후3개월간의무보호예수 |
| | 한솔여성전문창업투자조합 | | 40,008 | 1.14% | |
| | 한솔게임전문창업투자조합 | | 100,000 | 2.86% | |
| | 엠벤처투자주식회사 | | 48,664 | 1.39% | |
| | 엔벤처제1호투자조합 | | 10,000 | 0.29% | |
| | 엔벤처제3호투자조합 | | 48,664 | 1.39% | |
| | 국제2호투자조합 | | 10,000 | 0.29% | |
| | 소 계 | | 424,999 | 12.14% | - |
| 이국진외3인 | | 413,192 | 11.81% | 등록후1개월간매도및출고금지 | |
| 우리사주조합 | | 192,000 | 5.49% | 등록후1년간증권금융예치 | |
| 합 계 | | 2,239,433 | 63.98% | - | |
| 유통가능 주식수 | 기존주주 | | 492,567 | 14.07% | - |
| | 공모주주 | | 768,000 | 21.94% | - |
| | 소 계 | | 1,260,567 | 36.02% | - |
| 총 계 | | | 3,500,000 | 100.00% | - |

주) 우리사주조합 배정분 중 실권이 발생할 경우 유통가능물량은 실권된 주식수 만큼 증가할 수 있으며, 수요예측에 참여하여 물량을 배정받은 기관투자자가 의무 보호예수를 확약하는 경우에는 일정기간 동안 (1개월 ~2개월이상) 해당 수량만큼 유통 가능 물량이 감소할 수 있습니다.

나. 등록시점의 협회중개시장 상황에 따라 당사의 주가가 공모가 이하로 하락할 위험이 있습니다.

본건 공모에 있어서 최종 공모가액은 수요예측 결과를 근거로 하여 당사와 주간사 회사인 미래에셋증권(주)가 협의하여 결정하게 됩니다. 그러나 등록 시점에서 협회중개시장에 예측하지 못한 상황의 변화가 있는 경우 등록 후 주가가 최초 공모가 이하로 하락할 수 있습니다. 따라서 그러한 경우 본건 공모에서 당사의 주식을 취득하는 투자자는 주가하락으로 인한 손실을 입을 위험이 있습니다.

다. 등록 후 협회중개시장에서 시장참여자가 적을 경우 당사의 주가가 하락할 위험이 있습니다.

당사의 주식은 등록 후 협회중개시장에서 거래됨을 원칙으로 하나 협회중개시장 에서 시장참여자의 부족으로 인하여 당사 주식의 거래가 원활하지 않을 수도 있으며, 이로 인해 주가가 하락할 수 있습니다.

라. 금번 공모의 주간사회사인 미래에셋증권(주)와 인수회사인 신영증권(주), 한국투자 신탁증권(주), 우리증권(주)는 시장조성기간 (매개개시후 1개월) 중 공모주식의 시장 가격이 공모가격의 90%이상을 유지하도록하는 시장조성 의무가 있습니다. 다만, 시장조성기간이 종료되거나, 시장조성기간 중이라도 시장조성수량(우리사주조합 배정수량주를 제외한 공모주식수)을 모두 매수한 후에는 주가가 공모가격의 90% 이하로 하락할 수 있으므로 투자시 유의하시기 바랍니다

마. 본 유가증권신고서(사업설명서)에 기재된 재무제표 작성기준일 이후 유가증권신고서 제출일 사이에 재무 또는 손익상황이 악화되지 않았고, 동 기간중 재무적 안정성 및 수익성을 현저히 악화시킬 수 있는 사항이 발생하지 않았습니다.

바. 신규등록 신청서류로 제출되어 공시되는 등록주선인의 동사에 대한 영업위험평가 내용을 참고하여 동사에 대한 투자를 결정하는 것이 바람직합니다.

사. 본 유가증권신고서(사업설명서)의 효력발생은 정부 또는 금융감독위원회가 본 유가증권신고서(사업설명서)의 기재사항이 진실 또는 정확하다는 것을 인정하거나 본 유가증권의 가치를 보증 또는 승인한 것이 아니며, 또한 본 유가증권신고서(사업설명서)의 기재사항은 청약일 전에 정정될 수 있음을 유의하시기 바랍니다.

8. 한국증권업협회 등록예비심사 결과

본건 주식은 협회중개시장에 주권을 등록하기 위해 필요한 주식분산요건을 충족할 목적으로 증권거래법에 따라 모집을 통해 공모하는 것입니다. 당사는 이와 같은 주권등록을 위해 2002년 9월 16일 등록예비심사청구서를 한국증권업협회에 제출하여 등록예비심사를 청구하였고, 2002년 12월 23일 한국증권업협회로부터 등록예비심사 승인을 통보받았습니다.

1. 종합의견

(주)웹젠이 '02.9.16 한국증권업협회에 제출한 등록예비심사청구서를 코스닥위원회가 심의한 결과 사후 이행사항을 제외하고 신규등록 심사요건을 구비하였기에 '02.12.23 다음의 조건으로 동 청구를 승인하였습니다.

다 음

가. 사후 이행사항

- 청구회사는 다음 요건을 신규등록 신청전에 구비하여야 함
- 주식의 분산(유가증권협회등록규정 제5조 제1항 제3호 가목)
- 청구회사가 신규등록 신청시에 유가증권협회등록규정 제2조 제9호에서 정하는 벤처기업에 해당하지 않게 되는 경우에는 동 규정 제6조 제1항의 규정에 의한 신규등록 심사요건의 특례가 적용되지 아니하므로 일반적인 등록요건을 구비하여야 함.
- 청구회사는 신규등록 신청시에 다음 사항을 투자자 유의사항으로 기재하여 제출하여야 함.

<영업관련 위험>

- '01년 국내온라인게임 시장규모는 2,682억원으로 추산되며(한국게임산업개발원, 2002 대한민국 게임백서), (주)엔씨소프트(리니지), 씨씨알(포트리스), 넥슨(바람의 나라)등 상위 3사가 시장의 7.5%('01년 기준)를 점유하고 있는 가운데, 다수의 후발업체들이 시장에 진입하고 있음.

[주요 온라인게임 시장점유율]

| 기업명 | 대표게임 | 2000년 | | 2001년 | |
|------------|-------|-------|-------|-------|-------|
| | | 매출액 | 비중 | 매출액 | 비중 |
| 엔씨소프트 | 리니지 | 583 | 52.3 | 1,200 | 49.1 |
| 씨씨알 | 포트리스 | 10 | 0.9 | 320 | 13.1 |
| 넥슨 | 바람의나라 | 254 | 22.8 | 300 | 12.3 |
| 한게임 | 보드게임 | 30 | 2.7 | 120 | 4.9 |
| 액토즈소프트 | 천년 | 51 | 4.6 | 110 | 4.5 |
| 위즈게이트 | 다크세이버 | 60 | 5.4 | 94 | 3.8 |
| 위메이드엔터테인먼트 | 미르의전설 | 8 | 0.7 | 65 | 2.7 |
| 제이씨엔터테인먼트 | 레드문 | 35 | 3.1 | 61 | 2.5 |
| 태울 | 영웅문 | 60 | 5.3 | 60 | 2.5 |
| 웹젠 | 뮤 | - | - | 24 | 1.0 |
| 기타 | - | 23 | 2.1 | 86 | 3.6 |
| 합계 | | 1,114 | 100.0 | 2,440 | 100.0 |

출처 : Net Power('01.2월), V챔프('02.2월)

- '02.8월 현재, 국내 30여개의 온라인게임 개발사가 40여종의 유료게임을 제공 중 이고 베타서비스 중인 회사까지 포함할 경우 100여개의 온라인 게임 개발사들이 150여종 이상의 게임을 서비스 하고 있으며, 기타 개발을 진행중인 업체수는 추 정이 불가능할 정도로 많은 상황임.(월간온라인즈 '02.8월호 참조)
- 동사는 '01. 2월 온라인게임 '뮤(MU)'를 제작하여 '01년 및 '02년 상반기 중 각각 24.0억원 및 100.2억원을 매출하였으나, 예비심사청구일 현재 유료서비스제공 기간이 11개월('01.11월~'02.9월)임.
- 동사가 서비스하고 있는 게임 '뮤(MU)'는 온라인게임의 특성상 새로운 아이템 및 맵 개발, 각 캐릭터간의 Balance 조정, 버그 수정 등 게임의 지속적인 업그레이드 및 고객관리가 중요한 바, 향후 뮤(MU)의 업그레이드가 부진할 경우 동사의 영 업성과 및 수익성이 영향을 받을 수 있음.
- 동사는 온라인업계에서 최초로 3D 엔진을 이용하여 게임을 제작, 서비스하고 있으 며, 이로 인하여 '02. 6월말 누적회원수 2,326천명 돌파, '02년 상반기 중 100.2 억원 매출 등 단기간에 영업성고가 크게 성장하였으나, 최근 엔씨소프트가 3D 엔진을 이용하여 리니지의 후속편을 제작하는 등 다수의 온라인게임 업체에서 3 D 엔진을 이용한 게임을 제작하고 있는 바, 향후 개발되는 온라인게임의 완성도, 기존고객의 뮤(MU)에 대한 충성도 및 온라인게임시장의 경쟁심화 여부 등에 따라서 동사의 영업성고가 영향을 받을 수 있음
- 동사는 '02년 상반기 매출액 주 30.4%(30.5억원)를 PC방을 통하여 매출하고 있으 며, 전국의 PC방에 대하여 지역별로 10개 지역총판과 영업대행관리계약을 체결하여 관리하고 있고 지역총판과 영업대행관리계약을 체결하여 관리하고 있고 지역총판이 관할하는 PC방이 결제하는 금액의 20%를 영업대행수수료로 총판에 지급('01년 및 02년 상반기 영업대행수수료는 각각 1.0억원 및 6.3억원임)하고 있는 바, 향후 총판업체에 대한 관리가 효율적으로 이루어지지 않을 경우 동사의 영업성고가 영향을 받을 수 있음.
- 최근 온라인게임에 대한 중독성 및 유해성에 대한 일부 비판 여론이 있으며, 동사 의 온라인게임 뮤(MU)는 '02.11.21일 영상물등급위원회로부터 '15세 이용가' 판정을 받음에 따라 만15세 미만의 회원들에 대한 서비스제공이 중단되었는 바, 이로 인하여 향후 동사의 영업성고가 영향을 받을 수 있음.
- 동사는 영상물등급위원회의 '15세 이용가' 판정 이후 PK(Play Killing)가 금지된 틴 (Teen)서버를 패치하여 '12세 이용가'로 재심의를 요청하였는 바, 동 심사결과에 따라 동사의 영업성고가 영향을 받을 수 있음.

[뮤(MU)의 연령별 누적회원수 및 결제현황]

(단위:명, 백만원, %)

| 구분 | 12세미만 | 15세미만 | 18세미만 | 18세이상 | 합계 |
|----|-------|-------|-------|-------|----|
|----|-------|-------|-------|-------|----|

| | | | | | |
|----------|----------|----------|----------|--------------|---------------|
| 회원수 | 19,108 | 57,814 | 65,745 | 784,438 | 927,105 |
| 결제금액(비중) | 258(1.6) | 753(4.7) | 987(6.1) | 14,063(87.6) | 16,061(100.0) |

주)1.'02'~10월 기간을 대상으로 동사가 산출한 자료임
 2. PC방을 통하여 게임하는 회원 및 결제금액은 제외함

<유통주식관련 위험>

- 동사의 최대주주 등 5인은 그 보유주식 1,209,242주(발행주식 총수의 34.5%)를 등록일로부터 2년간 증권예탁원에 계속 보유하여야 함. 다만, 등록일로부터 1년이 경과한 경우 매 1개월마다 최초보유주식의 100분의 5에 상당하는 부분까지 매각할 수 있음. 또한, 새롬벤처투자는 보유주식 113,370주(발행주식총수의 3.2%)를 등록일로부터 2개월간, 한솔게임전문제1호창업투자 등 벤처금융 7사는 그 보유주식 236,630주(발행주식총수의 6.8%)를 등록일로부터 3개월간 증권예탁원에 보관하여 계속보유하여야 함.
- 동사는 '02.7월 임직원 3인에게 14,000주(발행주식 총수의 0.4%)의 주식매수선택권을 부여함.

[주식매수선택권 부여 현황]

| 부여일 | 부여대상 | 부여주식수 | 행사가격 | 행사기간 |
|----------|----------|--------|-----------------|------------------|
| '02.7.10 | 최영민 외 2인 | 14,000 | 4,000원(액면가500원) | '05.7.10~'08.7.9 |

<기타 위험>

- '00.4.28 설립되어 신규등록 심사요건 중 설립후 경과년수요건(3년 이상)을 구비하지 못하였으나, 벤처기업에 대한 신규등록 심사요건의 특례(적용 제외)를 적용받아 신규등록 심사요건을 구비함
- 동사는 '01.11.6 벤처기업 평가기관(게임종합지원센터)의 평가를 받아 기술성 및 사업성이 적격하여 '01.11.9 벤처기업(기술평가기업)으로 지정되었으며, 동 지정의 유효기간은 '03.11.8까지임
- 동사는 '00.4월 설립이후 '02.9.12일까지 이은숙 전대표이사가 경영하여 왔으나, 이은숙 전대표이사가 '02.9.12일 대표이사직을 사임한 후 '02.9.30일자로 동사를 퇴사하였으며 김남주 이사가 '02.9.12일 대표이사에 취임하여 경영하고 있음
- 공모금액이 최근사업연도의 매출액(24.0억원)을 상회한다는 내용과 공모금액의 사용용도
- 신규등록 신청서류로 제출되어 공시되는 등록주선인의 동사에 대한 영업위험평가서를 참고하여 동사에 대한 투자를 결정하는 것이 바람직함

나. 재심사

- 청구회사가 유가증권협회등록규정 제8조 제1항 각호의 1에 해당되어 본 심사결과에 중대한 영향을 미친다고 한국증권업협회가 인정하는 경우에는 본 심사결과 효력을 인정하지 아니하며, 이 경우 청구회사는 재심사를 청구하여야 함.

2. 신규등록 심사요건

| 항목 | 요건 | 검토내용 | 적합여부 |
|---------|--|-------------------|-------|
| · 주식의분산 | -모집실적: 27.4% ①20%이상으로서 등록신청일 현재 소액주주비율 30%이상 ②10%이상으로서 예비심사청구일 현재 소액주주비율 30%이상 ③10% 이상으로서 자기자본규모별 일정주식수(100만주,200만 주,500만주)이상 -소액주주:500인이상 | 모집예정(소액주주비율10.7%) | 부 적 합 |

| | | | |
|---|--|---|-----|
| · 자본상태 | 자본잠식 없을것 | 자본금:12.7억원 자기자본:33.2억원 | 적 합 |
| · 잉여금의자본전입 | 2년전 자본금의 100% 이하 전입후 자기자본이 자본금의 200%이상 | 1년간 자본전입 없음 | 적 합 |
| · 유상증자 등 | 2년전 자본금의 100%이하 초과분은 1년간 보호예수 | 17.5% | 적 합 |
| · 감사의견 | 적정 또는 한정 의견 | 적정(삼일회계법인) | 적 합 |
| · 명의개서대행위탁 | 계약 체결 | 체결(서울은행) | 적 합 |
| · 통일규격유가증권 | 발행 | 발행 | 적 합 |
| · 합병등 | 합병,분할 또는 영업양수도 후 결산확정 | 합병,분할 및 영업양수도 없음 | 적 합 |
| · 소송 등 분쟁사건 | 중대한분쟁사건없을것 | 중대한분쟁사건 없음 | 적 합 |
| · 부도발생 | 청구일6월전사실해소 | 부도사실 없음 | 적 합 |
| · 주식의 양도제한 | 없을 것 | 양도제한 없음 | 적 합 |
| · 최대주주등 지분 변동제한 | 청구일전 6월간최대주주등지분변동없을것 | 02.3.16:47.6% 청구일:47.6% (변동없음) | 적 합 |
| · 액면가액 | 100원,200원,500원,1,000원 | 1,2,500원,5,000원 500원 | 적 합 |
| · 상근감사 | 자산총액이1천억원이상인법인은1인이상의상근감사 | 청구서허위기재,재무안정성미흡,벤처금융등의투자사실,공시관리조직 등, 기타등록이 현저하게 부적합한 사유가 없을 것 | 적 합 |
| · 질적요건 -청구서류,허위기재등 -재무적안정성 -벤처금융등의 투자사실 -공시관리 조직 등 -기타사항 | | 등록이 현저하게 부적합한 사유가 발견되지 않음 | 적 합 |

3. 인수에 관한 사항

| 인수인 | | 인수방법 | 인수조건 |
|--------|----------|-----------------------------|------------|
| 명칭 | 고유번호 | | |
| 미래에셋증권 | 00311030 | 기명식 보통주식 931,200주(97.0%) | (주)인수조건 참조 |
| 신영증권 | 00136721 | 기명식 보통주식 9,600주(1.0%) | (주)인수조건 참조 |

| 인수인 | | 인수방법 | 인수조건 |
|----------|----------|--------------------------|------------|
| 명칭 | 고유번호 | | |
| 우리증권 | 00163178 | 기명식 보통주식 9,600주(1.0%) | (주)인수조건 참조 |
| 한국투자신탁증권 | 00160144 | 기명식 보통주식 9,600주(1.0%) | (주)인수조건 참조 |

(주) 인수조건[공모금액의 4%]

1. 주간사 수수료 : 공모금액의 4%에서 1억원을 제외한 금액
2. 인수수수료 : [1억원]을 상기 인수인(주간사 포함) 4개사가 인수비율대로 배분
4. 유가증권에 대한 인수인(분석기관)의 평가의견

가. 평가결과

주간사회사인 미래에셋증권(주)는 (주)웹젠의 협회중개시장 등록을 위한 공모와 관련하여 유사회사를 선정하여 비교평가함으로써 다음과 같이 공모희망가액 제시범위를 제시하였습니다.

(단위 :원)

| 구 분 | 내 용 |
|-------------|--|
| 주당 제시공모희망가액 | 23,000원 ~ 28,000 원 |
| 확정공모가액 결정방법 | 수요예측결과와 시장상황을 고려하여 (주)웹젠과 주간사가 협의하여 결정 |

(1) 평가기준일 : 2003.4.6 (유가증권신고서제출일 5일전 기준)

(2) 주당 제시공모희망가액을 산정하기 위하여 거래소 및 코스닥 시장에 상장/등록되어 있는 게임용 관련 제품 생산업체중 3개사(엔씨소프트, 액토즈소프트, 한빛소프트)를 유사회사로 선정하였습니다.

(3) 주당 제시공모희망가액은 선정된 유사회사 평가기준일 (2003년 4월 6일)과 매개시일 사이의 시장상황 변동가능성, 발행회사의 공모후 유통가능주식수 및 재무비율, 기업공개에 따른 투자자들의 투자유인 부여 등의 요소를 고려하여 산정하였습니다.

(4) 주간사회사가 제시한 동사의 제시공모희망가액은 23,000원 ~ 28,000원으로 동수치가 향후 협회중개시장에서 거래될 주가수준을 의미하는 것은 아닙니다. 금번 공모를 위한 최종공모가액은 향후 수요예측 결과를 감안하여 주간사회사와 발행회사가 협의하여 확정할 예정입니다.

나. 공모가액의 결정방법

(1) 제시 공모가액 산출방법

금번 공모와 관련하여 주간 사회사인 미래에셋증권은 (주)웹젠의 최근 3년간 영업실적, 재무지표, 경영성장성 등과 산업의 특성, 유사회사의 재무지표 비교 및 주가수준 등을 감안하여 공모제시가를 평가하였습니다. 또한 미래에셋증권 자체적으로 동사에대한 여러가지 방법의 가치평가를 실시하여 공모가 산정에 참조하였습니다.

그러나, 이러한 평가결과는 미래에셋증권의 주관적인 판단요소(가치평가방법의 선정 및 적용방법, 유사회사의 선정, 유사회사 주가 선정기준, 할인율 결정 등)들이 포함되어 있습니다. 미래에셋증권(주)는 유가증권신고서 제출일 5일전(2003년 4월 6일)기준으로 가치 평가를 하였으나 이 평가가액은 평가기준일이 변동되면 평가가액도 변동하게 되는 단점이 있습니다. 이러한 이유에서 미래에셋증권(주)는 주간사가 실시한 평가결과를 제시하는 것은 적절하지 않다고 판단하여 본 유가증권 신고서에는 동사에 대한 적정가치를 제시하지 않고 공모희망가 밴드만 23,000원 ~ 28,000원으로 제시하였습니다.

다만 동사에 대하여 과거 재무지표 및 공모가제시를 기준으로 평가한 주당가치 비교와 주가평가가치 비교 등은 다음과 같습니다. 제시공모가의 적정성 여부는 유사회사의 주당가치, 주가평가가치 비교결과와 "다. 기상장(등록)기업과의 비교 참고정보"를 참조하시기 바랍니다

(2) 주당가치 비교

(가) 주당경상이익/주당순이익 (EPS)

< 웹젠 >

(단위 : 천원)

| 구 분 | | 2002년 | 2001년 |
|---------------------|---------|------------|------------|
| 웹젠 (액면가액 : 500원) | 경상이익 | 17,814,014 | 1,000,894 |
| | 당기순이익 | 15,228,912 | 871,199 |
| | 가중평균주식수 | 2,540,000주 | 2,341,665주 |
| | 주당경상이익 | 7,013.39원 | 427.43원 |
| | 주당순이익 | 5,995.63원 | 372.04원 |

< 유사회사 : 엔씨소프트, 액토즈소프트, 한빛소프트 >

(단위 : 천원)

| 구 분 | | 2002년 | 2001년 |
|-------------------------|---------|------------|------------|
| 엔씨소프트 (액면가액 : 500원) | 경상이익 | 69,464,225 | 15,314,695 |
| | 당기순이익 | 53,113,016 | 11,668,614 |
| | 가중평균주식수 | 4,792,500주 | 4,665,082주 |
| | 주당경상이익 | 14,494.36원 | 3,282.84원 |
| | 주당순이익 | 11,082.53원 | 2,501.27원 |
| 액토즈소프트 (액면가액 : 500원) | 경상이익 | 1,018,589 | 4,710,128 |
| | 당기순이익 | 870,413 | 3,317,381 |
| | 가중평균주식수 | 5,943,000주 | 4,907,385주 |
| | 주당경상이익 | 171.39원 | 959.80원 |
| | 주당순이익 | 146.46원 | 676.00원 |
| 한빛소프트 (액면가액 : 500원) | 경상이익 | 9,178,732 | 19,302,295 |
| | 당기순이익 | 8,664,835 | 14,014,075 |
| | 가중평균주식수 | 8,284,543주 | 5,742,634주 |
| | 주당경상이익 | 1,107.93원 | 3,361.23원 |
| | 주당순이익 | 1,045.90원 | 2,440.36원 |

(주1) 주당경상이익 = 경상이익 / 가중평균주식수

(주2) 주당순이익 = 순이익 / 가중평균주식수

[참고 : 가중평균주식수 산정내역]

<2002년 말>

| 회사 | 구분 | 발행주식수 | 일수 | 적수 |
|------------|--------------------|----------------------------------|-----|---------------|
| 웹젠 | 기초주식수 | 2,540,000 | 365 | 927,100,000 |
| | 유/무상증자 | - | - | - |
| | 가중평균주식수 (적수÷일수) | 927,100,000 ÷ 365 = 2,540,000주 | | |
| 엔씨소프트 (주1) | 기초주식수 | 4,792,500 | 365 | 1,749,262,500 |
| | 유/무상증자 | - | - | - |
| | 가중평균주식수 (적수÷일수) | 1,749,262,500 ÷ 365 = 4,792,500주 | | |
| 액토즈소프트 | 기초주식수 | 5,943,000 | 365 | 2,169,195,000 |
| | 유/무상증자 | - | - | - |
| | 가중평균주식수 (적수÷일수) | 2,169,195,000 ÷ 365 = 5,943,000주 | | |
| 한빛소프트(주2) | 기초주식수 | 8,284,543 | 365 | 3,023,858,195 |
| | 유/무상증자 | - | - | - |
| | 가중평균주식수 (적수÷일수) | 3,023,858,195 ÷ 365 = 8,284,543주 | | |

(주1) 엔씨소프트의 경우 자기주식을 보유하고 있으나, 이를 차감하지 않은 가중평균발행주식수를 기준으로 함.

(주2) 한빛소프트의 경우 전환사채가 2002년 2월 15일 전액주식으로 상환되어 100,000주의 보통주가

발행되었으나 기초전환으로 가정하여 가중평균 주식수에는 감안하지 않았습니다.

<2001년말>

| 회사 | 구분 | 발행주식수 | 일수 | 적수 |
|-----------|--------------------|----------------------------------|-----|---------------|
| 웹젠 | 기초주식수 | 2,202,627 | 81 | 178,412,787 |
| | 유상증자(3.23) | 2,340,291 | 124 | 290,196,084 |
| | 유상증자(7.25) | 2,399,992 | 145 | 347,998,840 |
| | 유상증자(12.17) | 2,540,000 | 15 | 38,100,000 |
| | 가중평균주식수 (적수÷일수) | 854,707,711 ÷ 365 = 2,341,665주 | | |
| 엔씨소프트(주1) | 기초주식수 | 4,500,000 | 159 | 715,500,000 |
| | 유상증자(6.9) | 4,792,500 | 206 | 987,255,000 |
| | 가중평균주식수 (적수÷일수) | 1,702,755,000 ÷ 365 = 4,665,082주 | | |
| 엑토즈소프트 | 기초주식수 | 4,160,000 | 212 | 881,920,000 |
| | 유상증자(8.1) | 5,943,000 | 153 | 909,279,000 |
| | 가중평균주식수 (적수÷일수) | 1,791,199,000 ÷ 365 = 4,907,395주 | | |
| 한빛소프트 | 기초주식수 | 5,729,180 | 363 | 2,079,692,340 |
| | 유상증자(12.30) | 8,184,543 | 2 | 16,369,086 |
| | 가중평균주식수 (적수÷일수) | 2,096,061,426 ÷ 365 = 5,742,634주 | | |

(주1) 엔씨소프트의 경우 자기주식을 보유하고 있으나, 이를 차감하지 않은 가중평균발행주식수를 기준으로 함.

(나) 주당순자산 (BPS)

< 웹젠 >

(단위 : 천원)

| 구분 | | 2002년 | 2001년 |
|---------------------|---------|------------|------------|
| 웹젠 (액면가액 : 500원) | 자본총계 | 18,611,965 | 3,319,221 |
| | 자기주식 | - | - |
| | 무형자산 | 395,066 | 43,889 |
| | 투자주식평가감 | - | - |
| | 순자산가액 | 18,216,899 | 3,275,332 |
| | 기말발행주식수 | 2,540,000주 | 2,540,000주 |
| | 주당순자산 | 7,172.01원 | 1,289.50원 |

< 유사회사 : 엔씨소프트, 엑토즈소프트, 한빛소프트 >

(단위 : 천원)

| 구분 | | 2002년 | 2001년 |
|------------------------|---------|-------------|-------------|
| 엔씨소프트 (액면가액 : 500원) | 자본총계 | 193,339,540 | 131,949,593 |
| | 자기주식 | 3,000,301 | 3,000,301 |
| | 무형자산 | 3,328,706 | 924,601 |
| | 투자주식평가감 | - | - |
| | 순자산가액 | 193,011,135 | 134,025,293 |
| | 발행주식수 | 4,792,500주 | 4,792,500주 |
| | 주당순자산 | 40,273.58원 | 27,965.63원 |

| 구 분 | | 2002년 | 2001년 |
|-------------------------|---------|------------|------------|
| 액토즈소프트 (액면가액 : 500원) | 자본총계 | 29,575,544 | 28,705,130 |
| | 자기주식 | - | - |
| | 무형자산 | 1,836,095 | 1,972,388 |
| | 투자주식평가감 | - | 92,699 |
| | 순자산가액 | 27,739,449 | 26,640,043 |
| | 발행주식수 | 5,943,000주 | 5,943,000주 |
| | 주당순자산 | 4,667.58원 | 4,482.59원 |
| 한빛소프트 (액면가액 : 500원) | 자본총계 | 95,712,061 | 87,493,698 |
| | 자기주식 | - | - |
| | 무형자산 | 9,798,574 | 4,672,987 |
| | 투자주식평가감 | 1,237,753 | 577,518 |
| | 순자산가액 | 84,675,734 | 82,243,193 |
| | 발행주식수 | 8,284,543주 | 8,184,543주 |
| | 주당순자산 | 10,220.93원 | 10,048.60원 |

(주1) 주당순자산 = 순자산가액 / 발행주식수

(주2) 순자산가액 = 자본총계+자기주식-무형자산-투자주식평가감

(주3) 투자주식평가감은 취득원가로 평가하는 시장성 없는 주식의 순자산 가액이 취득원가보다 낮은 경우 순자산가액과 취득원가와와의 차이를 차감하여 산정함

(주4) 발행주식수는 2002년말, 2001년말 주식수로 산정함

(다) 주당매출액 (SPS)

< 웹젠 >

(단위 : 천원)

| 구 분 | | 2002년 | 2001년 |
|---------------------|---------|------------|------------|
| 웹젠 (액면가액 : 500원) | 매출액 | 28,786,577 | 2,397,267 |
| | 가중평균주식수 | 2,540,000주 | 2,341,665주 |
| | 주당매출액 | 11,333.30원 | 1,023.74원 |

< 유사회사 : 엔씨소프트, 액토즈소프트, 한빛소프트 >

(단위 : 천원)

| 구 분 | | 2002년 | 2001년 |
|-------------------------|---------|-------------|-------------|
| 엔씨소프트 (액면가액 : 500원) | 매출액 | 154,820,236 | 124,735,958 |
| | 가중평균주식수 | 4,792,500주 | 4,665,082주 |
| | 주당매출액 | 32,304.69원 | 26,738.21원 |
| 액토즈소프트 (액면가액 : 500원) | 매출액 | 21,463,811 | 11,012,292 |
| | 가중평균주식수 | 5,943,000주 | 4,907,395주 |
| | 주당매출액 | 3,611.61원 | 2,244.02원 |
| 한빛소프트 (액면가액 : 500원) | 매출액 | 58,292,156 | 82,733,600 |
| | 가중평균주식수 | 8,284,543주 | 5,742,634주 |
| | 주당매출액 | 7,036.25원 | 14,406.91원 |

(주1) 주당매출액 = 매출액 / 가중평균주식수

(주2) 가중평균주식수는 '(2) 주당가치 비교 - (가) 주당경상이익/주당순이익의 [참고: 가중평균주식수 산출내역]' 참조

(3) 추가평가가치 비교

(가) PER 비교

<주가수익비율(PER)>

- 개요

주가수익비율 (PER)은 특정주식의 주당 시가를 주당 경상이익/주당 순이익으로 나눈 수치로, 주가가

1주당수익의 몇배 인가를 나타는 비율입니다.

- 경상이익 기준 PER :

- 2002년 경상이익 기준 PER = 주가 / 2002년 주당 경상이익
- 2001년 경상이익 기준 PER = 주가 / 2001년 주당 경상이익

- 당기순이익 기준 PER

- 2002년 순이익 기준 PER = 주가 / 2002년 주당순이익
- 2001년 순이익 기준 PER = 주가 / 2001년 주당순이익

- 유사회사의 모든 재무수치는 금융감독원에 공시된 각사의 2001년/2002년 사업보고서 및 감사보 고서를 참조하였습니다.

▶ PER 산출근거 (2002년 기준)

(단위 : 천원)

| 구 분 | 엔씨소프트 | 액토즈소프트 | 한빛소프트 | 웹젠 |
|-------------|------------|------------|------------|------------|
| 경상이익 | 69,464,225 | 1,018,589 | 9,178,732 | 17,814,014 |
| 당기순이익 | 53,113,016 | 870,413 | 8,664,835 | 15,228,912 |
| 가중평균주식수 | 4,792,500주 | 5,943,000주 | 8,284,543주 | 2,540,000주 |
| 주당경상이익 | 14,494.36원 | 171.39원 | 1,107.93원 | 7,013.39원 |
| 주당순이익 | 11,082.53원 | 146.46원 | 1,045.90원 | 5,995.63원 |
| 주 가 | 86,780원 | 8,187원 | 10,130원 | 23,000원 |
| PER(경상이익기준) | 5.99배 | 47.77배 | 9.14배 | 3.28배 |
| PER(순이익기준) | 7.83배 | 55.90배 | 9.68배 | 3.84배 |

(주1) 가중평균주식수는 '(2) 주당가치 비교 - (가) 주당경상이익/주당순이익의 [참고: 가중평균주식수 산출내역]' 참조

(주2) 유사회사 주가는 2003년 4월 6일 기준 최근 1개월 평균종가와 1주일 평균종가 중 작은 값이며, 웹젠의 주가는 제시공모가(23,000원~28,000원)의 최저가인 23,000원임

▶ PER 산출근거 (2001년말 기준)

(단위 : 천원)

| 구 분 | 엔씨소프트 | 액토즈소프트 | 한빛소프트 | 웹젠 |
|-------------|------------|------------|------------|------------|
| 경상이익 | 15,314,695 | 4,710,128 | 19,302,295 | 1,000,894 |
| 당기순이익 | 11,668,614 | 3,317,381 | 14,014,075 | 871,199 |
| 가중평균주식수 | 4,665,082주 | 4,907,395주 | 5,742,634주 | 2,341,665주 |
| 주당경상이익 | 3,282.84원 | 959.80원 | 3,361.23원 | 427.43원 |
| 주당순이익 | 2,501.27원 | 676.00원 | 2,440.36원 | 372.04원 |
| 주 가 | 86,780원 | 8,187원 | 10,130원 | 23,000원 |
| PER(경상이익기준) | 26.43배 | 8.53배 | 3.01배 | 53.81배 |
| PER(순이익기준) | 34.69배 | 12.11배 | 4.15배 | 61.82배 |

(주1) 가중평균주식수는 '(2) 주당가치 비교 - (가) 주당경상이익/주당순이익의 [참고: 가중평균주식수 산출내역]' 참조

(주2) 유사회사 주가는 2003년 4월 6일 기준 최근 1개월 평균종가와 1주일 평균종가 중 작은 값이며, 웹젠의 주가는 제시공모가(23,000원 ~ 28,000원)의 최저가인 23,000원임

▶ 주가수익비율(PER) 의 적정성 및 한계성

PER는 특정주식의 주당 시가를 주당 순이익으로 나눈 수치로 주가가 1주당 수익의몇 배인가를 나타내는 비율입니다. 기업의 가치를 결정하는 승수로 이용되기도 하고 주가의 적정성 여부를 판단하는 기준으로 이용되기도 하는데, 이는 주로 위험, 성장성, 배당정책 등에 의해 결정됩니다.

PER가 널리 사용되는 이유는 첫째, 가격과 순이익을 연결시키는 매력적인 수치이며, 둘째, 대부분의 주식에 적용하여 계산하기가 간단하고 쉽게 자료를 구할 수 있어 주식간의 비교를 용이하게 하는 장점이 있습니다.

그러나, PER는 다음과 같은 문제점이 있습니다. 첫째, 비교기업의 정의가 본질적으로 주관적입니다. 동일산업에 속해 있더라도 기업간에 사업구성, 위험, 성장을 측면에서 차이가 있을 수 있기 때문에 동일 산업에 속해 있는 다른 기업을 이용하는 것이 해결책이 될 수 없을 수 있습니다. 둘째, PER를 결정하는 Factor는 현재주가와 주당이익뿐만 아니라, 배당성향, 할인율, 성장률 등 여러요소가 있기 때문에 비교분석에 한계가 있습니다. 마지막으로, PER는 기업의 수익성을 나타내는 지표로서 비교대상기업의 이익이 적자일 경우 비교를 할 수 없습니다.

(나) EV/EBITDA 비교

| <EV/EBITDA> | |
|--|--|
| - 개요 | EV/EBITDA는 기업가치(EV)와 영업활동을 통해 얻은 이익(EBITDA)과의 관계를 나타내는 지표로 실제 영업에 사용될 수 있는 영업자산이 영업활동에서 얻은 이익의 몇배인가를 나타내고 있습니다. 즉, 영업활동을 통해 몇년만에 영업활동을 위해 투자된 영업자산을 회수할 수 있는 가를 나타내고 있으며, 이 수치가 낮을 수록 영업자산가치가 저평가된 것으로 판단 할 수 있습니다. 여기서 기업가치(EV)는 기준시점에 해당기업을 소유하는데 드는 비용으로 EBITDA는 기업이 영업을 통하여 창출할 이익규모로 이해하면 쉽습니다. |
| - 2002년 EBITDA 기준 | <ul style="list-style-type: none"> • EBITDA = 영업이익 + 감가상각비 + 무형자산상각비 • 유사회사 시가총액 = 평가기준일 현재 주가 × 2002년말 현재 발행주식수 • 유사회사 기업가치(EV) = 유사회사 시가총액 + 2002년말 순부채 |
| - 2001년 EBITDA 기준 | <ul style="list-style-type: none"> • EBITDA = 영업이익 + 감가상각비 + 무형자산상각비 • 유사회사 시가총액 = 평가기준일 현재 주가 × 2001년말 현재 발행주식수 • 유사회사 기업가치(EV) = 유사회사 시가총액 + 2001년말 순부채 |
| - 유사회사의 모든 재무수치는 금융감독원에 공시된 각사의 2001년/2002년 사업보고서 및 감사보고서를 참조하였습니다 | |

▶ 2002년 실적 기준 EV/EBITDA

(단위 : 천원)

| 구 분 | 엔씨소프트 | 액토즈소프트 | 한빛소프트 | 웹젠 |
|-----------------|--------------|-------------|-------------|-------------|
| 주 가 | 86,780원 | 8,187원 | 10,130원 | 23,000원 |
| 2002년말 주식수 | 4,792,500주 | 5,943,000주 | 8,284,543주 | 2,540,000주 |
| 자기자본의 시가총액 | 415,893,150 | 48,655,083 | 83,918,819 | 58,420,000 |
| 순부채 | -128,367,074 | -18,937,136 | -20,365,220 | -14,758,117 |
| EV | 287,526,076 | 29,717,947 | 63,553,599 | 43,661,883 |
| 영업이익(A) | 77,115,166 | -1,450,172 | 3,556,277 | 17,609,934 |
| 감가상각비(B) | 7,217,394 | 430,189 | 895,744 | 668,131 |
| 무형자산상각비(C) | 10,909,679 | 406,892 | 990,529 | 77,772 |
| EBITDA(D=A+B+C) | 95,242,239 | -613,091 | 5,442,550 | 18,355,837 |
| EV/EBITDA | 3.02배 | -48.47배 | 11.68배 | 2.38배 |

(주1) 동사와 유사회사의 발행주식수는 2002년 말 기준임

(주2) 유사회사 주가는 2003년 4월 6일 기준 최근 1개월 평균종가와 1주일 평균종가 중 작은 값이며, 웹젠의 주가는 제시공모가(23,000원 ~ 28,000원)의 최저가인 23,000원임

(주3)액토즈소프트의 EV/EBITDA는 (-)의 수치로서 유의성이 없습니다.

※ 순부채 산정내역 (2002년 말 기준)

(단위 : 천원)

| 구 분 | 엔씨소프트 | 액토즈소프트 | 한빛소프트 | 웹젠 |
|------------|--------------|-------------|-------------|-------------|
| 1. 이자지급성부채 | | | | |
| 단기차입금 | - | - | - | - |
| 유동성장기부채 | - | - | 557,205 | - |
| 사채 | - | - | - | - |
| 신주인수권부사채 | - | - | - | - |
| 전환사채 | 7,160,504 | - | - | - |
| 장기차입금 | - | - | - | - |
| 리스미지급금 | - | - | - | - |
| 합 계 | 7,160,504 | - | 557,205 | - |
| 2. 현금예금 | | | | |
| 현금및현금동가물 | 40,502,013 | 737,117 | 7,643,184 | 7,217,650 |
| 단기금융상품 | 95,000,000 | 18,200,019 | 13,000,958 | 7,540,467 |
| 장기금융상품 | - | - | 145,875 | - |
| 유가증권 | 25,565 | - | 132,408 | - |
| 합 계 | 135,527,578 | 18,937,136 | 20,922,425 | 14,758,117 |
| 3. 순부채 | -128,367,074 | -18,937,136 | -20,365,220 | -14,758,117 |

(주) 유사회사의 순부채는 금융감독원에 공시된 각사의 2002년 감사보고서를 참조하였습니다.

▶ 2001년 실적 기준 EV/EBITDA

(단위 : 천원)

| 구 분 | 엔씨소프트 | 액토즈소프트 | 한빛소프트 | 웹젠 |
|-----------------|--------------|-------------|--------------|------------|
| 주 가 | 86,780원 | 8,187원 | 10,130원 | 23,000원 |
| 2001년말 주식수 | 4,792,500주 | 5,943,000주 | 8,184,543주 | 2,540,000주 |
| 자기자본의 시가총액 | 415,893,150 | 48,655,083 | 82,905,862 | 58,420,000 |
| 순부채 | -104,558,683 | -23,423,771 | -153,833,133 | -2,055,711 |
| EV | 311,334,467 | 25,231,312 | -70,927,271 | 56,364,289 |
| 영업이익(A) | 16,919,542 | 3,357,000 | 18,804,360 | 986,133 |
| 감가상각비(B) | 5,856,630 | 435,208 | 813,189 | 201,856 |
| 무형자산상각비(C) | 7,211,686 | 349,955 | 768,217 | 11,069 |
| EBITDA(D=A+B+C) | 29,987,858 | 4,142,163 | 20,385,766 | 1,199,058 |
| EV/EBITDA | 10.38배 | 6.09배 | -3.48배 | 47.01배 |

(주1) 동사와 유사회사의 발행주식수는 2001년 말 기준임

(주2) 유사회사 주가는 2003년 4월 6일 기준 최근 1개월 평균종가와 1주일 평균종가 중 작은 값이며, 웹젠의 주가는 제시공모가(23,000원 ~ 28,000원)의 최저가인 23,000원임

(주3) 한빛소프트의 EV/EBITDA는 (-)의 수치로서 유의성이 없습니다.

※ 순부채 산정내역 (2001년말 기준)

(단위 : 천원)

| 구 분 | 엔씨소프트 | 액토즈소프트 | 한빛소프트 | 웹젠 |
|------------|-------|--------|-------|----|
| 1. 이자지급성부채 | | | | |
| 단기차입금 | - | - | - | - |
| 유동성장기부채 | - | - | - | - |
| 사채 | - | - | - | - |
| 신주인수권부사채 | - | - | - | - |
| 전환사채 | - | - | - | - |
| 장기차입금 | - | - | - | - |
| 리스미지급금 | - | - | - | - |

| 구 분 | 엔씨소프트 | 액토즈소프트 | 한빛소프트 | 웹젠 |
|----------|--------------|-------------|--------------|------------|
| 합 계 | - | - | - | - |
| 2. 현금예금 | | | | |
| 현금및현금등가물 | 14,343,738 | 6,027,985 | 51,933,844 | 2,004,837 |
| 단기금융상품 | 90,208,400 | 13,334,756 | 22,950,000 | 50,874 |
| 장기금융상품 | - | - | 78,848,629 | - |
| 유가증권 | 6,545 | 4,061,030 | 100,660 | - |
| 합 계 | 104,558,683 | 23,423,771 | 153,833,133 | 2,055,711 |
| 3. 순부채 | -104,558,683 | -23,423,771 | -153,833,133 | -2,055,711 |

(주) 유사회사의 순부채는 금융감독원에 공시된 각사의 2001년 감사보고서를 참조하였습니다

▶ EV/EBITDA의 적정성 및 한계점

EV/EBITDA는 기업가치(EV)와 영업활동을 통해 얻은 이익(EBITDA: Earnings Before Interests, Taxes, Depreciation, and Amortization)과의 관계로서, PER와 함께 쓰이는 대표적인 Valuation 지표입니다.

실제 영업에 사용될 수 있는 영업자산이 영업활동에서 얻은 이익의 몇 배인가, 즉 영업활동을 통해 몇 년만에 영업활동을 위해 투하된 영업자산을 회수할 수 있는지의 지표가 됩니다. 따라서, 이 수치가 낮을수록 영업자산가치가 저평가된 것이라 할 수 있습니다.

전통적인 PER은 각 나라마다 감가상각법, 법인세, 이자율 등이 달라 이 점을 고려하지 않고 국제비교를 할 경우 문제가 있으나, EBITDA를 사용하면 이러한 문제를 해결할 수 있습니다. EV를 사용함으로써 그 회사 투자의 시장가치와 회사가 가지고 있는 부채규모를 고려합니다.

EBITDA를 사용함으로써 회사의 감가상각정책의 영향을 받지 않고, 세금을 지불하는 기업과 지불하지 않는 기업이 똑같이 다루어지며, 이자율과 특별손익의 영향을 받지 않습니다. 따라서 감가상각법, 법인세, 이자율 등이 달라도 기업간 비교가 가능합니다.

EBITDA를 사용할 때의 문제점은 기업의 존속에 필요한 재투자를 고려하지 않고 있다는 것입니다. 꼭 성장을 위한 투자가 아니더라도 영업용자산의 수명이 영원하지 않는 이상, 기업의 존속을 위해 재투자는 불가결하며 재투자를 무시하면 기업에 귀속되는 현금흐름을 실제보다 과다하게 인식할 수 있습니다.

현재의 주가에는 과거의 실적보다 미래의 예상이익에 대한 기대감이 반영되어 있다고 볼 수 있어 비교분석의 한계점이라 할 수 있습니다. 또한, PER와 마찬가지로 EV/EBITDA 역시 배당성향과 할인율, 성장률 등에 따라 변동 될 수 있고 비교기업이 실적이 적자일 경우 비교를 할 수 없습니다.

(다) PBR 비교

| |
|---|
| <PBR> |
| - 개요 PBR(주가순자산비율)은 자기자본순이익율(ROE), 배당성향, 성장률, 위험 등에 의해 결정되는 승수로 PER와 더불어 기업가치를 평가하는데 이용됩니다. 특히, 엄격한 회계기준이 적용되고 자산의 건전성을 중시하는 금융기관의 평가에 유용한 지표입니다. |
| - 2002년 PBR 기준 • 순자산 = 자본총계 + 자기주식 - 무형자산-투자유가증권평가감 • 주당순자산(BPS) = 순자산 / 2002년말 주식수 • PBR = 주가 / 주당순자산(BPS) |
| - 2001년 PBR 기준 • 순자산 = 자본총계 + 자기주식 - 무형자산-투자유가증권평가감 • 주당순자산(BPS) = 순자산 / 2001년말 주식수 • PBR = 주가 / 주당순자산(BPS) |
| - 유사회사의 모든 재무수치는 금융감독원에 공시된 각사의 2001년/2002년 사업보고서 및 감사 보고서를 |

참조하였습니다

▶ 2002년말 기준 PBR

(단위 : 천원)

| 구 분 | 엔씨소프트 | 액토즈소프트 | 한빛소프트 | 웹젠 |
|-------------------|-------------|------------|------------|------------|
| 자본총계 (A) | 193,339,540 | 29,575,544 | 95,712,061 | 18,611,965 |
| 자기주식 (B) | 3,000,301 | - | - | - |
| 무형자산 (C) | 3,328,706 | 1,836,095 | 9,798,574 | 395,066 |
| 투자주식평가감 (D) | - | - | 1,237,753 | - |
| 순자산가액 (E=A+B-C-D) | 193,011,135 | 27,739,449 | 84,675,734 | 18,216,899 |
| 발행주식수 (2002년말) | 4,792,500주 | 5,943,000주 | 8,284,543주 | 2,540,000주 |
| 주당순자산가액 | 40,273.58원 | 4,667.58원 | 10,220.93원 | 7,172.01원 |
| 주 가 | 86,780원 | 8,187원 | 10,130원 | 23,000원 |
| PBR | 2.15배 | 1.75배 | 0.99배 | 3.21배 |

(주1) 동사와 유사회사의 순자산가액과 발행주식수는 2002년말 기준임

(주2) 순자산가액 = 자본총계+자기주식-무형자산-투자주식평가감

(주3) 투자주식평가감은 취득원가로 평가하는 시장성 없는 주식의 순자산 가액이 취득원가보다 낮은 경우 순자산가액과 취득원가와와의 차이를 차감하여 산정함

(주4) 유사회사 주가는 2003년 4월 6일 기준 최근 1개월 평균종가와 1주일 평균종가 중 작은 값이며, 웹젠의 주가는 제시공모가(23,000원 ~ 28,000원)의 최저가인 23,000원임

▶ 2001년말 기준 PBR

(단위 : 천원)

| 구 분 | 엔씨소프트 | 액토즈소프트 | 한빛소프트 | 웹젠 |
|-------------------|-------------|------------|------------|------------|
| 자본총계 (A) | 131,949,593 | 28,705,130 | 87,493,698 | 3,319,221 |
| 자기주식 (B) | 3,000,301 | - | - | - |
| 무형자산 (C) | 924,601 | 1,972,388 | 4,672,987 | 43,889 |
| 투자주식평가감 (D) | - | 92,699 | 577,518 | - |
| 순자산가액 (E=A+B-C-D) | 134,025,293 | 26,640,043 | 82,243,193 | 3,275,332 |
| 발행주식수 (2002년말) | 4,792,500주 | 5,943,000주 | 8,184,543주 | 2,540,000주 |
| 주당순자산가액 | 27,965.63원 | 4,482.59원 | 10,048.60원 | 1,289.50원 |
| 주 가 | 86,780원 | 8,187원 | 10,130원 | 23,000원 |
| PBR | 3.10배 | 1.83배 | 1.01배 | 17.84배 |

(주1) 동사와 유사회사의 순자산가액과 발행주식수는 2001년말 기준임

(주2) 순자산가액 = 자본총계+자기주식-무형자산-투자주식평가감

(주3) 투자주식평가감은 취득원가로 평가하는 시장성 없는 주식의 순자산 가액이 취득원가보다 낮은 경우 순자산가액과 취득원가와와의 차이를 차감하여 산정함

(주4) 유사회사 주가는 2003년 4월 6일 기준 최근 1개월 평균종가와 1주일 평균종가 중 작은 값이며, 웹젠의 주가는 제시공모가(23,000원 ~ 28,000원)의 최저가인 23,000원임

▶ PBR 의 적합성 및 한계점

PBR은 주가를 주당순자산(BPS)로 나눈 수치로 장부가치는 상대적으로 안정된 직관적인 수치로써 시장가치와 비교될 수 있습니다. 기업간에 비교적 일관성 있는 회계원칙을 사용하면, PBR은 과소 또는 과대평가된 주식을 찾기 위해 유사한 기업들을 비교하는데 이용될 수 있습니다.

순이익처럼 장부가치도 회계처리 방법에 영향을 받을 수 있습니다. 따라서, 기업간에 적용하는 회계원칙이 다른 경우 PBR을 기업간 비교하기에는 곤란합니다. 또한, 장부가치가 음(-)인 경우 PBR은 음수가 되어 의미가 없어집니다.

(라) PSR을 적용한 비교가치

<PSR>

- 개요

PSR(주가매출비율)은 매출액순이익율(ROS), 배당성향, 성장률 등에 의해 결정되 승수로 PER와 PBR과 더불어 기업가치를 평가하는데 이용됩니다. PER나 PBR이 때로 음수가 되어 의미가 없는데, PSR은 곤경에 처한 기업의 경우에도 구할 수 있습니다.

- 2002년말 PSR 기준

· 주가매출비율(PSR) = 2002년 매출액 / 2002년 가중평균유통주식수

- 2001년말 PSR 기준

· 주가매출비율(PSR) = 2001년 매출액 / 2001년 가중평균유통주식수

- 유사회사의 모든 재무수치는 금융감독원에 공시된 각사의 2001년/2002년 사업보고서 및 감사 보고서를 참조하였습니다

▶ 2002년말 기준 PSR(주가매출비율)

(단위 : 천원)

| 구 분 | 엔씨소프트 | 엑토즈소프트 | 한빛소프트 | 웹젠 |
|---------|-------------|------------|------------|------------|
| 매출액 | 154,820,236 | 21,463,811 | 58,292,156 | 28,786,577 |
| 가중평균주식수 | 4,792,500주 | 5,943,000주 | 8,284,543주 | 2,540,000주 |
| 주당매출액 | 32,304.69원 | 3,611.61원 | 7,036.25원 | 11,333.30원 |
| 주 가 | 86,780원 | 8,187원 | 10,130원 | 23,000원 |
| PSR | 2.69배 | 2.27배 | 1.44배 | 2.03배 |

(주1) 동사와 유사회사의 매출액은 2002년말 기준임

(주2) 가중평균주식수는 '(2) 주당가치 비교 - (가) 주당경상이익/주당순이익의 [참고: 가중평균주식수 산출내역]' 참조

(주3) 유사회사 주가는 2003년 4월 6일 기준 최근 1개월 평균종가와 1주일 평균종가 중 작은 값이며, 웹젠의 주가는 제시공모가(23,000원 ~ 28,000원)의 최저가인 23,000원임

▶ 2001년말 기준 PSR(주가매출비율)

(단위 : 천원)

| 구 분 | 엔씨소프트 | 엑토즈소프트 | 한빛소프트 | 웹젠 |
|---------|-------------|------------|------------|------------|
| 매출액 | 124,735,958 | 11,012,292 | 82,733,600 | 2,397,267 |
| 가중평균주식수 | 4,665,082주 | 4,907,395주 | 5,742,634주 | 2,341,665주 |
| 주당매출액 | 26,738.21원 | 2,244.02원 | 14,406.91원 | 1,023.74원 |
| 주 가 | 86,780원 | 8,187원 | 10,130원 | 23,000원 |
| PSR | 3.25배 | 3.65배 | 0.70배 | 22.47배 |

(주1) 동사와 유사회사의 매출액은 2001년말 기준임

(주2) 가중평균주식수는 '(2) 주당가치 비교 - (가) 주당경상이익/주당순이익의 [참고: 가중평균주식수 산출내역]' 참조

(주3) 유사회사 주가는 2003년 4월 6일 기준 최근 1개월 평균종가와 1주일 평균종가 중 작은 값이며, 웹젠의 주가는 제시공모가(23,000원 ~ 28,000원)의 최저가인 23,000원임

▶ PSR 의 적정성 및 한계점

PER 또는 PBR은 때로 음수가 되어 의미가 없는데 반해, PSR은 곤경에 처한 기업의 경우에도 구할 수 있으며, 순이익과 장부가치가 감가상각비, 재고자산, 특별손실에 대한 회계방법에 의하여 크게 영향을 받는데 반해, 매출액은 임의로 조정하기가 어렵습니다. 또한, PSR은 PER만큼 변동성이 심하지 않아 가치평가에 적용하는데 신뢰성이 높습니다. 경기순환기업의 경우 매출액보다 순이익이 경기변화에 민감하여 PER는 PSR보다 변동성이 심합니다.

순이익과 장부가치 대신에 매출액을 이용하는 것의 장점은 PSR의 안정성입니다. 그러나, 기업이 비용을 통제할 수 없는 경우에는 이 안정성이 오히려 단점이 될 수도 있습니다. 순이익과 부가가치가 급감함에도 불구하고 매출액은 감소하지 않을 수도 있기 때문입니다. 따라서, 순이익과 장부가치가 음수인 곤경기업의 가치를 평가하는데 PSR을 이용할수는 있으나, 기업간의 매출액순이익률(ROS)의 차이를 조정하지 않으면 가치평가지 오류를 범할 수도 있습니다.

☞ 이상에서 발행사 및 유사회사의 PER, EV/EBITDA, PBR, PSR과 같은 주가평가가치를 산정하여 비교해본 결과, 2002년을 기준으로 볼 경우, 제시공모가액 최저가를 기준으로 한 동사의 주가(임의)는 주당이익력 대비 평가지표에 해당하는 PER 및 EV/EBITDA은, 유사회사보다 저평가된 양상을 나타내고 있습니다. 주당 규모변수 대비 평가지표에 해당하는 PBR은 2002년의 경우 다소 높으나 PSR의 경우 유사회사와 비슷한 수준을 보이고 있습니다.

※ 위와 같이 웹젠과 유사회사간의 주당가치와 주가평가가치를 비교하였습니다. 웹젠의 주당가치와 주당평가가치는 동사의 공모전 주식수를 기준으로 산정한 것으로 향후 공모를 통해 주식수가 늘어날 경우 주당가치는 희석화 될 수 있으며 평가가치는 변동될 수 있습니다.

(4) 확정공모가액 결정 방법

주간사인 미래에셋증권(주)는 상기 제시 공모희망가액을 바탕으로 2003년 4월 30일(수)에 수요예측을 실시하여 참여 기관투자자 및 고수익증권투자신탁등의 신청수량 및 가격에 의거 가중평균가격을 산출한 후, 본 가중평균가격을 고려하여 (주)웹젠과 협의하여 확정공모가액을 결정할 것입니다.(확정공모가 : 32,000원)

※ 수요예측 및 확정발행가 결정과 관련한 자세한 사항은 '제1부 모집 또는 매출의 개요 - 1.모집 또는 매출의 요령' 부분을 참조하시기 바랍니다.

다. 기 상장(등록) 기업과의 비교참고 정보

(1) 유사회사의 선정

유사회사를 선정하기 위한 작업은 크게 2단계로 나누어 볼 수 있습니다. 첫번째 단계에서는 회사가 영위하고 있는 사업구조 측면에서의 유사성을 기준으로 판단하였으며, 두번째 단계에서는 재무상황 및 안정성, 시장유동성 등을 종합적으로 감안하여 유사회사로서의 최소한의 기본 구비조건들을 갖추고 있는가에 대한 검토를 통해 최종적으로 유사회사를 선정하였습니다.

(가) 사업내용 측면에서의 유사성 검토 (1단계)

거래소 및 코스닥 시장에 상장/등록되어 있는 업체중 동사와 업종분류상 유사하거나, 취급품목 등 실질적인 사업내용 측면에서 유사한 업체를 대상으로 유사회사를 검토하였습니다.

1) 업종분류상의 유사성

(주)웹젠이 속해 있는 표준산업분류상 세세분류인 '게임소프트웨어제작업(M72201)'를 기준으로 분류된 거래소 상장 또는 협회 등록법인을 선정하였습니다.

< 업종분류상 유사업체 선정 >

| 업체명 | 표준산업 분류코드 | 주요품목 | 비고 |
|----------|--------------|-------------------------|-----|
| 세고엔터테인먼트 | M72201 | PC게임, 아케이드게임 | 코스닥 |
| 소프트맥스 | M72201 | PC게임, 콘솔게임 | 코스닥 |
| 엑토즈소프트 | M72201 | 온라인게임 | 코스닥 |
| 엔씨소프트 | M72201 | 온라인게임 | 코스닥 |
| 엔터원 | M72201 | 홀비디오/게임 유통 | 코스닥 |
| 엔플렉스 | M72201 | 게임소프트웨어 유통 | 코스닥 |
| 위자드소프트 | M72201 | PC게임, 모바일콘텐츠 및 온라인게임서비스 | 코스닥 |
| 이오리스 | M72201 | 아케이드게임 | 코스닥 |
| 타프시스템 | M72201 | 군훈련용 시뮬레이터/SI, 아케이드게임 | 코스닥 |
| 한빛소프트 | M72201 | PC네트워크게임 | 코스닥 |

※ 참고

- M : 사업서비스업
- 72 : 정보처리 및 기타 컴퓨터 운영관련업
- 722 : 소프트웨어 자문, 개발, 공급업
- 7220 : 소프트웨어 자문, 개발, 공급업
- 72201 : 게임 소프트웨어 제작업

(나) 유사회사로서의 구비요건 충족여부 검토 (2단계)

사업구조상의 유사성을 감안하기 위한 1단계 유사회사 선정작업을 통하여 세고엔터테인먼트, 소프트맥스, 액토즈소프트, 엔씨소프트, 엔터원, 엔플렉스, 위자드소프트, 이오리스, 타프시스템, 한빛소프트 총 10개사를 선정하였습니다.

2단계 선정과정에서는 앞서 고려된 사업구조상의 유사성에 더해 유사회사로서의 적정성과 관련하여 재무상황 및 안정성을 다각적으로 감안하였으며, 이를 판단하기 위해 다음의 제외기준에 해당되는지 여부에 대해 검토하였습니다.

< 유사회사 선정 제외기준 >

- ▶ 최근 사업년도에 자본잠식이 존재하는 경우
- ▶ 최근 2개년도에 적자가 발생한 경우
- ▶ 최근 사업년도 주당순이익이 액면가의 10% 이하인 경우
- ▶ 상장/등록일이 3개월 이상 경과하지 않은 경우
- ▶ 최근사업연도 감사의견이 부적정 또는 의견거절인 경우
- ▶ 감리종목으로 지정된 경우

그리하여 아래와 같이 <엔씨소프트, 액토즈소프트, 한빛소프트> 3개사를 최종 유사업체로 선정하였습니다.

< 최종 유사업체 선정 >

| 구분 | 자본잠식 여부 | 적자발생 여부 | | 주당순이익 비율 | 상장/등록일 | 감사의견 | 감리종목 지정여부 | 선정여부 |
|----------|---------|---------|--------|----------|-----------|------|-----------|------|
| | | '02 이익 | '01 이익 | | | | | |
| 세고엔터테인먼트 | 부 | -15억 | 8억 | -89% | 2002.1.4 | 적정 | 부 | X |
| | (적정) | (결격) | (적정) | (결격) | (적정) | (적정) | (적정) | |
| 소프트맥스 | 부 | -13억 | 12억 | -48% | 2001.6.21 | 적정 | 부 | X |
| | (적정) | (결격) | (적정) | (결격) | (적정) | (적정) | (적정) | |
| 액토즈소프트 | 부 | 8억 | 33억 | 29% | 2001.8.14 | 적정 | 부 | o |
| | (적정) | (적정) | (적정) | (적정) | (적정) | (적정) | (적정) | |
| 엔씨소프트 | 부 | 531억 | 117억 | 2231% | 2000.7.11 | 적정 | 부 | o |
| | (적정) | (적정) | (적정) | (결격) | (적정) | (적정) | (적정) | |
| 엔터원 | 부 | -434억 | -79억 | -284% | 1999.7.16 | 적정 | 부 | X |
| | (적정) | (결격) | (결격) | (결격) | (적정) | (적정) | (적정) | |
| 엔플렉스 | 여 | -154억 | -146억 | -268% | 2000.5.3 | 한정 | 부 | X |
| | (결격) | (결격) | (결격) | (결격) | (적정) | (결격) | (적정) | |
| 위자드소프트 | 부 | -44억 | 10억 | -184% | 2001.7.31 | 적정 | 부 | X |
| | (적정) | (결격) | (적정) | (결격) | (적정) | (적정) | (적정) | |
| 이오리스 | 부 | -82억 | 22억 | -198% | 2000.6.7 | 적정 | 부 | X |
| | (적정) | (결격) | (적정) | (결격) | (적정) | (적정) | (적정) | |
| 타프시스템 | 부 | -47억 | 15억 | -288% | 2000.12.7 | 적정 | 부 | X |
| | (적정) | (결격) | (적정) | (결격) | (적정) | (적정) | (적정) | |
| 한빛소프트 | 부 | 87억 | 140억 | 209% | 2002.1.10 | 적정 | 부 | o |
| | (적정) | (적정) | (적정) | (결격) | (적정) | (적정) | (적정) | |

(2) 유사업체의 현황

(가) 회사의 개요

1) (주) 엔씨소프트

| | | | |
|-------|---|--------|--------------------|
| 설립일 | 1997.3.15 | 대표자 | 김택진 |
| 본사소재지 | 서울시 강남구 삼성동 143-8 옥산빌딩 | 업종 | M72201(게임소프트웨어제작업) |
| 주요제품 | 온라인 게임(리니지) | 상장/등록일 | 2000.7.11 |
| 기업현황 | <ul style="list-style-type: none"> - 최근 판타그램인터랙티브, 아레나넷등을 인수하여 글로벌 퍼블리셔로서의 역량을 강화하고 있음. - '리니지'로 국내 시장의 온라인게임의 선도자를 차지한 상태이고, 향후 해외 진출 여부가 엔씨소프트의 중요 성장 포인트임. - 우수한 재무구조와 수익구조를 기반으로한 영업현금흐름 창출과 투자자금 자체 조달, 원활한 현금흐름을 유지하고 있음 | | |

※ 매출구성

| 사업부문 | 매출유형 | 품목 | 구체적용도 | 주요상표등 | 매출액(비율) |
|-------|------|-------|-------|-------|------------------------|
| 게임 사업 | 제품 | 온라인게임 | - | 리니지 | 154,610백만원 (99.86%) |

2) (주) 액토즈소프트

| | | | |
|-------|--|--------|--------------------|
| 설립일 | 1996.10.29 | 대표자 | 이종현 |
| 본사소재지 | 서울시 성북구 성북1동 132-3 운석빌딩 4층 | 업종 | M72201(게임소프트웨어제작업) |
| 주요제품 | 온라인 게임 '미르의 전설2' | 상장/등록일 | 2001.8.14 |
| 기업현황 | <ul style="list-style-type: none"> - 위메이드엔터테인먼트사의 게임 '미르의 전설2'의 본격적인 서비스 시작과 해외 매출증가등으로 외형 대폭 성장 - 제작수수료 지급 부담이 있는 '미르의 전설2'의 매출비중 증가, 업그레이드 비용 증가 등으로 수익성은 저하 - 신규 게임 개발 및 게임업그레이드용 투자자금 소요 있었으나 기보유 현금성 자산 등을 바탕으로 자체 충당함 | | |

※ 매출구성

| 사업부문 | 매출유형 | 품목 | 구체적용도 | 주요상표등 | 매출액(비율) |
|------|------|--------|------------|---------|----------------------|
| 게임사업 | 제품 | 온라인 게임 | 무협롤플레이게임 | 천년 | 2,662백만원 (12.4%) |
| | | | 중세판타지게임 | 마지막 왕국 | 343백만원 (1.6%) |
| | | | 어드벤처롤플레이게임 | 미르의 전설2 | 18,266백만원 (85.1%) |
| | | | 기타 | | 193백만원 (0.9%) |
| | | | 합계 | | 21,464백만원 (100%) |

2) (주) 한빛소프트

| | | | |
|-------|---|--------|--------------------|
| 설립일 | 1999.1.6 | 대표자 | 김영만 |
| 본사소재지 | 서울시 동작구 신대방2동 395-70 | 업종 | M72201(게임소프트웨어제작업) |
| 주요제품 | 스타크래프트(부르드워) 디아블로II(확장팩), 워크래프트3 등 | 상장/등록일 | 2002.1.10 |
| 기업현황 | <ul style="list-style-type: none"> - 주력 사업인 PC게임(네트워크게임)은 주로 블리자드가 배급해 왔던 소수의 외산大作 게임들이 시장을 석권하여 사실상 국내 PC게임시장을 지배해 옴. - 온라인 게임 등 경쟁플랫폼의 성장에 따라 국내 사용자들이 PC네트워크게임에서 온라인 게임으로 이동해 가고 있어 PC게임 성장율은 최근 둔화되고 있는 추세 - 게임 '워크래프트3'가 호조를 보이고 있으나大作게임의 출시가 지연되고 있고, 히트게임이 부재한 가운데 '디아블로2' 등 기존 게임의 매출 한계로 외형이 축소된 상황 | | |

※ 매출구성

| 사업부문 | 매출유형 | 품 목 | 구체적용도 | 주요상표등 | 매출액(비율) |
|--------|--------------------------------|-----|----------|--|-----------------------|
| 게임사업 | 제품 | 게임 | PC네트워크게임 | 스타크래프트(부르드워), 디아블로2(확장팩), 워크래프트3 등 | 44,121백만원 (75.7%) |
| 기 타 | 에듀테인먼트 사업(유아 및 초등학생 교육 프로그램) | | | | 485백만원 (0.83%) |
| | 엔터테인먼트 사업(캐릭터, 기업용 PDF 인베이터 등) | | | | 12,817백만원 (21.99%) |
| | 디지털 캠퍼스(게임전문 교육 프로그램) | | | | 869백만원 (1.49%) |
| 합 계 | | | | | 58,292백만원 (100%) |

(나) 주요주가지표 비교

1) 2002년말 기준

| 구 분 | 웹젠 | 엔씨소프트 | 액토즈소프트 | 한빛소프트 |
|----------------|------------|------------|-----------|------------|
| 액면금액 | 500원 | 500원 | 500원 | 500원 |
| 주당경상이익 | 7,013.39원 | 14,494.36원 | 171.39원 | 1,107.93원 |
| 주당순이익 | 5,995.63원 | 11,082.53원 | 146.46원 | 1,045.90원 |
| 주당순자산 | 7,172.01원 | 40,273.58원 | 4,667.58원 | 10,220.93원 |
| 주당매출액 | 11,333.30원 | 32,304.69원 | 3,611.61원 | 7,036.25원 |
| 주 가 | 23,000원 | 86,780원 | 8,187원 | 10,130원 |
| PER (주당경상이익기준) | 3.28배 | 5.99배 | 47.77배 | 9.14배 |
| PER (주당순이익기준) | 3.84배 | 7.83배 | 55.90배 | 9.68배 |
| EV/EBITDA | 2.38배 | 3.02배 | -48.47배 | 11.68배 |
| PBR | 3.21배 | 2.15배 | 1.75배 | 0.99배 |
| PSR | 2.03배 | 2.69배 | 2.27배 | 1.44배 |

2) 2001년말 기준

| 구 분 | 웹젠 | 엔씨소프트 | 액토즈소프트 | 한빛소프트 |
|----------------|-----------|------------|-----------|------------|
| 액면금액 | 500원 | 500원 | 500원 | 500원 |
| 주당경상이익 | 427.43원 | 3,282.84원 | 959.80원 | 3,361.23원 |
| 주당순이익 | 372.04원 | 2,501.27원 | 676.00원 | 2,440.36원 |
| 주당순자산 | 1,289.50원 | 27,965.63원 | 4,482.59원 | 10,048.60원 |
| 주당매출액 | 1,023.74원 | 26,738.21원 | 2,244.02원 | 14,406.91원 |
| 주 가 | 23,000 | 86,780 | 8,187 | 10,130 |
| PER (주당경상이익기준) | 53.81배 | 26.43배 | 8.53배 | 3.01배 |
| PER (주당순이익기준) | 61.82배 | 34.69배 | 12.11배 | 4.15배 |
| EV/EBITDA | 47.01배 | 10.38배 | 6.09배 | -3.48배 |
| PBR | 17.84배 | 3.10배 | 1.83배 | 1.01배 |
| PSR | 22.47배 | 3.25배 | 3.65배 | 0.70배 |

(주1) 상기의 주요주가지표 산출내역은 '나. 공모가액의 산출방법'의 '(1)주당가치 비교'와 '(2)주당평가가치 비교'를 참조하시기 바랍니다.

(주2) 유사회사 주가는 2003년 4월 6일 기준 최근 1개월 평균종가와 1주일 평균종가 중 작은 값이며, 웹젠의 주가는 제시공모가(23,000원 ~ 28,000원)의 최저가인 23,000원임

(주3) 2002년 액토즈소프트의 EV/EBITDA와 2002년 한빛소프트의 EV/EBITDA는 (-)의 수치로서 유의성이 없습니다.

3) 유사회사의 주가

- 유사회사 기준주가 = MIN [최근 1개월 평균종가, 최근 1주일 평균종가]
- ☞ 엔씨소프트 [86,780원] / 액토즈소프트 [8,187원] / 한빛소프트 [10,130원]
- 기준일 : 2003년 4월 6일

(단위 : 원)

| 구 분 | 엔씨소프트 | 액토즈소프트 | 한빛소프트 |
|------------|--------|--------|--------|
| 2003-04-04 | 87,000 | 8,600 | 12,500 |
| 2003-04-03 | 86,000 | 8,500 | 12,400 |
| 2003-04-02 | 86,500 | 8,810 | 12,650 |
| 2003-04-01 | 87,900 | 8,420 | 11,450 |
| 2003-03-31 | 86,500 | 8,110 | 10,750 |
| 2003-03-28 | 89,800 | 8,900 | 11,950 |
| 2003-03-27 | 89,300 | 8,560 | 11,100 |
| 2003-03-26 | 87,400 | 8,800 | 11,400 |
| 2003-03-25 | 85,300 | 8,360 | 10,200 |
| 2003-03-24 | 90,900 | 8,930 | 10,700 |
| 2003-03-21 | 95,700 | 9,450 | 10,950 |
| 2003-03-20 | 95,600 | 8,800 | 9,780 |
| 2003-03-19 | 90,600 | 7,910 | 8,740 |
| 2003-03-18 | 90,600 | 8,070 | 8,850 |
| 2003-03-17 | 83,200 | 7,310 | 8,260 |
| 2003-03-14 | 89,000 | 8,300 | 9,380 |
| 2003-03-13 | 84,300 | 7,870 | 8,850 |
| 2003-03-12 | 88,900 | 8,150 | 9,300 |
| 2003-03-11 | 79,700 | 7,280 | 8,330 |
| 2003-03-10 | 76,600 | 6,980 | 8,270 |
| 2003-03-07 | 79,800 | 6,860 | 8,170 |
| 2003-03-06 | 85,000 | 7,430 | 9,100 |
| 2003-03-05 | 90,500 | 7,900 | 9,900 |
| 1주일 평균 (A) | 86,780 | 8,488 | 11,950 |
| 1개월 평균 (B) | 87,222 | 8,187 | 10,130 |
| MIN (A,B) | 86,780 | 8,187 | 10,130 |

(다) 주요 경영지표 비교

(주)웹젠 및 비교대상 회사의 2002년말 기준 주요경영지표는 다음과 같습니다.

1) 안정성 지표

| 구 분 | 웹 젠 | 엔씨소프트 | 액토즈소프트 | 한빛소프트 |
|----------------|---------|----------|---------|---------|
| 유동비율 | 289.82% | 417.38% | 477.40% | 704.88% |
| 부채비율 | 41.67% | 24.50% | 17.91% | 11.10% |
| 차입금의존도 | - | 2.97% | - | - |
| 영업이익 대비 이자보상비율 | - | 5.697.8배 | - | 53.3배 |

기업의 안정성에 관한 지표들은 계속기업으로서의 가능성을 판단할 수 있는 지표들로, 불경기 등의 기업 외적인 요인에 대해 기업이 계속기업으로 존속할 수 있는지의 여부를 가늠해 볼 수 있는 지표들입니다.

▶ 유동비율

[유동비율 = (유동자산/유동부채) X 100]

유동비율은 유동부채에 대한 유동자산의 비율 즉 단기채무에 총당할 수 있는 유동성 자산이 얼마나 되는가를 나타내는 비율로서 여신취급시 수신자의 단기지급능력을판단하는 대표적인 지표로 이용되어 은행가비율(Banker's ratio)이라고도 합니다. 이비율이 높을수록 기업의 단기지급능력은 양호하다고 할 수 있습니다.

☞ 웹젠 및 비교회사의 유동비율은 상당히 높은 수준을 보이고 있습니다. 특히 동사의 경우 차입금이 전혀 없으므로, 유동성에 대한 위험은 다소 낮은 편이라고 할 수 있습니다.

▶ 부채비율

[부채비율 = (부채/자기자본) X 100]

타인자본과 자기자본간의 관계를 나타내는 대표적인 재무구조지표로서 일반적으로동 비율이 낮을수록 재무구조가 건전하다고 판단합니다. 그러나 이와 같은 입장은 여신자 측에서 채권회수의 안정성만을 고려한 것이며 기업경영의 측면에서는 단기적 채무변제의 압박을 받지 않는 한 투자수익률이 이자율을 상회하면 타인자본을 계속 이용하는 것이 유리할 수 있습니다.

☞ 웹젠의 경우 차입금이 전혀 없음에도 불구하고 부채비율이 비교회사보다 다소 높은 이유는 매출 중 용역 제공기간의 미경과분에 대한 선수수익이 증가하였기 때문입니다. 동사의 부채비율은 대체적으로 안정적인 수준을 보이고 있습니다.

☞ 매출인식 기준 : 용역(온라인게임 서비스)을 제공하는 시점에 수익을 인식. 따라서 웹젠은 사용료 결재분 중 기간미경과분을 선수수익으로 인식하고 있음

| 구분 | 2000년 | 2001년 | 2002년 |
|------|-------|-------|-------------|
| 선수수익 | - | - | 1,845,350천원 |

▶ 차입금 의존도

[차입금의존도 = (장단기차입금 + 회사채)/총자본 X 100]

총자본중 외부에서 조달한 차입금 비중을 나타내는 지표입니다. 차입금의존도가 높은 기업일수록 금융비용부담이 가중되어 수익성이 저하되고 안정성도 낮아지게 됩니다.

☞ 웹젠의 경우 차입금을 전혀 사용하지 않고, 내부적으로 창출된 현금흐름을 통해 영업활동을 유지하고 있습니다.

▶ 영업이익 대비 이자보상비율

[이자보상비율= 영업이익÷이자비용]

이자보상비율은 이자지급에 필요한 수익을 창출할 수 있는 능력을 측정하기 위한 지표로 이자부담능력을 판단하는데 유용한 지표입니다.

☞ 웹젠의 경우 현재 장,단기 차입금이 전혀 없으므로, 이자로 지출하는 비용은 전혀 없습니다.

2) 수익성 지표

| 구분 | 웹젠 | 엔씨소프트 | 액토즈소프트 | 한빛소프트 |
|--------------|---------|--------|--------|---------|
| 매출액 영업 이익율 | 61.17% | 49.81% | 영업손실 | 6.10% |
| 매출액 순이익율 | 52.91% | 34.81% | 4.06% | 14.87% |
| 총자산 순이익율 | 100.74% | 27.22% | 2.68% | 8.23% |
| 자기자본 순이익율 | 138.88% | 32.66% | 2.99% | 9.46% |
| 총자산대비 영업현금비율 | 115.87% | 39.20% | 0.25% | -36.85% |

▶ 매출액 영업이익율

[매출액 영업이익율 = (영업이익/매출액) X 100]

기업의 주된 영업활동에 의한 성과를 판단하기 위한 지표로서 제조 및 판매활동과 직접 관계가 없는 영업외손익을 제외한 순수한 영업이익만을 매출액과 대비한 것으로 영업효율성을 나타내는 지표입니다. 따라서 이 지표가 높을수록 매출액이 증가할때의 영업이익의 증가폭이 커지는 것을 의미하며, 따라서 영업의 효율성이 높은 것으로 나타납니다.

☞ 웹젠의 매출액영업이익율은 비교회사에 비해 월등히 높은 수준을 나타내고 있어 양호한 수익성을 보유하고 있습니다.

▶ 매출액 순이익율

[매출액 순이익율 = (순이익/매출액) X 100]

매출액에 대한 당기순이익의 비율을 나타내는 지표입니다. 이 지표 또한 영업으로 인한 효과를 나타내는 지표이며, 매출총이익률, 매출 경상이익률과 비교하여 기타 영업외 자금조달이나 부수활동을 통해 비효율적으로 누수될 수 있는 기업의 성과를 가능할 수 있는 지표입니다. 매출총이익률과 매출 경상이익률이 높으나 매출액 순이익률이 현저하게 낮다면, 그 기업의 경상적인 외부환경이 아닌 특수한 상황으로 인해 기업의 효율성이 떨어진 것을 의미합니다.

☞ 웹젠의 매출액순이익율은 비교회사에 비해 월등히 높은 수준을 나타내고 있어 양호한 수익성을 보유하고 있습니다.

▶ 총자산순이익율

$$[\text{총자산순이익율} = (\text{순이익} / \text{총자산}) \times 100]$$

당기순이익의 총자산에 대한 비율로서 경영에 투하된 총자산의 최종성과를 나타내는 비율입니다.

☞ 웹젠의 총자산순이익율은 비교회사에 비해 월등히 높은 수준을 나타내고 있어 양호한 수익성을 보유하고 있습니다.

▶ 자기자본 순이익율

$$[\text{자기자본 순이익율} = (\text{순이익} / \text{자기자본}) \times 100]$$

자기자본에 대한 당기순이익의 비율을 나타내는 지표입니다.

☞ 웹젠의 자기자본순이익율은 비교회사에 비해 월등히 높은 수준을 나타내고 있어 양호한 수익성을 보유하고 있습니다.

3) 성장성 및 활동성 지표

| 구 분 | 웹 젠 | 엔씨소프트 | 액토즈소프트 | 한빛소프트 |
|-----------|----------|---------|---------|---------|
| 매출액 증가율 | 1100.81% | 24.12% | 94.91% | -29.54% |
| 영업이익 증가율 | 1685.76% | 355.78% | 영업손실 | -81.09% |
| 당기순이익 증가율 | 1648.18% | 355.18% | -73.76% | -38.16% |
| 총자산 증가율 | 581.87% | 60.97% | 15.70% | 2.09% |
| 총자산 회전율 | 1.90회 | 0.79회 | 0.66회 | 0.55회 |

▶ 매출액증가율

$$[\text{매출액증가율} = (\text{당기매출액} - \text{전기매출액}) / \text{전기매출액} \times 100]$$

전년도 매출액에 대한 당해연도 매출액의 증가율로서 기업의 외형적 성장세를 판단하는 대표적인 지표입니다. 경쟁기업보다 빠른 매출액증가율은 결국 시장점유율의 증가를 의미하므로 경쟁력 변화를 나타내는 척도의 하나가 됩니다.

☞ 웹젠의 매출액증가율은 비교회사에 비해 상당히 높은 수준을 보이고 있습니다. 그러나, 매출액 절대규모 및 금기에 매출이 발생한 점을 고려할 경우 절대적인 비교수치는 될수 없습니다. 그러나 초기 시장진출에도 불구하고 높은 매출액을 기록한 점을 고려할 경우 향후 시장 점유율은 점차 확대 될 수 있을 것으로 판단됩니다.

▶ 영업이익증가율

$$[\text{영업이익증가율} = (\text{당기영업이익} - \text{전기영업이익}) / \text{전기영업이익} \times 100]$$

전년도 영업이익에 대한 당해연도 영업이익의 증가율로 영업의 질적 성장세를 판단하는 지표입니다.

☞ 비교회사의 경우 전년 영업이익이 적자를 시현한 업체도 있었으나, 영업이익을 기록한 비교회사와 비교할 때 동사의 영업이익 증가율은 상당히 높은 수준을 나타내고 있습니다. 그러나 향후 현재의 급격한 성장율은 점차 하락할 것으로 예상되나, 지속적인 성장세는 유지할 것으로 판단됩니다.

▶ 당기순이익증가율

$$[\text{당기순이익증가율} = (\text{당기순이익} - \text{전기순이익}) / \text{전기순이익} \times 100]$$

전년도 당기순이익에 대한 당해연도 당기순이익의 증가율을 나타내는 지표입니다.

☞ 비교회사의 경우 당기순이익율이 점차 하락하거나, 부의 수치를 시현한 회사도 있었으나 웹젠의 경우 그외 비교회사와 비교할 때 동사의 당기순이익 증가율은 상당히 높은 수준을 나타내고 있습니다. 그러나 향후 현재의 급격한 성장율은 점차 하락할 것으로 예상되나, 지속적인 성장세는 유지할 것으로 판단됩니다.

▶ 총자산증가율

$$[\text{총자산 증가율} = (\text{당기총자산} - \text{전기총자산}) / \text{전기총자산} \times 100]$$

기업에 투하 운용된 총자산이 당해연도에 얼마나 증가하였는가를 나타내는 비율로서 기업의 전체적인

성장척도를 측정하는 지표입니다.

☞ 비교회사들의 총자산증가율과 비교할 경우 웹젠의 총자산증가율은 상당히 높은 수준을 나타내고 있습니다. 따라서, 동사의 전체적인 성장성은 양호한 수준이라고 판단됩니다.

▶ 총자산회전율

$$[\text{총자산회전율} = \text{매출액} / (\text{기초총자산} + \text{기말총자산}) \times 100]$$

총자산이 1년 동안 몇 번 회전하였는가를 나타내는 비율로서 기업에 투하한 총자산의 운용효율을 총괄적으로 표시하는 지표입니다.

☞ 웹젠의 총자산회전율은 비교회사들보다 상당히 높은 수준으로서 양호한 회전율을 보이고 있다고 판단됩니다.

(라) 기타 참고자료

1) 요약 재무제표 비교

(단위 : 백만원)

| 구분 | 웹젠 | | 엔씨소프트 | | 액토즈소프트 | | 한빛소프트 | |
|----------|--------|-------|---------|---------|--------|--------|---------|---------|
| | 2002년 | 2001년 | 2002년 | 2001년 | 2002년 | 2001년 | 2002년 | 2001년 |
| < 액면금액 > | 500원 | | 500원 | | 500원 | | 500원 | |
| [유동자산] | 21,828 | 3,294 | 158,374 | 120,136 | 24,637 | 24,608 | 72,759 | 83,125 |
| [고정자산] | 4,541 | 573 | 82,330 | 29,397 | 10,236 | 5,533 | 33,583 | 21,036 |
| 자산총계 | 26,369 | 3,867 | 240,703 | 149,532 | 34,873 | 30,141 | 106,342 | 104,161 |
| [유동부채] | 7,306 | 518 | 37,945 | 12,691 | 5,161 | 1,080 | 10,323 | 16,184 |
| [고정부채] | 451 | 30 | 9,419 | 4,892 | 137 | 356 | 307 | 483 |
| 부채총계 | 7,757 | 548 | 47,364 | 17,583 | 5,297 | 1,436 | 10,630 | 16,667 |
| [자본금] | 1,270 | 1,270 | 2,396 | 2,396 | 2,972 | 2,972 | 4,142 | 4,092 |
| [자본잉여금] | 1,315 | 1,315 | 91,686 | 90,867 | 20,665 | 20,665 | 58,673 | 58,159 |
| [이익잉여금] | 15,962 | 734 | 90,150 | 37,037 | 5,939 | 5,069 | 32,905 | 25,068 |
| [자본조정] | 65 | - | 9,107 | 1,650 | - | - | -8 | 174 |
| 자본총계 | 18,612 | 3,319 | 193,340 | 131,950 | 29,576 | 28,705 | 95,712 | 87,494 |
| 매출액 | 28,787 | 2,397 | 154,820 | 124,736 | 21,464 | 11,012 | 58,292 | 82,734 |
| 영업이익 | 17,610 | 986 | 77,115 | 16,920 | -1,450 | 3,357 | 3,556 | 18,804 |
| 경상이익 | 17,814 | 1,001 | 69,464 | 15,315 | 1,019 | 4,710 | 9,179 | 19,302 |
| 당기순이익 | 15,229 | 871 | 53,113 | 11,669 | 870 | 3,317 | 8,665 | 14,014 |

2) 매출액 구성 비교

웹젠 및 유사회사인 엔씨소프트, 액토즈소프트, 한빛소프트의 매출액 구성은 다음 과 같습니다.

▶ 웹젠

(단위 : 천원)

| 사업 부문 | 매출 유형 | 품목 | 제 3 기 | 제 2 기 | 제 1 기 |
|-------|-------------|--------|-------|------------|-----------|
| 게임 사업 | 온라인게임 서비스매출 | 유 | 수출 | 1,424,017 | - |
| | | | 내수 | 27,362,013 | 2,397,267 |
| | | | 합계 | 28,786,030 | 2,397,267 |
| | 상품매출 | 캐릭터 상품 | 수출 | - | - |
| | | | 내수 | 547 | - |
| | | | 합계 | 547 | - |
| 합계 | | | 수출 | 1,424,017 | - |
| | | | 내수 | 27,362,560 | 2,397,267 |
| | | | 합계 | 28,786,577 | 2,397,267 |

(주1) 품목에 대한 자세한 설명은 '제2부 발행인에 관한 사항 - II. 사업의 내용 - 2
주요제품 및 원재료 등' 부분을 참조하시기 바랍니다.

▶ 엔씨소프트

(단위:백만원)

| 사업부문 | 매출유형 | 품목 | 2002년 | 비중(%) | 2001년 | 비중(%) | |
|-----------|------------|----------|---------|---------|---------|---------|-------|
| 온라인 게임 | 인터넷 서비스 | 리니지 | 수출 | 21,763 | 14.1% | 9,328 | 7.5% |
| | | | 내수 | 132,848 | 85.8% | 113,266 | 90.8% |
| | | | 합계 | 154,610 | 99.9% | 122,593 | 98.3% |
| 기업 솔루션 | 그룹 웨어 | 인포 마인 | 수출 | - | - | - | - |
| | | | 내수 | - | - | 266 | 0.2% |
| | | | 합계 | - | - | 266 | 0.2% |
| | | 용역 | 수출 | - | - | - | - |
| | | | 내수 | 210 | 0.1% | 1,876 | 1.5% |
| | | | 합계 | 210 | 0.1% | 1,876 | 1.5% |
| 합계 | | 수출 | 21,763 | 14.1% | 9,328 | 7.5% | |
| | | 내수 | 133,057 | 85.9% | 115,408 | 92.5% | |
| | | 합계 | 154,820 | 100.0% | 124,736 | 100.0% | |

▶ 액토즈소프트

(단위:백만원)

| 사업부문 | 매출유형 | 품목 | 2002년 | 비중(%) | 2001년 | 비중(%) | |
|------|------|------------|--------|--------|--------|--------|-------|
| 게임 | 제품매출 | 천년 | 수출 | 980 | 4.6% | 989 | 9.0% |
| | | | 내수 | 1,682 | 7.8% | 2,026 | 18.4% |
| | | | 합계 | 2,662 | 12.4% | 3,015 | 27.4% |
| | | 마지막 왕국 | 수출 | 4 | 0.0% | 16 | 0.1% |
| | | | 내수 | 339 | 1.6% | 1,053 | 9.6% |
| | | | 합계 | 343 | 1.6% | 1,070 | 9.7% |
| | | 미르의 전설2 | 수출 | 10,547 | 49.1% | 809 | 7.3% |
| | | | 내수 | 7,718 | 36.0% | 4,782 | 43.4% |
| | | | 합계 | 18,266 | 85.1% | 5,591 | 50.8% |
| | | 기타 | 수출 | - | - | - | - |
| | | | 내수 | 193 | 0.9% | 1,248 | 11.3% |
| | | | 합계 | 193 | 0.9% | 1,248 | 11.3% |
| | 용역매출 | 기타 | 수출 | - | - | - | - |
| | | | 내수 | - | - | 89 | 0.8% |
| | | | 합계 | - | - | 89 | 0.8% |
| 합계 | | 수출 | 11,531 | 53.7% | 1,815 | 16.5% | |
| | | 내수 | 9,932 | 46.3% | 9,198 | 83.5% | |
| | | 합계 | 21,464 | 100.0% | 11,012 | 100.0% | |

▶ 한빛소프트

(단위:백만원)

| 사업부문 | 매출유형 | 품목 | 2002년 | 비중(%) | 2001년 | 비중(%) | |
|--------------|------|-------|-------|--------|-------|--------|-------|
| 게임사업 | 제품매출 | PC게임 | 수출 | - | - | - | |
| | | | 내수 | 44,121 | 75.7% | 70,204 | 84.9% |
| | | | 합계 | 44,121 | 75.7% | 70,204 | 84.9% |
| 에듀테인먼트 사업 | 제품매출 | 교육콘텐츠 | 수출 | 24 | 0.0% | - | |
| | | | 내수 | 461 | 0.8% | 1,744 | 2.1% |
| | | | 합계 | 485 | 0.8% | 1,744 | 2.1% |

| 사업부문 | 매출유형 | 품 목 | | 2002년 | 비중(%) | 2001년 | 비중(%) |
|--------------------|------|----------------|----|--------|--------|--------|--------|
| 기타 엔터테인먼트 사업 | 제품매출 | PDF | 수출 | 99 | 0.2% | - | - |
| | | | 내수 | 685 | 1.2% | 247 | 0.3% |
| | | | 합계 | 784 | 1.3% | 247 | 0.3% |
| | 상품매출 | 캐릭터/기업용 솔루션 | 수출 | - | - | - | - |
| | | | 내수 | 11,108 | 19.1% | 9,755 | 11.8% |
| | | | 합계 | 11,108 | 19.1% | 9,755 | 11.8% |
| | 기타매출 | 기타 | 수출 | 788 | 1.4% | - | - |
| | | | 내수 | 137 | 0.2% | 56 | 0.1% |
| | | | 합계 | 925 | 1.6% | 56 | 0.1% |
| 디지털 캠퍼스 | 교육매출 | 교육 | 수출 | - | - | - | - |
| | | | 내수 | 869 | 1.5% | 728 | 0.9% |
| | | | 합계 | 869 | 1.5% | 728 | 0.9% |
| 합 계 | | | 수출 | 911 | 1.6% | - | - |
| | | | 내수 | 57,381 | 98.4% | 82,734 | 100.0% |
| | | | 합계 | 58,292 | 100.0% | 82,734 | 100.0% |

3) 자본금 변동사항 비교

▶ 웹젠

웹젠의 자본금 변동사항에 대한 자세한 내용은 '제2부 발행인에 관한 사항 - VI. 주식에 관한 사항 - 1.자본금 변동상황' 부분을 참조하시기 바랍니다.

▶ 엔씨소프트

(단위 : 주, 천원, %)

| 일 자 | 원 인 | 증가(감소)한 주식의 내용 | | | | 증(감)자후 자본금 | 신주의 배정 방법 | 증자비율 |
|----------|-------------------|----------------|-----------|-------------------|-------------------|---------------|--------------|------|
| | | 종류 | 수량 | 주당액 면가액 (원) | 주당발 행가액 (원) | | | |
| 97.03.11 | 설립자본금 | 보통주 | 20,000 | 5,000 | 5,000 | 100,000 | - | - |
| 97.06.06 | 유상증자 | 보통주 | 140,000 | 5,000 | 5,000 | 800,000 | 주주배정 | 700% |
| 99.07.31 | 유상증자 | 보통주 | 40,000 | 5,000 | 5,000 | 1,000,000 | 주주배정 | 25% |
| 99.09.17 | 유상증자 | 보통주 | 20,000 | 5,000 | 150,000 | 1,100,000 | 3자배정 | 10% |
| 99.12.20 | 무상증자 (주식발행초과금) | 보통주 | 140,000 | 5,000 | 5,000 | 1,800,000 | 주주배정 | 64% |
| 99.12.20 | 액면분할 | 보통주 | 3,600,000 | 500 | - | 1,800,000 | 주주배정 | - |
| 00.06.24 | 유상증자 | 보통주 | 900,000 | 500 | 70,000 | 2,250,000 | 일반공모 | 25% |
| 01.06.09 | 유상증자 | 보통주 | 292,500 | 500 | 95,900 | 2,396,250 | 제3자배정 | 6.5% |
| 합 계 | | 보통주 | 4,792,500 | - | - | 2,396,250 | - | - |

▶ 액토즈소프트

(단위 : 주, 천원, %)

| 일 자 | 원 인 | 증가(감소)한 주식의 내용 | | | | 증(감)자후 자본금 | 신주의 배정 방법 | 증자비율 |
|----------|------|----------------|--------|-------------------|-------------------|---------------|--------------|-------|
| | | 종류 | 수량 | 주당액 면가액 (원) | 주당발 행가액 (원) | | | |
| 96.10.29 | 설립자본 | 보통주 | 10,000 | 5,000 | 5,000 | 50,000 | 주주배정 | - |
| 97.08.26 | 유상증자 | 보통주 | 10,000 | 5,000 | 5,000 | 100,000 | 주주배정 | 100% |
| 99.10.08 | 유상증자 | 보통주 | 10,000 | 5,000 | 5,000 | 150,000 | 주주배정 | 50% |
| 99.12.03 | 유상증자 | 보통주 | 30,000 | 5,000 | 5,000 | 300,000 | 주주배정 | 100% |
| 99.12.31 | 유상증자 | 보통주 | 40,000 | 5,000 | 5,000 | 500,000 | 주주배정 | 66.7% |
| 00.01.30 | 유상증자 | 보통주 | 40,000 | 5,000 | 5,000 | 700,000 | 주주배정 | 40% |
| 00.03.30 | 유상증자 | 보통주 | 60,000 | 5,000 | 5,000 | 1,000,000 | 주주배정 | 42.9% |

| 일 자 | 원 인 | 증가(감소)한 주식의 내용 | | | | 증(감)자후 자본금 | 신주의 배정 방법 | 증자비율 |
|----------|------|----------------|-----------|-------------------|-------------------|---------------|--------------|-------|
| | | 종류 | 수량 | 주당액 면가액 (원) | 주당발 행가액 (원) | | | |
| 00.05.01 | 액면분할 | 보통주 | 1,800,000 | 500 | - | 1,000,000 | - | - |
| 00.08.01 | 유상증자 | 보통주 | 320,000 | 500 | 12,500 | 1,160,000 | 주주배정 | 16% |
| 00.08.10 | 유상증자 | 보통주 | 80,000 | 500 | 12,500 | 1,200,000 | 제3자배정 | 3.4% |
| 00.08.31 | 유상증자 | 보통주 | 160,000 | 500 | 12,500 | 1,280,000 | 제3자배정 | 6.7% |
| 00.08.31 | CB전환 | 보통주 | 600,000 | 500 | 500 | 1,580,000 | 직원조합 | - |
| 00.09.29 | 무상증자 | 보통주 | 1,000,000 | 500 | - | 2,080,000 | 주주배정 | 31.6% |
| 01.08.01 | 유상증자 | 보통주 | 1,783,000 | 500 | 9,000 | 2,971,500 | 일반공모 | 42.9% |
| 합 계 | | | 5,943,000 | - | - | 2,971,500 | - | - |

▶ 한빛소프트

(단위 : 주, 천원, %)

| 일 자 | 원 인 | 증가(감소)한 주식의 내용 | | | | 증(감)자후 자본금 | 신주의 배정 방법 | 증자비율 |
|----------|-------|----------------|-----------|-------------------|-------------------|---------------|--------------|------|
| | | 종류 | 수량 | 주당액 면가액 (원) | 주당발 행가액 (원) | | | |
| 99.01.06 | 설립자본금 | 보통주 | 20,000 | 5,000 | 5,000 | 100,000 | - | - |
| 99.10.30 | 유상증자 | 보통주 | 180,000 | 5,000 | 5,000 | 1,000,000 | 주주배정 | 900% |
| 00.03.27 | 무상증자 | 보통주 | 100,000 | 5,000 | - | 1,500,000 | 주주배정 | 50% |
| 00.04.05 | 유상증자 | 보통주 | 100,000 | 5,000 | 5,000 | 2,000,000 | 제3자배정 | 33% |
| 00.06.28 | 유상증자 | 보통주 | 77,432 | 5,000 | 150,000 | 2,387,160 | 제3자배정 | 19% |
| 00.07.14 | 무상증자 | 보통주 | 95,486 | 5,000 | - | 2,864,590 | 주주배정 | 20% |
| 00.11.28 | 액면분할 | 보통주 | 5,729,180 | 500 | - | 2,864,590 | - | - |
| 01.12.30 | 유상증자 | 보통주 | 2,455,363 | 500 | 20,500 | 4,092,271 | 일반공모 | 43% |
| 02.02.15 | 전환청구 | 보통주 | 100,000 | 500 | 5,000 | 4,142,271 | - | 1% |
| 합 계 | | | 8,284,543 | - | - | 4,142,271 | - | - |

(3) 유사회사 선정의 적정성 등에 관한 사항

(가) 유사회사 선정의 적정성

(주)웹젠의 제시공모가액 산정을 위한 유사회사의 선정은 협회중개시장 등록법인(거래소 상장법인은 부존함) 중 동사와 업종분류상 유사한['M72201(게임소프트웨어제작업)'], 업체를 선정하고, 이를 통하여 선정된 10개사(세고엔터테인먼트, 소프트맥스, 액토즈소프트, 엔씨소프트, 엔터원, 엔플렉스, 위자드소프트, 이오리스, 타프시스템, 한빛소프트)를

- ① 최근 사업년도의 자본잠식 여부
- ② 최근 2개년도 당기순손실 발생 여부
- ③ 최근 사업년도 주당순이익이 액면가의 10% 이하 여부
- ④ 상장/등록일이 3개월 이상 경과하지 않은 경우
- ⑤ 최근사업년도 감사의견이 부적정 또는 의견거절인 경우
- ⑥ 감리종목으로 지정된 경우

에 대하여 종합적으로 검토한 결과 상기한 요건을 충족하는 3개 업체 (엔씨소프트, 액토즈소프트, 한빛소프트)를 최종 유사회사로 선정하였습니다.

선정된 유사회사들은 영위하고 있는 사업 측면에서 (주)웹젠과 가장 유사한 동시에 재무적으로 양호하고 시장내에서 어느 정도 안정성과 유동성을 확보하여 비교대상으로서의 충분한요건을 충족하고 있는 업체들로 판단됩니다.

또한 유사회사들과 (주)웹젠은 게임산업에 직접적으로 연관되어 있어, 소속 산업의 업황과 경기에 대한 각 회사의 수익변동 경향 또한 유사하다는 결론을 얻을 수 있으므로 성장의 궤도가 연동되기 때문에 관련 시장상황의 흐름에 따라 유사한 움직임을 보일 것으로 판단됩니다.

주가변동상황은 근래 급등락의 이상조짐 없이 비교적 안정적인 주가흐름을 보여주고있으며, 시장에서 유통되는 거래량도 비교적 양호한 편이라 할 수 있습니다. 또한, 유사회사들은 모두 코스닥시장에 등록되어 있어, 향후 시장 내에서의 주가흐름에도 유사한 양상이 나타날 수 있을 것입니다.

이러한 근거로 인하여 상기 선정된 유사회사들은 발행회사인 (주)웹젠의 주당 제시공모가액을 비교평가하기 위한 유사업체로서 적절하다고 판단됩니다.

(나) 유사회사 선정의 한계점

일정 기준으로 분류된 업체들의 실제 생산 제품을 세분화하여 논의시에는 그 의미를상실할 수도 있습니다. 예를들어 2002년도의 경우, 각사의 매출에 있어서 온라인 게임 매출이 엔씨소프트와 액토즈소프트는 절대적(약100%)인데 반해, 한빛소프트는 웹젠과 상이한 게임 플랫폼인 PC네트워크게임의 매출비중이 약 76%를 차지하고 있습니다. 또한 각각의 회사에서 제조하는 제품의 매출비중은 편차가 존재하며, 각 제품별 상응하는 매출구조 또한 상이합니다. 따라서, 연동된 산업의 실질적 유사성과는무관하게 상이한 제품 플랫폼에 따른 주가차별화 현상이 존재할 수 있습니다.

결국, "(가)유사회사의 적정성"에서 언급한 유사업체들의 제반 유사성이 결국 일정한 기준을 통하여 논리적으로 도출되었으며, 그러한 유사성으로 인하여 각 회사는 기 시현한 수익과 주가의 궤적이 동일한 방향성을 가지고 있다고 가정하더라도 여전히 '선정의 임의성'이 존재하며 향후 미시현된 사항에 대해서는 불확실성을 내포한다는사실을 간과할 수는 없습니다.

이외에도 (주)웹젠과 유사회사간에 규모면에 있어서 어느정도 차이가 존재한다는 점[자산총계의 경우 엔씨소프트는 동사의 9.1배, 액토즈소프트는 1.3배, 한빛소프트는 4.0배 / 매출액의 경우 엔씨소프트는 5.3배, 액토즈소프트는 0.7배, 한빛소프트는 2.0배], 유사업체들의 주가가 미래의 예상손익을 반영하고 있다는 점, 계량화 할 수 없는 변수에 관한 영향에 관하여 유사회사 선정의 부적합성이 존재하고 있음을 유의해야 합니다.

5. 자금의 주된 사용목적

가. 자금조달금액

(단위 : 원)

| 구 분 | 금 액 |
|------------------|------------|
| 모집 또는 매출총액(1) | 30,720,000 |
| 발 행 제 비 용(2) | 1,285,629 |
| 순수입금 [(1)-(2)] | 29,434,371 |

나. 발행제비용의 내역

(단위 : 천원)

| 구 분 | 금 액 | 계 산 근 거 |
|----------|-----------|----------------|
| 인수주선수수수료 | 1,228,800 | 공모금액의 4% |
| 주권발행비 | 4,000 | 일괄계약 |
| 등록세 | 1,920 | 증자자본금의 4/1,000 |
| 교육세 | 384 | 등록세의 20% |
| 등록수수료 | 525 | 등록자본금의 0.03% |
| 기타비용 | 50,000 | 법무사수수료, IR 비용등 |
| 합 계 | 1,285,629 | |

다. 자금의 사용목적

(단위 : 원)

| 시설자금 | 운영자금 | 차환자금 | 기 타 | 계 |
|------------|-----------|------|-----------|------------|
| 25,534,371 | 3,900,000 | | 1,285,629 | 30,720,000 |

(1) 자금의 사용 개요

(단위:천원)

| 구분 | 항목 | | 금액 | 비고 | |
|------|-------|---------|------------|------------|---|
| 시설자금 | 시설투자 | IDC 시설 | Battery | 300,000 | - |
| | | 사무실 | 사무실 | 5,514,371 | - |
| | | 서버 | 게임서버 | 1,000,000 | - |
| | | | DB서버 | 1,000,000 | - |
| | | | 로그서버 | 1,000,000 | - |
| | | 스토리지 | EMC 장비 | 400,000 | - |
| | | | 백업디스크 | 300,000 | - |
| | | 보안장비 | 방화벽 | 600,000 | - |
| | | 네트워크 | 라우터 | 500,000 | - |
| | | | 스위치 | 420,000 | - |
| | 소프트웨어 | 서버관련 | 500,000 | - | |
| | 소 계 | | | 11,534,371 | - |
| | 신규게임 | 신규게임 개발 | MMORPG | 3,000,000 | - |
| | | | 모바일게임 | 2,000,000 | - |
| 게임포탈 | | | 3,000,000 | - | |
| 퍼블리싱 | | | 6,000,000 | - | |
| 소 계 | | | 14,000,000 | - | |
| 운영자금 | 홍보 | | 1,000,000 | - | |
| | 광고 | | 1,000,000 | - | |
| | 마케팅 | | 1,900,000 | - | |
| | 소 계 | | | 3,900,000 | - |
| 합 계 | | | 29,434,371 | - | |

(2) 시설자금 세부 현황

(가) 시설투자

계속해서 급증하고 있는 동시접속자수로 인하여 기존의 서버장비 일체를 업그레이드내지는 증설해야 합니다. 또한 외형 확장에 따른 인력충원으로 사무실의 확장이 불가피한 상황입니다.

회원 DB 및 로그분석 DATA등 회사의 가장 큰 자산인 DB들의 관리와 게임서비스의 안정성을 높여 고객서비스의 질을 향상시키기 위하여 노후되거나 성능이 낮은 사양의 설비들을 업그레이드하는 것이 필요합니다.

당사는 그 동안 업계에서는 이례적으로 PC 서버를 게임서버로 사용하여 왔습니다. 이는 기존에 투자비를 절감하여 마케팅이나 운영팀 확보를 위하여 자금을 주로 사용하여 왔고 또 하드웨어의 문제점들을 소프트웨어 기술의 우수성으로 보완하여 왔습니다. 그러나 소프트웨어 기술로 하드웨어의 문제점을 보완하는 것은 한계가 있어 서비스 초기에는 당사의 서버가 불안정한 측면이 있다는 지적을 받아온 것이 사실입니다. 또한 PC 서버의 한계로 인하여 게임의 맵의 크기가 제한되는 등 약간의 문제점이 있어 온 것이 사실입니다. 당사는 앞으로 이러한 문제점들을 극복하고 보다 안정적인 서비스를 제공하기 위하여는 서버장비의 업그레이드가 필요하다고 생각하고 있습니다. 이상의 투자로 다음과 같은 효과를 기대하고 있습니다.

* 서버의 업그레이드로 맵의 확장이 용이해져서 게임의 내용이 더욱 풍부해 지고 재미있어져 기존 고객의 유지 및 신규 고객의 유치에 상당한 기여를 할 것입니다. 또한 현재의 서버 보다 가능한 동시접속자수가 대폭적으로 증가하여 보다 안정적으로 서비스를 제공할 수 있을 것입니다.

* 또한 서버 처리 능력의 향상으로 동시접속자 수가 증가하여 매출의 증가로 이어질 것입니다.

* 또한 기존의 서버 장비는 게임서비스에서 웹서비스 및 다운로드 서비스로 전환하여 이 부분의 신규 비용지출을 최소화할 계획입니다.

(단위:백만원)

| 항목 | | 사용용도 | 세부 사양 | 투자 금액 | 투자 기간 |
|------|---------|------------------|----------|----------|---------------|
| 전기시설 | Battery | 안정된 전원공급장치 확보 | - | 300 | 2003.5~2003.6 |
| 부동산 | 사무실 | 인원확충으로 인한 사무실 공간 | - | 5,514 | 2003.5~2004.6 |

| 항 목 | | 사용용도 | 세부 사양 | 투자 금액 | 투자 기간 |
|-------|--------|----------------------------|----------------|--------|----------------|
| | | 확보 | | | |
| 서버 | 게임서버 | 온라인게임 뮤(MU) 서비스 | MSD SlimServer | 1,000 | 2003.6~2004.6 |
| | DB서버 | 고객정보 저장 및 호출 | Compaq ML570 | 1,000 | 2003.6~2004.6 |
| | 로그서버 | 사용자활동 데이터 저장분석 | ML570 G2 | 1,000 | 2003.6~2004.6 |
| 스토리지 | EMC 장비 | 안정적인 고객데이터 유지 | CX600 | 400 | 2003.6~2003.12 |
| | 백업디스크 | 데이터 백업 및 재난복구용 디스크 | - | 300 | 2003.6~2003.12 |
| 보안장비 | 방화벽 | 네트워크 불법 침입 차단 | - | 600 | 2003.5~2004.3 |
| 네트워크 | 라우터 | ISP별 트래픽 분산 | 시스코 12016 | 500 | 2003.6~2003.12 |
| | 스위치 | 안정적인 서비스속도유지를 위한 고성능접속 스위치 | 6509 | 420 | 2003.6~2003.6 |
| 소프트웨어 | 서버관련 | WINDOW, MS-SQL 및 기타 | MS-SQL외 | 500 | 2003.5~2003.12 |
| 소 계 | | | - | 11,534 | - |

주1) 전기시설의 Battery는 기계실을 매입하면서 기설치 되어 있던 별도의 발전기에 쓰이는 장치로 전력 공급이 원활치 않을 경우에 대비한것입니다. 현재 노후로 인하여 교체를 해야 할 것으로 판단 되었습니다.
주2) 사무실은 인원확충으로 인하여 확보할 계획인 부동산으로서 당사 소재지의 7층(553평) 매입에 쓰이는 비용입니다. 또한 향후 게임 퍼블리싱을 위한 운용인력 충원을 감안 할때 122평 정도의 사무실 공간을 확보할 필요성이 있습니다. 이 부분은 임대를 할 예정이므로 상기 사무실에 관한 비용은 7층 매입분과 타사무실 공간의 임대분을 감안한 금액입니다.

(나) 신규게임

- 신규 온라인게임 (MMORPG) 개발

당사는 2000년 4월 28일 설립하여 2001년 11월 19일날 온라인게임 뮤(MU)를 상용화 하였습니다. 유가증권신고서 제출일 현재 서비스한지 1년 6개월이 되었습니다. 온라인 게임 라이프 사이클을 4-5년정도 감안할때, 뮤 온라인게임 상용화 4년째 신규 온라인게임을 서비스 할 수 있도록 올해부터 신규 온라인게임 개발을 할 예정입니다. 신규게임용에 관한 서버비용은 온라인게임에 필요한 각종 서버장비로서 동시접속자수 20,000명을 기준으로 현재 서비스하고 있는 뮤 게임에 사용되고 있는 장비를감안한 금액입니다.

| 구 분 | 내 용 | | |
|-------------|--|--------|----|
| 개발과제 | - 신규 온라인게임 (MMORPG) 개발 | 개발소요기간 | 2년 |
| 담당부서 | - 게임 개발팀 | | |
| 연구결과 및 기대효과 | - Advanced Realistic 3D 엔진 개발 - Anti-Hacking Algorithm 개발 - 보이스 채팅 서비스 개발 등을 통한 보다 높은 퀄리티의 차세대 3D 온라인 게임 개발로 새로운 수익구조 창출 | | |
| 소요자금 | - 3,000 백만원 | | |

| 구분 | 내용 | | | |
|--------|------------------|------------------|--------|------------------------|
| 세부내역 | 구분 | | 금액 | 비고 |
| | 인력총원 | | 700백만원 | 10명(고급3,중급3,초급4) |
| | 개발장비 | 게임서버 | 400백만원 | 2CPU,1G MEMORY,18G |
| | | DB서버 | 400백만원 | 4CPU,2G MEMORY,300G |
| | | 인증서버 | 200백만원 | 4CPU,2G MEMORY,300G |
| | | 라우터 | 250백만원 | 중형 라우터-45M 연결가능 |
| | | 웹서버 | 200백만원 | 2CPU,1G MEMORY,18G |
| | | 네트워크스위치 | 500백만원 | 10/100M 연결및 1G 연결가능 |
| | | 회선임대료 | 100백만원 | 45M 및 155M |
| 부대시설 | 250백만원 | 기계실 공간 평당 700 | | |
| 재원조달방법 | - 자본시장을 통한 자금 조달 | | | |

- 게임포탈 사이트 개발

보다 안정된 수익구조와 향후 당사가 추진하고자 하는 퍼블리싱 사업에 필요한 게임포탈 사이트를 개발하고자 합니다. 개발소요기간은 1년 6개월로 보고 있습니다.

| 구분 | 내용 | | | |
|-------------|--|--|----------|-----|
| 개발과제 | - 게임포탈 사이트 | 개발소요기간 | 1.6년 | |
| 담당부서 | - 게임 개발팀 | | | |
| 연구결과 및 기대효과 | - 액션, 아케이드, 스포츠, 카드, 보드게임 등 기존게임 서비스 및 새로운 개념의 캐주얼 게임개발 및 서비스 - 게임포탈 서비스를 통하여 커뮤니티를 확보하여 수익구조 확충과 더불어 글로벌 퍼블리셔의 기반 확보 | | | |
| 소요자금 | - 3,000 백만원 | | | |
| 세부내역 | 구분 | | 금액 | 비고 |
| | 인력총원 | | 800백만원 | 12명 |
| | 개발 장비 | 웹서버,DB서버 방화벽,스토리지,스위치,라우터 및 부대시설 | 2,200백만원 | - |
| 재원조달방법 | - 자본시장을 통한 자금 조달 | | | |

- 모바일 게임 개발

국내 모바일 게임분야는 빠르게 성장하고 있습니다. 지난해 시장규모 1천2억원으로 올해는 시장규모가 1백50% 이상 성장한 2천 5백억원으로 PC게임을 추월할 것으로 예상됩니다. [중앙일보 2003-02-17] 하지만 현재까지 단순보드게임 정도의 낮은 수준의 콘텐츠 제공에 그치고 있으며, 단말기 기능의 한계, 전송속도, 패킷 서비스의 확충등의 문제가 모바일 게임성장 장애요인으로 꼽히고 있습니다. 당사에서는 2003년 상반기에는 모바일게임 시장 진입을 위한 사전준비 및 기본적인 모바일 서비스를 제공하며, 시장의 향상된 환경 개선이 예상되고 업체의 생존경쟁이 치열해지는 시점을 통하여 수익성과 기술인프라를 동시에 확보하여 유선에서의 경쟁력을 바탕으로 한 차별화된 모바일 서비스로 업계 리더로 성장하며, 해외진출을 꾀하고 있습니다.

| 구분 | 내용 | | |
|-------------|---|--------|----|
| 개발과제 | - 모바일 게임 개발 | 개발소요기간 | 2년 |
| 담당부서 | - 게임 개발팀 | | |
| 연구결과 및 기대효과 | - 모바일 게임 신규 콘텐츠 개발 - 유(MU) 온라인게임과의 유무선 연동 기술 개발 및 서비스 등을 | | |

| 구분 | 내용 | | |
|--------|------------------|----------|-----|
| | 통한 새로운 수익구조 확보 | | |
| 소요자금 | - 2,000 백만원 | | |
| 세부내역 | 구분 | 금액 | 비고 |
| | 인력총원 | 1,000백만원 | 10명 |
| | 테스트장비 | 500백만원 | |
| | 모바일 휴대폰 및 서버 | 500백만원 | |
| 재원조달방법 | - 자본시장을 통한 자금 조달 | | |

- 퍼블리싱 사업

모든 게임 개발은 투자(인력, 자본, 기술등)의 부산물이며, 개발하는 게임의 성공 확률이 낮을 수 밖에 없는 환경속에서 리스크를 줄이면서 최대한의 투자대비 수익을 얻을 수 있는 사업중의 하나가 퍼블리싱 사업입니다.

퍼블리싱의 기본은 자체 개발 여부에 상관없이 복수의 게임 타이틀에 대한 서비스 권한을 가지는 것으로 온라인게임업체의 '사업포트폴리오'구성이 가능하게 합니다.

또한 개발과 유통 분리현상이 가속화 되는 시장 환경상 퍼블리싱을 통한 효과적인 사업전개가 가능하다고 판단되어 집니다. 이에 당사는 퍼블리싱 사업을 위한 전략 수립중에 있습니다.

| 구분 | 내용 | | |
|--------|--|----------|-------------------|
| 개발과제 | - 온라인게임 퍼블리싱 | | |
| 담당부서 | - 게임 개발팀, SE TEAM, 전략기획팀 | | |
| 기대효과 | - 타사 온라인게임 국내서비스를 통한 안정적인 수익구조 확보와 글로벌 게임회사로의 이미지 제고 | | |
| 소요자금 | - 6,000 백만원 | | |
| 세부내역 | 구분 | 금액 | 비고 |
| | 게임 라이센스 | 4,000백만원 | 게임당 추산 |
| | 운용인력총원 | 500백만원 | 35명 총원(연간 인건비 기준) |
| | 서비스 장비 | 1,500백만원 | 03년 6월~04년 3월 |
| 재원조달방법 | - 자본시장을 통한 자금 조달 | | |

(3) 운영자금 세부현황

다양한 홍보매체(게임잡지, 게임방송, 일간지, 경제지등)를 통하여 게임홍보와 기업이미지 제고를 위해 활동하고 있습니다.

또한 5월중순에 열리는 세계최대게임쇼인 E3에 참가를 할 것이며, 9월에는 동경게임쇼 참가하여 적극적인 해외 진출을 도모하고 있습니다.

당사는 현재 서비스중인 3D 온라인게임 뮤(MU)와 관련하여 이벤트를 개최하고 있습니다. 올해 초에 '데빌스퀘어'이벤트를 통해 매출상승의 효과를 거두었으며, 6월 경에 오프라인이벤트와 3/4분기와 4/4분기에 대규모 온라인 이벤트를 개최할 계획입니다. 이러한 이벤트와 함께 지하철, 버스광고 및 옥외광고등을 병행하는 마케팅을 하고 있습니다. 참고로 당사에서는 2002년 광고선전비 지출금액은 약 15억원으로 2003년에는 매출 성장에 따른 광고비증가와 본격적인 해외진출을 위한 게임쇼 참고등으로 인한 소요를 예상하여 운영자금을 산정하였습니다.

(단위 : 백만원)

| 구분 | 금액 | 비고 | |
|--------|--------|-------------------------------|-----------|
| 게임잡지 | 600백만원 | 넷파워,온플레이어, PC파워진, PC플레이어 외 다수 | |
| 게임방송 | 400백만원 | MBC,SBS,경인방송,스카이젬티비 등 | |
| 옥외광고 | 400백만원 | 롯데월드,버스외부광고,버스승차장,지하철광고 등 | |
| 온라인 광고 | 300백만원 | 이벤트관련 온라인 광고 등 | |
| PPL 광고 | 300백만원 | 드라마 제작협찬 광고 | |
| 게임쇼참가 | E3쇼 | 700백만원 | 20부스(56평) |
| | 동경게임쇼 | 600백만원 | - |

| 구 분 | | 금액 | 비고 |
|--------|---------|------------------|------|
| 이벤트 | 오프라인이벤트 | 200백만원 | 연 1회 |
| | 온라인이벤트 | 400백만원 | 연 2회 |
| 재원조달방법 | | - 자본시장을 통한 자금 조달 | |

6. 기타 필요한 사항

가. 시장조성 또는 안정조작에 관한 사항

| 구 분 | | 시장조성 | 안정조작 |
|-----------|---|----------------------|---------|
| 장소 | | 협회중개시장 | |
| 기간 | 시작일자 | - | - |
| | 종료일자 | - | - |
| 공시방법 | | 금융감독위원회와 한국증권업협회에 신고 | |
| 기타 구체적 내용 | <p>가. 주관사회사인 미래에셋증권(주)와 인수회사 한국투자신탁증권(주), 신영증권(주), 우리증권은 각각의 인수비율대로 증권거래법 제83조의 8내지 14에 의거하여 시장조성을 수행합니다.</p> <p>나. 시장조성 내용</p> <p>1) 시장조성 기간 : 협회중개시장 매매개시일로부터 1개월간</p> <p>2) 시장조성 수량 : 공모주식수의 80%(768,000주, 우리사주조합 배정분 192,000주 제외)를 한도로하며, 시장조성 기간동안 동한도를 모두 취득 한 후에는 추가 취득을 하지 아니합니다. 단, 우리사주조합 청약시 실권주가 발생하는 경우에는 768,000주에 우리사주조합 실권주식수를 가산한 만큼 시장조성의 한도수량으로 합니다.</p> <p>3) 시장조성 유지가격 : 공모가격의 90% 이상을 유지가격으로 합니다. 다만, 소속시장의 전일 주가지수가 매매개시일 전일 주가지수에 비하여 10%를 초과하여 하락하는 경우에는 다음 산식에 의하여 산출한 조정가격 이상을 유지가격으로 합니다. 이 경우, 주가지수는 코스닥증권시장에서 발표하는 종합주가지수를 말합니다.</p> $\text{조정가격} = \text{공모가격의 } 90\% \times [1.1 + (\text{소속시장 전일 주가지수} - \text{매매개시일 전일 주가지수}) / \text{매매개시일 전일 주가지수}]$ <p>다. 상기조건에 의해 시장조성을 실행하는 경우 주관사회사는 사전에 이를 금융감독위원회와 한국증권업협회에 신고하여야 하며, 시장조성의 개입조건은 주관사가 매매개시일의 장개시 전까지 협회중개시장을통하여 시장 안내사항으로 통지합니다.</p> <p>라. 기타유의사항</p> <p>1) 시장조성수량을 모두 매수한 이후에는 더 이상</p> | | 해당사항 없음 |

| 구 분 | 시장조성 | 안정조작 |
|-----|---|------|
| | <p>시장조성을 수행하지 않으므로 주가가 시장조성 가격 이하로 하락할 수 있음을 투자자들과서는 유의하시기 바랍니다.</p> <p>2) 천재지변, 전시, 사변, 외환위기, 신용경색으로 인한 금융위기 등과 같이 경제사정의 급격한 변동으로 시장상황이 악화되어 매매거래가 정상적으로 이루어 질 수 없다고 인정되는 때에는 시장조성을 수행하지 않습니다.</p> | |

※ 시장조성기간 등은 추후 공모, 등록일정에 따라 변동될 수 있음을 유의하시기 바랍니다.

II. 요약 발행인 정보

1. 회사개황

가. 회사의 사업목적

| 목 적 사 업 | 비 고 |
|---|-----|
| 1. 온라인 게임개발업 2. 소프트웨어 개발 및 유통 3. 부가통신 서비스업 4. 캐릭터사업 5. 부동산임대업 6. 수출/입업 | |

나. 회사의 연혁

| 연 월 | 내 용 |
|-----------|---|
| 2000년 4월 | 주식회사 웹젠 설립 |
| 2000년 5월 | 1차 유상증자(증자후 자본금 100백만원) |
| 2000년 5월 | 1차 무상증자(증자후 자본금 400백만원) |
| 2001년 2월 | 3D RPG 온라인게임 "뮤(MU)" 개발완료 및 알파테스트 시작 |
| 2001년 3월 | 2차 유상증자(증자후 자본금 4250백만원) |
| 2001년 3월 | 2차 무상증자(증자후 자본금 700백만원) |
| 2001년 5월 | OPEN BETA 서비스 개시 |
| 2001년 7월 | 3차 유상증자(증자후 자본금 717.8백만원) |
| 2001년 7월 | 3차 무상증자(증자후 자본금 1,200백만원) |
| 2001년 10월 | 누적회원수 130만명, 동시접속자수 3만명 돌파 |
| 2001년 11월 | 벤처기업인증(중소기업청)기술평가기업(게임종합지원센터) |
| 2001년 11월 | 온라인 게임 "뮤(MU) 유료화 |
| 2001년 12월 | 4차 유상증자(증자후 자본금 1,270백만원) |
| 2001년 12월 | 2001년 대한민국 게임대상 온라인게임 우수상 및 그래픽부문 특별상(문화관광부) 수상 |
| 2001년 12월 | 게임서버 6서버 추가 |
| 2002년 3월 | 강남구 도곡동 대림아크로텔 본사이전 |
| 2002년 5월 | 7서버 추가 및 '아틀라스'수중맵 추가 |
| 2002년 5월 | 통신판매업 신고 |
| 2002년 5월 | 금강원 기업등록 |
| 2002년 5월 | 부가통신사업자 등록(서울체신청) |
| 2002년 7월 | 뮤 (3D온라인게임)프로그램 등록-프로그램심의조정위원회 |
| 2002년 7월 | 게임물 제작업자 변경신고(한국게임제작협회) |
| 2002년 7월 | 대만 인스리와 수출계약 |
| 2002년 7월 | 유망중소기업선정(하나은행,한빛은행) |
| 2002년 8월 | 3D 온라인게임 '뮤' 대만 현지 오픈베타서비스 시작 |
| 2002년 9월 | 중국 The 9.com 과 조인트벤처 '9webzen' 설립 및 라이선스 계약체결 |

| 연 월 | 내 용 |
|-----------|--|
| 2002년 9월 | 대표이사 이은숙 대표이사직 사임 신임 대표이사 김남주 취임 |
| 2002년 9월 | 코스닥 예비심사 청구 |
| 2002년 10월 | 3D 온라인게임 '뮤' 중국 현지 오픈베타서비스 시작 |
| 2002년 10월 | 한국 벤처기업대상(중소기업청장상)수상 |
| 2002년 11월 | 굿데이 주최 <2002년 굿데이 글로벌브랜드> '게임' 부문 수상 |
| 2002년 11월 | 3D 온라인게임 '뮤' 대만 현지 상용화서비스 시작 |
| 2002년 12월 | 디지털타임스 주최 <2002년 최고의 히트상품> '온라인게임' 부문 수상 |
| 2002년 12월 | 전자신문 주최 <2002년 하반기 히트상품> '온라인게임(소비자만족)' 부문 수상 |
| 2002년 12월 | 한국 <제2회 디지털이노베이션대상> 종합대상(국무총리상) 수상 |
| 2002년 12월 | 코스닥 예비심사 통과 |
| 2002년 12월 | shopping.muonline.co.kr 쇼핑몰 오픈 |
| 2002년 12월 | 국내 최초 3D 온라인게임 뮤 국내 누적회원수 330만명, 누적유료회원 90만명, 동시접속자수 4만명 기록 |
| 2003년 1월 | 3D 온라인게임 뮤 대만 동시접속자수 2만명 기록 |
| 2003년 1월 | 3D 온라인게임 뮤 중국 동시접속자수 15만명, 선불카드 판매 1위 기록 |
| 2003년 2월 | 중국 상용화 개시 |
| 2003년 2월 | 중국 동시접속자수 25만명 돌파 |
| 2003년 2월 | 일본 게임온사와 라이선스 계약 체결 |
| 2003년 3월 | 모바일 게임 서비스 개시 |

다. 회사의 존속기간

당사는 한시적 법인이 아니므로 회사의 존속기간이 따로 정해져 있지 않으며, 상법상모든 주식회사에 일반적으로 적용되는 해산사유인 합병, 파산, 법원의 명령 또는 판결, 회사분할, 분할합병, 주주총회 결의 이외에 당사 정관에 특별히 정해 둔 해산 사유는 없습니다.

2. 요약 사업내용

가. 영업개황

당사는 온라인게임 개발 및 서비스 업체로서 9개월간의 개발기간과 10여개월의 테스트 기간을 거치고 Full 3D RPG 온라인게임 "뮤(MU)"를 2001년 11월 19일부터 유료화하여 서비스하고 있는 업체입니다.

온라인게임산업은 2000년도에 들어서면서 PC방의 보급 등 인터넷 확산에 힘입어 관심이 높아졌으며, PC게임 콘텐츠에 몰두하던 개발업체들도 온라인게임을 개발하기 시작하였고 온라인게임 1세대라 불리는 리니지등의 2D 게임이 주종을 이루었습니다.

그러나, 2001년 후반부터 빠른 속도의 PC사양의 고급화와 인터넷 보급률이 높아지면서 온라인게임 2세대라 할 수 있는 3D 게임이 제작되기 시작 했고, 3D 기법 도입이 온라인게임 업계에 최대이슈로 떠올랐으며, 당사는 이 시기를 놓치지 않고 Full 3D RPG게임을 최초로 개발, 유료화 하였으며, 국내시장의 75%를 상위5대 게임회사(엔씨소프트, 넥슨, CCR, 액토즈소프트, 위즈게이트등)가 점유하고 있는 시장 상황에서 "뮤(MU)"의 성공적인 시장진입으로 업계의 주목을 한몸에 받게 되었습니다.

최근의 게임들이 2D에서 3D로 변해가는 흐름을 타고 만들어진 "뮤(MU)"는 점점 고급화 되어 가고 있는 게이머들의 욕구를 충분히 만족시켜 주는 게임으로 인정 받고 있습니다. 온라인 게임 "뮤(MU)"는 그래픽, 게임엔진, 네트워크 기술 경쟁력으로 보다 한 차원 높은 Quality를 보여주고 있습니다.

온라인 게임 "뮤(MU)"는 상용화를 일주일 앞두고 예약가입만으로 국내 PC방(22,000여개로 추정:전국총판업체 추정자료)의 10%이상이 신청을 하는 등 유료화 첫날 "뮤(MU)"는 매출액 10억원을 돌파하여 2001년 총매출은 23억 9천 7백만원을 기록하였습니다.

그 이후로 당사는 새로운 맵의 추가 및 게임업데이트를 하여 사용자들에게 새로운 재미를 유발하였으며, 서버시설 교체 및 확충을 통하여 보다 안정된 서비스를 도모하였고 고객 운영서비스에 있어 외부교육등을 통하여 서비스의 질을 향상시키는 등 고객만족에 보다 많은 노력을 해 왔습니다. 그 결과 온라인 게임 "뮤(MU)"의 성장세는 지속되어 왔으며, PC방 가맹점은 14,000여개로 늘었으며 2002년 12월 동시접속자수는 38,000명을 넘어섰고, 매출은 288억원을 기록하였습니다.

당사는 2003년 올해 들어 '타르칸'이라는 맵을 추가, 이에 더불어 '데빌스퀘어' 이벤트등 대규모 업데이트와 이벤트로 동시접속자수는 50,000명을 돌파하는 등의 성장세를 구가하고 있습니다.

해외진출에 있어서는 작년 7월 대만 '인스리아' 와 라이선스 계약을 체결하고 9월에 중국 GAMENOW.NET(HONG KONG) Ltd.과는 조인트벤처(9WEBZEN)를 설립하여 해외 첫발을 내딛었습니다. 대만은 작년 11월에 현지 상용화를 하여 동시접속자수 2만명을 기록하고 있으며, 중국은 2003년 2월부터 상용화를 시작하여 동시접속자수 25만명을 넘어서는 등 온라인게임 "뮤(MU)"는 해외에서도 폭발적인 인기를 누리고 있습니다.

일본은 2003년 2월에 계약을 체결하여 4월말경에 베타서비스를 할 수 있도록 준비중에 있습니다.

당사는 유료화 이후부터 꾸준히 성장세를 지속하여 2002년에 매출 288억원, 경상이익 178억원, 당기순이익 152억원의 실적을 기록하였습니다.

나. 주요제품 및 원재료

(1) 주요제품 현황

(단위 : 백만원)

| 사업부문 | 매출유형 | 품 목 | 구체적용도 | 주요상표등 | 매출액(비율) |
|-------|------|-------|-------|-------|---------------|
| 게임사업 | 서비스 | 온라인게임 | - | 뮤(MU) | 28,785(99.98) |
| | | 모바일게임 | - | 뮤(MU) | - |
| 캐릭터사업 | 제품 | 캐릭터상품 | - | 뮤(MU) | 0.5 (0.02) |

(2) 원재료 등

당사는 온라인게임 서비스를 제공하는 기업으로 생산설비를 통한 생산이 아닌 주로 인적자원을 활용한 사업이 주가 되기 때문에 생산활동과 관련한 원재료의 현황이나 원재료의 제품별 비중 등을 산정하기가 어렵습니다.

3. 요약 재무정보 및 감사의견

가. 요약 재무정보

(단위 : 원)

| 구 분 | 제 3 기 | 제 2 기 | 제 1 기 |
|----------|----------------|---------------|----------------|
| [유동자산] | 21,828,188,076 | 3,294,148,116 | 149,317,855 |
| · 당좌자산 | 21,786,688,885 | 3,294,148,116 | 149,317,855 |
| · 채고자산 | 41,499,191 | - | - |
| [고정자산] | 4,540,618,356 | 573,001,538 | 115,865,752 |
| · 투자자산 | 1,851,830,200 | 69,300,000 | 75,220,984 |
| · 유형자산 | 2,293,722,279 | 459,812,839 | 39,098,528 |
| · 무형자산 | 395,065,877 | 43,888,699 | 1,546,240 |
| · 이연자산 | - | - | - |
| 자산총계 | 26,368,806,432 | 3,867,149,654 | 265,183,607 |
| [유동부채] | 7,306,039,373 | 517,864,520 | 2,175,040 |
| [고정부채] | 450,801,411 | 30,063,817 | - |
| 부채총계 | 7,756,840,784 | 547,928,337 | 2,175,040 |
| [자본금] | 1,270,000,000 | 1,270,000,000 | 400,000,000 |
| [자본잉여금] | 1,315,013,170 | 1,315,013,170 | - |
| · 자본준비금 | 1,315,013,170 | 1,315,013,170 | - |
| · 재평가적립금 | - | - | - |
| [이익잉여금] | 15,962,132,718 | 734,208,147 | (-)136,991,433 |
| [자본조정] | 64,819,760 | - | - |
| 자본총계 | 18,611,965,648 | 3,319,221,317 | 263,008,567 |
| 매출액 | 28,786,576,616 | 2,397,267,080 | - |
| 영업이익 | 17,609,934,262 | 986,133,140 | (-)141,599,602 |
| 경상이익 | 17,814,014,922 | 1,000,894,380 | (-)136,991,433 |
| 당기순이익 | 15,228,912,083 | 871,199,580 | (-)136,991,433 |

나. 감사의견

| 감사인 | 감 사 의 견 | | |
|--------|---------|-----|-----|
| | 제3기 | 제2기 | 제1기 |
| 삼일회계법인 | 적정 | 적정 | - |

4. 기타 필요한 사항

- 가. 주거래은행 : 하나은행 매봉지점
- 나. 사업자등록번호 : 214-86-57130
- 다. 업종 : 온라인게임개발 및 서비스(M72201)
- 라. 명의개서 대행기관 : 하나은행 증권대행부
- 마. 중소기업 해당여부 : 당사는 유가증권신고서 제출일 현재 중소기업임.

제1부 모집 또는 매출의 개요

I. 모집 또는 매출의 요령

당사는 협회중개시장에 당사 주권을 등록하기 위해 필요한 주식분산요건을 충족할 목적으로 증권거래법에 따라 신주 모집을 통해 공모(이하 "본건 공모" 또는 "금번 공모" 라 합니다)합니다. 당사는 본건 공모에서 새로 발행되는 당사의 기명식 보통주식960,000주를 수요예측의 결과 등을 감안하여 산정한 주당 가액으로 모집합니다. 본건 공모는 기존 주주의 신주인수권을 배제하고 불특정 다수인을 상대로 신주를 모집하는 방식(일반공모의 방식)에 의합니다.

1. 모집 또는 매출주식의 내용

(단위 : 원, 주)

| 주식의 종류 | 주식의 수 | | 모집(매출)가액 | | 모집(매출)총액 | | 주 당 액면가액 | 주식의 내용 | 비고 |
|--------|---------|----|----------|--------|----------------|----------------|----------|--------|----|
| | 모집 | 매출 | 예정 | 확정 | 예정 | 확정 | | | |
| 기명식보통주 | 960,000 | - | 23,000 | 32,000 | 22,080,000,000 | 30,720,000,000 | 500 | - | - |
| 합 계 | 960,000 | - | 23,000 | 32,000 | 22,080,000,000 | 30,720,000,000 | 500 | - | - |

이사회 결의일 : 2002년 07월 10일

주1) 모집 예정가액(이하 "제시공모희망가액"이라 한다)의 산정 근거는 『III.유가증권에 대한 인수인(분석기관)의 평가의견』의 『4. 종합평가 결과』 항목을 참조하시기 바랍니다.

주2) 모집 예정가액은 (주)웹젠의 제시공모희망가액 23,000원 ~ 28,000원 중 최저가액 기준입니다.

주3) 확정가액 : 상기에서 제시한 제시공모희망가액을 기준으로 청약일전에 실시하는 수요예측결과 산정된 가중평균가격(28,063원)을 고려하여 주간사회사인 미래에셋증권(주)와 발행회사인 (주)웹젠이 협의하여 1주당 확정공모가액을 32,000원으로최종 결정하였습니다.

2. 초과배정 옵션에 관한 사항

유가증권신고서 제출일 현재 해당 사항 없습니다.

3. 모집의 방법

[모집방법 : 일반공모]

| 모 집 대 상 | 주 수(%) | 주당모집가액 | 모집총액 | 비고 |
|---------|----------------|---------|-----------------|----|
| 일 반 모 집 | 768,000주(80%) | 32,000원 | 24,576,000,000원 | - |
| 주 주 배 정 | - | | - | - |
| 우리사주배정 | 192,000주(20%) | | 6,144,000,000원 | - |
| 기 타 | - | | - | - |
| 합 계 | 960,000주(100%) | | 30,720,000,000원 | - |

● 일반모집 대상 배정내역

| 모 집 대 상 | 주 수(%) | 주당모집가액 | 모집총액 | 비고 |
|------------|---------------|---------|-----------------|----|
| 일반청약자 | 144,000주(15%) | 32,000원 | 4,608,000,000원 | - |
| 일반기관투자자 | 96,000주(10%) | | 3,072,000,000원 | - |
| 고수익증권투자신탁등 | 528,000주(55%) | | 16,896,000,000원 | - |
| 합 계 | 768,000주(80%) | | 24,576,000,000원 | - |

● 인수회사별 배정내역(일반청약자)

| 인수회사 | 일반청약자 대상 모집주식수 | 비고 |
|----------|----------------|----------|
| 미래에셋증권 | 115,200주 | 주간사회사 |
| 신영증권 | 9,600주 | 모집총수의 1% |
| 우리증권 | 9,600주 | 모집총수의 1% |
| 한국투자신탁증권 | 9,600주 | 모집총수의 1% |
| 합 계 | 144,000주 | - |

주 1) 우리사주조합

우리사주조합에게 발행주식총수의 20%인 192,000주를 배정합니다.

주 2) 일반청약자

일반청약자는 주간사회사인 미래에셋증권(주)과 인수회사에서 청약이 가능합니다. 청약자격 및 청약한도와 관련한 자세한 사항은 「제1부 모집 또는 매출의 개요 -1. 모집 또는 매출의 요령 - 5.모집 또는 매출의 조건 및 절차」 부분을 참조하시기 바랍니다.

주 3) 일반기관투자자 : 유가증권인수업무에 관한 규칙 제2조 제9항에 의한 투자자를 의미하며 공모전 미래에셋증권(주)가 실시하는 수요예측의 참여 단가, 수량, 자본금, 분석능력, 의무보유기간 등에 따라 차별화하여 청약자 유형군별 한도내에서 배정받게 됩니다.

○ 기관투자자 : 유가증권인수업무에 관한 규칙 제2조 제9항에 의한 다음 각 1호에 해당하는 자를 말합니다.

- ① 법인세법 시행령 제17조 제1항에 의한 기관투자자
- ② 증권투자회사법 제12조 규정에 의하여 금융감독위원회에 등록을 한 자
- ③ 재정경제부장관으로부터 공모주식 취득허가를 받은 코리아펀드, 코리아유럽펀드, 코리아아시아펀드
- ④ 금감위의 유가증권의 발행 및 공시 등에 관한 규정 제135조 제1항 제4호, 제5호 및 제6호에 해당하는 자로서 외국법령에 의하여 설립된 법인

주 4) 고수익증권투자신탁등 : 유가증권인수업무에 관한 규칙 제2조 제10항에 의한 투자자를 의미하며 공모전 미래에셋증권(주)가 실시하는 수요예측의 참여 단가, 수량, 분석능력, 의무보유기간 등에 따라 차별화하여 청약자 유형군별 한도내에서 배정받게 됩니다.

○ 고수익증권투자신탁등 : 유가증권인수업무에 관한 규칙 제2조 제10항에 의한 다음 각 1호에 해당하는 증권투자신탁등을 말합니다.

- ① 증권투자신탁업법에 의한 위탁회사(이하 "투자신탁회사"라 한다.)가 우량등급이외의 채권 또는 기업어음에 증권투자신탁 자산총액의 50% 이상을 투자할 목적으로 금융감독위원회(이하 "금감위"라 한다)로부터 신탁약관을 승인받아 설정한 증권투자신탁이나 증권투자회사법에 의하여 우량등급 이외의 채권 또는 기업어음에 자산총액의 50% 이상을 투자할 목적으로 금감위에 등록한 증권투자회사
- ② 투자신탁회사 및 신탁업을 경영하는 금융기관이 우량등급이외의 채권, 기업어음 또는 후순위증권(금감위의 증권투자신탁업감독규정 제38조 제1호의 후순위증권을 말한다. 이하 같다)에 신탁자산총액의 50% 이상을 투자할 목적으로 금감위로부터 신탁약관의 승인을 받아 설정한 신탁이나 증권투자회사법에 의하여 우량등급 이외의 채권, 기업어음 또는 후순위증권에 자산총액의 50% 이상을 투자할 목적으로 금감위에 등록한 증권투자회사
- ③ 다음 각목의 1에 해당하는 증권투자신탁 등. 다만, 제①호 또는 제②호에 해당하는 것을 제외한다.
 - 가. 투자신탁회사 및 신탁업을 경영하는 금융기관이 우량등급이외의 채권, 기업어음 또는 후순위증권에 신탁자산총액의 30% 이상을 투자할 목적으로 금감위로부터 신탁약관을 승인받아 설정한 신탁이나 증권투자회사법에 의하여 우량등급 이외의 채권, 기업어음 또는 후순위증권에 자산총액의 30% 이상을 투자할 목적으로 금감위에 등록한 증권투자회사
 - 나. 투자신탁회사 및 신탁업을 경영하는 금융기관이 신용등급 BBB- 이하의 채권 또는 우량등급이외의 기업어음에 신탁자산총액의 50% 이상을 투자할 목적으로 금감위로부터 신탁약관을 승인받아 설정한 신탁이나 증권투자회사법에 의하여 신용등급 BBB- 이하의 채권 또는 우량등급이외의 기업어음에 자산총액의 50% 이상을 투자할 목적으로 금감위에 등록한 증권투자회사
 - 다. 투자신탁회사가 신용등급 BBB- 이하의 채권 또는 신용등급 A3- 이하의 기업어음에 증권투자신탁자산총액의 60% 이상을 투자할 목적으로 금감위로부터 신탁약관을 승인받아 설정한 증권투자신탁이나 증권투자회사법에 의하여 신용등급 BBB- 이하의 채권 또는 신용등급 A3- 이하의 기업어음에 자산총액의 60% 이상을 투자할 목적으로 금감위에 등록한 증권투자회사
- ④ 투자신탁회사가 신용등급 BBB- 이하의 채권 또는 신용등급 A3- 이하의 기업어음에 증권투자신탁자산총액의 50% 이상을 투자할 목적으로 금감위로부터 신탁약관을 승인받아 설정한 증권투자신탁
- ⑤ 조세특례제한법 제87의 2 및 동법시행령 제81조의 2에 의하여 투자신탁회사 또는 신탁업을 경영하는 금융기관이 설정한 신탁 또는 증권투자회사법에 의하여 금감위에 등록한 증권투자회사

4. 매출의 방법 등

가. 매출의 방법

해당사항 없습니다.

나. 매출의 위탁(또는 재위탁)에 관한 사항

해당사항 없습니다.

다. 매출대상주식의 소유자에 관한 사항

해당사항 없습니다.

(단위 : 주)

| 성 명 (또는 명칭) | 주민등록번호 (사업자등록번호) | 회사와의 관계 | 소유주식수 | 매출주식수 |
|----------------|---------------------|---------|-------|-------|
| - | - | 기타 | - | - |
| 합 계 | | | - | - |

5. 모집 또는 매출의 조건 및 절차

가. 모집 또는 매출조건

| 항 목 | | 내 용 | |
|-----------------|-------------|-----------------------------------|---------------|
| 모집 또는 매출주식의 수 | | 신주모집 : 기명식 보통주 960,000주 | |
| 주당 모집가액 또는 매출가액 | 예정가액 | 23,000원 ~ 28,000원 (액면가 500원) (주1) | |
| | 확정가액 | - | |
| 모집총액 또는 매출총액 | 예정가액 | 22,080,000천원 ~ 26,880,000천원 | |
| | 확정가액 | - | |
| 청 약 단 위 | | (주2) | |
| 청약기일 | 일반모집 또는 매출 | 개시일 | 2003년 05월 14일 |
| | | 종료일 | 2003년 05월 15일 |
| | 주 주 배 정 | 개시일 | - |
| | | 종료일 | - |
| | 우 리 사 주 배 정 | 개시일 | 2003년 05월 14일 |
| | | 종료일 | 2003년 05월 15일 |
| | 기 타 | 개시일 | - |
| | | 종료일 | - |
| 청약증거금 | 일반모집 또는 매출 | 청약증거금을 50% ~ 100% | |
| | 주 주 배 정 | - | |
| | 우 리 사 주 배 정 | 청약증거금을 100% | |
| | 기 타 | - | |
| 납 입 기 일 | | 2003년 05월 20일 | |
| 배당기산일(결산일) | | 2003년 01월 01일 | |

(주1) 주당 모집가액

(주)웹젠과 유사회사의 평가가액, 관련 산업의 상황 및 주식 유통시장의 상황 등을 종합적으로 감안하여 발행회사인 (주)웹젠과 주간사회사인 미래에셋증권(주)가 협의하여 결정한 제시공모 최저가액으로서, 청약일 전에 미래에셋증권(주)은 수요예측을 실시하며, 동 수요예측 결과로 산정된 가중평균가격을 기준으로 (주)웹젠과 미래에셋증권(주)이 협의하여 1주당 확정공모가액을 최종 결정합니다. 결정된 주당 확정모집가액은 청약 안내공고시 이를 공고할 예정입니다

(주2) 청약주식 단위

① 우리사주조합의 청약단위는 1주로 합니다.

② 일반청약자는 주간사회사인 미래에셋증권(주)과 인수회사를 통해 청약이 가능하며 1인당 최저청약한도는 10주, 최고청약한도는 15,000주로 하며, 청약단위는 아래와 같습니다. 단, 청약단위 미만으로 청약한 수량은 절사합니다.

【청약주식수별 청약단위】

| 청약주식수 | 청약단위 |
|------------------------|--------|
| 10주 이상 ~ 100주 이하 | 10주 |
| 100주 초과 ~ 1,000주 이하 | 100주 |
| 1,000주 초과 ~ 5,000주 이하 | 500주 |
| 5,000주 초과 ~ 15,000주 이하 | 1,000주 |

③ 일반기관투자자 및 고수익증권투자신탁등의 청약은 수요예측에 참여하여 배정받은 수량단위로 하며, 청약미달을 고려하여 추가 청약을 하고자 하는 일반기관투자자 및 고수익증권투자신탁등 또는 수요예측에 참여하지 않은 일반기관투자자 및 고수익증권투자신탁등은 최저 청약한도 1,000주, 최고 청약한도 100,000주로 하여 1,000주 단위로 초과 청약할 수 있으며, 청약단위와 상이한 청약수량은 해당 청약수량의 이전청약단위에 부합한 청약 수량으로 절사하여 청약한 것으로 간주합니다. (단, 고수익증권투자신탁등의 경우 펀드설정 규모의 10%를 초과하지 않는 범위에서 청약을 하여야 합니다.)

④ 일반청약자는 주간사회사인 미래에셋증권(주)와 인수회사[신영증권(주),우리증권증권(주),한국투자신탁증권(주)]에서 청약이 가능합니다. 인수회사의 일반청약자 1인당 최고 청약한도 및 청약단위는 각각의 인수회사가 투명하고 공정하게 정하여 공시한 방법에 의합니다.

(주3) 청약증거금

- ① 우리사주조합, 일반기관투자자 및 고수익증권투자신탁등의 청약증거금은 청약금액의 100%로 합니다.
- ② 일반청약자는 주간사회사인 미래에셋증권(주)와 인수회사[신영증권(주),우리증권(주),한국투자신탁증권(주)]에서 청약이 가능하며, 청약증거금은 청약금액의 50%로 합니다.

(주4) 청약사무취급처

- ① 우리사주조합 : 미래에셋증권(주) 본 · 지점
- ② 일반기관투자자 및 고수익증권투자신탁등 : 미래에셋증권(주) 본 · 지점
- ③ 일반청약자 : 미래에셋증권(주) 본 · 지점, 신영증권(주) 본 · 지점, 우리증권(주)본 · 지점, 한국투자신탁증권(주) 본 · 지점

나. 모집 또는 매출의 절차

■ 수요예측 실시에 관한 사항

1) 수요예측 안내공고 : 2003년 4월 29일(월) 매일경제신문

2) 수요예측 참가자격

가) 기관투자자 : 유가증권인수업무에 관한 규칙 제2조 제9항에 의한 다음 각 호의 1에 해당하는 자를 말합니다.

- ① 법인세법시행령 제17조 제1항의 규정에 의한 기관투자자
- ② 증권투자회사법 제12조의 규정에 의하여 금융감독위원회에 등록된 자
- ③ 재정경제부장관으로부터 공모주식 취득허가를 받은 코리아펀드, 코리아유럽 펀드, 코리아아시아펀드
- ④ 금감위의 유가증권의발행및공시등에관한규정 제135조제1항제4호, 제5호 및 제6호에 해당하는 자로서 외국법령에 의하여 설립된 법인

나) 고수익증권투자신탁 등 : 유가증권인수업무에 관한 규칙 제2조 제10항에 의한 다음 각호의 1에 해당되는 증권투자신탁등을 말합니다.

- ① 증권투자신탁업법에 의한 위탁회사(이하 "투자신탁회사"라 한다)가 우량등급 이외의 채권 또는 기업어음에 증권투자신탁 자산총액의 50% 이상을 투자할 목적으로 금융감독위원회(이하 '금감위'라 한다)부터 신탁약관을 승인받아 설정한 증권투자신탁이나 증권투자회사법에 의하여

- 우량등급이외의 채권 또는 기업어음에 자산총액의 50% 이상을 투자할 목적으로 금감위에 등록된 증권투자회사
- ② 투자신탁회사 및 신탁업을 경영하는 금융기관이 우량등급 이외의 채권, 기업어음 또는 후순위증권(금감위의 증권투자신탁업감독규정 제38조 제1의 후순위증권을 말한다. 이하 같다)에 자산총액의 50% 이상을 투자할 목적으로 금감위로부터 신탁약관의 승인을 받아 설정한 신탁이나 증권투자회사법에 의하여 우량등급이외의 채권, 기업어음 또는 후순위증권에 자산총액의 50% 이상을 투자할 목적으로 금감위로부터 신탁약관의 승인을 받아 설정한 신탁이나 증권투자회사법에 의하여 우량등급이외의 채권, 기업어음 또는 후순위증권에 자산총액의 50% 이상을 투자할 목적으로 금감위에 등록된 증권투자회사
- ③ 다음 각목의 1에 해당하는 증권투자신탁 등. 다만, 제①호 또는 제②호에 해당하는 것을 제외한다.
- ④ 투자신탁회사 및 신탁업을 경영하는 금융기관이 우량등급 이외의 채권, 기업어음 또는 후순위증권에 신탁자산총액의 30% 이상을 투자할 목적으로 금감위로부터 신탁약관을 승인받아 설정한 신탁이나 증권투자회사법에 의하여 우량등급이외의 채권, 기업어음 또는 후순위증권에 자산총액의 30% 이상을 투자할 목적으로 금감위에 등록된 증권투자회사
- ⑤ 투자신탁회사 및 신탁업을 경영하는 금융기관이 신용등급 BBB- 이하의 채권 또는 우량등급 이외의 기업어음에 신탁자산총액의 50% 이상을 투자할 목적으로 금감위로부터 신탁약관을 승인받아 설정한 신탁이나 증권투자회사법에 의하여 신용등급 BBB- 이하의 채권 또는 우량등급 이외의 기업어음에 자산총액의 50% 이상을 투자할 목적으로 금감위에 등록된 증권투자회사
- ⑥ 투자신탁회사가 신용등급 BBB- 이하의 채권 또는 신용등급 A3- 이하의 기업어음에 증권투자신탁자산총액의 60% 이상을 투자할 목적으로 금감위로부터 신탁약관을 승인받아 설정한 증권투자신탁이나 증권투자회사법에 의하여 신용등급 BBB- 이하의 채권 또는 신용등급 A3- 이하의 기업어음에 자산총액의 60% 이상을 투자할 목적으로 금감위에 등록된 증권투자회사
- ④ 투자신탁회사가 신용등급 BBB- 이하의 채권 또는 신용등급 A3- 이하의 기업어음에 증권투자신탁 자산총액의 50% 이상을 투자할 목적으로 금감위로부터 신탁약관을 승인받아 설정한 증권투자신탁
- ⑤ 조세특례제한법 제87조의2 및 동법 시행령 제81조의2에 의하여 증권투자신탁업법에 의한 위탁회사 또는 신탁업을 경영하는 금융기관이 설정한 신탁 또는 증권투자회사법에 의하여 금감위에 등록된 증권투자회사

- 다) 참여제외대상 : 다음에 해당하는 자는 수요예측에 참여할 수 없습니다.
- ① 발행회사 또는 인수회사의 이해관계인(유가증권인수업무에관한규칙 제2조 제11항의 규정에 의한 자를 말함.)
- ② 기타 본 협회등록공모와 관련하여 발행회사나 인수회사에 용역을 제공하거나 중대한 이해관계에 있는 자
- ③ 금번 공모 이전에 실시한 공모에서 아래와 같은 사유로 주관사회사에 의해 "불성실수요예측 참여자"로 분류된 기관투자자 및 고수의증권투자신탁등은 미래에셋증권(주)의 인터넷홈페이지에 게시된 날로부터 1년간 미래에셋증권(주)를 주관사로 하여 실시하는 수요예측에 참여할 수 없습니다.
- ④ 수요예측에 참여하여 배정받은 공모주식의 미청약자. 다만, 10주 미만의 공모주식을 배정 받은 자가 미청약한 경우에는 제외
- ⑤ 수요예측에 참여하여 배정받은 공모주식의 일부청약자
- ⑥ 공모주식에 대하여 상장 또는 등록후 1월이상 의무보유를 당해 주관사회사에 확약하고 공모주식을 우대 배정받은 후 확약내용을 위반한 자
- ⑦ 주관사회사가 제공하는 수요예측참여신청서에 신청수량 한도 또는 신용등급평가와 관련된 내용을 허위 기재한 자
- ⑧ 기타 수요예측질서를 문란케 한 자로서 제④호 내지 제⑦호에 준하는 자

※ 미래에셋증권(주)의 불성실수요예측참여자의 정보관리에 관한 사항
 미래에셋증권(주)는 상기 사유에 해당하는 불성실 수요예측참여자에 대한 정보 및 제재사항등을 기재한 불성실수요예측참여자 등록부를 작성하여 관리하고 미래에셋증권(주) 인터넷홈페이지에 다음 각호의 내용을 게재합니다.

- 사업자등록번호 및 법인등록번호 법인명 및 대표자명
- 당해 수요예측을 실시한 주관사회사명
- 제재사유발생일자

3) 수요예측 대상주식에 관한 사항

| 구분 | | 주식수 | 비율 | 비고 |
|-------|------------|----------|-----|----|
| 기관투자자 | 일반 기관투자자 | 96,000주 | 10% | - |
| | 고수익증권투자신탁등 | 528,000주 | 55% | - |
| 합계 | | 624,000주 | 65% | - |

4) 수요예측 참가 신청수량 최고 및 최저한도

| 구분 | 최고한도 | 최저한도 |
|------------|--|---------|
| 기관투자자 | 각 기관별로 법령등에 의한 투자한도잔액(신청수량 × 신청가격)과 100,000주에 해당하는 금액 중에서 작은 것 | 10,000주 |
| 고수익증권투자신탁등 | 펀드설정규모의 10%이하 금액(신청가격 × 신청수량) | 10,000주 |

5) 수요예측 참가 수량단위 및 가격단위

- 수량단위 : 1,000주
- 가격단위 : 100원

6) 제출서류 : 주간사회사인 미래에셋증권(주)가 교부하는 소정의 수요예측참가 신청서 (대표이사 명의의 법인인감 날인)

- 공통서류 : 수요예측참가신청서 및 확약서, 대리인 신분증 사본
- 기관투자자 : 사업자등록증 사본, 법인등기부등본 사본(상호명, 자본금표시부분
- 유추알펀드의 경우 펀드설정확인서)
- 고수익증권투자신탁등 : 수탁회사의 펀드설정확인서 또는 수탁회사에 대한 투자신탁금 입금증 사본

단,

(기준일 : 수요예측실시일 1주일 이내)

7) 접수일시 및 장소

- 접수기한 : 2003년 4월 30일(수) 09:00 ~ 17:00
- 접수방법 : 인편접수 및 우편접수
(단, 우편접수는 당일 17:00까지 도착분만 인정)
- 접수장소 : 미래에셋증권(주) 5층 기업금융본부 회의실
- 주소 : 서울특별시 영등포구 여의도동 45-1 미래에셋증권빌딩 5층 기업금융본부 (우편번호 : 150-891)
- TEL : 02 - 3774 - 1334~1340 FAX : 3774 - 1339, 1864

8) 수요예측 참가방법

- ① 수요예측참가신청서 및 제출서류는 밀봉된 상태로 인편으로 제출함을 원칙으로 하되 우편접수도 가능하며, 기존의 모사전송(FAX)의 방법으로는 수요예측에 참여할 수 없습니다. 우편접수시에는 수요예측 마감일 전일소인이 있는 빠른 우편으로서 접수마감일 오후 5:00까지 도착한 수요예측참가신청서분에 한하여 유효한 접수분으로 간주합니다. 인편접수의 경우도 수요예측 당일 마감시간 이후의 접수분은 무효처리합니다. 우편접수시에는 우편봉투 상단에 "수요예측참가신청서 재중"이라는 문구를 붉은색으로 기재하시기 바라며, 수신인은 "미래에셋증권(주) 기업금융본부 수요예측담당자 앞"으로 기재하여 주시기 바랍니다. 또한 우편접수로 인한 문제발생(도착의 지연, 누락 등)의 책임은 제출자에게 있습니다.
- ② 수요예측 접수마감시간 직후 수요예측참가신청서의 개봉시에는 주간회사의 감사 또는 감사로부터 권한을 위임받은 자의 입회하에 개봉합니다.
- ③ 고수익증권투자신탁등의 경우 수요예측일 현재 약관승인 및 설정이 완료된 경우 우에 한하며, 해당펀드의 소속금융기관 명의로 제출하여야 합니다. 또한 각 펀드별 각각 1건씩 신청할 수 있으며, 해당펀드의 종목별 편입한도, 만기일 등을 사전에 자체적으로 확인한 후 신청하여 주시기 바랍니다.
- ④ 동일법인이 복수의 참가자격(고유분, 고수익증권투자신탁등, 유추알펀드 등)으로 각각 수요예측에 참가하는 경우 상호간에 신청가격을 달리 제시할 수 있습니다. 다만, 고수익증권투자신탁등의 경우 해당 동일펀드내의 상품은 동일가격으로 제시하여야 합니다.
- ⑤ 기관투자자 및 고수익증권투자신탁등은 본인의 명의로 계산으로 신청해야 합니다.
- ⑥ 수요예측참가자는 수요예측참가신청서상에 본인명의로 주간회사의 위탁계좌를 기재하여야 하고, 만약 동 계좌가 없을 경우 수요예측 참여전에 계좌를 개설하여야 합니다.

- ⑦ 참가신청수량이 수요예측 최고한도를 초과할 때에는 최고한도로 제시한 것으로 간주합니다.
- ⑧ 수요예측참가신청서에는 신청가격과 신청수량을 문자와 숫자로 각각 기재하여야 하며, 문자와 숫자가 상이할 때에는 문자로 제시한 것을 유효한 것으로 간주합니다.
- ⑨ 수요예측 참여시 각각의 해당되는 제출서류 등을 제출하지 않거나, 상기의 제출서류를 미비 또는 누락하거나 허위자료를 제출한 경우, 참여 자체를 무효로 합니다.
- ⑩ 수요예측에 참가시 제출한 서류에 허위의 내용이 있거나, 제출서류의 확약을 이행하지 않은 경우(불성실수요예측 참여행위)에도 불성실 수요예측 참여자로 관리합니다. 특히 고수익증권투자신탁등 및 증권투자회사가 불성실 수요예측 참여행위를 하는 경우에는 당해 자산운용기관은 물론 동 기관이 운용하는 고수익증권투자신탁등 및 증권투자회사도 불성실 수요예측 참여자로 관리합니다.

9) 수요예측평균가격 및 공모가액 결정방법

- ① 확정공모가액의 결정 : 미래에셋증권(주)는 수요예측 실시결과를 집계한후 가중 평균가격, 시장상황 등을 감안하여 수요예측에서 결정된 가중평균가격을 기준으로 주관사회사와 발행회사가 재협의 하여 확정공모가액을 결정합니다.
- ② 가중평균가격의 결정방법
유효한 수요예측참여자를 대상으로 자본금규모(또는 자산운용규모), 분석능력, 의무보유확약기간 등을 감안하여 신용등급을 부여하고 이를 기준으로 수요예측평균가격을 결정합니다.

◆ 가중평균산정시 제외되는 수요예측참여자의 제시가격

- (1) 총 수요예측 신청수량이 공모주식수의 2배를 초과하는 경우 수량을 기준으로 하여 상하위 10%이내에 있는 가격 제시자
- (2) 일정신용등급 미만(5등급 분류시 D, E등급)의 기관투자자 및 고수익증권투자신탁등의 신청수량
단, A,B,C등급의 가중평균 수량이 전체 수량의 30%미만일 경우 D등급을 포함하여 가중평균가격을 산정하며, D등급을 포함한 수량이 전체수량의 30% 미만일 경우에는 E등급을 포함하여 가중평균가격을 산정함.
- (3) 발행회사 또는 인수회사의 계열회사(독점규제및공정거래에관한법을 제2조제3호의 규정에 의한 계열회사를 말한다)
- (4) 발행회사의 발행주식총수의 5%이상을 소유한 주주
- (5) 고수익증권투자신탁등의 신청수량 중 기관투자자의 최고한도(100,000주)를 초과하는 신청수량

$$\text{가중평균가격} = \frac{\sum(\text{개별참여자의 신청수량} \times \text{신청가격} \times \text{신용등급가중치}) \times \text{수요예측}}{\sum(\text{개별참여자의 신청수량} \times \text{신용등급 가중치})}$$

[수요예측 참여 기관투자자에 대한 신용등급 산정을 위한 개별 가중치]

A. 자본금 규모 및 자산운용규모에 따른 가중치

| 기준 | 가중치(A) |
|---|--------|
| - 자본금 1,000억원 이상 | 1.00 |
| - 투자신탁(운용)회사, 고수익증권투자신탁등, 각종 연기금, 중앙회, 공제 조합, 공제회, 연합회, 공모유추얼펀드, 코리아 펀드, 코리아 유럽 펀드, 코리아 아시아 펀드등 | |
| - 자본금 500억원 이상~1,000억원 미만 | 0.75 |
| - 자본금 300억원 이상~500억원 미만 | 0.40 |
| - 자본금 100억원 이상~300억원 미만 | 0.20 |
| - 자본금 100억원 미만 | 0.10 |

B. 분석능력에 따른 가중치

| 기준 | 가중치(B) |
|-------------------------------|--------|
| - 증권분석사(공인회계사 포함)와 분석조직 모두 보유 | 1.00 |

| | |
|------------------------------|------|
| - 증권분석사(공인회계사 포함) 또는 분석조직 보유 | 0.50 |
| - 증권분석사(공인회계사 포함) 및 분석조직 미보유 | 0.00 |

C. 의무보유확약기간에 따른 가중치

| 기준 | 가중치(B) |
|----------------------|--------|
| - 2개월 이상 보유 | 1.00 |
| - 1개월 이상 ~ 2개월 미만 보유 | 0.50 |
| - 1개월 미만 또는 미확약 | 0.10 |

※ 주의사항

- 1) 상기 기간은 당사의 협회중개시장 매매개시일로부터의 기간입니다.
- 2) 펀드가 수요예측에 참여하여 의무보유를 확약하는 경우, 의무보유기간이 펀드의 만기를 초과하지 않도록 주의하시기 바랍니다.

D. 수요예측 참여 기관투자자 신용등급기준{(A + B) X C }

| 등급 | 기준값{(A + B) X C } | 우선가중치 |
|----|------------------------|-------|
| A | - 기준값이 2.0 이상 | 1.00 |
| B | - 기준값이 1.5 이상 ~ 2.0 미만 | 0.75 |
| C | - 기준값이 1.0 이상 ~ 1.5 미만 | 0.40 |
| D | - 기준값이 0.5 이상 ~ 1.0 미만 | 0.20 |
| E | - 기준값이 0.5 미만 | 0.10 |

(주) A,B,C등급의 가중평균 수량이 전체 수량의 30%미만일 경우 D등급을 포함하여 가중평균 가격을 산정하며, D등급을 포함한 수량이 전체수량의 30%미만일 경우 E등급을 포함 하여 가중평균가격을 산정합니다

10) 수량배정방법

- ① 기관투자자 및 고수익증권투자신탁등의 신청분에 가중치를 적용한 실수요량을 근거로 안분배정합니다.
- ② 수요예측참여자의 신청수량이 공모주식의 2배를 초과하는 경우, 수요예측참여 자 전체의 참여수량을 참여가격기준으로 배열했을때 누적물량기준 상하 15% 에 해당하면서 수요예측참여자의 제시가격이 【확정공모가액 ±1σ: σ는 수요 예측참여자의 제시가격과 가중평균가격과의 표준편차】 를 초과하게 되면 물량 배정에서 제외됩니다. 다만, 제외대상이 전체 참가수량의 상하 20%를 초과하는 경우에는 상하 15%가 속하는 가격대의 수량을 배정대상에 포함시킬 수 있으며, 제외대상을 제외할 때 청약미달이 발생하는 경우에는 소화할 수 있는 범위 내에서 제외범위를 상하 각각 순차적으로 축소하여 청약미달이 발생하지 않을 수준으로 주간사회사가 조정할 수 있습니다.

$$\text{표준편차}(\sigma) = \sqrt{\left(\frac{\sum (X_i - \bar{X})^2 f_i \omega_i}{\sum f_i \omega_i} \right)}, \quad \text{가중평균}(\bar{X}) = \frac{\sum f_i X_i \omega_i}{\sum f_i \omega_i}$$

$X_i = i$ 수요예측참여자의 제시가격, $f_i = i$ 수요예측참여자의 참여수량, $\omega_i = i$ 수요예측참여자의 신용등급가중치

※ 표준편차는 청약가격단위에 맞추어 5사 6입 합니다

- ③ 주간사회사는 최종 결정된 【확정공모가액】 과 【물량을 배정받을 수 있는 자격 이 주어진 기관투자자 및 고수익증권투자신탁등의 명단】 을 미래에셋증권(주) 홈페이지에 게시합니다.
- ④ 물량을 배정받을 수 있는 자격이 주어진 기관투자자 및 고수익증권투자신탁등 중 확정공모가액 미만의 가격을 제시한 수요예측참여자의 경우에는 미래에셋증권

(주) 홈페이지에서 안내하는 "배정여부확인서"를 제출시한까지 제출함으로써 배정 희망을하는 기관투자자 및 고수익증권투자신탁등에 한해서만 배정합니다. "배정 여부확인서"의 제출은 제출시한까지 모사전송(FAX)등의 방법으로 제출하여야 하며, 반드시 유선상으로 수요예측 담당자에게 통보하여야 합니다.

(TEL : 02 - 3774 - 1340 FAX : 3774 - 1339, 1864)

⑤ 물량 배정은 확정공모가격 미만으로 제시한 수요예측 참여자의 배정신청 이후에 결정하며, 확정공모가격 미만의 가격을 제시한 수요예측 참여자가 배정신청을 하지 않아 미배정 수량이 발생할 경우 배정대상에 포함되는 다른 수요예측참여자에게 추가로 배정합니다.

⑥ 배정된 물량의 청약을 확약하고 미청약한 경우에는 불성실수요예측참여자로 주간 사인 미래에셋증권(주)의 홈페이지에 게시 등록되며, 배정한 주식중 미 청약분에 대해서는 추가 청약한 기관투자자 및 고수익증권투자신탁등에게 배정합니다.

◇ 실수요량 산정을 위한 가중치 부여 기준은 다음과 같습니다.

기관투자자 및 고수익증권투자신탁등은 신용등급, 확정공모가격과의 근접도, 의무보유확약기간 등을 기준으로 가중치를 부여하여 실수요량을 구합니다.

【 기관투자자 및 고수익증권투자신탁등의 실수요량 산출방법 】

※ 실수요량 = 신청수량 × 신용등급별 가중치(a) × 수요예측 참가가격과 확정 공모가격과의 근접도에 따른 가중치(b) × 의무보유확약기간에 따른 가중치(c)

a. 신용등급별 가중치 : 기관투자자 및 고수익증권투자신탁등의 신용등급 구분 참조

b. 수요예측 참가가격과 확정공모가격과의 근접도에 따른 가중치

| 수요예측 참가가격 | 가중치 |
|--------------------------------------|------|
| - 확정공모가격을 기준으로 상하 참가수량의 각각 15% 이내 | 0.50 |
| - 확정공모가격을 기준으로 상하 참가수량의 각각 15% ~ 25% | 0.30 |
| - 확정공모가격을 기준으로 상하 참가수량의 각각 25% 초과 | 0.20 |

※ 확정공모가격과 동일한 가격을 제시한 참가수량은 1/2씩 상하로 배분하며, 상하 참가수량은 배정대상에 포함되는 수량을 말합니다.

c. 의무보유확약기간에 따른 가중치

| 수요예측 참가가격 | 가중치 |
|----------------------|------|
| - 2개월 이상 보유 | 1.00 |
| - 1개월 이상 ~ 2개월 미만 보유 | 0.50 |
| - 1개월 미만 또는 미확약 | 0.10 |

④ 고수익증권투자신탁등의 신청수량이 배정물량에 미달할 경우에는 배정되고 남은 물량을 기관투자자 배정분에 합산하여 배정하며, 또한 기관투자자의 신청수량이 배정물량에 미달할 경우에는 고수익증권투자신탁등에 합산하여 배정합니다. 상기와 같은 기관투자자 및 고수익투자신탁등에 대한 배정후 잔여물량이 있을 경우에는 이를 일반투자자에 합산하여 배정합니다.

11) 수요예측 대상 주식의 배정결과 통보

미래에셋증권(주)는 수요예측결과 물량을 배정받은 참가자에 한하여 확정공모가격과 배정물량을 미래에셋증권(주) 홈페이지(<http://www.miraeasset.com>)를 통해 공시 하며 별도의 개별통지는 실시하지 않습니다

12) 기타 수요예측실시에 관한 유의사항

① 참가자별 1인 1건의 신청만 가능하며, 1인 2건 이상 신청한 경우에는 전부 무효처리 됩니다.

② 수요예측에 참가하여 공모주식을 배정받은 기관투자자는 반드시 미래에셋증권(주)의 홈페이지에 게시된 배정수량을 확인하신 후 청약일(2003년 5월 14일 ~ 2003년 5월 15일)에 배정수량에 대한

청약증거금(증거금을 100%)과 함께 주식청약서를 작성하여 미래에셋증권(주) 본·지점에서 청약하시기 바랍니다.

③ 의무보유확약서를 제출한 기관투자자는 의무보유확약기간이 종료된 후 1주일 이내에 매매개시일로부터 의무보유확약기간까지의 거래내역서를 주간사회사에 제출하여 의무보유확약기간 동안 동 주식의 거래가 없었음을 증명하여야 합니다.

④ 수요예측에 참가하지 않은 경우에도 확정공모가액으로 배정을 받거나 희망하는 기관투자자 및 고수익증권투자자신탁등은 청약일(2003년 5월 14일 ~ 2003년 5월 15일)에 청약할 수 있습니다. 단, 수요예측에서 배정된 수량이 모두 청약된 경우에는 배정받을 수 없습니다.

⑤ 수요예측결과후 물량을 배정받을 수 있는 자격이 주어진 기관투자자 및 고수익증권투자자신탁등 중 확정공모가액 미만으로 가격을 제시한 수요예측참여자일 경우 주간사회사가 정하는 제출시한까지 "배정여부확인서"를 제출하지 않을 경우 배정에서 제외됩니다.

⑥ 의무보유확약서를 제출한 기관투자자, 고수익증권투자자신탁등의 기관은 펀드 만기가 의무보유확약기간에 미치지 못해 매도를 하는 경우에도 "불성실 수요예측 참여자"로 지정되어 향후 미래에셋증권(주)가 주간사로 실시하는 수요예측에의 참여가 일정기간 제한되므로 기관투자자등은 수요예측에 참여하기전에 해당 펀드의 만기를 확인하여 수요예측에 참여하기 바랍니다.

⑦ 수요예측 참여시 참가신청서를 허위로 작성, 또는 제출된 참가신청서를 임의 변경하거나 허위자료를 제출하는 자는 참여자체를 무효로 합니다

수요예측참가신청서는 미래에셋증권(주) 홈페이지 [【http://www.miraeasset.com】](http://www.miraeasset.com)의 기업금융의 수요예측항목에서 다운로드받아 사용하실 수 있습니다.

13) 수요예측 결과

2003년 4월 30일 기관투자자와 고수익증권투자자신탁등을 대상으로 실시한 (주)웹젠의 수요예측 결과는 다음과 같습니다.

① 수요예측 참가내역

(단위 : 주, 개사)

| 구 분 | 배정예정분 | 신청수량 | 신청기관수 | 비 고 |
|-------------|----------|-------------|-------|-----|
| 기관투자자 | 96,000주 | 13,999,000주 | 213 | - |
| 고수익증권투자자신탁등 | 528,000주 | 30,324,000주 | 187 | - |
| 합 계 | 624,000주 | 44,323,000 | 400 | - |

② 수요예측 신청가격 내역

- 최고신청가격 : 36,000원
- 최저신청가격 : 23,000원
- 가중평균가격 : 28,063원

③ 공모가액 결정

1주당 최종 공모가액의 결정 : 주간사회사인 미래에셋증권(주)와 발행회사인 (주) 웹젠이 협의하여 가중평균가격 28,063원을 14.03%할증한 32,000원을 금번 공모의 1주당 확정공모가액으로 결정하였습니다.

④ 배정내역

(단위 : 주, 개사)

| 구 분 | 기관투자자 | 고수익증권투자자신탁등 | 합 계 |
|-------|-------------|-------------|-------------|
| 신청수량 | 13,999,000주 | 30,324,000주 | 44,323,000주 |
| 신청기관수 | 213 | 187 | 400 |
| 배정수량 | 96,000주 | 528,000주 | 624,000주 |
| 배정기관수 | 186 | 162 | 348 |

▣ 청약에 관한 사항

(1) 공고의 일자 및 방법

| 구분 | 일자 | 신문 |
|-------------------|---------------|------------|
| 수요예측 안내 공고 | 2003년 04월 29일 | 매일경제신문 |
| 모집 또는 매출가액 확정의 공고 | - | |
| 청약 공고 | 2003년 05월 13일 | 한국경제신문 |
| 배정 공고 | 2003년 05월 19일 | 각 인수단 홈페이지 |

(주) 청약결과 배정공고 및 초과청약금 환불에 대한 통지는 주간사회사 및 인수회사 홈페이지에 게시함으로써 개별통지에 갈음합니다.

(2) 청약방법

1) 증권거래법 제191조의 7의 규정에 의한 우리사주조합원의 청약은 미래에셋증권(주)에서 우리사주조합장의 명의로 합니다. 우리사주조합원의 경우에는 우리사주배정분에 대해서만 청약이 가능하며, 청약은 최저 1주단위로 합니다.

2) 일반청약자 청약은 주간사인 미래에셋증권(주)과 인수회사에서 청약이 가능하며 사전 공시한 청약방법에 따라 청약기간에 소정의 주식청약서를 작성하여 청약증거금과 함께 이를 청약처에 제출하여야 합니다. 일반청약자 1인당 최고 청약한도는 15,000주로 하며, 일반기관투자자 및 고수익증권투자신탁등의 1인당 최고 청약한도는 100,000주로 합니다

3) 금번 공모주 청약은 미래에셋증권(주)와 인수회사에서 실시하며, 수요예측결과 물량을 배정받은 일반기관투자 및 고수익증권투자신탁등(이하 "우선배정 기관투자자"라 한다)은 원칙적으로 수요예측결과 배정받은 수량 범위내에서 청약을 하고, 수요예측에 미참가한 일반기관투자자 및 고수익증권투자신탁등과 수요예측결과 배정받은 물량을초과하여 청약하고자 하는 일반기관투자자 및 고수익증권투자신탁 등은 100,000주 범위 내에서 추가 청약이 가능하나, "우선배정 기관투자자"의 청약포기 등으로 인하여 발생하는 미달 잔여주식이 있는 경우에 배정 받을 수 있습니다.

※ 일반청약자 청약 자격 및 배정기준

[주간사회사 : 미래에셋증권(주)]

| 구분 | 내용 |
|--------|---|
| 청약자격 | 국내외 개인 및 법인으로 청약자격에 제한이 없습니다. 단, 청약 초일 전일까지 주간사회사인 미래에셋증권(주)에 청약가능한 계좌를 개설한 고객에 한하여 청약이 가능합니다. |
| 청약한도 | 일반청약자 1인당 최고 청약한도는 15,000주로 하며, 일반기관투자자 및 고수익증권투자신탁등의 1인당 최고 청약한도는 100,000주로 합니다 |
| 배정기준 | 1) 일반청약자 배정시 우대고객과 일반고객으로 구분하여 차등배정합니다. 우대고객이라함은 ① 또는 ②에 해당하는 고객을 말합니다. ① 미래에셋증권(주)의 홈트레이딩시스템인 Maps-Net 등 온라인시스템을 이용하여 직접 청약을 하는 고객 ② 청약 직전월 1개월간 매일 현금 100만원 이상 보유한 고객 2) 배정방법 ① 우대고객은 일반투자자 배정물량의 50%를 우선 배정합니다. ② 일반고객은 일반투자자 배정물량의 50%를 배정합니다. ③ 일반투자자 배정물량의 50%는 우대고객만의 청약경쟁률에 따라 우대고객에게 우선 배정하고, 우대고객의 미배정 청약주식수와 일반고객의 청약주식수를 합산한 청약경쟁률에 따라 일반투자자 배정물량의 50%를 재배정 합니다. 따라서, 우대고객은 2번 배정을 받게되며, 일반고객은 1번만 배정을 받게 됩니다. |
| 잔여주식처리 | 상기 배정기준은 청약주식수에 비례한 안분배정을 원칙으로 하고, 우대고객으로 청약한 수량에 대해 우선배정후 남은 잔여 청약주식수를 추가로 일반고객의 청약수량과 |

| 구분 | 내용 |
|----|--|
| | 합산하여 재배정시, 1주미만의 단수주는 원칙적으로 5사6입하여 배정하여 잔여주식이 최소화되도록 하며, 배정후 발생하는 최종 잔여주식은 주간사 회사가 자기의 계산으로 이를 인수합니다 |

[인수회사 : 신영증권(주)]

| 구분 | 내용 |
|--------------|---|
| 청약자격 청약한도 | -청약자격 제한 없이 청약한도의 100% 가능 -단 청약초일 전일까지 주식입고가 가능한 계좌가 개설되어 있을 것 |
| 배정기준 | ◎우수고객 배정 우대우수고객에게 일반청약자 배정물량의 20%를 우선배정(안분배정)하고 다시 우수고객과 일반고객을 합쳐 동 배정물량의 나머지 80%를 안분배정함. ◎우수고객에 해당하는 경우-청약초일 직전 3개월간 계좌 일평균 1,000만원 이상(주식평가액+예수금)-동 3개월간 투신잔고 일평균 1,000만원 이상(수익증권+MMF+뮤추얼펀드+RP)-동 3개월간 주식거래 실적 합산이오프라인 1,000만원 이상 또는 온라인 4,000만원 이상-APEX WRAP 가입고객*우수고객은 거래소 및 코스닥 종목 청약에 공히 적용*위 주식평가액은 거래소 상장 및 코스닥등록 종목을 합산 *우수고객은 위 4가지 경우 중 택일 |
| 기타 | -배정된 공모주의 계좌입고 후 6개월(calendar day)내에 출고 또는 타사대체하는 경우 건당 5,000원 -분할해서 출고하는 경우 및 다수의 증권사로 타사대체하는 경우 건당 부과 |

[인수회사 : 우리증권(주)]

| 구분 | 내용 |
|--------------|--|
| 청약자격 청약한도 | 청약 초일 전주 금요일까지 활동계좌 보유고객은 1인당 최고 청약한도 범위내에 청약가능 |
| 배정기준 | 안분배정후 잔여주 발생시 전산추첨(잔여주 없음) |
| 기타 | 공모주 청약분에 대하여 입고 후 1개월 이내 타사 대체 및 현물출고 시 건당 20,000원 부과(당사간 대체 수수료 없음) |

[인수회사 : 한국투자신탁증권(주)]

| 구분 | 내용 |
|----------------------|---|
| 청약한도 및 자격 | ※ 청약자격 : 청약 초일 전일까지 계좌 개설한 고객(위탁/증권저축계좌) ▶ 일반청약자 최고청약한도의 3배 : "고객등급제" 상 플래티늄 고객 ▶ 일반청약자 최고청약한도의 2배 : "고객등급제" 상 골드 고객 ▶ 일반청약자 최고청약한도 (100%) : 다음 중 택일 - 청약 전월 3개월간 일평균 500만원 이상인 주식계좌 - 청약 전월 3개월간 일평균 3천만원 이상인 수익증권 ▶ 일반청약자 최고청약한도의 50% : 상기 최고청약한도 100% 거래실적 기준 미만인 고객 |
| 청약한도 산정방법 | ▶ 주식계좌 평가방법 - 예탁자산으로 평가함(예수금 + 주식평가금액) - 주식 : 거래소, 코스닥, ETF(단, 뮤추얼펀드, 리츠는 제외됨) - 선물/옵션계좌의 예수금 ▶ 수익증권계좌 평가방법 - MMF를 포함하여 세전기준가로 평가하며 신탁형은 원금기준으로 평가 - 해외투자펀드 및 대항투자펀드는 제외함(듀얼턴, 피델리티, 머큐리등) |
| 공모주 청약수수료 | ▶ Off-line 청약 (지점 및 고객센터) : 1건당 3,000원 ▶ On-line 청약 (HTS/ARS) : 1건당 1,000원 |
| 공모주 청약수수료 면제대상 | - 당사 거래 고객중 플래티늄에 해당하는 고객 - 청약전월 3개월간 일평균 3천만원 이상인 수익증권 고객 - 청약전월 3개월간 합산 약정 1천만원 이상인 고객 |
| 고객등급제도 | ▶ 등급산출기준 및 구간 |

| 구 분 | | 내 용 | | |
|---|-------------|------------|----------------------------|--|
| 구 분 | 투신 | 증권 | 고객(투신+증권) | |
| - 기준 | 거래규모(일평균잔고) | 증권수수료 | 투신보수수익+증권수수료 | |
| - 비교 | 주부고객합산 | 개별고객별합산 | 투신 : 주부합산기준 증권 : 개별고객기준 | |
| - 플래티늄 | 3억좌 이상 | 100만원이상 | 100만원이상 | |
| - 골드 | 3억좌~1억좌 | 100만원~30만원 | 100만원~30만원 | |
| - 우대 | 1억좌~0.3억좌 | 30만원~10만원 | 30만원~10만원 | |
| - 일반 | 0.3억좌 미만 | 10만원미만 | 10만원미만 | |
| 주1) 법인고객은 고객등급제도 대상에서 제외함 | | | | |
| 주2) 투신보수수익 = 일평균잔고 × 평균보수율 | | | | |
| 주3) 등급변경 주기 : 매월 10일 변경 | | | | |
| ※ 실적 산출기간은 매월 10일을 기준으로 청약직전 3개월간임. (고객등급산출시에만 적용) | | | | |

(3) 청약취급처

- 1) 우리사주조합 : 미래에셋증권(주) 본 · 지점
- 2) 일반기관투자자 및 고수의증권투자신탁등 : 미래에셋증권(주) 본 · 지점
- 3) 일반청약자 : 미래에셋증권(주), 신영증권(주), 우리증권(주)
한국투자신탁증권(주),

(4) 청약결과 배정방법

1) 공모주식 배정비율

- ① 우리사주조합 : 모집주식총수의 20%(192,000주)를 우선배정합니다.
- ② 일반청약자 : 모집총주식의 15%(144,000주)를 배정합니다.
- ③ 일반기관투자자 : 모집총주식의 10%(96,000주)를 배정합니다.
- ④ 고수의증권투자신탁등 : 모집총주식의 55%(528,000주)를 배정합니다.
- ⑤ 상기 각항의 청약자 유형군에 따른 배정분중 청약미달 잔여주식이 있는 경우에는 는 이를 청약주식에 비례하여 초과청약이 있는 다른 청약자 유형군의 배정분에 합산하여 배정합니다.
- ⑥ 단, 발행회사 또는 인수회사의 이해관계인 및 기타 금번 공모와 관련하여 발행 회사나 인수회사에 용역을 제공하거나 중대한 이해관계가 있는자는 배정대상에 서 제외됩니다.

2) 배정 방법

청약 결과 공모주식의 배정은 수요예측 결과 산정된 가중평균가격을 기준으로 주 간사인 미래에셋증권(주)와 (주)웹젠이 협의하여 결정한 확정 공모가액으로 미래에셋증권(주)와 (주)웹젠이 사전에 약정한 배정기준에 의거 다음과 같이 배정합니다.

- ① 우리사주조합의 청약에 대해서는 배정주식수 내에서 청약한 주식수대로 배정합 니다.
- ② 일반청약자의 청약 주식은 인수회사의 배정기준에 의해 배정합니다.
- ③ 기관투자자 및 고수의증권투자신탁등의 청약에 대한 배정은 동 청약자 유형군 을 대상으로 하는 수요예측에 참여하여 배정받은 수량 범위내에서 우선 배정하 되, 청약미달 잔여주식이 발생할 경우에는 추가 청약주식수에 비례하여 안분배 정합니다.
- ④ 배정결과 발생하는 1주 미만의 단수주는 원칙적으로 5사6입하여 잔여주식이 최소화 되도록 배정하여야 합니다. 그 결과 발생하는 잔여주식은 주간사회사 및 인수회사가 자기계산으로 이를 인수합니다.

(5) 주권교부에 관한 사항

1) 주권교부예정일 : 청약결과 주식배정 공고시 미래에셋증권(주)과 각 인수회사 홈 페이지에 공고합니다.

2) 주권교부장소 : 청약사무취급처인 주간사회사 및 인수회사 본 · 지점에서 교부합 니다.

3) 상기 2)항에 불구하고 청약자 또는 인수인이 증권거래법 제174조 제5항의 규정 에 의하여 증권거래법 제173조의 규정에 의한 증권예탁원을 명의인으로 하여 주식의 발행을 신청한 경우에는 당해 청약자 또는 인수인에게 배정된 주식은 증권예탁원 명의로 일괄 발행되며, 이 경우 발행주권은 청약사무취급처인 주간사회 사 및 인수회사의 청약자 또는 인수인의 계좌에 자동입고 됩니다

6. 인수에 관한 사항

[인수방법 : 총액인수]

| 인수인 | | | 인수주식의 종류 및 수 | 인수조건 |
|----------|----------|---------------------|-----------------------------|------------|
| 명칭 | 고유번호 | 주소 | | |
| 미래에셋증권 | 00311030 | 서울시 영등포구 여의도동 45-1 | 기명식 보통주식 931,200주(97.0%) | (주)인수조건 참조 |
| 신영증권 | 00136721 | 서울시 영등포구 여의도동 27-1 | 기명식 보통주식 9,600주(1.0%) | (주)인수조건 참조 |
| 우리증권 | 00163178 | 서울시 영등포구 여의도동 34-12 | 기명식 보통주식 9,600주(1.0%) | (주)인수조건 참조 |
| 한국투자신탁증권 | 00160144 | 서울시 영등포구 여의도동 34-8 | 기명식 보통주식 9,600주(1.0%) | (주)인수조건 참조 |

(주) 인수조건 [공모금액의 4%]

1. 주간사 수수료 : 공모금액의 4%에서 1억원을 제외한 금액
2. 인수수수료 : [1억원]을 상기 인수인(주간사 포함) 4개사가 인수비율대로 배분

7. 기타 모집 또는 매출에 관한 사항

가. 신주인수권증서에 관한 사항

| 신주배정기준일 | 신주인수권매매증권회사 | |
|---------|-------------|---------|
| | 회사명 | 회사 고유번호 |
| - | - | - |

나. 주권교부일 이전의 주식양도의 효력에 관한 사항

본 주식의 주권교부일 이전의 주식양도는 발행회사에 대하여 효력이 없습니다. 다만 증권거래법 제174조의3 제4항에 의거 주권발행 전에 유가증권시장에서의 매매거래를 고객계좌부 또는 예탁자계좌부상 계좌간 대체의 방법으로 결제하는 경우에는 상법 제335조 제3항의 규정에도 불구하고 발행회사에 대하여 그 효력이 있습니다

다. 청약증거금의 대체 및 반환 등에 관한 사항

청약증거금은 주금납입기일에 주금납입금으로 대체하되, 청약증거금이 납입주금에 미달하는 경우에는 당해 청약자가 납입기일 전일까지 그 미달액을 추가 납입하여야 하며 추가납입하지 아니하는 때에는 주간사회사 및 인수회사가 추가납입되지 않은 부분을 자기의 계산으로 인수합니다. 납입금을 초과하는 청약증거금이 있는 경우에는 이를 주금납입기일 전일에 환불합니다. 이 경우 청약 증거금은 무이자로 합니다. 또한 이중청약자의 청약증거금도 초과청약증거금 환불일에 환불하며 무이자로 경과 이자를 지급하지 않습니다.

배정결과 각 청약자에게 대한 배정내용 및 초과청약금의 환불 또는 미달청약금에 대한 추가 납입통지는 주간사회사인 미래에셋증권(주) 및 인수회사 홈페이지(www.miraeasset.com)에 게시함으로써 개별통지에 갈음합니다.

라. 주금납입장소

주간사인 미래에셋증권(주)와 인수회사는 청약자의 주금납입금을 납입기일에 하나은행 매봉지점에 납입합니다.

마. 기타의 사항

(1) 본건 공모와 관련한 발행사인 당사와 주간사회사인 미래에셋증권(주)의 특약사항

(가) 시장조성에 관한 사항

1) 주간사회사인 미래에셋증권(주)는 동 주식에 대한 유통의 원활화와 투자자보호를 위하여

협회중개시장에서 아래와 같이 시장조성을 수행합니다. 시장조성기간등은 추후 공모·등록일정에 따라 변동될 수 있음을 유의하시기 바랍니다.

2) 시장조성 개입내용

| 구분 | 시장조성 | 안정조작 |
|-----------|--|--------|
| 장소 | 협회중개시장 | 해당사항없음 |
| 기간 | 시작일자 | - |
| | 종료일자 | - |
| 공시 | 금융감독위원회 와 한국증권업협회 | 해당사항없음 |
| 기타 구체적 내용 | <p>가. 주간사회사인 미래에셋증권(주)와 인수회사[신영증권(주),우리증권(주)한국투자신탁증권(주)]는 증권거래법 제83조의 8내지 14에 의거하여 시장조성을 수행합니다.</p> <p>나. 시장조성 내용</p> <p>1) 시장조성 기간 : 협회중개시장 매매개시일로부터 1개월간</p> <p>2) 시장조성 수량 : 공모주식수의 100%를 한도로 하되 우리사주조합 배정(192,000주)을 제외한 768,000주를 한도로하며, 시장조성 기간동안 동한도를 모두 취득 한 후에는 추가 취득을 하지 아니합니다. 단, 우리사주조합 청약시 실권 주가 발생하는 경우에는 768,000주에 우리사주조합 실권주식수를 가산 한 만큼 시장조성의 한도수량으로 합니다.</p> <p>3) 시장조성 유지가격 : 공모가격의 90% 이상을 유지가격으로 합니다. 다만, 소속시장의 전일 주가지수가 매매개시일 전일 주가지수에 비하여 10%를 초과하여 하락하는 경우에는 다음 산식에 의하여 산출한 조정가격 이상을 유지가격으로 합니다. 이 경우, 주가지수는 코스닥증권시장 에서 발표하는 종합주가지수를 말합니다.</p> $\text{조정가격} = \text{공모가격의 } 90\% \times [1.1 + (\text{소속시장 전일 주가지수} - \text{매매개시일 전일 주가지수}) / \text{매매개시일 전일 주가지수}]$ <p>다. 상기조건에 의해 시장조성을 실행하는 경우 주간사회사는 사전에 이를 금융감독위원회와 한국증권업협회에 신고하여야 하며, 시장조성의 개입조건은 주간사가 매매개시일의 장개시 전까지 협회중개시장을 통하여 시장 안내사항으로 통지합니다.</p> <p>라. 기타유의사항</p> <p>1) 시장조성수량을 모두 매수한 이후에는 더 이상 시장조성을 수행하지 않으므로 주가가 시장조성 가격 이하로 하락할 수 있음을 투자자들에게서는 유의하시기 바랍니다.</p> <p>2) 천재지변, 전시, 사변, 외환위기, 신용경색으로 인한 금융위기 등과 같이 경제사정의 급격한 변동으로 시장상황이 악화되어 매매거래가 정상적으로 이루어 질 수 없다고 인정되는 때에는 시장조성을 수행하지 않습니다.</p> | |

(나) 정보이용제한

주간사회사와 인수회사는 총액인수계약의 이행과 관련하여 입수한 정보 등을 제3자에게 누설하거나 발행회사의 경영개선 이외의 목적에 이용하여서는 아니됩니다.

(다) 주가의 희석화를 초래하는 행위의 금지

당사는 금번 공모와 관련하여 총액인수계약일로부터 등록 후 1년까지 주간사회사의 사전 서면 동의 없이는 주식 또는 전환사채 등 주식과 연계된 유가증권을 발행하거나 직·간접적으로 매수 또는 매도를 하지 않는 내용으로 주간사회사인 미래에셋증권(주)와 총액인수계약을 체결하였습니다.

(다) 한국증권업협회 등록예비심사 승인

발행회사인 (주)웹젠은 2002년 9월 16일 한국증권업협회에 등록예비심사청구서를 제출하여 2002년 12월 23일 등록예비심사청구서에 대한 심사결과 『주식분산요건』을 제외하고는 등록에 부적합하다고 인정할 만한 사항이 없음을 통지 받았습니다.

(2) 최대주주등의 지분매각 제한

당사의 최대주주 및 그 특수관계인은 "유가증권협회등록규정"에 따라 예비심사청구서 제출한 계속보유확약서에 의거하여, 등록일로부터 2년간 그 소유주식을 증권예탁원에 보관(1년이내 무상증자분 포함)하며 협회등록법인의 경쟁력 향상이나 지배구조의 개선을 위한 기업인수, 합병 등 코스닥위원회가 필요하다고 인정하는 경우 이외에는 그 주식을 인출하거나 매각할 수 없으며(다만, 등록일로부터 1년이 경과되는 경우 매1월마다 최초보유 주식등의 100분의 5에 상당하는 부분까지 매각할 수 있음), 보관 인출 또는 매각의 방법 및 절차 등에 관하여는 위 확약서에 정하는 바에 따릅니다.

(3) 주식분산요건의 구비

당사는 코스닥시장에 등록한 후 최초로 도래하는 월부터 유가증권협회등록규정 및 동규정 시행세칙에서 정하는 주식의 분산요건을 계속하여 구비하여야 합니다.

(4) 주권의 매매개시일

주권의 신규등록 및 매매개시일은 아직 확정되지 않았으며, 향후 일정이 확정되는 대로 코스닥시장을 통하여 안내할 예정입니다

II. 투자위험요소

본건 공모주식을 청약하고자 하는 투자자들은 투자결정을 하기 전에 본 유가증권신고서의 다른 기재 부분 뿐만 아니라 특히 아래 기재된 투자위험요소를 주의 깊게 검토한 후 이를 고려하여 최종적인 투자판단을 해야 합니다. 다만, 당사가 현재 알고 있지 못하거나 중요하지 않다고 판단하여 아래 투자위험요소에 기재하지 않은 사항이라 하더라도 당사의 운영에 중대한 부정적 영향을 미칠 수 있다는 가능성을 배제할수는 없으므로, 투자자는 아래 투자위험요소에 기재된 정보에만 의존하여 투자판단을 해서는 안되며, 투자자의 독자적인 판단에 의해야 합니다.

만일 아래 기재한 투자위험요소가 실제로 발생하는 경우 당사의 사업, 재무상태, 기타 운영결과에 중대한 부정적 영향을 미칠 수 있으며, 이에 따라 투자자가 금번 공모 과정에서 취득하게되는 당사 주식의 시장가격이 하락하여 투자금액의 일부 또는 전부를 잃게 될 수도 있습니다.

1. 환금성 위험

가. 금번 공모는 당사가 최초로 실시하는 것으로서 동 주식은 유가증권시장에서 거래 된 적이 없으며, 공모 후에도 주가가 하락하지 않을 것이라고 확신할 수 없습니다 . 또한 협회중개시장에 등록 후 시장상황 등에 따라 주가는 최초 공모가를 하회할 수도 있습니다.

나. 본 주식은 증권업협회가 개설한 협회중개시장 등록을 목적으로 모집하는 것으로 2002. 09. 16 등록예비심사청구서를 제출하여 2002. 12. 23 한국증권업협회 의 등록예비심사를 받았습니다.

그 결과, 금번 공모완료 후, 신규등록 신청 전에 주식의 분산요건(유가증권협 회등록규정 제5조 제1항 제3호 가목)를 충족하게 되면 등록을 승인하겠다는 통지 를 받았습니다. 상기 요건을 충족하게 되면 등록을 승인하겠으나, 등록재심사 사 유 발생시에는 이건 예비등록심사 결과의 효력을 인정하지 않고 재심사하겠다는 통지를 받았습니다.

또한, 신규등록 신청 시에 유가증권협회등록규정 제2조 제9호에서 정하는 벤처 기업에 해당하지 않게 되는 경우에는 동 규정 제6조 제1항의 규정에 의한 신규 등 록 심사요건의 특례가 적용되지 아니하므로 일반기업 등록요건을 구비하여야 한 다는 통지를 받았습니다.

따라서, 이건 공모 후 상기요건을 충족하거나 재심사에 의해 등록을 승인받아야 만 본 주식은 협회중개시장에 등록되어 거래할 수 있게 되지만, 일부 요건이라 도 충족하지 못하게 되거나 재심사 사유에 해당되어 승인을 받지 못하면 협회 중개시장에서 거래할 수 없어 환금성에 큰 제약을 받을 수도 있음을 유의하시 기 바랍니다.

이와 관련된 구체적인 내용은 "8.한국증권업협회 등록예비심사 결과"를 참조하시 기 바랍니다.

다. 본 주식은 한국증권거래소시장에서는 거래되지 않습니다. 주식의 등록일 이후 신주를 배정받은

신규 주주 및 구주주는 당사 주식의 매매개시일 이후에 협회중 개시장을 통하여 당사의 주식을 매매할 수 있습니다.

라. 주권의 등록 및 매매개시일은 아직 확정되지 않았으며, 향후 일정이 확정되는 대로 코스닥시장지 등을 통하여 공고될 예정입니다.

마. 주간사 회사 : 미래에셋증권(주)

바. 인수회사 : 신영증권(주), 한국투자신탁증권(주), 우리증권(주)

사. 동사의 보통주식은 상기 '나'에서 언급한 주식분산 요건을 완비하지 않으면, 모집 이 완료된 이후에도 협회중개시장에서 거래되지 아니할 수도 있습니다.

2. 영업 또는 산업의 특성과 관련된 위험

가. 온라인 게임 산업의 성장을 둔화 가능성에 따른 위험

동사는 2001년 매출 총액 2,397백만원, 2002년 매출 총액 28,786백만원 중 각각 2,387백만원, 27,297백만원이 온라인게임 매출로 전체 매출의 99.6%, 94.8%를 차지하고 있습니다. 온라인 게임업종은 국내에 1996년 소개된 이후 지속적인 성장을 거듭하여 2000년 들어 급격한 시장확대를 이루어 1999년 대비 88.6%의 증가율을 보일 정도로 성장하였습니다. 고도 정보화시대를 맞이하여 인터넷 사용인구의 증가 및 초고속인터넷망의 보급으로 인하여 온라인 게임산업의 확대기반이 급속도로 증가하였기 때문에 이러한 동 산업의 성장추세는 지속될 것으로 예상됩니다. 그러나 한국게임산업개발원 '2003게임산업의 전망과 대응'에 따르면 온라인게임의 성장률은 2001년 40%, 2002년 65%, 2003년 25% 성장세를 보일 것으로 예측하여 성장을 증가는 둔화되는 모습을 보일 것으로 추정하고 있습니다. 따라서 동사의 주요 매출유형인 온라인 게임산업의 성장을 둔화 가능성은 동사의 영업성과에 부정적인 영향을 미칠 수 있습니다.

[국내 게임산업의 현황과 전망]

(단위 : 억원)

| 구 분 | 아케이드 | PC 게임 | 온라인게임 | 비디오게임 | 모바일게임 | PC방 | 합계 |
|------------------|-------------------|-----------------|-----------------|-----------------|-----------------|-----------------|-----------------|
| 2000 | 15,255 | 1,162 | 1,915 | 125 | 100 | 11,125 | 29,682 |
| 2001 (성장율) | 13,362 -12.41% | 1,939 66.87% | 2,682 40.05% | 162 29.60% | 358 258.00% | 12,014 7.99% | 30,517 2.81% |
| 2002 (성장율) | 11,105 -16.9% | 1,650 -14.9% | 4,425 65.0% | 1,540 850.6% | 1,002 179.9% | 14,416 20.0% | 34,138 11.9% |
| 2003(E) (성장율) | 10,347 -6.8% | 1,490 -9.7% | 5,531 25.0% | 2,464 60.0% | 2,505 150.0% | 16,578 15.0% | 41,243 20.8% |

[출처: 한국게임산업개발원 2003.1 '2003게임산업의 전망과 대응']

(주1) 최종 소비자매출규모 기준임.

나. PC방 영업과 관련된 위험

[판매조직 현황]

| 조 직 | 인 원 | 역 할 |
|--------|---------|-------------------|
| 경영지원본부 | 게임마케팅팀 | 온·오프라인 이벤트 |
| | 정산셀 | 개인회원관리 및 정산업무 |
| | PC방 사업팀 | 총판관리, PC방 승인, 정산등 |
| | 게임운영팀 | 대고객서비스 업무 |
| | 해외사업팀 | 해외 수출 업무 |

| 조 직 | 인 원 | 역 할 | |
|-------|--------|-----|------------------|
| 지역 총판 | 디지털라인 | 4명 | 전북지역 PC방 영업 및 관리 |
| | 유 강남 | 6명 | 서울강남 PC방 영업 및 관리 |
| | 아이티라이프 | 8명 | 대구경북 PC방 영업 및 관리 |
| | 파워링크넷 | 7명 | 서울강북 PC방 영업 및 관리 |
| | 컴정보 | 8명 | 경기서북 PC방 영업 및 관리 |
| | IKOREA | 6명 | 대전충청 PC방 영업 및 관리 |
| | 리베 | 11명 | 부산경남 PC방 영업 및 관리 |
| | 강원넷 | 3명 | 강원도 PC방 영업 및 관리 |
| | 바이블 | 6명 | 경기남동 PC방 영업 및 관리 |
| | 한국아이넷 | 6명 | 광주전남 PC방 영업 및 관리 |

동사가 주된 고객으로 하는 14,000여개(2003년 3월말 기준)의 PC방은 상기한 바와 같이 전국 10개의 총판과의 영업대행관리계약을 체결하여 관리하고 있으며, 동사는 총판업체에게 지역총판이 관할하는 PC방이 결제하는 금액의 20%를 영업대행수수료로 총판에 지급('01년 및 '02년 말 영업대행수수료는 각각 1.0억원 및 21.6억원임)하고 있습니다. 온라인게임회사 대부분이 동사와 같은 형식의 영업형태를 띄고는 있지만 2002년 동사 매출의 34%(9,914백만원) 이상을 차지하는 PC방 매출이 총판의 영업능력과 직결될 수도 있을 것으로 판단됩니다.

따라서, PC방 매출의 안정적인 영위를 위해 총판관리에 보다 만전을 기해야 할 것으로 판단되며, 총판업체에 대한 관리가 효율적으로 이루어지지 않을 경우 동사의 영업성과가 부정적인 영향을 받을 수 있습니다.

다. 국내 온라인 게임시장의 경쟁 심화에 따른 위험

2002년 국내온라인 게임 시장규모는 4,425억원으로 추산되며 (주)엔씨소프트(리니지), 넥슨(바람의나라), 웹젠(유), 씨씨알(포트리스) 등의 회사가 2002년 시장의 57.2%를 점유하고 있는 가운데, 다수의 후발업체들이 시장에 진입하고 있는 상태입니다.

[주요온라인게임 시장점유율]

(단위:억원,%)

| 회사명 | 대표게임 | 00년 게임매출 (점유율) | 01년 게임매출액 (점유율) | 02년 게임매출액 (점유율) |
|-------|--------|-------------------|--------------------|--------------------|
| 엔씨소프트 | 리니지 | 583(52.3) | 1,200(49.1%) | 1,548(34.9) |
| 넥슨 | 바람의 나라 | 254(22.8) | 300(12.3) | 513(11.6) |
| 웹젠 | 유 | - | 24(1.0) | 287(6.5) |
| 씨씨알 | 포트리스 | 10(0.9) | 320(13.1) | 184(4.2) |
| 기타 | - | 267(24.0) | 596(24.5) | 1,893(42.9) |
| 합계 | - | 1,114(100.0) | 2,440(100.0) | 4,425(100.0) |

출처 : 00년 , 01년 시장점유율은 Net Power('01.2월), V챔프('02.2월)참조
02년 시장점유율은 각사 전자공시 참조

이러한 과점형태로 이루어졌던 국내 2D 온라인 게임 시장에서 수익성과 성장성이 부각됨에 따라 온라인 게임 제작업체 수는 지속적으로 증가하고 있습니다. 최근 2년간 출품된 작품수는 99년 12작품, 2000년 21편등에 이어 2002년은 무려 175편이나 출품될 정도입니다. 제품된 작품수 만큼 다양성은 미흡했으나, 리니지류의 머그게임과 포트리스류의 슈팅게임 절대다수를 차지하였습니다.

온라인게임의 주목할 부분은 그래픽과 게임성의 발전이라고 요약할 수 있는데 국내 머그게임의 그래픽은 괄목할 만한 수준으로 발전하고 있습니다. 제작된 게임의 상당수가 다양한 3D 엔진을 이용, 외산을 능가하는 수준의 퀄리티를 선보이고 점차 그래픽의 고급화 경향은 보다 구체적으로 나타나며 쿼터뷰 형식의 고정시점에서 시점변화까지 가능한 본격적인 3차원 게임도 적지않게 기획되고 있는 실정입니다. 이렇듯 경쟁이 치열해지고 일부 게임만 시장에서 큰 성공을 거두는 소위 독과점 현상이 심화되고 있으며, 3D 게임개발에 필요한 핵심요소기술도 대부분이 보편화되고 있는 추세입니다. 또한, 최근 국내 PC게임업체들의 수익성 하락으로 인해 PC게임 제작업체 또한 온라인게임 쪽으로 선회하는 추세에 있어 향후 경쟁은 지속적으로 심화될 것으로 판단됩니다. 동사의 온라인 게임 "유"는 2D에서 3D로 진화되는

초기단계에서 시장의 선점적인 지위를 누리고 있으나, 현재 개발 중인 타사의 3D 온라인 게임이 본격적으로 진입하게 되는 시점이 되면 경쟁의 심화가 예상되어 동사의 수익성과 성장성에 제약요인으로 작용할 수 있다고 판단됩니다.

특히 2003년 하반기까지는 상용화할 예정인 엔씨소프트의 3D온라인게임 '리니지2'와 스타크래프트, 디아블로 등을 개발한 블리자드에서 개발하고 2003년 하반기 혹은 2004년 초 상용화가 예상되는 WOW(World Of Warcraft)는 시장경쟁 심화에 상당한 영향을 미칠 전망입니다.

이러한 온라인 게임시장의 경쟁심화는 업체간의 기술경쟁은 물론 시장확대를 위한 제품가격 경쟁으로 확대되어 경쟁업체간 게임 사용가격인하 경쟁이 심화될 경우 동사의 수익성에 부정적인 영향을 미칠 수 있습니다.

라. 단일제품에 대한 높은 의존도 및 업그레이드 등으로 인한 위험

동사는 2001년 2월 온라인 게임 '뮤(MU)'를 제작하여 '01년 및 '02년중 각각 23.9억원 및 287.8억원을 매출하였으며, 유가증권신고서 제출일 현재 유료서비스기간이 18개월('01.11월 ~ '03.4월) 경과하였습니다.

그러나 2002말 현재 동사의 매출 99.9%가 온라인게임 "뮤(MU)" 단일제품으로 이루어져있으며, 캐릭터 상품 매출을 제외하고 95%이상 내수시장에 의존하고 있습니다.

따라서 동사는 특정게임의 매출의존도가 높기 때문에 해당 온라인 게임 '뮤(MU)'의 매출이 감소할 경우 동 감소폭이상으로 신규게임 등의 매출이 발생하지 않으면 동사의 매출은 감소할 수 있습니다.

또한 동사가 서비스하고 있는 게임 '뮤(MU)'는 온라인 게임 특성상 새로운 아이템 및맵 개발, 각 캐릭터간의 Balance조정, 버그수정 등 게임의 지속적인 업그레이드 및 고객관리가 중요한 바, 향후 뮤(MU)의 업그레이드가 부진할 경우 동사의 영업성과 및 수익성이 영향을 받을 수 있습니다.

마. 계절적인 매출변동 및 경기변동의 민감성에 따른 위험

온라인게임의 주요한 고객층은 10대에서 30대초반의 젊은 층으로 동사의 매출규모는 이들의 여가정도에 따라 크진 않지만 계절적인 영향을 받습니다. 게임을 할 여가를 많이 갖게 되는 여름방학과 겨울방학 시즌인 7월에서 8월, 12월에서 2월초에는 온라인게임의 이용율이 크게 높아져 동사의 매출도 증가하는 경향을 보입니다. 또한 소년층의 구매력이 풍부해질 뿐만 아니라 선물을 많이 주고 받는 추석, 설 등의 명절과 입학, 졸업시즌에도 매출이 다소 증가하는 경향을 보입니다.

온라인 게임의 주요고객층이 젊은 세대이고 온라인 게임은 장기적인 사용을 전제로 하는 다소간의 중독성이 있는 분야이기 때문에 상대적으로 경기변동에 둔감한 분야이지만, 경기변동에 따른 민간소비규모 및 문화비 지출규모의 증감현상에 따라 경기불황은 동사의 영업실적에 부정적인 영향을 줄 수 있습니다.

바. 온라인 게임의 라이프 사이클 및 신제품 출시에 따른 위험

온라인 게임은 PC게임이나 네트워크 게임에 비해 상대적으로 수명이 길다는 장점이 있습니다.

그 이유는 온라인게임은 특성상 매일 바뀌는 사이버 환경에서 스스로 시나리오를 설정해 가면서 즐길 수 있는 구조이기 때문입니다. 미국 오리진(EA)의 '울티마 온라인'의 경우 1997년 상용화 이후 지금까지 게임 사용자가 지속적으로 증가하는 추세를 보이고 있는 것은 이와 같은 온라인 게임의 특성을 잘 나타내 주는 사례입니다. 온라인게임의 평균 제품수명은 일반게임보다 긴 5년에 이르는 것으로 추정되어 제품수명이 긴만큼 신규 제품의 실패에 대한 위험성은 아케이드이나 PC게임 업체에 비해 상대적으로 낮다는 것을 의미하기도 합니다. (자료 : LG투자증권 리서치센터)

그러나, 온라인게임의 라이프 사이클도 신규참여업체의 증가로 경쟁제품이 증가할 경우 향후 다소 줄어들 소지가 있으며 이로 인하여 지속적인 차기 게임개발의 부담이동사 영업성과에 부정적인 영향을 줄 수 있습니다.

사. 개인고객 결제수단 제재에 따른 위험

동사는 현재 개인고객 유료결제 수단을 신용카드, ARS, 핸드폰, 계좌이체, 무통장, ID PASS, 폰빌, 문화상품권등 10여가지를 도입하여 시행하고 있습니다. 현재 정보통신부는 개인정보보호지침 고시 중 아동에 관한 특별 조치를 두어 법정대리인에 대한 조항을 신설하고 14세 미만의 아동이 결제를 할 경우 법정대리인인 부모의 동의를 얻도록 하고 있습니다. 동사의 결제시스템 중 ARS시스템이 해당사항이 있지만 ARS결제시스템을 이용하는 14세미만의 아동 비율이 낮아 전체 매출에 미치는 영향은 미미할 것으로 판단되나, 이러한 정부지침에 대한 대체 결제시스템을 계속해서 도입하지 않을 경우 동사의 수익성에 영향을 미칠 수 있습니다.

[결제 수단별 매출액]

| 결제 방법 | 2001년 | 2002년 | 비고 |
|-------|---------------------|----------------------|----------------------|
| ARS | 245,617천원 (10.5%) | 3,728,862천원 (13.6%) | - |
| 핸드폰 | 683,182천원 (28.6%) | 7,407,840천원 (27.1%) | - |
| 기타 | 1,468,468천원 (61.1%) | 16,161,146천원 (59.3%) | - |
| 합계 | 2,397,267천원 (100%) | 27,297,848천원 (100%) | 로열티 및 수출, 상품관련 매출 제외 |

아. 온라인게임 사전등급심의제 시행에 따른 위험

최근 온라인 게임에 대한 중독성 및 유해성에 대한 일부 비판여론이 있으며, 이로 인하여 2002년에 시행된 온라인게임 사전등급심의제에 의하면 신규게임 개발 또는 향후 게임내용이 변경(패치)된 경우에 영상물등급위원회(이하 영등위)에 신고하여야 합니다. 이 경우 변경내용에 과도한 선정성이나 폭력성, 사행성 등이 수록될 경우 영등위는 당해 게임물에 대하여 새로운 등급분류를 시행하고 있습니다.

동사는 온라인 게임 뮤(MU)에 대하여 영등위로부터 '03년 3월 6일 뮤(NON-PVP버전)에 대하여 12세 이용가를 받았으며, 또한 3월 14일 뮤(PVP버전)에 대해서는 15세이용가판정을 받았습니다.

[뮤(MU)의 연령별 누적회원수 및 결제현황]

(단위: 명, 백만원,%)

| 구분 | 12세미만 | 15세미만 | 18세미만 | 18세이상 | 합계 |
|----------|------------|------------|--------------|----------------|----------------|
| 회원수 | 20,532 | 63,440 | 72,437 | 873,672 | 1,030,081 |
| 결제금액(비중) | 311(1.55%) | 912(4.55%) | 1,220(6.08%) | 17,630(87.82%) | 20,073(100.00) |

- 주) 1. '02년.1~12월 기간을 대상으로 동사가 산출한 자료임
2. PC방을 통하여 게임하는 회원 및 결제금액은 제외함

따라서, 동사의 게임 업그레이드 및 신규 게임개발 시 영등위의 심사결과에 따라 영업성과가 영향을 받을 수 있습니다.

자. 벤처기업의 불확실성에 관한 위험

동사는 2001년 11월 6일 벤처기업 평가기관(게임종합지원센터)의 평가를 받아 기술성 및 사업성이 적격하여 2001년 11월 9일 서울지방중소기업청으로부터 벤처기업(기술평가기업) 인증을 받았습니다. 벤처기업은 자체 수익모델을 지속적으로 확립해 나가고 있는 단계이므로 영업활동의 변동성이 일반기업보다 클 수 있습니다.

따라서 기술수준의 발전속도, 관련시장의 변화방향 등 영업환경의 급격한 변화에 따라, 향후 동사의 경영성과 및 재무상태 등이 큰 폭으로 변동될 가능성이 있습니다.

차. 핵심인력 이탈에 따른 위험

동사의 핵심 연구개발인력으로는 동사가 서비스하고 있는 온라인 게임 "뮤(MU)"를 개발한 김남주 대표이사, 조기용 이사, 송길섭 이사 이외에 10명의 담당자들이 있습니다. 게임 업계의 개발 인력은 타 소프트웨어와는 달리 개발 인력의 인간적 유대가 강한 특징을 가지고 있으나 상황에 따라서는 인력의 이동 가능성을 완전히 배제할 수는 없으며, 이러한 상황이 발생할 경우 신규 게임 개발 및 기존 게임의 업그레이드에 문제가 있을 수 있으며, 나아가 동사의 수익성에 부정적인 영향을 끼칠 수 있습니다.

<연구개발 담당조직>

| 소 속 | 인 원 | 담당 업무 |
|------------------|-----|---|
| 게임 개발팀 그래픽파트 | 3 | 게임상의 캐릭터, 배경, 애니메이션등을 시각적으로 표현하고 연구하는 파트로써 유저의 시스템 사항을 고려, 최적화된그래픽을 연구하고 있으며, 동시에 게임 캐릭터 SD화, 포스터, 팬시용품 개발등을 연구하는 팀입니다 |
| 서버 프로그래밍파트 | 4 | 온라인 게임의 핵심이라 할 수 있는 서버 개발을 맡고 있는 파트로써 서버 디자인(H/W, S/W) 과 게임의 접속부터, 인증, 캐릭터의 데이터 I/O, Game Process, Manager 를 통한 실시간 관리와 처리, 사용자들의 커뮤니케이션을 원활하고 안정적으로 돌아갈수 있도록 하는 파트입니다. |
| 클라이언트 프로그래밍파트 | 3 | 사용자의 컴퓨터에 설치되는 클라이언트 프로그램을 개발하는 파트입니다. 게임 서버 상에 구현되어 있는 가상의 세계를 사용자가 눈과 귀를 통해 인식할 수 있도록 하는 것이 클라이언트 프로그램의 역할이며, 이와 동시에 가상의 세계 속에 있는 자신의 캐릭터를 조종할 수 있는 인터페이스를 제공하게 됩니다. 기능적으로 보면 그림파일과 3D 데이터를 조함해 가상의 세계를 화면상에 보여주며, 인터넷 망을 통해 서버와 교신합니다. |
| 기획파트 | 3 | 게임상의 각 캐릭터간의 밸런싱 업무를 비롯한 전체적인 기획 업무를 담당하고 있습니다 |
| 계 | 13 | - |

카. 온라인게임의 폭력성, 선정성, 중독성 등으로 인한 규제에 따른 위험

온라인게임은 그 특성상 불특정 다수인이 가상공간에서 일정한 법칙에 따라 게임을 즐기기 때문에 이성적으로 완전한 가치관을 형성하지 못한 일부 청소년층이 이용할 경우 자칫 폭력성, 선정성, 중독성 등의 부작용을 일으킬 수 있습니다. 특히 가상공간에서 게임 참여자간에 아이템을 약탈하고 서로를 죽이는 일부 게임방법(Player Killing : PK) 으로 인하여 현실과 혼동한 나머지 게임참여자간에 감정적인 동요를 일으킨 사례가 있었으며, 아이템의 현금거래가 사회문제화 된 사례가 있었습니다. 이는 이미몇몇 게임업체를 통해서 나타난 온라인게임의 부정적인 현상이며 이런 사건이 일어날 때마다 시민단체등에서는 온라인 게임의 악영향에 대해서 여러가지 문제점을 제기해 왔습니다. 동사는 이러한 측면에서 15세 미만 및 PK를 기피하는 유저(User)를 대상으로 NON-PVP서버를 운영하고 있으며, PK에 대한 게임상의 제약을 강하게 적용하고 있습니다. 또한 아이템 약탈(해킹 및 사기) 관련 전담팀을 운영하여 이에 대한 관리를 하고 있으며, 아이템관련 현금거래와 관련하여는 '아이템 현금거래 근절가두캠페인' 및 홈페이지 등을 통하여 홍보활동을 하고 있으나, 향후 이러한 문제가 반복적으로 사회적인 이슈가 될 경우에는 온라인게임에 대한 정부의 공식적인 규제를 배제할 수 없으며 이는 전체 온라인게임 시장의 위축을 가져올 수 도 있습니다.

3. 재무·손익상황과 관련한 위험

가. 매출채권 회수에 관한 위험

동사의 재무제표상의 매출채권으로 산정되는 부분은 개인고객에 대한 매출로서 신용카드, ARS, 핸드폰, 종량제, ID PASS, 폰빌 등의 결제시스템으로 이루어지는 부분입니다.

[2002년 매출채권 연령분석]

(단위 : 원)

| 거래처 | 매출채권잔액 | 채권 연령분석 | | | |
|----------|---------------|---------------|---------------|-------------|------------|
| | | 1M~3M | 4M~6M | 7M~1년 | 1년이상 |
| (주)모빌리언스 | 2,554,326,338 | 2,172,689,597 | 244,554,691 | 137,082,050 | - |
| 데이콤사이버패스 | 1,792,421,276 | 904,721,400 | 788,574,600 | 99,125,276 | - |
| (주)인포허브 | 115,221,276 | - | - | 77,146,041 | 38,075,235 |
| (주)뱅크타운 | 67,420,381 | 67,420,381 | - | - | - |
| 삼성SDS | 246,119 | 246,119 | - | - | - |
| (주)시스월 | 291,104,440 | 209,612,700 | 81,491,740 | - | - |
| 한국문화진흥 | 3,920,000 | 3,920,000 | - | - | - |
| (주)다날 | 792,231,480 | 632,156,145 | 160,075,335 | - | - |
| 나이스인터넷 | 1,952,668 | 1,952,668 | - | - | - |
| 엔터메이트 | 10,186,684 | 10,186,684 | - | - | - |
| 거래정보통신 | 497,736 | 497,736 | - | - | - |
| 코리아닷컴 | 2,559,920 | 2,559,920 | - | - | - |
| 큰사랑컴퓨터 | 3,055,451 | - | 3,055,451 | - | - |
| (주)조이아이몰 | 601,400 | 601,400 | - | - | - |
| 합 계 | 5,635,745,169 | 4,003,891,469 | 1,277,751,817 | 313,353,367 | 38,075,235 |

2002년 12월 31일 현재 매출채권은 매출액 대비 19.5%(2001년 말 매출액 대비 매출채권 비율 53.6%)이며, ARS, 핸드폰 결제시스템의 매출채권 잔액에 대한 대손충당금으로 5%로 설정하여 위험해 대비하고 있습니다. 현금흐름의 악화 등 재무안정성에 위협을 줄 정도는 아니지만, 향후 새로운 결제시스템의 개발과 도입이 필요할 것으로 판단되며, 향후 매출채권의 회수가 활발하게 이루어지지 않을 경우 동사의 현금흐름과 손익에 부정적인 영향을 미칠 수 있습니다.

나. 자금소요증가에 따른 위험

동사는 현재까지 영업활동으로 인한 현금흐름에는 문제가 없으나, 향후 설비투자, 장비 구입 및 차기작 개발인원의 총원에 따른 소요 금액은 지속적으로 증가할 것으로 예상됩니다..

| 구 분 | 2001년 | 2002년 |
|----------------|-----------|--------------|
| 영업활동으로 인한 현금흐름 | 395,216천원 | 17,522,724천원 |

따라서 향후 현금흐름을 적절히 관리하지 못할 경우 회사의 현금흐름의 악화 등 재무안정성에 위협이 될 수 있습니다.

다. 수출 및 환율변동에 관한 위험

동사는 자체 개발한 국산 온라인 게임 및 운영기술을 2002년부터 해외(중국,대만)에 수출하고 있습니다. 원자재 및 기술도입에 관한 외화기준 수입이 전혀 없기 때문에 환율변동에 따른 수입가격 변동위험은 없습니다.

동사는 2002년 중국 및 대만에 온라인게임 뮤(MU)를 수출하여 라이선스수수료와 러닝로얄티로 118만달러를 획득하였으며, 2003년부터는 중국, 대만 외에 일본으로 수출지역을 확대할 예정입니다.(중국 및 대만은 미국달러 베이스, 일본은 엔화베이스로 결제)

외환가격의 급속한 하락시 동사의 매출액이 줄어들 여지가 있으며 총매출중 수출비중이 4.9%로 환율변동은 동사의 영업실적에 부정적인 영향을 미칠 수 있습니다.

4. 지배구조, 관계회사 등과 관련된 위험

가. 관계회사와의 거래와 관련된 사항

동사는 2002년 12월 31일 현재 장부가액 기준으로 600,150천원의 투자유가증권을 보유하고 있습니다.

이는 9Webzen Limited의 지분 49%에 해당하는 것으로, 관계회사인 9Webzen Limited는 Gamenow.net Ltd.와 동사가 합작하여 설립(02년 10월)한 조인트 벤처로서 중국 상하이에서 02년 11월부터 서비스를 하고 있으며, 온라인게임 "MU"를 중국에서 서비스할 수 있도록 하는 대가로 매월 매출액에 비례하여 로열티로 지급받는 라이선스 계약을 맺고 있습니다.

따라서, 향후 관계회사의 영업성과에 따라 동사의 수익성에 영향을 미칠 수 있습니다.

[관계회사 재무현황]

9WEBZEN LIMITED

(단위 : USD)

| 구분 | 제 1 기 |
|-----------|-----------|
| [유동자산] | 1,020,383 |
| · 당좌자산 | 1,020,383 |
| · 재고자산 | - |
| [고정자산] | - |
| · 투자자산 | - |
| · 유형자산 | - |
| · 무형자산 | - |
| · 이연자산 | - |
| 자산총계 | - |
| [유동부채] | - |
| [고정부채] | - |
| 부채총계 | - |
| [자본금] | 1,020,383 |
| [자본잉여금] | - |
| · 자본준비금 | - |
| · 재평가적립금 | - |
| [이익잉여금] | - |
| [자본조정] | - |
| 자본총계 | - |
| 매출액 | - |
| 영업이익 | - |
| 경상이익 | - |
| 당기순이익(손실) | (25) |

나. 대표이사 변경에 관한 사항

동사는 2000년 4월 설립이후 이은숙 전대표이사가 경영하여 왔으나, 일신상의 사유로 2002년 9월 12일 대표이사직을 사임한 후 2002년 9월 30일자로 동사를 퇴사하였으며, 개발이사였던 김남주 이사가 2002년 9월 12일 대표이사에 취임하여 현재까지 경영하고 있습니다.

5. 주가 희석화에 따른 위험

가. 주식매수선택권 부여에 따른 주가 희석화

| 주식의 종류 | 부여주식수 | 미행사 주식수 | 행사기간 | 행사가격 | 최근주가 | 공모가액 |
|--------|--------|------------|--------------------|-------|---------|---------|
| 기명식보통주 | 14,000 | 14,000 | 2005.7.10~2008.7.9 | 4,000 | 해당사항 없음 | 32,000원 |

동사는 2002년 7월 10일 임시주주총회에서 3인에게 행사가격 4,000원에 주식매수선택권을 부여하였습니다. 동사의 주식은 유가증권 신고서제출일 현재 증권거래소 또는 협회중개시장에서 거래된 사실이 없으므로 최근주가를 산정할 수 없으며, 향후 등록이후 주가상승 시에는 주식매수선택권 행사 가능성이 있으므로 행사이후 유통주식수 증가로 인해 주가에 영향을 줄 수 있습니다.

나. 주식관련사채 발행에 따른 주가 희석화

당사는 유가증권 신고서 제출일 현재 주식관련사채를 발행한 사실이 없습니다

다. 이번 주식공모에 따른 주가 희석화

| 주식의 종류 | 공모주식수 | 공모가액(할인율) | 최근주가 | 희석화 발생여부 |
|--------|----------|-----------|------|----------|
| 기명식보통주 | 960,000주 | 32,000 | - | - |

당사의 주식은 유가증권신고서 제출일 현재 증권거래소 또는 협회중개시장에서 거래된 사실이 없으므로 최근주가를 산정할 수 없으며, 공모가액은 32,000원입니다. 본건 공모는 협회중개시장의 신규등록을 위한 일반공모로 진행되므로 이에 따른 주가 희석화 위험사항은 없습니다.

6. 우발채무 등에 따른 위험

가. 중요한 소송사건 등

| 고소인 | 피고소인 | 일자 | 내 용 | 결 과 |
|----------|------|-----------------------------------|--|------------------------|
| 이르커뮤니케이션 | 웹젠 | 2002년 8월21일/ 2002년 8월28일 | 이벤트대행계약을 체결하여 권리와 의무를 이행하던 중 이르커뮤니케이션의 의무불이행으로 잔금지급을 거절한 바, 이르커뮤니케이션에서 소송제기(청구금액:63.5백만원) / 이에 웹젠은 손해배상청구소송을 제기(청구금액:170백만원) | 소 취하 (2002년 9월 28일) |

이르커뮤니케이션과의 소송은 2002년 9월 28일 원만히 합의가 이루어졌음

나. 견질 또는 담보용 어음·수표 현황

해당 사항 없습니다.

다. 기타의 우발채무 등

당사는 유가증권신고서 제출일 현재 기업회계기준에 관한 해석 31-74인 "우발 상황에 관한 회계처리"에서 정하는 우발채무가 발생하지 않았습니다.

7. 기타 위험

가. 금번 공모와 관련한 동사의 유통주식 위험은 다음과 같습니다.

(1) 기존 발행주식분

동사의 최대주주(388,313주) 및 특수관계인 4인(820,929주)의 보유주식 1,209,242주(공모후 34.5%)의 경우 동사의 협회등록일로 부터 2년간 보호예수되어 있으며, 등록후 1년이 경과한 이후에는 매월 최초 보유주식의 5%씩 매각할 수 있습니다. 또한 새롬벤처투자(주)의 보유주식 137,663주(공모후 3.9%)의 경우 등록일로부터 2개월간, 한솔게임전문제1호창업투자 등 벤처금융 7개사의 보유주식 287,336주(공모후 8.2%)의 경우 등록일로부터 3개월간 보호예수되어 있습니다.

[협회등록규정 제18조제1항에 의한 매각제한 주식수(벤처금융의 투자금액중 등록 신청일 현재 자본금을 기준으로 100분의 10에 상당하는 한도까지의 주식)에 포함되지 않는 새롬벤처투자(주)의 보유주식 24,293주(공모후 0.69%)의 경우 등록일로부터 2개월간, 한솔게임전문제1호창업투자 등 벤처금융 7개사의 보유주식 50,706주(공모후 1.4%)의 경우 등록일로부터 3개월간 자체적으로 보호예수하였습니다.]

또한 최대주주등 이외의 주주 중 4명은 투자자보호 등을 위하여 회사 자체적으로 주주동의서를 받아 주간사인 미래에셋증권(주)에 계좌를 개설한 후 사고계좌로 등록하여 등록후 1개월간 매도 및 출고 금지 조치를 취할 예정입니다.

상기 보호예수 물량을 제외한 구주 물량이 등록 초기에 시장에 출회될 경우에 주가하락 요인으로 작용할 수 있습니다.

(2) 공모 분

금번 공모를 통해 발행되는 주식은 총 960,000주이며, 이 중에서 우리사주조합 배정물량 192,000주(20.00%)는 증권거래법 시행령 제2조의7 제1항 제4호 및 우리사주조합규약에 의거 한국증권금융에 1년간 의무 예탁됩니다.

| 구분 | | 공모후 기본 | | 보호예수기간 및 매도금지기간 | |
|----------------------------|-----------------|-----------|----------------|--------------------|--|
| | | 소유주식수 | 지분율 | | |
| 보호예수 및 매도금지 조치주식수 | 최대주주 및 특수관계인 | 이은숙 | 388,313 | 11.09% | 등록후 2년간 의무보호예수(단,1년 경과후 매월마다 100분의 5에 상당하는 부분까지 매각 가능) |
| | | 김남주 | 267,293 | 7.64% | |
| | | 조기용 | 267,293 | 7.64% | |
| | | 송길섭 | 260,943 | 7.46% | |
| | | 김원선 | 25,400 | 0.73% | |
| | | 소계 | 1,209,242 | 34.55% | |
| | 새롬벤처(주) | 137,663 | 3.93% | 등록후 2개월간 의무보호예수 | |
| | 한솔창투(주) | 30,000 | 0.86% | 등록후3개월간의무보호예수 | |
| | 한솔여성전문창업투자조합 | 40,008 | 1.14% | | |
| | 한솔게임전문창업투자조합 | 100,000 | 2.86% | | |
| | 엠벤처투자주식회사 | 48,664 | 1.39% | | |
| | 엔벤처제1호투자조합 | 10,000 | 0.29% | | |
| | 엔벤처제3호투자조합 | 48,664 | 1.39% | | |
| | 국제2호투자조합 | 10,000 | 0.29% | | |
| | 소 계 | 424,999 | 12.14% | - | |
| 이국진외3인 | 413,192 | 11.81% | 등록후1개월간매도및출고금지 | | |
| 우리사주조합 | 192,000 | 5.49% | 등록후1년간증권금융예치 | | |
| 합 계 | 2,239,433 | 63.98% | - | | |
| 유통가능 주식수 | 기존주주 | 492,567 | 14.07% | - | |
| | 공모주주 | 768,000 | 21.94% | - | |
| | 소 계 | 1,260,567 | 36.02% | - | |
| 총 계 | | 3,500,000 | 100.00% | - | |

주) 우리사주조합 배정분 중 실권이 발생할 경우 유통가능물량은 실권된 주식수 만큼 증가할 수 있으며, 수요예측에 참여하여 물량을 배정받은 기관투자자가 의무 보 유를 약속하는 경우에는 일정기간 동안 (1개월 ~2개월이상) 해당 수량만큼 유통 가능 물량이 감소할 수 있습니다.

나. 등록시점의 협회중개시장 상황에 따라 당사의 주가가 공모가 이하로 하락할 위험 이 있습니다.

본건 공모에 있어서 최종 공모가액은 수요예측 결과를 근거로 하여 당사와 주간 사 회사인 미래에셋증권(주)가 협의하여 결정하게 됩니다. 그러나 등록 시점에서 협회중개시장에 예측하지 못한 상황의 변화가 있는 경우 등록 후 주가가 최초 공 모가 이하로 하락할 수 있습니다. 따라서 그러한 경우 본건 공모에서 당사의 주식 을 취득하는 투자자는 주가하락으로 인한 손실을 입을 위험이 있습니다.

다. 등록 후 협회중개시장에서 시장참여자가 적을 경우 당사의 주가가 하락할 위험이 있습니다.

당사의 주식은 등록 후 협회중개시장에서 거래됨을 원칙으로 하나 협회중개시장 에서 시장참여자의 부족으로 인하여 당사 주식의 거래가 원활하지 않을 수도 있 으며, 이로 인해 주가가 하락할 수 있습니다.

라. 금번 공모의 주간사회사인 미래에셋증권(주)와 인수회사인 신영증권(주), 한국투자 신탁증권(주), 우리증권(주)는 시장조성기간 (매개개시후 1개월) 중 공모주식의 시장 가격이 공모가격의 90%이상을 유지하도록하는 시장조성 의무가 있습니다. 다만, 시장조성기간이 종료되거나, 시장조성기간 중이라도 시장조성수량(우리사주조합 배정수량주를 제외한 공모주식수)을 모두 매수한 후에는 주가가 공모가격의 90% 이하로 하락할 수있으므로 투자시 유의하시기 바랍니다

마. 본 유가증권신고서(사업설명서)에 기재된 재무제표 작성기준일 이후 유가증권신 고서 제출일 사이에 재무 또는 손익상황이 악화되지 않았고, 동 기간중 재무적 안 정성 및 수익성을 현저히 악화시킬 수 있는 사항이 발생하지 않았습니다.

바. 신규등록 신청서류로 제출되어 공시되는 등록주선인의 동사에 대한 영업위험평 가 내용을 참고하여 동사에 대한 투자를 결정하는 것이 바람직합니다.

사. 본 유가증권신고서(사업설명서)의 효력발생은 정부 또는 금융감독위원회가 본 유 가증권신고서(사업설명서)의 기재사항이 진실 또는 정확하다는 것을 인정하거나 본 유가증권의 가치를 보증 또는 승인한 것이 아니며, 또한 본 유가증권신고서(사 업설명서)의 기재사항은 청약일 전에 정정될

수 있음을 유의하시기 바랍니다.

8. 한국증권업협회 등록예비심사 결과

본건 주식은 협회중개시장에 주권을 등록하기 위해 필요한 주식분산요건을 충족할 목적으로 증권거래법에 따라 모집을 통해 공모하는 것입니다. 당사는 이와 같은 주권등록을 위해 2002년 9월 16일 등록예비심사청구서를 한국증권업협회에 제출하여 등록예비심사를 청구하였고, 2002년 12월 23일 한국증권업협회로부터 등록예비심사 승인을 통보받았습니다.

1. 종합의견

(주)웹젠이 '02.9.16 한국증권업협회에 제출한 등록예비심사청구서를 코스닥위원회가 심의한 결과 사후 이행사항을 제외하고 신규등록 심사요건을 구비하였기에 '02.12.23 다음의 조건으로 동 청구를 승인하였습니다.

다 음

가. 사후 이행사항

- 청구회사는 다음 요건을 신규등록 신청전에 구비하여야 함
- 주식의 분산(유가증권협회등록규정 제5조 제1항 제3호 가목)
- 청구회사가 신규등록 신청시에 유가증권협회등록규정 제2조 제9호에서 정하는 벤처기업에 해당하지 않게 되는 경우에는 동 규정 제6조 제1항의 규정에 의한 신규등록 심사요건의 특례가 적용되지 아니하므로 일반적인 등록요건을 구비하여야 함.
- 청구회사는 신규등록 신청시에 다음 사항을 투자자 유의사항으로 기재하여 제출하여야 함.

<영업관련 위험>

- '01년 국내온라인게임 시장규모는 2,682억원으로 추산되며(한국게임산업개발원, 2002 대한민국 게임백서), (주)엔씨소프트(리니지), 씨씨알(포트리스), 넥슨(바람의 나라)등 상위 3사가 시장의 7.5%('01년 기준)를 점유하고 있는 가운데, 다수의 후발업체들이 시장에 진입하고 있음.

[주요 온라인게임 시장점유율]

| 기업명 | 대표게임 | 2000년 | | 2001년 | |
|------------|-------|-------|-------|-------|-------|
| | | 매출액 | 비중 | 매출액 | 비중 |
| 엔씨소프트 | 리니지 | 583 | 52.3 | 1,200 | 49.1 |
| 씨씨알 | 포트리스 | 10 | 0.9 | 320 | 13.1 |
| 넥슨 | 바람의나라 | 254 | 22.8 | 300 | 12.3 |
| 한게임 | 보드게임 | 30 | 2.7 | 120 | 4.9 |
| 엑토즈소프트 | 천년 | 51 | 4.6 | 110 | 4.5 |
| 위즈게이트 | 다크세이버 | 60 | 5.4 | 94 | 3.8 |
| 위메이드엔터테인먼트 | 미르의전설 | 8 | 0.7 | 65 | 2.7 |
| 제이씨엔터테인먼트 | 레드문 | 35 | 3.1 | 61 | 2.5 |
| 태울 | 영웅문 | 60 | 5.3 | 60 | 2.5 |
| 웹젠 | 유 | - | - | 24 | 1.0 |
| 기타 | - | 23 | 2.1 | 86 | 3.6 |
| 합계 | | 1,114 | 100.0 | 2,440 | 100.0 |

출처 : Net Power('01.2월), V챔프('02.2월)

- '02.8월 현재, 국내 30여개의 온라인게임 개발사가 40여종의 유료게임을 제공 중이고 베타서비스 중인 회사까지 포함할 경우 100여개의 온라인 게임 개발사들이 150여종 이상의 게임을 서비스 하고 있으며, 기타 개발을 진행중인 업체수는 추정이 불가능할 정도로 많은 상황임.(월간온라인즈 '02.8월호 참조)

- 동사는 '01. 2월 온라인게임 '뮤(MU)'를 제작하여 '01년 및 '02년 상반기 중 각각 24.0억원 및 100.2억원을 매출하였으나, 예비심사청구일 현재 유료서비스제공 기간이 11개월('01.11월~'02.9월)임.
- 동사가 서비스하고 있는 게임 '뮤(MU)'는 온라인게임의 특성상 새로운 아이템 및 맵 개발, 각 캐릭터간의 Balance 조정, 버그 수정 등 게임의 지속적인 업그레이드 및 고객관리가 중요한 바, 향후 뮤(MU)의 업그레이드가 부진할 경우 동사의 영업성과 및 수익성이 영향을 받을 수 있음.
- 동사는 온라인업계에서 최초로 3D 엔진을 이용하여 게임을 제작, 서비스하고 있으며, 이로 인하여 '02. 6월말 누적회원수 2,326천명 돌파, '02년 상반기 중 100.2억원 매출 등 단기간에 영업성과가 크게 성장하였으나, 최근 엔씨소프트가 3D 엔진을 이용하여 리니지의 후속편을 제작하는 등 다수의 온라인게임 업체에서 3D 엔진을 이용한 게임을 제작하고 있는 바, 향후 개발되는 온라인게임의 완성도, 기존고객의 뮤(MU)에 대한 충성도 및 온라인게임시장의 경쟁심화 여부 등에 따라서 동사의 영업성과가 영향을 받을 수 있음
- 동사는 '02년 상반기 매출액 주 30.4%(30.5억원)를 PC방을 통하여 매출하고 있으며, 전국의 PC방에 대하여 지역별로 10개 지역총판과 영업대행관리계약을 체결하여 관리하고 있고 지역총판과 영업대행관리계약을 체결하여 관리하고 있고 지역총판이 관할하는 PC방이 결제하는 금액의 20%를 영업대행수수료로 총판에 지급('01년 및 '02년 상반기 영업대행수수료는 각각 1.0억원 및 6.3억원임)하고 있는 바, 향후 총판업체에 대한 관리가 효율적으로 이루어지지 않을 경우 동사의 영업성과가 영향을 받을 수 있음.
- 최근 온라인게임에 대한 중독성 및 유해성에 대한 일부 비판 여론이 있으며, 동사의 온라인게임 뮤(MU)는 '02.11.21일 영상물등급위원회로부터 '15세 이용가' 판정을 받음에 따라 만15세 미만의 회원들에 대한 서비스제공이 중단되었는 바, 이로 인하여 향후 동사의 영업성과가 영향을 받을 수 있음.
- 동사는 영상물등급위원회의 '15세 이용가' 판정 이후 PK(Play Killing)가 금지된 틴(Teen)서버를 패치하여 '12세 이용가'로 재심의를 요청하였는 바, 동 심사결과에 따라 동사의 영업성과가 영향을 받을 수 있음.

[뮤(MU)의 연령별 누적회원수 및 결제현황]

(단위:명, 백만원, %)

| 구분 | 12세미만 | 15세미만 | 18세미만 | 18세이상 | 합계 |
|----------|----------|----------|----------|--------------|---------------|
| 회원수 | 19,108 | 57,814 | 65,745 | 784,438 | 927,105 |
| 결제금액(비중) | 258(1.6) | 753(4.7) | 987(6.1) | 14,063(87.6) | 16,061(100.0) |

- 주)1. '02' ~ 10월 기간을 대상으로 동사가 산출한 자료임
- 2. PC방을 통하여 게임하는 회원 및 결제금액은 제외함

<유통주식관련 위험>

- 동사의 최대주주 등 5인은 그 보유주식 1,209,242주(발행주식 총수의 34.5%)를 등록일로부터 2년간 증권예탁원에 계속 보유하여야 함. 다만, 등록일로부터 1년이 경과한 경우 매 1개월마다 최초보유주식의 100분의 5에 상당하는 부분까지 매각할 수있음. 또한, 새롬벤처투자는 보유주식 113,370주(발행주식총수의 3.2%)를 등록일로부터 2개월간, 한솔게임전문제1호창업투자 등 벤처금융 7사는 그 보유주식 236,630주(발행주식총수의 6.8%)를 등록일로부터 3개월간 증권예탁원에 보관하여 계속보유하여야 함.
- 동사는 '02.7월 임직원 3인에게 14,000주(발행주식 총수의 0.4%)의 주식매수선택권을 부여함.

[주식매수선택권 부여 현황]

| 부여일 | 부여대상 | 부여주식수 | 행사가격 | 행사기간 |
|----------|----------|--------|-----------------|------------------|
| '02.7.10 | 최영민 외 2인 | 14,000 | 4,000원(액면가500원) | '05.7.10~'08.7.9 |

<기타 위험>

- '00.4.28 설립되어 신규등록 심사요건 중 설립후 경과년수요건(3년 이상)을 구비하지 못하였으나, 벤처기업에 대한 신규등록 심사요건의 특례(적용 제외)를 적용받아 신규등록 심사요건을 구비함
- 동사는 '01.11.6 벤처기업 평가기관(게임조압지원센터)의 평가를 받아 기술성 및 사업성이 적격하여 '01.11.9 벤처기업(기술평가기업)으로 지정되었으며, 동 지정의 유효기간은 '03.11.8까지임
- 동사는 '00.4월 설립이후 '02.9.12일까지 이은숙 전대표이사가 경영하여 왔으나, 이은숙 전대표이사가 '02.9.12일 대표이사직을 사임한 후 '02.9.30일자로 동사를 퇴사하였으며 김남주 이사가 '02.9.12일 대표이사에 취임하여 경영하고 있음
- 공모금액이 최근사업연도(2001년도)의 매출액(24.0억원)을 상회한다는 내용과 공모금액의 사용용도
- 신규등록 신청서류로 제출되어 공시되는 등록주선인의 동사에 대한 영업위험평가서를 참고하여 동사에 대한 투자를 결정하는 것이 바람직함

나. 재심사

- 청구회사가 유가증권협회등록규정 제8조 제1항 각호의 1에 해당되어 본 심사결과에 중대한 영향을 미친다고 한국증권업협회가 인정하는 경우에는 본 심사결과 효력을 인정하지 아니하며, 이 경우 청구회사는 재심사를 청구하여야 함.

2. 신규등록 심사요건

| 항목 | 요건 | 검토내용 | 적합여부 |
|------------|---|---------------------------|-------|
| · 주식의분산 | -모집실적: 27.4% ①20%이상으로서 등록신청일 현재 소액주주비율 30%이상 ②10%이상으로서 예비심사청구일 현재 소액주주비율 30%이상 ③10% 이상으로서 자기자본규모별 일정주식수(100만주,200만주,500만주)이상 -소액주주:500인이상 | 모집예정(소액주주비율10.7%) | 부 적 합 |
| · 자본상태 | 자본잠식 없을것 | 자본금:12.7억원 자기자본:33.2억원 | 적 합 |
| · 잉여금의자본전입 | 2년전 자본금의 100% 이하 전입후 자기자본이 자본금의 200%이상 | 1년간 자본전입 없음 | 적 합 |
| · 유상증자 등 | 2년전 자본금의 100%이하 초과분은 1년간 보호예수 | 17.5% | 적 합 |
| · 감사의견 | 적정 또는 한정 의견 | 적정(삼일회계법인) | 적 합 |
| · 명의개서대행위탁 | 계약 체결 | 체결(서울은행) | 적 합 |
| · 통일규격유가증권 | 발행 | 발행 | 적 합 |
| · 합병등 | 합병,분할 또는 영업양수도 후 결산확정 | 합병,분할 및 영업양수도 없음 | 적 합 |
| | 중대한분쟁사건없을것 | 중대한분쟁사건 없음 | 적 합 |

| | | | |
|--|---|------------------------------|-----|
| · 소송 등 분쟁사건 | 청구일6월전사실해소 | 부도사실 없음 | 적 합 |
| · 부도발생 | 없을 것 | 양도제한 없음 | 적 합 |
| · 주식의 양도제한 | 청구일전 6월간최대주주등지분변동 | 없을것02.3.16:47.6% | 적 합 |
| · 최대주주등 지분 변동제한 | 100원,200원,500원,1,000원,2,500원,5,000원 500원 | 청구일:47.6% (변동없음) | 적 합 |
| · 액면가액 | 자산총액이1천억원이상인 | 법인은1인이상의상근감사 | 적 합 |
| · 상근감사 | 청구서허위기재,재무안정성 미흡,벤처금융등의투자사 실,공시관리조직 등, 기타등록이 현저하게 부적합한 사유가 없을 것 | 해당사항 없음 | 적 합 |
| · 질적요건 -청구서류,허위기재등 -재무적안정성 -벤처금융등의 투자사실 -공시관리 조직 등 -기타사항 | | 등록이 현저하게 부적합한 사유가 발견되지 않음 | 적 합 |

III. 유가증권에 대한 인수인(분석기관)의 평가의견

※ 본 장은 증권거래법 제8조 제1항 및 증권거래법 시행령 제5조의4 제2항 제1호 다목에 따라본건 공모주식 인수인이 당해 공모주식에 대한 의견을 기재하고 있는 부분입니다.

본 장에 기재된 인수인의 평가의견은 주간사회사인 미래에셋증권(주)가 기업실사과정을 통해 발행회사인 (주)웹젠으로부터 제공받은 정보 및 자료에 기초하여 본건 공모주식의 협회중개시장에의 등록 및 그 과정에서의 공모희망가액 범위(BAND)의 제시가 적합한지 여부에 대한판단을 그 주요내용으로 하고 있습니다.

본 장에 기재된 평가의견 중에는 예측정보가 포함되어 있습니다. 그러나 예측정보에 대한 실제 결과는 여러가지 요소들의 영향에 따라 애초에 예측했던 것과 다를 수 있음을 유의하시기 바랍니다.

1. 평가기관

| 구 분 | 증권 회사 (분석 기관) | |
|-----------|---------------|----------|
| | 회 사 명 | 고 유 번 호 |
| 주간사(분석기관) | 미래에셋증권 | 00311030 |
| 공 동 간 사 | - | - |
| 공 동 간 사 | - | - |

2. 평가의 개요

가. 개요

기업실사(Due-Diligence) 결과를 기초로 주간사회사인 미래에셋증권(주)는 (주)웹젠의 기명식 보통주식 960,000주를 총액인수 및 모집하기 위하여 동사의 유가증권을 평가함에 있어 『유가증권인수업무에 관한 규칙』 제4조에 의거 최근 3사업연도의 결산서 및 감사보고서 및 사업계획서 등 관련 자료를 바탕으로 동사가 속한 산업의 산업동향, 발행회사의 재무상태 및 영업실적, 유사회사의 주가 등 주식가치에 미치는 중요한 사항을 분석하여 평가하였습니다.

나. 기업실사 이행상황

(1) 기업실사 참여자

| | | |
|-----|--------|---|
| 주간사 | 미래에셋증권 | [기업금융본부] 분석총괄 : 부장 김 형 빈 분석담당자 : 과장 김 형 채 사원 김 진 태 [리서치센터] 팀 장 : 김 경 모 연구원 : 송 인 애 |
| 발행사 | 웹젠 | 대표이사 김 남 주 기술이사 송 길 섭 개발이사 조 기 용 재무이사 김 원 선 경영지원팀 과장 이 병 주 과장 정 성 훈 운영마케팅 부장 최 영 민 전략기획팀 부장 박 기 목 과장 박 유 신 PC방사업팀 차장 정 동 화 |

| 일 자 | 내 용 | 관련서류 |
|-------------------------------|---|---|
| 2002.08.12 | - 기업실사에 따른 주간사 Briefing - 회사 현황에 관한 발행사 Presentation | 회사소개서/사업계획서 제품소개서 |
| 2002.08.13 ~ 2002.08.14 | 발행사의 형식 요건 등 일반사항 검토 - 정관, 주주명부, 이사회사록 등 - 지분변동사항, 벤처금융 지분관련 사항 - 협회등록 요건 세밀 검토 | 이사회사록, 주총사록 등기부등본, 주주명부 |
| 2002.08.16 | 재무자료 수집 및 검토 - 최근 3개년 결산보고서 및 감사보고서 - 거래 금융기관과의 예차입 현황 | 최근 3개년 세무조정계산서 최근 3개년 감사보고서 |
| 2002.08.19 | 임원진 면담 - 회사 운영현황 및 설명 - 게임산업 현황 및 시장전망 - 신규 사업 계획 전망 및 분석 - 리서치센터 연구원의 수익성/성장성 검토 | 사업설명서/사업현황표 투자계획서 시장전망 연구보고서 |
| 2002.08.20 | 매출구조 파악 및 매출자료 검토 - 주요매출처 - 매출계약 내역 - 매출채권 관련 검토 - 매출채권 회수관련 증빙검토 | 매출관련계약서 제품별 매출내역서 외상매출금 내역서 채권채무 내역서 |
| 2002.08.21 | 개발담당이사 면담 - R센터 연구진 현황 - 기술력 현황 및 향후 개발 계획 | 연구개발 계획서 기술력 비교 자료 |
| 2002.08.22 | 매출구조 파악 및 매출자료 검토 - 주요매출처 현황 점검 - 총판 및 PG사 계약 검토 - 매출채권 내역 및 회수 상황 검토 - 주요 경영 관련 계약서 검토 | 경영관련 주요계약서 품목별 매출내역서 매출처별 매출내역서 채권채무 내역서 |
| 2002.08.23 ~ 2002.08.27 | 매출추정 - 매출계획의 타당성 검토 - 게임업계의 시장동향 및 성장전망 검토 매출원가 추정 - 향후 인원계획 및 인건비 내역 검토 - 제품매출 경비 추정 - 각종 명세서 실사 | 매출계획서, 계약서, 발주서 사업계획서 주매출처의 사업계획 제조원가명세서 인원현황 및 임금테이블 |
| 2002.08.27 | 판매비와 일반관리비 추정 | 판관비 명세서 |

| 일 자 | 내 용 | 관련서류 |
|-------------------------------|---|-----------------------------------|
| ~ 2002.08.29 | - 유무형자산 감가상각비 추정 - 대손상각비 추정 - 기타 경비 추정 영업외수익 및 영업외비용 추정 분석조서 작성 | 감가상각비 명세서 매출채권 내역서 예금 등 명세서 |
| 2002.08.30 ~ 2002.09.03 | 분석조서 작성 등록예비심사청구서 작성 | 등록예비심사 청구서 첨부서류 등 |
| 2002.09.03 ~ 2002.09.11 | 분석조서 작성완료 미비사항 추가 보안 재무관련 검토사항 질의 및 응답 공모가액 협의 확정 등록예비심사청구서 작성 검토 증권업협회 제출자료 작성 검토 | 유가증권 분석조서 등록예비심사 청구서 |
| 2002.09.13 | 대표이사 면담 - 회사 운영현황 및 설명 - 게임산업 현황 및 시장전망 - 신규 사업 계획 전망 및 분석 - 경영방침 및 전반사항 검토 | 경영 전반 사항 재점검 |

※ 등록예비심사 승인 이후 기업실사 내용

| 일 자 | 내 용 |
|------------|---|
| 2003.03.25 | 일반사항 재검토 - 일반자료 징구 및 재검토 - 조직 및 인원변동 사항 - 영업 및 계약관련 사항 - 재무 회계 세무 관련 자료 - 생산 관련 자료 - 산업 관련 자료 |
| 2002.03.26 | 대차대조표 및 손익계산서 - 각 계정과목별 특이사항 및 적정성 검토 - 재무자료의 안정성 및 신뢰성에 관한 검토 영업활동에 관한 사항 - 각종 계약 및 2003년 실적 검토 - 매출채권 및 회수내역 - 영업위험사항 확인 - 사업전망에 관한 검토 |
| 2003.03.27 | 생산 및 인사에 관한 사항 기업지배구조 및 경영 투명성에 관한 사항 - 임직원 관련 비합법사항 검토 - 관계회사에 관한 사항 - 주식변동 사항 재확인 경영관리시스템 점검 - 최대주주 및 특수관계인의 자금거래내역 - 이해관계자와의 거래내역 - 이사회, 감사 및 외부감사인에 관한 사항 - 회계처리의 적정성 검토 - 자금관리 시스템 |
| 2003.03.28 | 주식평가방법 검토 향후 공모일정 논의 금감위 제출자료에 관한 지도 기타 예비심사 이후 주요 변동사항 검토 |

| 일 자 | 내 용 |
|------------|--------------------------------------|
| | 유가증권신고서 작성 준비 |
| 2003.04.10 | 총액인수계약 체결 유가증권신고서 작성 및 기타 제출자료 검토 |
| 2003.04.11 | 유가증권신고서 제출 |

3. 기업실사결과 및 평가내용

가. 재무정보에 관한 사항

동사의 재무정보에 대한 평가시 적용한 업종평균은 2002년 한국은행이 발간한 “기업경영분석” 중 “M72. 소프트웨어 자문, 개발 및 공급업”의 비율입니다.

(1) 수익성에 관한사항

| 구분 | 2002년 | 업종평균(01년) | 2001년 | 2000년 |
|-----------|---------|-----------|--------|-------|
| 매출액 총이익율 | 89.42% | 35.13% | 88.51% | - |
| 매출액 경상이익율 | 61.88% | 0.87% | 41.75% | - |
| 매출액 순이익율 | 52.91% | -0.45% | 36.34% | - |
| 총자산 경상이익율 | 117.83% | 2.64% | 55.88% | - |
| 자기자본 순이익율 | 138.88% | -1.36% | 48.64% | - |

[검토의견]

- ☞ 동사의 수익성은 업종평균보다 월등히 우수한 편입니다. 이는 동사 주 업종인 온 라인게임 특성상 초기 개발기간 경과 이후 서비스를 위한 장비 비용을 제외하고 서비스를위한 추가적인 비용 소요 및 고정비의 지출이 적은 사업이기 때문에 수익성이 매우 높습니다.
- ☞ 2001년에서 2002년 총자산 대비 경상이익률과 자기자본 대비 순이익률이 급격히 상승한 것은 2001년 11월부터 실질적인 매출이 급속하게 일어났기 때문입니다
- ☞ 동사는 매출 다각화를 위해 해외진출 및 신규사업(신규게임 개발 및 게임 퍼블리 싱)을 추진중에 있으나, 온라인 게임 특성상 향후에도 동사는 우수한 수익성을 유지할 것이라 판단됩니다.

(2) 안전성에 관한 사항

| 구 분 | 2002년 | 업종평균(01년) | 2001년 | 2000년 |
|---------|---------|-----------|---------|-----------|
| 유 동 비 율 | 298.82% | 156.64% | 636.10% | 6,865.06% |
| 부 채 비 율 | 41.67% | 100.69% | 16.51% | 0.83% |
| 차입금 의존도 | 차입금 없음 | 18.02% | 차입금 없음 | - |

[검토의견]

- ☞ 동사의 안정성은 업종평균보다 월등히 우수한 편입니다.
- ☞ 동사의 경우 2000년 사업초기임에 안정성 비율이 비정상적이거나, 유상증자로 인한 자본의 증가와 영업이익의 내부보유로 자본이 2001년부터 크게 증가하여 모든 비율이 안정되고 있습니다.
- ☞ 동사는 차입금이 전혀 없음에도 불구하고 부채비율이 상승하고 있는 것은 매출 중 용역 제공기간의 미경과분에 대한 선수수익이 증가하였기 때문입니다.
- ☞ 동사는 매출과 함께 이익이 증가하고 있기 때문에 양호한 회전율을 동반하면서 지속적으로 높은 안정성을 유지할 수 있을 것이라 판단됩니다.

(3) 성장성에 관한 사항

| 구 분 | 2002년 | 업종평균(01년) | 2001년 | 2000년 |
|----------|-----------|-----------|-----------|-------|
| 매출액 증가율 | 1,100.81% | 6.91% | - | - |
| 총자산 증가율 | 581.87% | 19.45% | 1,358.29% | - |
| 경상이익 증가율 | 1,679.81% | - | - | - |
| 당기순이익증가율 | 1,648.18% | - | - | - |

[검토의견]

- ☞ 동사의 성장성은 업종평균보다 우수한 편입니다. 동사는 2001년 11월부터 매출 증가율이 매우 높은 수준을 보이고 있습니다. 총자산 증가율은 자산의 기초와 기말 잔액의 평균치로 계산하였습니다.
- ☞ 동사의 성장성 비율은 2001년 11월부터 상용화 서비스를 통한 급격한 매출의 증가, 2002년 상반기부터 동사의 본격적인 성장단계로 동시접속자 및 PC방 매출의 급격한 증가에 기인한 것입니다.
- ☞ 동사의 성장성은 온라인게임 시장전체가 성장 단계에 있음에도 불구하고 과다 경쟁 및 등급제 실시의 정부정책으로 인해 현재의 급격한 성장률은 향후 감소하겠으나, 안정적인 성장세를 유지할 것으로 판단됩니다.

(4) 활동성에 관한 사항

| 구 분 | 2002년 | 업종평균(01년) | 2001년 | 2000년 |
|---------|--------|-----------|-------|-------|
| 총자산 회전율 | 1.90회 | 3.03회 | 1.16회 | - |
| 매출채권회전율 | 8.31회 | 6.13회 | 3.73회 | - |
| 재고자산회전율 | 0.026회 | 27.78회 | - | - |

[검토의견]

- ☞ 동사의 활동성 비율은 대체적으로 업종 평균과 비슷하거나 약간의 이하 수준이나, 급격한 매출 및 자본의 증가에 기인한 것이라 판단됩니다.
- ☞ 동사의 경우 현재와 같은 매출채권 결제를 영위해 나아갈 경우 현재수준의 활동성 비율은 향후 향상될 것으로 판단됩니다.
- ☞ 재고자산회전율의 경우 2002년 상품매출 547천원(총매출 278억원), 재고자산은 41,499천원으로 업종평균대비 낮은 수준이나, 이는 '뮤(MU)' 온라인 게임 캐릭터를 활용한 상품을 2002년 12월 부터 판매하였기 때문입니다.

(5) 현금흐름에 관한 사항

(단위 : 천원)

| 구 분 | 2002년 | 2001년 | 2000년 |
|----------------|---------------|------------|------------|
| 영업활동으로 인한 현금흐름 | 17,522,725 | 395,216 | (-)124,180 |
| 투자활동으로 인한 현금흐름 | (-)12,309,911 | (-)596,367 | (-)254,844 |
| 재무활동으로 인한 현금흐름 | - | 2,185,013 | 400,000 |

[검토의견]

- ☞ 동사의 영업활동으로 인한 현금흐름은 2000년 설립시 (-)124,180천원이었으나 2001년 11월 유료화된 온라인게임 "뮤(MU)"서비스의 호조로 2002년 영업활동으로 인한 현금흐름이 17,522,725으로 안정적인 영업현금흐름을 보이고 있습니다.

나. 회사의 기술력 및 주요제품의 경쟁력

(1) 회사의 기술력

3D 게임을 개발하기 위해 필요한 요소기술을 크게 구분하면 게임 프로듀싱, 게임기획, 게임디자인, 게임시나리오 제작 등의 기획단계의 기술과 게임그래픽(배경, 캐릭터, 아이템, 오브젝트, 2D 및 3D 그래픽 등), 게임음악(배경음악 및 효과음악), 게임 프로그래밍, 온라인게임서버 기술 등의 온라인네트워크 운영기술등으로 다양하게 나뉠 수 있습니다.
 동사의 기술력을 핵심기술과 주변기술로 나뉘 본다면 아래와 같습니다.

| 핵심 기술 | 주변 기술 |
|-------------------|-----------------|
| - Bones Animation | - 3D picking 처리 |

| 핵심 기술 | 주변 기술 |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> - 부위별 조립형 신체구현 기술 - 물리공식을 이용한 물체들의 현실적 움직임 - 대규모 분산 서버 처리 기술 - Packet Optimization technology - 3D Viewport 최적 검색 처리 기술 - Database agent server S/W Cluster technology | <ul style="list-style-type: none"> - 3DS Max Mesh/Key-frame정보 Load 및 Optimization 기술 - Shodow 표현 - Real-time Pathfinding AI - 3D sound - Script 처리 기술 - 대규모 인증/빌링 처리 기술 - 실시간 유저 관리 처리 기술 |

동사가 보유하고 있는 핵심기술을 크게 두가지로 구별한다면 3D 엔진기술과 서버엔진 기술로 구분할 수 있습니다.

☞ 온라인 3D 엔진 기술

캐릭터, 배경 모두 3D로 처리함으로써 패키지 수준의 생생한 입체 영상을 제공하고 있습니다. EAX(Environmental Audio Extension)를 사용하여 제작된 현장감 있는 사운드 효과와 기상과 자연현상 표현 및 그에 따른 게임 상황이 변화하는 특징을 가지고 있습니다.

동사의 게임 “뮤(MU)”는 3D 기반의 온라인 롤플레잉 게임으로 2D 롤플레잉 게임의장점을 살려 쿼터뷰 방식으로 제공하고 있습니다. “뮤(MU)”는 3D 그래픽을 기반으로 개발되어 온라인 게임에서는 보기 드문 그래픽을 보여주며 1024X768DML 해상도까지 지원하고 있습니다. 가장 눈에 띄는 것은 숲의 배경처리입니다. 기존의 2D 게임에서는 볼 수 없는 바람에 따라 물결이 흐르는 듯한 풀잎의 흔들림이나 비, 바람, 폭풍 등의 날씨 효과가 매우 사실적으로 표현되었습니다.

또한 전투 시에 나타나는 먼지효과, 특수기술이나 마법 사용시 보여지는 마법 효과를사실적으로 표현하여 전투시의 긴장감과 현실성을 높이고 있으며 단순히 시각적인 효과뿐만 아니라 기후 변화에 따라 번개, 폭풍효과 뿐만 아니라 기후 변화에 따라 번개, 폭풍이 일어나면 음산한 몬스터가 나오도록 하였습니다.

또한 FULL 3D로 렌더링을 지원합니다. 2D 방식의 경우에 갑옷이나 아이템을 장착할 경우에 메모리가 많이 소요되지만 3D의 경우에는 그럴지가 않습니다. 아바타를 구현할 때도 2D의 경우에는 여러 가지 제약이 있어서 자유롭게 구현하기 어렵습니다. 하지만 3D의 경우에는 입체감과 현실감을 비롯해서 많은 부분에서 2D보다 현실적으로 표현할 수 있습니다.

이러한 3D기술은 2년전 당시만 해도 국내에서는 3D 기술은 전무했던 상황이었습니다. 이로써 동사의 엔진은 동시접속자의 수도 수만명에 이르고 있어 본격적인 MMPOG(Massive Multi Player Online Game) 엔진으로써 3D 온라인게임 개발의 선구자적인 역할을 하였고, 작년 11월 상용화에 성공하면서 3D 온라인게임으로서는 선두업체로서 자리 매김하였습니다.

☞ 온라인 게임 서버 기술

온라인 게임 서버 기술의 발전의 방향은 크게 게임콘텐츠의 고급화, 멀티플레이 사용자 수의 대규모화, 그리고 게임 내용의 다양화입니다.

온라인 게임의 품질 결정 인자의 하나는 네트워크 성능이며, 대여폭과 지연성의 두 가지 척도가 있습니다. 대여폭은 게임의 확장성(scal-ability:플레이어 수의 증가)을, 지연성은 게임의 응답성을 좌우합니다. 이들 양자는 하부 통신 링크가 제공하는 한정된 자원이며, 게임 정보를 이 한정 자원을 활용하여 플레이어들에게 잘 분산시킴으로써 게임의 품질을 향상시키고자 함이 온라인 게임, 특히 게임서버기술의 역할이라고 볼 수 있습니다.

대규모 시스템에서는 네트워크 대여폭(광역망 및 가입자망)과 프로세서 성능(서버 및 클라이언트 컴퓨터)의 자원 관리 방식이 핵심 기술이며, 얼마나 이 자원에 대한 요구를 최소로 하면서 온라인 게임 성능을 최대로 유지하느냐가 관건입니다.

자원 소모의 가장 중요한 인자는 플레이어입니다. 플레이어가 신규로 참여할 때마다 공유 데이터의 양과 게임공간에서의 상호작용(interaction)이 증가하고, 관련 상태 정보 전달 메시지로 인한 네트워크 대여폭 소모가 증가하고, 증가된 공유데이터와 인터랙션을 처리해야 하기 때문에 각 플레이어 컴퓨터의 부하가 증가하게 됩니다.

온라인 게임에서는 이 자원 소모를 최소로 하여, 여유가 있는 자원에 의하여 네트워크로드와 프로세스 성능이 개선되어 전체 온라인 게임의 성능이 개선되는 것입니다.

동사에서 보유한 특허인 “온라인 게임에서의 캐릭터 이동 데이터 패킷 송수신 방법”과 특허 출원중인 “온라인 게임에서의 뷰포트 리스트를 이용한 데이터 전송 방법 및 그 방법이 구현된 컴퓨터로 읽을 수 있는 기록매체”라는 기술이 “뮤(MU)” 게임 서버기술의 핵심 기술입니다.

이러한 기술을 통하여 온라인 게임을 2D가 아닌 FULL 3D로, 기존의 게임보다 서비스 내용이 많으며 보다 많은 유저를 수용하면서도 CD 패키지 게임과 Quality 차이가 없는 게임을 서비스 할 수 있는 것입니다.

[보유기술현황]

| | | |
|------|--------------|--|
| 3D엔진 | 기존3D 엔진기능 구현 | - 자체연구,개발한 3차원 엔진에 physics를 사용한 사실적인 연출로 실시간 3차원 표현이 가능, 이러한 3D엔진은 네트워크엔진과 맞물려 온라인 게임의 퀄리티를 한 차원 높임. - Alpha Texture를 사용한 Mapping기술로 자연스러운 표현 구사 - 대용량 Data처리에 따른 CPU부하를 줄이기 위해 Rendering 가속을 하드웨어적으로 해주는 OpenGL을 사용 |
| | NPC AI기술 | - 인공지능이 뛰어난 캐릭터 개발 |
| | Bones 프로그램개발 | - Data처리용량을 줄이기 위해 압축된 이미지와 캐릭터의 뼈대만 가지고 애니메이션을 하는 Bones기술(다양한 아이템으로 10만가지 조합의 캐릭터 표현 가능) - 게임운영상 부하와 프로그램 다운로드 부담을 최소화 하기 위한 자체 Data 압축기술인 Binary Modeling Data(BMD)사용(파일용량 3 ~ 3M) |
| | 서버네트워크 | 네트워크엔진기술-송수신 패킷 data 최소화기술 및 뷰포트리스트를 이용한 데이터 전송방법 캐릭터 이동데이터 패킷을 최소화하여 클라이언트와 게임서버간의 네트워크상 트래픽 부담을 줄임으로서 온라인게임에서 지원할 수 있는 클라이언트 수를 늘이거나, 지원서비스를 다양화 가능(기존방식보다 패킷의 크기를 20%까지 줄일수 있음) |

(2) 주요제품의 경쟁력

[Full 3D 온라인게임 "뮤(MU)"]

동사가 온라인 게임 "뮤(MU)"를 유료화 하던 시기에 출시된 MS사의 외국게임 Asheron's call(3D)과 국내게임 리니지(2D)의 비교입니다.

| Asheron's call(3D) | MU(3D) |
|--|---|
| 관절 오브젝트마다 Rotation matrix 값으로 애니메이션을 처리 - 팔,다리 등 모든 관절이 끊어져 있어 보기에 좋지 않고 정해진 애니메이션만 Play 가능 -오브젝트 Link가 제한됨 -캐릭터마다 애니메이션 공유 불가능 -특정 오브젝트 컨트롤 불가능 | Skeleton을 가진 Bones를 사용하여 Quaternion으로 처리 -관절이 끊기지 않기때문에 부드러운 애니메이션 -오브젝트를 상위 Bones에 Link하여 애니메이션을 만들어 내는 것이 가능하므로 칼,날개, 갑옷과 같은 월드에 존재하는 모든 오브젝트를손에 들거나 입을 수 있음 -Skeleton을 사용하므로 캐릭터마다 애니메이션 유 가능 -머리와 같은 특정 Bone을 컨트롤 하여 다른 플레이어가 가까이 왔을 때 그쪽을 바라보는 것과 같은 시에 의한 애니메이션 처리 가능 |

| 구분 | MU | 리니지 | 비교 |
|----|-----|-----|--|
| 장르 | RPG | RPG | 온라인게임의 주류를 이루는 장르, 사용자층이 가장 선호하는 장르,온라인게임의 특징인 ‘사회성’을 포함하면서 1인칭의 게임성도 포함 |
| 분류 | 3D | 2D | 통신기술 및 인터넷 인프라의 향상으로 선두게임은 3D게임이 주종을 이루게 됨, 이에 기존의 2D게임은 3D게임으로 대체되거나 |

| 구분 | MU | 리니지 | 비교 |
|--------|--------|-----|--|
| 개발기간 | 6개월 | 2년 | 신규시장(해외, 국내만큼 인프라가 갖춰지지않은)으로 진출모색 온라인 초기기술단계는 시행착오 등으로 개발기간이 상대적으로 김, 웹젠은 기존 온라인 게임문제점에 대한 솔루션을 가지고 개발했으므로 기간이 단축됨. |
| 3D기술 | 게임엔진보유 | - | 엔씨소프트는 3D 게임을 개발중이며, '리니지2', 'Tabula Rasa'등 Full 3D 게임을 자체 개발하여 2003년, 2004년 상용화 서비스 예정 : Unreal엔진을 수입하여 개발중임 |
| 서버운영기술 | 높음 | 높음 | 웹젠은 3D게임 온라인게임 상용서비스를 무리없이 수행하고 있고, 엔씨소프트는 국내 최대 규모의 동시접속자를 대상으로 서비스하는데 성공하여 서버 운영기술을 인정받고 있음 |
| 성장성 | 높음 | 낮음 | 이미 온라인 RPG사용자가 확보된 상태이므로 업그레이드된 3D게임으로 리니지를 대체,또한 3D 온라인은 전세계적으로 시작단계이므로 다국적 메이저게임을 통해 해외시장진출이 용이함. |

| [리니지] | [MU] |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> - 캐릭터 다양성 약함 (사용자의 재미 반감) - 획일적인 바탕(배경) - 화면 속 캐릭터의 부 자연적인 움직임 (한정된 애니메이션) - 비사실적(화면의 몰입성 떨어짐) | <ul style="list-style-type: none"> - 사실적(강한 몰입성) - 캐릭터의 다양함(사용자가 자신의 캐릭터를 다양하게 바꿀 수 있음) - 환상적이고 사실적인 3차원 공간(배경) - 화면 속 캐릭터의 자연적인 움직임(다양한 애니메이션, 반응 가능) |

동사는 국내최초로 자체개발한 3D게임 기술을 가지고 Full 3D 온라인 게임 “뮤(MU)”를 상용화하는데 성공하여 2002년까지 전체매출 287.9억의 매출을 올리는 급성장을 보였습니다.

| 게임 | 업체 | 월매출 | 유료시기 | 개인월정액 | PC방가맹점 |
|---------|---------|-----|------------|---------|----------|
| 뮤 | 웹젠 | 30억 | 2001.11.19 | 27,500원 | 9,000여개 |
| 라그하임 | 나코인터랙티브 | 14억 | 2002.3.9 | 19,800원 | 5,000여개 |
| 드라이안온라인 | 위즈게이트 | 5억 | 2002.4.11 | 27,500원 | 2,000여개 |
| 천상비 | 하이원 | 10억 | 2002.5.16 | 22,000원 | 17,000여개 |

[표:신규온라인게임업체 영업실적 / 전자신문 2002.6]

2001년 한 해 동안 새로 선보인 온라인 게임은 146여종에 달하며 이는 2000년에 비해 5배나 늘어났으나 대부분 '리니지'의 아류 수준을 벗어나지 못해 큰 성공을 거두지 못하고 있습니다. 경쟁이 심해짐에 따라 신규 온라인 게임으로서 동시접속자 3,000명이 넘으면 성공적인 시장진입으로 평가되고 있으며 월 매출 2억원 안팎의 온라인게임이 대부분입니다.

| 순위 | 게임명 | 개발사 |
|-----|----------|-------------|
| 1위 | 리니지 | 엔씨소프트 |
| 2위 | 뮤 | 웹젠 |
| 3위 | 포트리스2 블루 | CCR |
| 4위 | 바람의 나라 | 넥슨 |
| 5위 | 천년 | 액토즈소프트/위메이드 |
| 6위 | 레드문 | JC엔터테인먼트 |
| 7위 | 신영웅문 | 태울 |
| 8위 | 미르의 전설2 | 액토즈소프트 |
| 9위 | 포가튼 사가2 | 위자드소프트 |
| 10위 | 소마신화전기 | 카맨조이/위즈게이트 |

[표:상용화 온라인 게임 인기 순위 / NET POWER 2002.3]

| 순위 | 게임명 | 개발사 |
|----|----------|-------|
| 1위 | 리니지 | 엔씨소프트 |
| 2위 | 뮤 | 웹젠 |
| 3위 | 포트리스2 블루 | CCR |

| 순위 | 게 임 명 | 개 발 사 |
|-----|---------|-------------|
| 4위 | 바람의 나라 | 넥슨 |
| 5위 | 천년 | 액토즈소프트/위메이드 |
| 6위 | 레드문 | JC엔터테인먼트 |
| 7위 | 신영웅문 | 태울 |
| 8위 | 미르의 전설2 | 액토즈소프트 |
| 9위 | 포가튼 사가2 | 위자드소프트 |
| 10위 | 소마신화전기 | 카맨조이/위즈게이트 |

[표:베타온라인게임 인기순위 / NET POWER 2002.3]

포스트 리니지를 꿈꾸며 많은 업체들이 게임시장 진입을 시도하고 있는 가운데 대부분이 3D로 차별화된 온라인게임이 대부분이며 이중 동사의 "뮤(MU)"가 가장 실적이 좋은 것으로 나타나고 있으며 포스트 리니지군에서 선두주자로 꼽히고 있습니다.

(3) 시장성에 관한 사항

(가) 시장의 규모 및 시장 잠재력

현재 (주)웹젠의 주력시장은 게임산업중 온라인게임분야의 시장으로 2002년 실적은 등급분류, PC방 감소 등의 영향으로 기존의 개별 업체 실적이 부진한 가운데 신규 3D 온라인 게임 유료화로 전체시장은 성장한 것으로 보입니다. PC방 감소로 온라인게임 업체 매출의 40~50%를 차지하는 PC방 매출이 감소하였고, 온라인 게임 사전등급 분류 방침에 따른 불량 아이디 삭제등으로 기존 개별 업체의 실적은 악화되었습니다. 신생 3D 게임업체 서비스 유료화로 전체시장은 성장하였으나, 코스닥 등록 2개업체(액토즈소프트, 엔씨소프트)의 국내 시장 점유율은 하락하였습니다.

2003년 온라인 게임 시장은 시장 성장 속에 경쟁심화가 지속될 전망입니다. 인기상위의 3D 온라인게임(라그나로크, 샤이닝로어등)들의 추가 유료화로 인해 시장 성장은 예상되지만 신규 업체들의 시장 잠식 속에 온라인게임 등급분류 등 정부규제 움직임이 계속될 것으로 보여 기존 업체들의 2003년 1분기 실적은 전년동기 수준을 회복하기 어려워 보입니다. 한국게임산업개발원에 따르면 2002년 국내 게임 산업의 규모는 34,138억원으로 추산되며 온라인 게임의 비중은 약 13%이지만 2002년 약 65%의 성장률을 예상하고 있습니다. 온라인 게임은 2003년 25%로 성장률은 둔화될 것으로 보이나, 향후 성장은 지속될 것으로 보입니다.[출처:한국게임산업개발원 2003.1 '2003게임산업의 전망과 대응']

[국내 게임산업의 현황과 전망]

(단위 : 억원)

| 구 분 | 아케이드 | PC 게임 | 온라인게임 | 비디오게임 | 모바일게임 | PC방 | 합계 |
|-------|---------|--------|--------|--------|---------|--------|--------|
| 2000 | 15,255 | 1,162 | 1,915 | 125 | 100 | 11,125 | 29,682 |
| 2001 | 13,362 | 1,939 | 2,682 | 162 | 358 | 12,014 | 30,517 |
| (성장률) | -12.41% | 66.87% | 40.05% | 29.60% | 258.00% | 7.99% | 2.81% |
| 2002 | 11,105 | 1,650 | 4,425 | 1,540 | 1,002 | 14,416 | 34,138 |
| (성장률) | -16.9% | -14.9% | 65.0% | 850.6% | 179.9% | 20.0% | 11.9% |
| 2003 | 10,347 | 1,490 | 5,531 | 2,464 | 2,505 | 16,578 | 41,243 |
| (성장률) | -6.8% | -9.7% | 25.0% | 60.0% | 150.0% | 15.0% | 20.8% |

[출처:한국게임산업개발원 2003.1 '2003게임산업의 전망과 대응']

(주1) 최종 소비자매출규모 기준임.

세계 게임 시장은 2002년 국내 게임 산업의 규모가 세계 게임 산업규모의 2%에도 못 미치는 반면 국내온라인 게임 시장은 세계 온라인 게임 시장에서 10%를 차지하고 있습니다. 이와 같은 국내 온라인 게임 시장 성장요인은 시간당 1,000원~2,000원의 저렴한 사용료로 전용회선을 사용할 수 있는 21,500개에 달하는 PC방, 전국민의 57% 달하는 2,400만명의 인터넷 이용자의 수, 인터넷 이용자의 57%가 초고속 통신망을 사용하는 등 온라인 게임 이용에 최적화 되어 있는 인프라 구축 환경 때문인 것으로 판단됩니다. 불법 복제가 불가능한 온라인 게임 과금 체계는 업체들의 수익성을 보장해 주어 게임개발을 촉진시키고 있습니다. 또한 PC 게임 시장의 70%가 외산 제품이 차지하고 있는 반면 온라인 게임 시장은 국내 개발

업체들이 시장을 장악하고 있는 점도 게임 개발 참여에 동기를 부여하는 요소라고 판단됩니다.

2001년 엔씨소프트의 '리니지'는 단일게임으로 전체 온라인 게임 시장의 49%를 차지했습니다. 넥슨은 '바람의 나라', '어둠의 전설', '일랜시아' 등으로 12%, '포트리스2블루'를 개발, 서비스하고 있는 CCR이 약 13%를 차지했습니다. '미르의 전설2', '마지막 왕국', '천년'의 액토즈소프트는 4%의 시장점유율을 차지하였습니다. 또한 2002년은 엔씨소프트, 넥슨, 씨씨알 등의 매출이 약 50%로써, 국내 온라인 일부 업체에 편중된 구조를 나타내고 있습니다.

[주요온라인게임 시장점유율]

(단위:억원,%)

| 회사명 | 대표게임 | 00년 게임매출 (점유율) | 01년 게임매출액 (점유율) | 02년 게임매출액 (점유율) |
|-------|--------|-------------------|--------------------|--------------------|
| 엔씨소프트 | 리니지 | 583(52.3) | 1,200(49.1%) | 1,548(34.9) |
| 넥슨 | 바람의 나라 | 254(22.8) | 300(12.3) | 513(11.6) |
| 웹젠 | 유 | - | 24(1.0) | 287(6.5) |
| 씨씨알 | 포트리스 | 10(0.9) | 320(13.1) | 184(4.2) |
| 기타 | - | 267(24.0) | 596(24.5) | 1,893(42.9) |
| 합계 | | 1,114(100.0) | 2,440(100.0) | 4,425(100.0) |

출처 : 00년, 01년 시장점유율은 Net Power('01.2월), V챔프('02.2월)참조
02년 시장점유율은 각사 전자공시 참조

(4) 기술인력의 수준

(주)웹젠은 창업 초기에는 현재의 개발담당이사 3명의 풍부한 개발경험과 노하우로 Full 3D 온라인게임을 개발하였습니다.

올해 2002년에 6명의 개발인력을 영입하여 기술을 전수하고 있으며 "유(MU)"의 새로운 기능추가와 중국과 대만의 Localization에 투입하고 있습니다.

또한 새로운 Project를 위한 기획과 그에 따른 신기술 개발에 박차를 가하고 있습니다. 향후 지속적으로 인력을 충원하여 2004년까지 23명으로 확충할 인원계획을 가지고 있습니다.

<게임개발팀 연구개발 핵심인력 현황>

| 구분 | 담당업무 | 주요개발 실적 | 유사업종 근무경험 |
|------|-------------|---|---|
| 대표이사 | 그래픽디자인 | - "유(MU)"의 화려한3D 배경 및 캐릭터 구현 | -미리내소프트(게임기획, 시나리오,그래픽외주관리) -모형금형 제작, 특수헬멧제작 -그래픽소프트웨어기술자문 |
| 개발이사 | 서버프로그래밍 | -최적화된 데이터 패킷 송수신방법 -뷰포트리스트를 이용한 데이터전송방법 -AI(인공지능)기술 | -미리내소프트, 팬택미디어 -온라인게임 "알따먹기" "마제스티", "파티마의 문양" "Tactics Mercenary"개발 -패키지게임 "으라차차", "작은신들의 전쟁"개발 |
| 개발이사 | 클라이언트 프로그래밍 | -3D "유(MU)"엔진개발 | -미리내소프트, 오즈미디어 -한국통신 무궁화위성 발사 홍보게임 "싸이버폴리스" -3D게임 "아마게돈", "Dragon Tuka 3D" "Cafe9" "Star Commander" "Star Blaze" 개발 -3D엔진 "Virtual Library"개발 -전략시뮬레이션 "Battle Gear" |

(5) 기술의 상용화 경쟁력

동사는 국내에 3D 기술이 전무했던 2001년 상반기에 3명의 개발인력으로 6개월이라는 짧은 기간에 개발완료하였고, 알파테스트와 베타테스트를 거쳐 2001년 11월 19일 유료화로 상위 5개사가 70%이상을 독식하고 있는 게임시장에 성공적으로 진입하였습니다.

현재도 끊임없이 쏟아져 나오는 3D게임 속에서도 포스트 리니지 선두업체로 3D개발 후발업체와의 격차를 벌이며 고성장 하고 있습니다. 또한 국내시장진입 1년이 채 되기전에 상당히 유리한 조건으로 대만과 중국에 진출하게 되는 쾌거를 올렸습니다.

향후 계속해서 일본, 유럽, 미주등 해외진출을 하여 매출신장에 큰 도움이 될 것으로 기대하고 있습니다.

(6) 영업력 및 마케팅

온라인게임 서비스업의 주된 매출처는 개인고객 및 PC방 그리고 해외수출입니다. 동사는 PC방사업팀과 운영마케팅팀을 두어 PC방 고객과 개인고객에 대한 마케팅을하고 있으며, 해외수출은 전략기획팀에서 담당하고 있습니다.

PC방 마케팅은 전국을 10개의 지역으로 나누어 지난해 7월 각 지역총판과 영업대행계약을 맺어 전국PC방을 관리하고 있습니다.

정기적으로 전국출장을 다니며 각 총판들과 함께 PC방을 방문하여 시장현황을 파악하며 전략수립과 고객만족을 위한 서비스제도 향상등의 적극적인 영업을 하고 있습니다. 또한 각종 홍보물을 제작하여 총판지원도 하며, PC방 전담콜센터도 운영을 하고 있습니다.

운영마케팅팀은 운영팀(사기,해킹,로그분석,정산,콜센터,모니터링,운영기획)과 항상 유대관계를 가지며 고객분석과 마케팅 전략을 수립하며 고객서비스에 만전을 기하고있습니다.

각종 On, Off 이벤트를 기획하고 제휴를 통한 온라인광고 및 오프라인 매체 광고, 홍보업무를 담당하고 있습니다.

또한 동사는 현재 10여개의 결제시스템을 도입하여 운영하고 있으며 법규정과 정부정책 및 고객분석에 따른 결제시스템을 항상 개선하고 새로운 결제시스템을 도입하면서 매출 극대화에 기여하고 있습니다.

타업체와 달리 매니저시스템이란 운영시스템으로 조직형태의 차별화를 통해 의사결정이 빨라 시장환경변화에 능동적으로 발빠르게 대처하고 있습니다.

고객서비스에 대한 운영인력에 대한 인프라가 보다 안정적으로 이루어질때 동사의 영업력은 더욱 더 강화될 것으로 판단됩니다.

다. 경영조직 등에 관한 사항

(1) 자금/ 회계/공시 등 관리조직 정비사항

| 직책 | 성명 | 근무연수 | 회사내 경력 | 겸임업무 | 비고 |
|------|-----|------|-----------------------|------|--------------------------|
| 재무이사 | 김원선 | 1.8년 | 인사,총무,관리, 회계,세무,주식 | - | -경영지원 업무총괄 -공시,주식 책임자 |
| 과장 | 이병주 | 1.1년 | 인사,총무, 관리,주식 | - | -주식관리 -IR업무 -공시업무 |
| 과장 | 정성훈 | 0.9년 | 회계,세무 | - | -결산업무 |

자금 / 회계 / 공시 등의 업무는 대표이사 직속의 경영지원부문 소속으로 담당임원인김원선 재무이사의 책임하에 이루어 지고 있습니다.

경영지원팀의 주요 업무를 살펴보면, 각종 회계적 사건에 대한 기록 및 유지관리, 자금의 집행 / 관리와 예산수립 및 집행업무 등을 겸하고 있습니다. 자금의 집행은 매월익월 자금 소요계획을 작성하여 사장 결제하에 집행되고 있습니다. 잉여자금은 주로 은행권등에 예금형식으로 관리되고 있습니다. 또한 업무관리규정을 구비하여 발생가능한 오류 및 부정 등 고유 위험 및 내부통제 위험에 대비하고 있습니다. 동사는 효율적인 자산관리를 위하여 월간자금계획, 분기자금계획, 연간자금계획 등을 실시하고 있으나 좀더 확실한 시스템의 구축이 필요하다고 판단됩니다.

공시는 회사에서 발생한 경제적 사건을 투자자에게 적시에 제공함으로써 투자자를 보호하기 위한 제도로 판단되며, 투자자보호를 위하여는 회사에서 발생하는 사건 중 공시대상 사건과 비공시대상사건을 적절히 구분하여 판단할 수 있는 능력과 절차에 대한 숙지가 필요하다고 판단됩니다.

동사의 공시책임은 경영지원팀에서 관할하고 있으며, 공시책임자인 김원선 재무이사과 담당자인 이병주 과장은 이러한 공개정보의 중요성을 숙지하고 있으나 향후 협회중개시장에 등록될 경우 공시책임자를 포함한 관련자들은 증권거래법이나 협회중개시장운영규정 등 제반 규정에 대한 숙지가 필요하다고

판단되며 이는 공시책임자 교육 등을 통해 보충될 것으로 예상됩니다.

(2) 임원 이력 및 각 임원의 지분현황

| 직책명 | 성명 (생년월일) | 약력 | 담당업무 | 소유주식 | | 관계 | 비고 |
|------------------|-------------------|----------------------------------|--------------------|------|---------|----|----|
| | | | | 종류 | 수량 | | |
| 대표이사 (등기/상근) | 김남주 (72.04.07) | -서울예림미술고 -(주)미리내소프트 | -대표이사 -그래픽디자인 | 보통주 | 267,293 | 임원 | |
| 재무이사 (비등기/상근) | 김원선 (59.03.27) | -서울대 경영학과 -삼성물산 -나이트스톡 CFO | -재무관리 -인사, 총무관리 | 보통주 | 25,400 | 임원 | |
| 개발이사 (등기/상근) | 송길섭 (76.02.14) | -의정부공고졸업 -미리내소프트 -팬택미디어 | -서버 프로그래밍 | 보통주 | 260,943 | 임원 | |
| 개발이사 (비등기/상근) | 조기용 (74.09.13) | -안양과학대전자계산 -미리내소프트 -오즈미디어 | -클라이언트 프로그래밍 | 보통주 | 267,293 | 임원 | |
| 감사 (등기/비상근) | 김문규 (56.03.20) | -신원회계법인 | -감사 | - | - | 임원 | |

동사의 임원은 대표이사 1인, 이사3인, 감사1인으로 구성되어 있으며, 임원이 총 820,929(공모전주식수의 32.0%)를 소유하고 있습니다.

동사의 임원의 약력을 검토한 결과 경영진으로서 자질과 경험을 충분히 갖추고 있는 것으로 판단되며 대부분의 임원들이 온라인게임 산업 각 부문에서 다양한 경험이 있는 것으로 보아 회사의 경영상 문제가 없는 것으로 판단됩니다.

동사는 '00.4월 설립이후 '02.9.12일까지 이은숙 전대표이사가 경영하여 왔으나, 이은숙 전대표이사가 '02.9.12일 대표이사직을 사임한 후 '02.9.30일자로 동사를 퇴사하였으며 김남주 이사가 '02.9.12일 대표이사에 취임하여 경영하고 있음

(3) 종업원수, 임금수준, 노사의 화합정도

(가) 종업원수, 임금수준

동사의 종업원수는 2000년 7명, 2001년 42명, 2002년 신고서 제출일 현재 기준 143명(임시직 포함)으로 지속적으로 증가하여 왔습니다. 인원증가는 온라인게임 “뮤(MU)”의 유료화에 따른 매출증가로 운영서비스인력 총원과 각부서별로 증가하였습니다.

이러한 증가추세는 당분간 지속될 것으로 예상되며 증가율은 점차 감소할 것으로 예상됩니다. 2002년 동사의 년평균급여는 21,600천원으로 다소 낮은 수준으로 판단됩니다.

(나) 경영진과 직원간의 화합정도

동사는 현재 노동조합은 결성되어 있지 않으나 노사공동의 이익을 실현하기 위한 노사동수로 구성되는 노사협의회가 결성되어 직원들의 애로 사항이 경영진에 즉각 반영되어 해결되고 있어 근시일내 노동조합이 결성될 가능성은 희박하다고 판단됩니다. 또한 다양한 복리후생 제도를 도입하여 경영진과 직원 및 직원상호간 화합을 위하여 끊임없는 노력을 하고 있습니다.

(4) 경영의 투명성 및 독립성

(가) 경영의 투명성

- 소송사건 연루내역

| 고소인 | 피고소인 | 일자 | 내 용 | 결 과 |
|----------|------|-----------------|---|------------------------|
| 이르커뮤니케이션 | 웹젠 | 2002년 8월21일/ | 이벤트대행계약을 체결하여 권리와 의무를 이행하던 중 이르커뮤니케이션의 의무불이행으로 잔금지급을 거절한 바, | 소 취하 (2002년 9월 28일) |

| 고소인 | 피고소인 | 일자 | 내 용 | 결 과 |
|-----|------|----------------|--|-----|
| | | 2002년 8월28일 | 이르커뮤니케이션에서 소송제기(청구금액:63.5백만원) / 이에 웹젠은 손해배상청구소송을 제기(청구금액:170백만원) | |

이르커뮤니케이션과의 소송은 2002년 9월 28일 원만히 합의가 이루어졌음.

- 내부거래 내역

[가지금금 내역]

(단위:백만원)

| 구분 | 성명 (법인명) | 관계 | 신고서제출일 현재잔액 | 2002년도 | | 2001년도 | | 2000년도 | |
|------|-------------|-------|----------------|--------|-----|--------|-----|--------|-----|
| | | | | 증가 | 감소 | 증가 | 감소 | 증가 | 감소 |
| 가지금금 | 이은숙 | 전대표이사 | - | 9 | 9 | 76 | 101 | 427 | 402 |
| | 정동화외 | 직원 | - | 20 | 20 | 0.8 | 0.8 | 1 | 1 |
| | 김원선 | 이사 | - | 0.2 | 0.2 | - | - | - | - |

주1)2002년의 경우 가지금금은 업무관련 가지금금임.

[대여금 내역]

(단위:백만원)

| 사업년도 | 구분 | 성명 | 관계 | 거래내역 | | |
|--------|----|------|----|------|----|----|
| 2000년도 | 단기 | 이은숙 | 임원 | - | 25 | 25 |
| 2002년도 | 장기 | 최영민외 | 직원 | - | 89 | 57 |

최대주주와의 자금거래(대여금/가지금금)가 2000년 및 2001년 중에 발생한 사실이 있어 경영투명성과 관련하여 다소 문제점이 발견되었습니다. 향후 최대주주등의 자금거래가 없도록 하겠다고 김남주 대표이사 및 이은숙 최대주주가 확답을 하였으나, 유의하여야 합니다.

(나) 경영의 독립성

- 지배구조의 독립성 확보 유무

동사는 기업집단(공정거래법)에 속해 있지 않으며 회사의 경영에 관여할 수 있는 모회사를 두고 있지 않습니다.

- 관계회사에 의한 영향

동사는 2002년 12월 31일 현재 장부가액 기준으로 600,150천원의 투자유가증권을 보유하고 있습니다. 이는 9Webzen Limited의 지분 49%에 해당하는 것으로, 관계회사인 9Webzen Limited는 Gamenow.net Ltd.와 동사가 합작하여 설립(02년 10월)한 조인트 벤처로서 중국 상하이에서 02년 11월부터 서비스를 하고 있으며, 온라인게임 "MU"를 중국에서 서비스할 수 있도록 하는 대가로 매월 매출액에 비례하여 로열티로 지급받는 라이선스 계약을 맺고 있습니다.

따라서, 현재까지는 관계회사의 실적이 동사의 수익에 영향을 미치지 않고 있으나, 향후 관계회사의 영업성과에 따라 동사의 수익성에 영향을 미칠 수 있습니다.

[관계회사 재무현황]

9WEBZEN LIMITED

(단위 : USD)

| 구분 | 제 1 기 |
|--------|-----------|
| [유동자산] | 1,020,383 |
| · 당좌자산 | 1,020,383 |
| · 재고자산 | - |
| [고정자산] | - |
| · 투자자산 | - |

| 구분 | 제 1 기 |
|-----------|-----------|
| · 유형자산 | - |
| · 무형자산 | - |
| · 이연자산 | - |
| 자산총계 | - |
| [유동부채] | - |
| [고정부채] | - |
| 부채총계 | - |
| [자본금] | 1,020,383 |
| [자본잉여금] | - |
| · 자본준비금 | - |
| · 채평가적립금 | - |
| [이익잉여금] | - |
| [자본조정] | - |
| 자본총계 | - |
| 매출액 | - |
| 영업이익 | - |
| 경상이익 | - |
| 당기순이익(손실) | (25) |

- 안정적인 경영권 확보

대표이사 및 특수관계인등을 포함한 총 지분율은 공모후 34.55%로 경영권과 관련 된 문제는 없을 것으로 판단됩니다. 따라서 안정적인 경영권 확보에 대한 문제는 없으며, 향후 등록후에도 안정적으로 경영권을 행사할 수 있을 것으로 판단됩니다.

<최대주주등의 소유주식 현황>

| 성명 | 신고서제출일 | 등록 후 | 관계 |
|-------|---------------------|---------------------|----|
| 이 은 숙 | 388,313주 (15.29%) | 388,313주 (11.09%) | 본인 |
| 김 원 선 | 25,400주 (1.00%) | 25,400주 (0.73%) | 임원 |
| 조 기 용 | 267,293주 (10.52%) | 267,293주 (7.64%) | 임원 |
| 김 남 주 | 267,293주 (10.52%) | 267,293주 (7.64%) | 임원 |
| 송 길 섭 | 260,943주 (10.27%) | 260,943주 (7.46%) | 임원 |
| 합 계 | 1,209,242주 (47.60%) | 1,209,242주 (34.55%) | - |

라. 연구개발에 관련한 사항

(1) 연구인력에 관한 사항

동사는 신고서 제출일 현재 총 13명의 게임개발인력으로 구성되어 있습니다. 연구개발인력이 전체인원에 비해 상대적으로 낮습니다. 동사의 경우 3명의 개발담당이사가 6개월만에 개발완료와 테스트를 거쳐 성공적으로 시장에 진입할때까지 개발을 담당하였습니다.

그 이후로 개발인력을 충원하기 시작하였고 3D인력을 구하기가 쉽지는 않으며 현재까지 6명의 인력을 충원하여 3D 온라인게임 "뮤(MU)" 게임에 소요된 핵심기술전수와 지속적인 교육과 해외 Localization에 참여를 시키며 풍부한 경험을 쌓도록 하여 전문기술인력으로 육성하고 있습니다. 동사는 향후 23명까지 개발인력 확충을 계획하고 있습니다.

따라서, 동사는 연구개발에 지속적으로 투자하고 있으며 개발인력 강화에 심혈을 기울이고 있습니다.

<게임개발팀 연구개발 핵심인력 현황>

| 직위 | 성명 | 담당업무 | 주요개발실적 | 유사업종 근무경험 |
|------|-----|--------|-----------------------------|---|
| 대표이사 | 김남주 | 그래픽디자인 | -“뮤(MU)”의 화려한3D 배경 및 캐릭터 구현 | -미리내소프트(게임기획,시나리오,그래픽외주관리) -모형금형 제작, 특수헬멧제작 -그래픽소프트웨어기술자문 |

| 직위 | 성명 | 담당업무 | 주요개발실적 | 유사업종 근무경험 |
|------|-----|-------------|---|---|
| 개발이사 | 송길섭 | 서버프로그래밍 | -최적화된 데이터 패킷 송수신방법 -뷰포트리스트를 이용한 데이터전송방법 -AI(인공지능)기술 | -미리내소프트, 팬택미디어 -온라인게임"알따먹기", "마제스티", "파티마의 문양", "Tactics Mercenary"개발 -패키지게임"으라차차" "작은신들의 전쟁"개발 |
| 개발이사 | 조기용 | 클라이언트 프로그래밍 | -3D "뮤(MU)"엔진개발 | -미리내소프트, 오즈미디어 -한국통신 무궁화위성 발사 홍보게임"싸이버폴리스" -3D게임 "아마게돈", "Dragon Tuka 3D" "Cafe9" "Star Commander" "Star Blaze" 개발 -3D엔진 "Virtual Library"개발 -전략시뮬레이션 "Battle Gear" |

(2) 연구개발 비용

(단위 : 천원)

| 구분 | | 2002년도 | 2001년도 |
|------------|-------|------------|-----------|
| 자산처리 | 인건비 | - | - |
| | 기타 경비 | - | - |
| | 소계 | - | - |
| 비용처리 | 인건비 | 779,334 | 125,176 |
| | 기타 경비 | 879,202 | 99,497 |
| | 소계 | 1,658,536 | 224,674 |
| 합계 | | 1,658,536 | 224,674 |
| 매출액 | | 28,786,577 | 2,397,267 |
| 매출액 대비 비율 | | 5.76% | 9.37% |
| 매출원가 | | 3,045,519 | 275,489 |
| 매출원가 대비 비율 | | 54.46% | 81.55% |

(주)동사는 경상연구개발비를 별도 구분하지 않고 계정과목에서 비용처리하고 있으며, 상기의 비용처리한 인건비와 기타 경비는 연구개발부서의 발생경비로서 재무재표상의 매출원가에 포함된 금액입니다.

(3) 연구개발실적

| 개발과제 | 연구기관 | 연구개발 내용 | 연구결과 및 기대효과 |
|---|-------|------------|---|
| -3D picking 처리 | 게임개발팀 | 클라이언트 기술 | 마우스를 이용하여 2D 화면상에 나타난 3D 객체를 선택할수 있게 함 |
| -Shadow 표현 | 게임개발팀 | 클라이언트 기술 | 게임상의 그림자 표현 |
| -3DS Max Mesh/Keyframe 정보 Load 및 Optimization기술 | 게임개발팀 | 클라이언트 기술 | 3D DATA 중에서 게임상에 필요한 부분만 골라서 읽어 들이고 최적화 함 |
| -Bones animation | 게임개발팀 | 클라이언트 기술 | 현실적인 움직임을 구현 |
| -대규모분산서버처리기술 | 게임개발팀 | 서버기술 | 하드웨어상의 한계를 분산처리로 극복 |
| -Script 처리기술 | 게임개발팀 | 클라이언트/서버기술 | 게임상의 설정을 더 쉽게 수정하는 방식 |
| -Database agent servers/w CLUSTER technology | 게임개발팀 | 서버기술 | 시스템 다운에 의한 데이터 손실을 최소화하게 함. |
| -실시간 유저관리 처리기술 | 게임개발팀 | 서버기술 | 게임상의 접속한 유저들이 같은 시공간에 있는 것처럼 구현함. |
| -부위별조립형신체구현기술 | 게임개발팀 | 클라이언트기술 | 아이템 장착의 사실성 부여 |
| -Real-time Pathfinding AI | 게임개발팀 | 인공지능 기술 | 게임상의 공간을 효과적으로 이동하게 함. |

| 개발과제 | 연구기관 | 연구개발 내용 | 연구결과 및 기대효과 |
|------------------------------------|-------|------------|--|
| -3D Viewport 최적검색처리기술 | 게임개발팀 | 클라이언트 기술 | 게임상의 접속한 유저들이 같은 시공간에 있는 것처럼 구현함. |
| -대규모인증/빌링처리기술 | 게임개발팀 | 서버기술 | 대규모의 사용자들의 인증을 안전하게 처리할 수 있음. |
| -3D sound | 게임개발팀 | 사운드 기술 | 입체음향 기술 |
| -Packet Optimization technology | 게임개발팀 | 서버기술 | 네트워크상의 부하를 줄이기 위해 데이터를 압축하는 기술 |
| -Data file병합기술 | 게임개발팀 | 클라이언트기술 | 게임에서 쓰이는 리소스를 하나의 파일로 묶어 조작방지와 관리의 편리성을 도모 |
| -공개키 Data Encryption technology | 게임개발팀 | 클라이언트/서버기술 | 패킷 조작에 의한 해킹 시도 방지 |

4. 종합평가 결과

가. 평가결과

주간사회사인 미래에셋증권(주)는 (주)웹젠의 협회중개시장 등록을 위한 공모와 관련하여 유사회사를 선정하여 비교평가함으로써 다음과 같이 공모희망가액 제시범위를 제시하였습니다.

(단위 :원)

| 구 분 | 내 용 |
|-------------|--|
| 주당 제시공모희망가액 | 23,000원 ~ 28,000 원 |
| 확정공모가액 결정방법 | 수요예측결과와 시장상황을 고려하여 (주)웹젠과 주간사가 협의하여 결정 |

(1) 평가기준일 : 2003.4.6 (유가증권신고서제출일 5일전 기준)

(2) 주당 제시공모희망가액을 산정하기 위하여 거래소 및 코스닥 시장에 상장/등록되어 있는 게임용 관련 제품 생산업체중 3개사(엔씨소프트, 액토즈소프트, 한빛소프트)를 유사회사로 선정하였습니다.

(3) 주당 제시공모희망가액은 선정된 유사회사 평가기준일 (2003년 4월 6일)과 매개시일 사이의 시장상황 변동가능성, 발행회사의 공모후 유통가능주식수 및 재무비율, 기업공개에 따른 투자자들의 투자유인 부여 등의 요소를 고려하여 산정 하였습니다.

(4) 주간사회사가 제시한 동사의 제시공모희망가액은 23,000원 ~ 28,000원으로 동수치가 향후 협회중개시장에서 거래될 주가수준을 의미하는 것은 아닙니다. 금번 공모를 위한 최종공모가액은 향후 수요예측 결과를 감안하여 주간사회사와 발행회사가 협의하여 확정할 예정입니다.

나. 공모가액의 산출방법

| 구 분 | 내 용 |
|-------------|--|
| 주당 제시공모희망가액 | 23,000 원 ~ 28,000 원 |
| 확정공모가액 결정방법 | 수요예측결과와 시장상황을 고려하여 (주)웹젠과 주간사가 협의하여 결정 |

(1) 제시 공모가액 산출방법

금번 공모와 관련하여 주간 사회사인 미래에셋증권은 (주)웹젠의 최근 3년간 영업실적, 재무지표, 경영성장성 등과 산업의 특성, 유사회사의 재무지표 비교 및 주가수준 등을 감안하여 공모제시가를 평가하였습니다. 또한 미래에셋증권 자체적으로 동사에 대한 여러가지 방법의 가치평가를 실시하여 공모가 산정에 참조하였습니다.

그러나, 이러한 평가결과는 미래에셋증권의 주관적인 판단요소(가치평가방법의 선정 및 적용방법, 유사회사의 선정, 유사회사 주가 선정기준, 할인율 결정 등)들이 포함되어 있습니다. 미래에셋증권(주)는 유가증권신고서 제출일 5일전(2003년 4월 6일)기준으로 가치 평가를 하였으나 이 평가가액은 평가기준일이 변동되면 평가가액도 변동하게 되는 단점이 있습니다. 이러한 이유에서 미래에셋증권(주)는 주간사가 실시한 평가결과를 제시하는 것은 적절하지 않다고 판단하여 본 유가증권 신고서에는 동사에 대한 적정가치를 제시하지 않고 공모희망가 밴드만 23,000원 ~ 28,000원으로 제시하였습니다.

다만 동사에 대하여 과거 재무지표 및 공모가제시를 기준으로 평가한 주당가치 비교와 추가평가가치 비교 등은 다음과 같습니다. 제시공모가의 적정성 여부는 유사회사의 주당가치, 추가평가가치 비교결과와 "다. 기상장(등록)기업과의 비교 참고정보"를 참조하시기 바랍니다

(2) 주당가치 비교

(가) 주당경상이익/주당순이익 (EPS)

< 웹젠 >

(단위 : 천원)

| 구 분 | | 2002년 | 2001년 |
|---------------------|---------|------------|------------|
| 웹젠 (액면가액 : 500원) | 경상이익 | 17,814,014 | 1,000,894 |
| | 당기순이익 | 15,228,912 | 871,199 |
| | 가중평균주식수 | 2,540,000주 | 2,341,665주 |
| | 주당경상이익 | 7,013.39원 | 427.43원 |
| | 주당순이익 | 5,995.63원 | 372.04원 |

< 유사회사 : 엔씨소프트, 액토즈소프트, 한빛소프트 >

(단위 : 천원)

| 구 분 | | 2002년 | 2001년 |
|-------------------------|---------|------------|------------|
| 엔씨소프트 (액면가액 : 500원) | 경상이익 | 69,464,225 | 15,314,695 |
| | 당기순이익 | 53,113,016 | 11,668,614 |
| | 가중평균주식수 | 4,792,500주 | 4,665,082주 |
| | 주당경상이익 | 14,494.36원 | 3,282.84원 |
| | 주당순이익 | 11,082.53원 | 2,501.27원 |
| 액토즈소프트 (액면가액 : 500원) | 경상이익 | 1,018,589 | 4,710,128 |
| | 당기순이익 | 870,413 | 3,317,381 |
| | 가중평균주식수 | 5,943,000주 | 4,907,385주 |
| | 주당경상이익 | 171.39원 | 959.80원 |
| | 주당순이익 | 146.46원 | 676.00원 |
| 한빛소프트 (액면가액 : 500원) | 경상이익 | 9,178,732 | 19,302,295 |
| | 당기순이익 | 8,664,835 | 14,014,075 |
| | 가중평균주식수 | 8,284,543주 | 5,742,634주 |
| | 주당경상이익 | 1,107.93원 | 3,361.23원 |
| | 주당순이익 | 1,045.90원 | 2,440.36원 |

(주1) 주당경상이익 = 경상이익 / 가중평균주식수

(주2) 주당순이익 = 순이익 / 가중평균주식수

[참고 : 가중평균주식수 산정내역]

<2002년 말>

| 회사 | 구분 | 발행주식수 | 일수 | 적수 |
|------------|--------------------|----------------------------------|-----|---------------|
| 웹젠 | 기초주식수 | 2,540,000 | 365 | 927,100,000 |
| | 유/무상증자 | - | - | - |
| | 가중평균주식수 (적수÷일수) | 927,100,000 ÷ 365 = 2,540,000주 | | |
| 엔씨소프트 (주1) | 기초주식수 | 4,792,500 | 365 | 1,749,262,500 |
| | 유/무상증자 | - | - | - |
| | 가중평균주식수 (적수÷일수) | 1,749,262,500 ÷ 365 = 4,792,500주 | | |
| 액토즈소프트 | 기초주식수 | 5,943,000 | 365 | 2,169,195,000 |
| | 유/무상증자 | - | - | - |
| | 가중평균주식수 (적수÷일수) | 2,169,195,000 ÷ 365 = 5,943,000주 | | |

| 회사 | 구분 | 발행주식수 | 일수 | 적수 |
|-----------|--------------------|----------------------------------|-----|---------------|
| 한빛소프트(주2) | 기초주식수 | 8,284,543 | 365 | 3,023,858,195 |
| | 유/무상증자 | - | - | - |
| | 가중평균주식수 (적수÷일수) | 3,023,858,195 ÷ 365 = 8,284,543주 | | |

(주1) 엔씨소프트의 경우 자기주식을 보유하고 있으나, 이를 차감하지 않은 가중평균발행주식수를 기준으로 함.

(주2) 한빛소프트의 경우 전환사채가 2002년 2월 15일 전액주식으로 상환되어 100,000주의 보통주가 발행되었으나 기초전환으로 가정하여 가중평균 주식수에는 감안하지 않았습니다.

<2001년말>

| 회사 | 구분 | 발행주식수 | 일수 | 적수 |
|-----------|--------------------|----------------------------------|-----|---------------|
| 웹젠 | 기초주식수 | 2,202,627 | 81 | 178,412,787 |
| | 유상증자(3.23) | 2,340,291 | 124 | 290,196,084 |
| | 유상증자(7.25) | 2,399,992 | 145 | 347,998,840 |
| | 유상증자(12.17) | 2,540,000 | 15 | 38,100,000 |
| | 가중평균주식수 (적수÷일수) | 854,707,711 ÷ 365 = 2,341,665주 | | |
| 엔씨소프트(주1) | 기초주식수 | 4,500,000 | 159 | 715,500,000 |
| | 유상증자(6.9) | 4,792,500 | 206 | 987,255,000 |
| | 가중평균주식수 (적수÷일수) | 1,702,755,000 ÷ 365 = 4,665,082주 | | |
| 액토즈소프트 | 기초주식수 | 4,160,000 | 212 | 881,920,000 |
| | 유상증자(8.1) | 5,943,000 | 153 | 909,279,000 |
| | 가중평균주식수 (적수÷일수) | 1,791,199,000 ÷ 365 = 4,907,395주 | | |
| 한빛소프트 | 기초주식수 | 5,729,180 | 363 | 2,079,692,340 |
| | 유상증자(12.30) | 8,184,543 | 2 | 16,369,086 |
| | 가중평균주식수 (적수÷일수) | 2,096,061,426 ÷ 365 = 5,742,634주 | | |

(주1) 엔씨소프트의 경우 자기주식을 보유하고 있으나, 이를 차감하지 않은 가중평균발행주식수를 기준으로 함.

(나) 주당순자산 (BPS)

< 웹젠 >

(단위 : 천원)

| 구분 | | 2002년 | 2001년 |
|---------------------|---------|------------|------------|
| 웹젠 (액면가액 : 500원) | 자본총계 | 18,611,965 | 3,319,221 |
| | 자기주식 | - | - |
| | 무형자산 | 395,066 | 43,889 |
| | 투자주식평가감 | - | - |
| | 순자산가액 | 18,216,899 | 3,275,332 |
| | 기말발행주식수 | 2,540,000주 | 2,540,000주 |
| | 주당순자산 | 7,172.01원 | 1,289.50원 |

< 유사회사 : 엔씨소프트, 액토즈소프트, 한빛소프트 >

(단위 : 천원)

| 구 분 | | 2002년 | 2001년 |
|-------------------------|---------|-------------|-------------|
| 엔씨소프트 (액면가액 : 500원) | 자본총계 | 193,339,540 | 131,949,593 |
| | 자기주식 | 3,000,301 | 3,000,301 |
| | 무형자산 | 3,328,706 | 924,601 |
| | 투자주식평가감 | - | - |
| | 순자산가액 | 193,011,135 | 134,025,293 |
| | 발행주식수 | 4,792,500주 | 4,792,500주 |
| | 주당순자산 | 40,273.58원 | 27,965.63원 |
| 엑토즈소프트 (액면가액 : 500원) | 자본총계 | 29,575,544 | 28,705,130 |
| | 자기주식 | - | - |
| | 무형자산 | 1,836,095 | 1,972,388 |
| | 투자주식평가감 | - | 92,699 |
| | 순자산가액 | 27,739,449 | 26,640,043 |
| | 발행주식수 | 5,943,000주 | 5,943,000주 |
| | 주당순자산 | 4,667.58원 | 4,482.59원 |
| 한빛소프트 (액면가액 : 500원) | 자본총계 | 95,712,061 | 87,493,698 |
| | 자기주식 | - | - |
| | 무형자산 | 9,798,574 | 4,672,987 |
| | 투자주식평가감 | 1,237,753 | 577,518 |
| | 순자산가액 | 84,675,734 | 82,243,193 |
| | 발행주식수 | 8,284,543주 | 8,184,543주 |
| | 주당순자산 | 10,220.93원 | 10,048.60원 |

(주1) 주당순자산 = 순자산가액 / 발행주식수

(주2) 순자산가액 = 자본총계+자기주식-무형자산-투자주식평가감

(주3) 투자주식평가감은 취득원가로 평가하는 시장성 없는 주식의 순자산 가액이 취득원가보다 낮은 경우 순자산가액과 취득원가와와의 차이를 차감하여 산정함

(주4) 발행주식수는 2002년말, 2001년말 주식수로 산정함

(다) 주당매출액 (SPS)

< 웹젠 >

(단위 : 천원)

| 구 분 | | 2002년 | 2001년 |
|---------------------|---------|------------|------------|
| 웹젠 (액면가액 : 500원) | 매출액 | 28,786,577 | 2,397,267 |
| | 가중평균주식수 | 2,540,000주 | 2,341,665주 |
| | 주당매출액 | 11,333.30원 | 1,023.74원 |

< 유사회사 : 엔씨소프트, 엑토즈소프트, 한빛소프트 >

(단위 : 천원)

| 구 분 | | 2002년 | 2001년 |
|-------------------------|---------|-------------|-------------|
| 엔씨소프트 (액면가액 : 500원) | 매출액 | 154,820,236 | 124,735,958 |
| | 가중평균주식수 | 4,792,500주 | 4,665,082주 |
| | 주당매출액 | 32,304.69원 | 26,738.21원 |
| 엑토즈소프트 (액면가액 : 500원) | 매출액 | 21,463,811 | 11,012,292 |
| | 가중평균주식수 | 5,943,000주 | 4,907,395주 |
| | 주당매출액 | 3,611.61원 | 2,244.02원 |
| 한빛소프트 (액면가액 : 500원) | 매출액 | 58,292,156 | 82,733,600 |
| | 가중평균주식수 | 8,284,543주 | 5,742,634주 |
| | 주당매출액 | 7,036.25원 | 14,406.91원 |

(주1) 주당매출액 = 매출액 / 가중평균주식수

(주2) 가중평균주식수는 '(2) 주당가치 비교 - (가) 주당경상이익/주당순이익의 [참고: 가중평균주식수

산출내역]' 참조

(3) 추가평가가치 비교

(가) PER 비교

<추가수익비율(PER)>

- 개요
 추가수익비율 (PER)은 특정주식의 주당 시가를 주당 경상이익/주당 순이익으로 나눈 수치로, 주가가 1주당이익의 몇배 인가를 나타는 비율입니다.

- 경상이익 기준 PER :
 • 2002년 경상이익 기준 PER = 주가 / 2002년 주당 경상이익
 • 2001년 경상이익 기준 PER = 주가 / 2001년 주당 경상이익

- 당기순이익 기준 PER
 • 2002년 순이익 기준 PER = 주가 / 2002년 주당순이익
 • 2001년 순이익 기준 PER = 주가 / 2001년 주당순이익

- 유사회사의 모든 재무수치는 금융감독원에 공시된 각사의 2001년/2002년 사업보고서 및 감사보고서를 참조하였습니다.

▶ PER 산출근거 (2002년 기준)

(단위 : 천원)

| 구 분 | 엔씨소프트 | 액토즈소프트 | 한빛소프트 | 웹젠 |
|-------------|------------|------------|------------|------------|
| 경상이익 | 69,464,225 | 1,018,589 | 9,178,732 | 17,814,014 |
| 당기순이익 | 53,113,016 | 870,413 | 8,664,835 | 15,228,912 |
| 가중평균주식수 | 4,792,500주 | 5,943,000주 | 8,284,543주 | 2,540,000주 |
| 주당경상이익 | 14,494.36원 | 171.39원 | 1,107.93원 | 7,013.39원 |
| 주당순이익 | 11,082.53원 | 146.46원 | 1,045.90원 | 5,995.63원 |
| 주 가 | 86,780원 | 8,187원 | 10,130원 | 23,000원 |
| PER(경상이익기준) | 5.99배 | 47.77배 | 9.14배 | 3.28배 |
| PER(순이익기준) | 7.83배 | 55.90배 | 9.68배 | 3.84배 |

(주1) 가중평균주식수는 '(2) 주당가치 비교 - (가) 주당경상이익/주당순이익의 [참고: 가중평균주식수 산출내역]' 참조

(주2) 유사회사 주가는 2003년 4월 6일 기준 최근 1개월 평균종가와 1주일 평균종가 중 작은 값이며, 웹젠의 주가는 제시공모가(23,000원~28,000원)의 최저가인 23,000원임

▶ PER 산출근거 (2001년말 기준)

(단위 : 천원)

| 구 분 | 엔씨소프트 | 액토즈소프트 | 한빛소프트 | 웹젠 |
|-------------|------------|------------|------------|------------|
| 경상이익 | 15,314,695 | 4,710,128 | 19,302,295 | 1,000,894 |
| 당기순이익 | 11,668,614 | 3,317,381 | 14,014,075 | 871,199 |
| 가중평균주식수 | 4,665,082주 | 4,907,395주 | 5,742,634주 | 2,341,665주 |
| 주당경상이익 | 3,282.84원 | 959.80원 | 3,361.23원 | 427.43원 |
| 주당순이익 | 2,501.27원 | 676.00원 | 2,440.36원 | 372.04원 |
| 주 가 | 86,780원 | 8,187원 | 10,130원 | 23,000원 |
| PER(경상이익기준) | 26.43배 | 8.53배 | 3.01배 | 53.81배 |
| PER(순이익기준) | 34.69배 | 12.11배 | 4.15배 | 61.82배 |

(주1) 가중평균주식수는 '(2) 주당가치 비교 - (가) 주당경상이익/주당순이익의 [참고: 가중평균주식수 산출내역]' 참조

(주2) 유사회사 주가는 2003년 4월 6일 기준 최근 1개월 평균종가와 1주일 평균종가 중 작은 값이며, 웹젠의 주가는 제시공모가(23,000원 ~ 28,000원)의 최저가인 23,000원임

▶ 주가수익비율(PER)의 적정성 및 한계성

PER는 특정주식의 주당 시가를 주당 순이익으로 나눈 수치로 주가가 1주당 수익의 몇 배인가를 나타내는 비율입니다. 기업의 가치를 결정하는 승수로 이용되기도 하고 주가의 적정성 여부를 판단하는 기준으로 이용되기도 하는데, 이는 주로 위험, 성장성, 배당정책 등에 의해 결정됩니다.

PER가 널리 사용되는 이유는 첫째, 가격과 순이익을 연결시키는 매력적인 수치이며, 둘째, 대부분의 주식에 적용하여 계산하기가 간단하고 쉽게 자료를 구할 수 있어 주식간의 비교를 용이하게 하는 장점이 있습니다.

그러나, PER는 다음과 같은 문제점이 있습니다. 첫째, 비교기업의 정의가 본질적으로 주관적입니다. 동일산업에 속해 있더라도 기업간에 사업구성, 위험, 성장을 측면에서 차이가 있을 수 있기 때문에 동일 산업에 속해 있는 다른 기업을 이용하는 것이 해결책이 될 수 없을 수 있습니다. 둘째, PER를 결정하는 Factor는 현재주가와 주당이익뿐만 아니라, 배당성향, 할인율, 성장률 등 여러요소가 있기 때문에 비교분석에 한계가 있습니다. 마지막으로, PER는 기업의 수익성을 나타내는 지표로서 비교대상기업의 이익이 적자일 경우 비교를 할 수 없습니다.

(나) EV/EBITDA 비교

| | |
|--|--|
| <EV/EBITDA> | |
| - 개요 | EV/EBITDA는 기업가치(EV)와 영업활동을 통해 얻은 이익(EBITDA)과의 관계를 나타내는 지표로 실제 영업에 사용될 수 있는 영업자산이 영업활동에서 얻은 이익의 몇배인가를 나타내고 있습니다. 즉, 영업활동을 통해 몇년만에 영업활동을 위해 투하된 영업자산을 회수할 수 있는 가를 나타내고 있으며, 이 수치가 낮을 수록 영업자산가치가 저평가된 것으로 판단 할 수 있습니다. 여기서 기업가치(EV)는 기준시점에 해당기업을 소유하는데 드는 비용으로 EBITDA는 기업이 영업을 통하여 창출할 이익규모로 이해하면 쉽습니다. |
| - 2002년 EBITDA 기준 | <ul style="list-style-type: none"> • EBITDA = 영업이익 + 감가상각비 + 무형자산상각비 • 유사회사 시가총액 = 평가기준일 현재 주가 × 2002년말 현재 발행주식수 • 유사회사 기업가치(EV) = 유사회사 시가총액 + 2002년말 순부채 |
| - 2001년 EBITDA 기준 | <ul style="list-style-type: none"> • EBITDA = 영업이익 + 감가상각비 + 무형자산상각비 • 유사회사 시가총액 = 평가기준일 현재 주가 × 2001년말 현재 발행주식수 • 유사회사 기업가치(EV) = 유사회사 시가총액 + 2001년말 순부채 |
| - 유사회사의 모든 재무수치는 금융감독원에 공시된 각사의 2001년/2002년 사업보고서 및 감사보고서를 참조하였습니다 | |

▶ 2002년 실적 기준 EV/EBITDA

(단위 : 천원)

| 구 분 | 엔씨소프트 | 엑토즈소프트 | 한빛소프트 | 웹젠 |
|-----------------|--------------|-------------|-------------|-------------|
| 주 가 | 86,780원 | 8,187원 | 10,130원 | 23,000원 |
| 2002년말 주식수 | 4,792,500주 | 5,943,000주 | 8,284,543주 | 2,540,000주 |
| 자기자본의 시가총액 | 415,893,150 | 48,655,083 | 83,918,819 | 58,420,000 |
| 순부채 | -128,367,074 | -18,937,136 | -20,365,220 | -14,758,117 |
| EV | 287,526,076 | 29,717,947 | 63,553,599 | 43,661,883 |
| 영업이익(A) | 77,115,166 | -1,450,172 | 3,556,277 | 17,609,934 |
| 감가상각비(B) | 7,217,394 | 430,189 | 895,744 | 668,131 |
| 무형자산상각비(C) | 10,909,679 | 406,892 | 990,529 | 77,772 |
| EBITDA(D=A+B+C) | 95,242,239 | -613,091 | 5,442,550 | 18,355,837 |

| 구 분 | 엔씨소프트 | 엑토즈소프트 | 한빛소프트 | 웹젠 |
|-----------|-------|---------|--------|-------|
| EV/EBITDA | 3.02배 | -48.47배 | 11.68배 | 2.38배 |

(주1) 동사와 유사회사의 발행주식수는 2002년 말 기준임

(주2) 유사회사 주가는 2003년 4월 6일 기준 최근 1개월 평균종가와 1주일 평균종가 중 작은 값이며, 웹젠의 주가는 제시공모가(23,000원 ~ 28,000원)의 최저가인 23,000원임

(주3) 엑토즈소프트의 EV/EBITDA는 (-)의 수치로서 유의성이 없습니다.

※ 순부채 산정내역 (2002년 말 기준)

(단위 : 천원)

| 구 분 | 엔씨소프트 | 엑토즈소프트 | 한빛소프트 | 웹젠 |
|------------|--------------|-------------|-------------|-------------|
| 1. 이차지급성부채 | | | | |
| 단기차입금 | - | - | - | - |
| 유동성장기부채 | - | - | 557,205 | - |
| 사채 | - | - | - | - |
| 신주인수권부사채 | - | - | - | - |
| 전환사채 | 7,160,504 | - | - | - |
| 장기차입금 | - | - | - | - |
| 리스미지급금 | - | - | - | - |
| 합 계 | 7,160,504 | - | 557,205 | - |
| 2. 현금예금 | | | | |
| 현금및현금등가물 | 40,502,013 | 737,117 | 7,643,184 | 7,217,650 |
| 단기금융상품 | 95,000,000 | 18,200,019 | 13,000,958 | 7,540,467 |
| 장기금융상품 | - | - | 145,875 | - |
| 유가증권 | 25,565 | - | 132,408 | - |
| 합 계 | 135,527,578 | 18,937,136 | 20,922,425 | 14,758,117 |
| 3. 순부채 | -128,367,074 | -18,937,136 | -20,365,220 | -14,758,117 |

(주) 유사회사의 순부채는 금융감독원에 공시된 각사의 2002년 감사보고서를 참조하였습니다.

▶ 2001년 실적 기준 EV/EBITDA

(단위 : 천원)

| 구 분 | 엔씨소프트 | 엑토즈소프트 | 한빛소프트 | 웹젠 |
|-----------------|--------------|-------------|--------------|------------|
| 주 가 | 86,780원 | 8,187원 | 10,130원 | 23,000원 |
| 2001년말 주식수 | 4,792,500주 | 5,943,000주 | 8,184,543주 | 2,540,000주 |
| 자기자본의 시가총액 | 415,893,150 | 48,655,083 | 82,905,862 | 58,420,000 |
| 순부채 | -104,558,683 | -23,423,771 | -153,833,133 | -2,055,711 |
| EV | 311,334,467 | 25,231,312 | -70,927,271 | 56,364,289 |
| 영업이익(A) | 16,919,542 | 3,357,000 | 18,804,360 | 986,133 |
| 감가상각비(B) | 5,856,630 | 435,208 | 813,189 | 201,856 |
| 무형자산상각비(C) | 7,211,686 | 349,955 | 768,217 | 11,069 |
| EBITDA(D=A+B+C) | 29,987,858 | 4,142,163 | 20,385,766 | 1,199,058 |
| EV/EBITDA | 10.38배 | 6.09배 | -3.48배 | 47.01배 |

(주1) 동사와 유사회사의 발행주식수는 2001년 말 기준임

(주2) 유사회사 주가는 2003년 4월 6일 기준 최근 1개월 평균종가와 1주일 평균종가 중 작은 값이며, 웹젠의 주가는 제시공모가(23,000원 ~ 28,000원)의 최저가인 23,000원임

(주3) 한빛소프트의 EV/EBITDA는 (-)의 수치로서 유의성이 없습니다.

※ 순부채 산정내역 (2001년말 기준)

(단위 : 천원)

| 구 분 | 엔씨소프트 | 액토즈소프트 | 한빛소프트 | 웹젠 |
|------------|--------------|-------------|--------------|------------|
| 1. 이차지급성부채 | | | | |
| 단기차입금 | - | - | - | - |
| 유동성장기부채 | - | - | - | - |
| 사채 | - | - | - | - |
| 신주인수권부사채 | - | - | - | - |
| 전환사채 | - | - | - | - |
| 장기차입금 | - | - | - | - |
| 리스미지급금 | - | - | - | - |
| 합 계 | - | - | - | - |
| 2. 현금예금 | | | | |
| 현금및현금등가물 | 14,343,738 | 6,027,985 | 51,933,844 | 2,004,837 |
| 단기금융상품 | 90,208,400 | 13,334,756 | 22,950,000 | 50,874 |
| 장기금융상품 | - | - | 78,848,629 | - |
| 유가증권 | 6,545 | 4,061,030 | 100,660 | - |
| 합 계 | 104,558,683 | 23,423,771 | 153,833,133 | 2,055,711 |
| 3. 순부채 | -104,558,683 | -23,423,771 | -153,833,133 | -2,055,711 |

(주) 유사회사의 순부채는 금융감독원에 공시된 각사의 2001년 감사보고서를 참조하였습니다

▶ EV/EBITDA의 적정성 및 한계점

EV/EBITDA는 기업가치(EV)와 영업활동을 통해 얻은 이익(EBITDA: Earnings Before Interests, Taxes, Depreciation, and Amortization)과의 관계로서, PER와 함께 쓰이는 대표적인 Valuation 지표입니다.

실제 영업에 사용될 수 있는 영업자산이 영업활동에서 얻은 이익의 몇 배인가, 즉 영업활동을 통해 몇 년만에 영업활동을 위해 투하된 영업자산을 회수할 수 있는지의 지표가 됩니다. 따라서, 이 수치가 낮을수록 영업자산가치가 저평가된 것이라 할 수 있습니다.

전통적인 PER은 각 나라마다 감가상각법, 법인세, 이자율 등이 달라 이 점을 고려하지 않고 국제비교를 할 경우 문제가 있으나, EBITDA를 사용하면 이러한 문제를 해결할 수 있습니다. EV를 사용함으로써 그 회사 투자의 시장가치와 회사가 가지고 있는 부채규모를 고려합니다.

EBITDA를 사용함으로써 회사의 감가상각정책의 영향을 받지 않고, 세금을 지불하는 기업과 지불하지 않는 기업이 똑같이 다루어지며, 이자율과 특별손익의 영향을 받지 않습니다. 따라서 감가상각법, 법인세, 이자율 등이 달라도 기업간 비교가 가능합니다.

EBITDA를 사용할 때의 문제점은 기업의 존속에 필요한 재투자를 고려하지 않고 있다는 것입니다. 꼭 성장을 위한 투자가 아니더라도 영업용자산의 수명이 영원하지 않는 이상, 기업의 존속을 위해 재투자는 불가결하며 재투자를 무시하면 기업에 귀속되는 현금흐름을 실제보다 과다하게 인식할 수 있습니다.

현재의 주가에는 과거의 실적보다 미래의 예상이익에 대한 기대감이 반영되어 있다고 볼 수 있어 비교분석의 한계점이라 할 수 있습니다. 또한, PER와 마찬가지로 EV/EBITDA 역시 배당성향과 할인율, 성장률 등에 따라 변동 될 수 있고 비교기업이 실적이 적자일 경우 비교를 할 수 없습니다.

(다) PBR 비교

| |
|---|
| <p><PBR></p> <p>- 개요</p> <p>PBR(주가순자산비율)은 자기자본순이익율(ROE), 배당성향, 성장률, 위험 등에 의해 결정되는 승수로 PER와 더불어 기업가치를 평가하는데 이용됩니다. 특히, 엄격한 회계기준이 적용되고 자산의 건전성을 중시하는 금융기관의 평가에 유용한 지표입니다.</p> <p>- 2002년 PBR 기준</p> <ul style="list-style-type: none"> • 순자산 = 자본총계 + 자기주식 - 무형자산 - 투자유가증권평가감 • 주당순자산(BPS) = 순자산 / 2002년말 주식수 |
|---|

· PBR = 주가 / 주당순자산(BPS)

- 2001년 PBR 기준

- 순자산 = 자본총계 + 자기주식 - 무형자산 - 투자유가증권평가감
- 주당순자산(BPS) = 순자산 / 2001년말 주식수
- PBR = 주가 / 주당순자산(BPS)

- 유사회사의 모든 재무수치는 금융감독원에 공시된 각사의 2001년/2002년 사업보고서 및 감사 보고서를 참조하였습니다

▶ 2002년말 기준 PBR

(단위 : 천원)

| 구 분 | 엔씨소프트 | 엑토즈소프트 | 한빛소프트 | 웹젠 |
|-------------------|-------------|------------|------------|------------|
| 자본총계 (A) | 193,339,540 | 29,575,544 | 95,712,061 | 18,611,965 |
| 자기주식 (B) | 3,000,301 | - | - | - |
| 무형자산 (C) | 3,328,706 | 1,836,095 | 9,798,574 | 395,066 |
| 투자주식평가감 (D) | - | - | 1,237,753 | - |
| 순자산가액 (E=A+B-C-D) | 193,011,135 | 27,739,449 | 84,675,734 | 18,216,899 |
| 발행주식수 (2002년말) | 4,792,500주 | 5,943,000주 | 8,284,543주 | 2,540,000주 |
| 주당순자산가액 | 40,273.58원 | 4,667.58원 | 10,220.93원 | 7,172.01원 |
| 주 가 | 86,780원 | 8,187원 | 10,130원 | 23,000원 |
| PBR | 2.15배 | 1.75배 | 0.99배 | 3.21배 |

(주1) 동사와 유사회사의 순자산가액과 발행주식수는 2002년말 기준임

(주2) 순자산가액 = 자본총계+자기주식-무형자산-투자주식평가감

(주3) 투자주식평가감은 취득원가로 평가하는 시장성 없는 주식의 순자산 가액이 취득원가보다 낮은 경우 순자산가액과 취득원가와와의 차이를 차감하여 산정함

(주4) 유사회사 주가는 2003년 4월 6일 기준 최근 1개월 평균종가와 1주일 평균종가 중 작은 값이며, 웹젠의 주가는 제시공모가(23,000원 ~ 28,000원)의 최저가인 23,000원임

▶ 2001년말 기준 PBR

(단위 : 천원)

| 구 분 | 엔씨소프트 | 엑토즈소프트 | 한빛소프트 | 웹젠 |
|-------------------|-------------|------------|------------|------------|
| 자본총계 (A) | 131,949,593 | 28,705,130 | 87,493,698 | 3,319,221 |
| 자기주식 (B) | 3,000,301 | - | - | - |
| 무형자산 (C) | 924,601 | 1,972,388 | 4,672,987 | 43,889 |
| 투자주식평가감 (D) | - | 92,699 | 577,518 | - |
| 순자산가액 (E=A+B-C-D) | 134,025,293 | 26,640,043 | 82,243,193 | 3,275,332 |
| 발행주식수 (2002년말) | 4,792,500주 | 5,943,000주 | 8,184,543주 | 2,540,000주 |
| 주당순자산가액 | 27,965.63원 | 4,482.59원 | 10,048.60원 | 1,289.50원 |
| 주 가 | 86,780원 | 8,187원 | 10,130원 | 23,000원 |
| PBR | 3.10배 | 1.83배 | 1.01배 | 17.84배 |

(주1) 동사와 유사회사의 순자산가액과 발행주식수는 2001년말 기준임

(주2) 순자산가액 = 자본총계+자기주식-무형자산-투자주식평가감

(주3) 투자주식평가감은 취득원가로 평가하는 시장성 없는 주식의 순자산 가액이 취득원가보다 낮은 경우 순자산가액과 취득원가와와의 차이를 차감하여 산정함

(주4) 유사회사 주가는 2003년 4월 6일 기준 최근 1개월 평균종가와 1주일 평균종가 중 작은 값이며, 웹젠의 주가는 제시공모가(23,000원 ~ 28,000원)의 최저가인 23,000원임

▶ PBR의 적합성 및 한계점

PBR은 주가를 주당순자산(BPS)로 나눈 수치로 장부가치는 상대적으로 안정된 직관적인 수치로써

시장가치와 비교될 수 있습니다. 기업간에 비교적 일관성 있는 회계원칙을 사용하면, PBR은 과소 또는 과대평가된 주식을 찾기 위해 유사한 기업들을 비교하는데 이용될 수 있습니다.

순이익처럼 장부가치도 회계처리 방법에 영향을 받을 수 있습니다. 따라서, 기업간에 적용하는 회계원칙이 다른 경우 PBR을 기업간 비교하기에는 곤란합니다. 또한, 장부가치가 음(-)인 경우 PBR은 음수가 되어 의미가 없어집니다.

(라) PSR을 적용한 비교가치

| |
|--|
| <p><PSR></p> <p>- 개요 PSR(주가매출비율)은 매출액순이익율(ROS), 배당성향, 성장률 등에 의해 결정되 승수로 PER와 PBR과 더불어 기업가치를 평가하는데 이용됩니다. PER나 PBR이 때로 음수가 되어 의미가 없는데, PSR은 곤경에 처한 기업의 경우에도 구할 수 있습니다.</p> <p>- 2002년말 PSR 기준 · 주가매출비율(PSR) = 2002년 매출액 / 2002년 가중평균유통주식수</p> <p>- 2001년말 PSR 기준 · 주가매출비율(PSR) = 2001년 매출액 / 2001년 가중평균유통주식수</p> <p>- 유사회사의 모든 재무수치는 금융감독원에 공시된 각사의 2001년/2002년 사업보고서 및 감사 보고서를 참조하였습니다</p> |
|--|

▶ 2002년말 기준 PSR(주가매출비율)

(단위 : 천원)

| 구 분 | 엔씨소프트 | 액토즈소프트 | 한빛소프트 | 웹젠 |
|---------|-------------|------------|------------|------------|
| 매출액 | 154,820,236 | 21,463,811 | 58,292,156 | 28,786,577 |
| 가중평균주식수 | 4,792,500주 | 5,943,000주 | 8,284,543주 | 2,540,000주 |
| 주당매출액 | 32,304.69원 | 3,611.61원 | 7,036.25원 | 11,333.30원 |
| 주 가 | 86,780원 | 8,187원 | 10,130원 | 23,000원 |
| PSR | 2.69배 | 2.27배 | 1.44배 | 2.03배 |

(주1) 동사와 유사회사의 매출액은 2002년말 기준임

(주2) 가중평균주식수는 '(2) 주당가치 비교 - (가) 주당경상이익/주당순이익의 [참고: 가중평균주식수 산출내역]' 참조

(주3) 유사회사 주가는 2003년 4월 6일 기준 최근 1개월 평균종가와 1주일 평균종가 중 작은 값이며, 웹젠의 주가는 제시공모가(23,000원 ~ 28,000원)의 최저가인 23,000원임

▶ 2001년말 기준 PSR(주가매출비율)

(단위 : 천원)

| 구 분 | 엔씨소프트 | 액토즈소프트 | 한빛소프트 | 웹젠 |
|---------|-------------|------------|------------|------------|
| 매출액 | 124,735,958 | 11,012,292 | 82,733,600 | 2,397,267 |
| 가중평균주식수 | 4,665,082주 | 4,907,395주 | 5,742,634주 | 2,341,665주 |
| 주당매출액 | 26,738.21원 | 2,244.02원 | 14,406.91원 | 1,023.74원 |
| 주 가 | 86,780원 | 8,187원 | 10,130원 | 23,000원 |
| PSR | 3.25배 | 3.65배 | 0.70배 | 22.47배 |

(주1) 동사와 유사회사의 매출액은 2001년말 기준임

(주2) 가중평균주식수는 '(2) 주당가치 비교 - (가) 주당경상이익/주당순이익의 [참고: 가중평균주식수 산출내역]' 참조

(주3) 유사회사 주가는 2003년 4월 6일 기준 최근 1개월 평균종가와 1주일 평균종가 중 작은 값이며, 웹젠의 주가는 제시공모가(23,000원 ~ 28,000원)의 최저가인 23,000원임

▶ PSR 의 적정성 및 한계점

PER 또는 PBR은 때로 음수가 되어 의미가 없는데 반해, PSR은 곤경에 처한 기업의 경우에도 구할 수 있으며, 순이익과 장부가치가 감가상각비, 재고자산, 특별손실에 대한 회계방법에 의하여 크게 영향을 받는데 반해, 매출액은 임의로 조정하기가 어렵습니다. 또한, PSR은 PER만큼 변동성이 심하지 않아 가치평가에 적용하는데 신뢰성이 높습니다. 경기순환기업의 경우 매출액보다 순이익이 경기변화에 민감하여 PER는 PSR보다 변동성이 심합니다.

순이익과 장부가치 대신에 매출액을 이용하는 것의 장점은 PSR의 안정성입니다. 그러나, 기업이 비용을 통제할 수 없는 경우에는 이 안정성이 오히려 단점이 될 수도 있습니다. 순이익과 부가가치가 급감함에도 불구하고 매출액은 감소하지 않을 수도 있기 때문입니다. 따라서, 순이익과 장부가치가 음수인 곤경기업의 가치를 평가하는데 PSR을 이용할수는 있으나, 기업간의 매출액순이익률(ROS)의 차이를 조정하지 않으면 가치평가지 오류를 범할 수도 있습니다.

☞ 이상에서 발행사 및 유사회사의 PER, EV/EBITDA, PBR, PSR과 같은 주가평가가치를 산정하여 비교해본 결과, 2002년을 기준으로 볼 경우, 제시공모가액 최저가를 기준으로 한 동사의 주가(임의)는 주당이익력 대비 평가지표에 해당하는 PER 및 EV/EBITDA은, 유사회사보다 저평가된 양상을 나타내고 있습니다. 주당 규모변수 대비 평가지표에 해당하는 PBR은 2002년의 경우 다소 높으나 PSR의 경우 유사회사와 비슷한 수준을 보이고 있습니다.

※ 위와 같이 웹젠과 유사회사간의 주당가치와 주가평가가치를 비교하였습니다. 웹젠의 주당가치와 주당평가가치는 동사의 공모전 주식을 기준으로 산정한 것으로 향후 공모를 통해 주식수가 늘어날 경우 주당가치는 희석화 될 수 있으며 평가가치는 변동될 수 있습니다.

(4) 확정공모가액 결정 방법

주간사인 미래에셋증권(주)는 상기 제시 공모희망가액을 바탕으로 2003년 4월 30일(수)에 수요예측을 실시하여 참여 기관투자자 및 고수익증권투자신탁등의 신청수량 및 가격에 의거 가중평균가격을 산출한 후, 본 가중평균가격을 고려하여 (주)웹젠과 협의하여 확정공모가액을 결정할 것입니다.(확정공모가액 : 32,000원)

※ 수요예측 및 확정발행가 결정과 관련한 자세한 사항은 '제1부 모집 또는 매출의 개요 - 1.모집 또는 매출의 요령' 부분을 참조하시기 바랍니다.

다. 기 상장(등록) 기업과의 비교참고 정보

(1) 유사회사의 선정

유사회사를 선정하기 위한 작업은 크게 2단계로 나누어 볼 수 있습니다. 첫번째 단계에서는 회사가 영위하고 있는 사업구조 측면에서의 유사성을 기준으로 판단하였으며, 두번째 단계에서는 재무상황 및 안정성, 시장유동성 등을 종합적으로 감안하여 유사회사로서의 최소한의 기본 구비요건들을 갖추고 있는가에 대한 검토를 통해 최종적으로 유사회사를 선정하였습니다.

(가) 사업내용 측면에서의 유사성 검토 (1단계)

거래소 및 코스닥 시장에 상장/등록되어 있는 업체중 동사와 업종분류상 유사하거나, 취급품목 등 실질적인 사업내용 측면에서 유사한 업체를 대상으로 유사회사를 검토하였습니다.

1) 업종분류상의 유사성

(주)웹젠이 속해 있는 표준산업분류상 세세분류인 '게임소프트웨어제작업(M72201)'를 기준으로 분류된 거래소 상장 또는 협회 등록법인을 선정하였습니다.

< 업종분류상 유사업체 선정 >

| 업체명 | 표준산업 분류코드 | 주요품목 | 비고 |
|----------|--------------|--------------|-----|
| 세고엔터테인먼트 | M72201 | PC게임, 아케이드게임 | 코스닥 |
| 소프트맥스 | M72201 | PC게임, 콘솔게임 | 코스닥 |
| 엑토즈소프트 | M72201 | 온라인게임 | 코스닥 |
| 엔씨소프트 | M72201 | 온라인게임 | 코스닥 |

| 업체명 | 표준산업 분류코드 | 주요품목 | 비 고 |
|--------|--------------|-------------------------|-----|
| 엔터윈 | M72201 | 홈비디오/게임 유통 | 코스닥 |
| 엔플렉스 | M72201 | 게임소프트웨어 유통 | 코스닥 |
| 위자드소프트 | M72201 | PC게임, 모바일콘텐츠 및 온라인게임서비스 | 코스닥 |
| 이오리스 | M72201 | 아케이드게임 | 코스닥 |
| 타프시스템 | M72201 | 군훈련용 시뮬레이터/SI, 아케이드게임 | 코스닥 |
| 한빛소프트 | M72201 | PC네트워크게임 | 코스닥 |

※ 참고

- M : 사업서비스업
- 72 : 정보처리 및 기타 컴퓨터 운영관련업
- 722 : 소프트웨어 자문, 개발, 공급업
- 7220 : 소프트웨어 자문, 개발, 공급업
- 72201 : 게임 소프트웨어 제작업

(나) 유사회사로서의 구비요건 충족여부 검토 (2단계)

사업구조상의 유사성을 감안하기 위한 1단계 유사회사 선정작업을 통하여 세고엔터테인먼트, 소프트맥스, 액토즈소프트, 엔씨소프트, 엔터윈, 엔플렉스, 위자드소프트, 이오리스, 타프시스템, 한빛소프트 총 10개사를 선정하였습니다.

2단계 선정과정에서는 앞서 고려된 사업구조상의 유사성에 더해 유사회사로서의 적정성과 관련하여 재무상황 및 안정성을 다각적으로 감안하였으며, 이를 판단하기 위해 다음의 제외기준에 해당되는지 여부에 대해 검토하였습니다.

< 유사회사 선정 제외기준 >

| |
|----------------------------------|
| ▶ 최근 사업년도에 자본잠식이 존재하는 경우 |
| ▶ 최근 2개년도에 적자가 발생한 경우 |
| ▶ 최근 사업년도 주당순이익이 액면가의 10% 이하인 경우 |
| ▶ 상장/등록일이 3개월 이상 경과하지 않은 경우 |
| ▶ 최근사업연도 감사의견이 부적정 또는 의견거절인 경우 |
| ▶ 감리종목으로 지정된 경우 |

그리하여 아래와 같이 <엔씨소프트, 액토즈소프트, 한빛소프트> 3개사를 최종 유사업체로 선정하였습니다.

< 최종 유사업체 선정 >

| 구분 | 자본잠식 여부 | 적자발생 여부 | | 주당순이익 비율 | 상장/ 등록일 | 감사의견 | 감리종목 지정여부 | 선정여부 |
|--------------|------------|---------|--------|-------------|------------|------|--------------|------|
| | | '02 이익 | '01 이익 | | | | | |
| 세고엔터 테인먼트 | 부 | -15억 | 8억 | -89% | 2002.1.4 | 적정 | 부 | X |
| | (적정) | (결격) | (적정) | (결격) | (적정) | (적정) | (적정) | |
| 소프트맥스 | 부 | -13억 | 12억 | -48% | 2001.6.21 | 적정 | 부 | X |
| | (적정) | (결격) | (적정) | (결격) | (적정) | (적정) | (적정) | |
| 액토즈소프트 | 부 | 8억 | 33억 | 29% | 2001.8.14 | 적정 | 부 | o |
| | (적정) | (적정) | (적정) | (적정) | (적정) | (적정) | (적정) | |
| 엔씨소프트 | 부 | 531억 | 117억 | 2231% | 2000.7.11 | 적정 | 부 | o |
| | (적정) | (적정) | (적정) | (결격) | (적정) | (적정) | (적정) | |
| 엔터윈 | 부 | -434억 | -79억 | -284% | 1999.7.16 | 적정 | 부 | X |
| | (적정) | (결격) | (결격) | (결격) | (적정) | (적정) | (적정) | |
| 엔플렉스 | 여 | -154억 | -146억 | -268% | 2000.5.3 | 한정 | 부 | X |
| | (결격) | (결격) | (결격) | (결격) | (적정) | (결격) | (적정) | |
| 위자드소프트 | 부 | -44억 | 10억 | -184% | 2001.7.31 | 적정 | 부 | X |
| | (적정) | (결격) | (적정) | (결격) | (적정) | (적정) | (적정) | |
| 이오리스 | 부 | -82억 | 22억 | -198% | 2000.6.7 | 적정 | 부 | X |
| | (적정) | (결격) | (적정) | (결격) | (적정) | (적정) | (적정) | |

| 구분 | 자본장식 여부 | 적자발생 여부 | | 주당순이익 비율 | 상장/ 등록일 | 감사의견 | 감리종목 지정여부 | 선정여부 |
|-------|------------|---------|--------|-------------|------------|------|--------------|------|
| | | '02 이익 | '01 이익 | | | | | |
| 타프시스템 | 부 | -47억 | 15억 | -288% | 2000.12.7 | 적정 | 부 | X |
| | (적정) | (결격) | (적정) | (결격) | (적정) | (적정) | (적정) | |
| 한빛소프트 | 부 | 87억 | 140억 | 209% | 2002.1.10 | 적정 | 부 | o |
| | (적정) | (적정) | (적정) | (결격) | (적정) | (적정) | (적정) | |

(2) 유사업체의 현황

(가) 회사의 개요

1) (주) 엔씨소프트

| | | | |
|-------|--|--------|--------------------|
| 설립일 | 1997.3.15 | 대표자 | 김택진 |
| 본사소재지 | 서울시 강남구 삼성동 143-8 옥산빌딩 | 업종 | M72201(게임소프트웨어제작업) |
| 주요제품 | 온라인 게임(리니지) | 상장/등록일 | 2000.7.11 |
| 기업현황 | - 최근 판타그램인터랙티브, 아레나넷등을 인수하여 글로벌 퍼블리셔로의 역량을 강화하고 있음. - '리니지'로 국내 시장의 온라인게임의 선도자를 차지한 상태이고, 향후 해외 진출 여부가 엔씨소프트의 중요 성장 포인트임. - 우수한 재무구조와 수익구조를 기반으로한 영업현금흐름 창출과 투자자금 자체 조달, 원활한 현금흐름을 유지하고 있음 | | |

※ 매출구성

| 사업부문 | 매출유형 | 품목 | 구체적용도 | 주요상표등 | 매출액(비율) |
|-------|------|-------|-------|-------|------------------------|
| 게임 사업 | 제품 | 온라인게임 | - | 리니지 | 154,610백만원 (99.86%) |

2) (주) 액토즈소프트

| | | | |
|-------|--|--------|--------------------|
| 설립일 | 1996.10.29 | 대표자 | 이종현 |
| 본사소재지 | 서울시 성북구 성북1동 132-3 운석빌딩 4층 | 업종 | M72201(게임소프트웨어제작업) |
| 주요제품 | 온라인 게임 '미르의 전설2' | 상장/등록일 | 2001.8.14 |
| 기업현황 | - 위메이드엔터테인먼트사의 게임 '미르의 전설2'의 본격적인 서비스 시작과 해외 매출증가등으로 외형 대폭 성장 - 제작수수료 지급 부담이 있는 '미르의 전설2'의 매출비중 증가, 업그레이드 비용 증가 등으로 수익성은 저하 - 신규 게임 개발 및 게임업그레이드용 투자자금 소요 있었으나 기보유 현금성 자산 등을 바탕으로 자체 충당함 | | |

※ 매출구성

| 사업부문 | 매출유형 | 품목 | 구체적용도 | 주요상표등 | 매출액(비율) |
|------|------|--------|------------|---------|----------------------|
| 게임사업 | 제품 | 온라인 게임 | 무협롤플레이게임 | 천년 | 2,662백만원 (12.4%) |
| | | | 중세판타지게임 | 마지막 왕국 | 343백만원 (1.6%) |
| | | | 어드벤처롤플레이게임 | 미르의 전설2 | 18,266백만원 (85.1%) |
| | | | 기타 | | 193백만원 (0.9%) |
| | | | 합계 | | 21,464백만원 (100%) |

2) (주) 한빛소프트

| | | | |
|-------|---|--------|--------------------|
| 설립일 | 1999.1.6 | 대표자 | 김영만 |
| 본사소재지 | 서울시 동작구 신대방2동 395-70 | 업종 | M72201(게임소프트웨어제작업) |
| 주요제품 | 스타크래프트(부르드워) 디아블로II(확장팩), 워크래프트3 등 | 상장/등록일 | 2002.1.10 |
| 기업현황 | - 주력 사업인 PC게임(네트워크게임)은 주로 블리자드가 배급해 왔던 소수의 외산 대작 게임들이 시장을 석권하여 사실상 국내 PC게임시장을 지배해 옴. - 온라인 게임 등 경쟁플랫폼의 성장에 따라 국내 사용자들이 PC네트워크게임에서 온라인 게임으로 이동해 가고 있어 PC게임 성장율은 최근 둔화되고 있는 추세 - 게임 '워크래프트3'가 호조를 보이고 있으나 대작게임의 출시가 지연되고 있고, 히트게임이 부재한 가운데 '디아블로2' 등 기존 게임의 매출 한계로 외형이 축소된 상황 | | |

※ 매출구성

| 사업부문 | 매출유형 | 품목 | 구체적용도 | 주요상표등 | 매출액(비율) |
|--------|--------------------------------|----|----------|--|-----------------------|
| 게임사업 | 제품 | 게임 | PC네트워크게임 | 스타크래프트(부르드워), 디아블로2(확장팩), 워크래프트3 등 | 44,121백만원 (75.7%) |
| 기 타 | 에듀테인먼트 사업(유아 및 초등학생 교육 프로그램) | | | | 485백만원 (0.83%) |
| | 엔터테인먼트 사업(캐릭터, 기업용 PDF 인베이다 등) | | | | 12,817백만원 (21.99%) |
| | 디지털 캠퍼스(게임전문 교육 프로그램) | | | | 869백만원 (1.49%) |
| 합 계 | | | | | 58,292백만원 (100%) |

(나) 주요주가지표 비교

1) 2002년말 기준

| 구분 | 웹젠 | 엔씨소프트 | 액토즈소프트 | 한빛소프트 |
|----------------|------------|------------|-----------|------------|
| 액면금액 | 500원 | 500원 | 500원 | 500원 |
| 주당경상이익 | 7,013.39원 | 14,494.36원 | 171.39원 | 1,107.93원 |
| 주당순이익 | 5,995.63원 | 11,082.53원 | 146.46원 | 1,045.90원 |
| 주당순자산 | 7,172.01원 | 40,273.58원 | 4,667.58원 | 10,220.93원 |
| 주당매출액 | 11,333.30원 | 32,304.69원 | 3,611.61원 | 7,036.25원 |
| 주 가 | 23,000원 | 86,780원 | 8,187원 | 10,130원 |
| PER (주당경상이익기준) | 3.28배 | 5.99배 | 47.77배 | 9.14배 |
| PER (주당순이익기준) | 3.84배 | 7.83배 | 55.90배 | 9.68배 |
| EV/EBITDA | 2.38배 | 3.02배 | -48.47배 | 11.68배 |
| PBR | 3.21배 | 2.15배 | 1.75배 | 0.99배 |
| PSR | 2.03배 | 2.69배 | 2.27배 | 1.44배 |

2) 2001년말 기준

| 구분 | 웹젠 | 엔씨소프트 | 액토즈소프트 | 한빛소프트 |
|----------------|-----------|------------|-----------|------------|
| 액면금액 | 500원 | 500원 | 500원 | 500원 |
| 주당경상이익 | 427.43원 | 3,282.84원 | 959.80원 | 3,361.23원 |
| 주당순이익 | 372.04원 | 2,501.27원 | 676.00원 | 2,440.36원 |
| 주당순자산 | 1,289.50원 | 27,965.63원 | 4,482.59원 | 10,048.60원 |
| 주당매출액 | 1,023.74원 | 26,738.21원 | 2,244.02원 | 14,406.91원 |
| 주 가 | 23,000 | 86,780 | 8,187 | 10,130 |
| PER (주당경상이익기준) | 53.81배 | 26.43배 | 8.53배 | 3.01배 |
| PER (주당순이익기준) | 61.82배 | 34.69배 | 12.11배 | 4.15배 |
| EV/EBITDA | 47.01배 | 10.38배 | 6.09배 | -3.48배 |

| 구 분 | 웹젠 | 엔씨소프트 | 액토즈소프트 | 한빛소프트 |
|-----|--------|-------|--------|-------|
| PBR | 17.84배 | 3.10배 | 1.83배 | 1.01배 |
| PSR | 22.47배 | 3.25배 | 3.65배 | 0.70배 |

(주1) 상기의 주요주가 지표 산출내역은 '나. 공모가액의 산출방법'의 '(1)주당가치 비교'와 '(2)주당평가가치 비교'를 참조하시기 바랍니다.

(주2) 유사회사 주가는 2003년 4월 6일 기준 최근 1개월 평균종가와 1주일 평균종가 중 작은 값이며, 웹젠의 주가는 제시공모가(23,000원 ~ 28,000원)의 최저가인 23,000원임

(주3) 2002년 액토즈소프트의 EV/EBITDA와 2002년 한빛소프트의 EV/EBITDA는 (-)의 수치로서 유의성이 없습니다.

3) 유사회사의 주가

- 유사회사 기준주가 = MIN [최근 1개월 평균종가, 최근 1주일 평균종가]

☞ 엔씨소프트 [86,780원] / 액토즈소프트 [8,187원] / 한빛소프트 [10,130원]

- 기준일 : 2003년 4월 6일

(단위 : 원)

| 구 분 | 엔씨소프트 | 액토즈소프트 | 한빛소프트 |
|------------|--------|--------|--------|
| 2003-04-04 | 87,000 | 8,600 | 12,500 |
| 2003-04-03 | 86,000 | 8,500 | 12,400 |
| 2003-04-02 | 86,500 | 8,810 | 12,650 |
| 2003-04-01 | 87,900 | 8,420 | 11,450 |
| 2003-03-31 | 86,500 | 8,110 | 10,750 |
| 2003-03-28 | 89,800 | 8,900 | 11,950 |
| 2003-03-27 | 89,300 | 8,560 | 11,100 |
| 2003-03-26 | 87,400 | 8,800 | 11,400 |
| 2003-03-25 | 85,300 | 8,360 | 10,200 |
| 2003-03-24 | 90,900 | 8,930 | 10,700 |
| 2003-03-21 | 95,700 | 9,450 | 10,950 |
| 2003-03-20 | 95,600 | 8,800 | 9,780 |
| 2003-03-19 | 90,600 | 7,910 | 8,740 |
| 2003-03-18 | 90,600 | 8,070 | 8,850 |
| 2003-03-17 | 83,200 | 7,310 | 8,260 |
| 2003-03-14 | 89,000 | 8,300 | 9,380 |
| 2003-03-13 | 84,300 | 7,870 | 8,850 |
| 2003-03-12 | 88,900 | 8,150 | 9,300 |
| 2003-03-11 | 79,700 | 7,280 | 8,330 |
| 2003-03-10 | 76,600 | 6,980 | 8,270 |
| 2003-03-07 | 79,800 | 6,860 | 8,170 |
| 2003-03-06 | 85,000 | 7,430 | 9,100 |
| 2003-03-05 | 90,500 | 7,900 | 9,900 |
| 1주일 평균 (A) | 86,780 | 8,488 | 11,950 |
| 1개월 평균 (B) | 87,222 | 8,187 | 10,130 |
| MIN (A,B) | 86,780 | 8,187 | 10,130 |

(다) 주요 경영지표 비교

(주)웹젠 및 비교대상 회사의 2002년말 기준 주요경영지표는 다음과 같습니다.

1) 안정성 지표

| 구 분 | 웹젠 | 엔씨소프트 | 액토즈소프트 | 한빛소프트 |
|----------------|---------|----------|---------|---------|
| 유동비율 | 289.82% | 417.38% | 477.40% | 704.88% |
| 부채비율 | 41.67% | 24.50% | 17.91% | 11.10% |
| 차입금의존도 | - | 2.97% | - | - |
| 영업이익 대비 이자보상비율 | - | 5.697.8배 | - | 53.3배 |

기업의 안정성에 관한 지표들은 계속기업으로서의 가능성을 판단할 수 있는 지표들로, 불경기 등의 기업 외적인 요인에 대해 기업이 계속기업으로 존속할 수 있는지의 여부를 가능해 볼 수 있는 지표들입니다.

▶ 유동비율

[유동비율 = (유동자산/유동부채) X 100]

유동비율은 유동부채에 대한 유동자산의 비율 즉 단기채무에 충당할 수 있는 유동성 자산이 얼마나 되는가를 나타내는 비율로서 여신취급시 수신자의 단기지급능력을판단하는 대표적인 지표로 이용되어 은행가비율(Banker's ratio)이라고도 합니다. 이비율이 높을수록 기업의 단기지급능력은 양호하다고 할 수 있습니다.

☞ 웹젠 및 비교회사의 유동비율은 상당히 높은 수준을 보이고 있습니다. 특히 동사의 경우 차입금이 전혀 없으므로, 유동성에 대한 위험은 다소 낮은 편이라고 할 수 있습니다.

▶ 부채비율

[부채비율 = (부채/자기자본) X 100]

타인자본과 자기자본간의 관계를 나타내는 대표적인 재무구조지표로서 일반적으로동 비율이 낮을수록 재무구조가 건전하다고 판단합니다. 그러나 이와 같은 입장은 여신자 측에서 채권회수의 안정성만을 고려한 것이며 기업경영의 측면에서는 단기적 채무변제의 압박을 받지 않는 한 투자수익률이 이자율을 상회하면 타인자본을 계속 이용하는 것이 유리할 수 있습니다.

☞ 웹젠의 경우 차입금이 전혀 없음에도 불구하고 부채비율이 비교회사보다 다소 높은 이유는 매출 중 용역 제공기간의 미경과분에 대한 선수수익이 증가하였기 때문입니다. 동사의 부채비율은 대체적으로 안정적인 수준을 보이고 있습니다.

☞ 매출인식 기준 : 용역(온라인게임 서비스)을 제공하는 시점에 수익을 인식
따라서 웹젠은 사용료 결재분 중 기간미경과분을 선수수익으로 인식하고 있음

| 구분 | 2000년 | 2001년 | 2002년 |
|------|-------|-------|-------------|
| 선수수익 | - | - | 1,845,350천원 |

▶ 차입금 의존도

[차입금의존도 = (장단기차입금 + 회사채)/총자본 X 100]

총자본중 외부에서 조달한 차입금 비중을 나타내는 지표입니다. 차입금의존도가 높은 기업일수록 금융비용부담이 가중되어 수익성이 저하되고 안정성도 낮아지게 됩니다.

☞ 웹젠의 경우 차입금을 전혀 사용하지 않고, 내부적으로 창출된 현금흐름을 통해 영업활동을 유지하고 있습니다.

▶ 영업이익 대비 이자보상비율

[이자보상비율= 영업이익÷이자비용]

이자보상비율은 이자지급에 필요한 수익을 창출할 수 있는 능력을 측정하기 위한 지표로 이자부담능력을 판단하는데 유용한 지표입니다.

☞ 웹젠의 경우 현재 장,단기 차입금이 전혀 없으므로, 이자로 지출하는 비용은 전혀 없습니다.

2) 수익성 지표

| 구분 | 웹젠 | 엔씨소프트 | 액토즈소프트 | 한빛소프트 |
|--------------|---------|--------|--------|---------|
| 매출액 영업 이익율 | 61.17% | 49.81% | 영업손실 | 6.10% |
| 매출액 순이익율 | 52.91% | 34.81% | 4.06% | 14.87% |
| 총자산 순이익율 | 100.74% | 27.22% | 2.68% | 8.23% |
| 자기자본 순이익율 | 138.88% | 32.66% | 2.99% | 9.46% |
| 총자산대비 영업현금비율 | 115.87% | 39.20% | 0.25% | -36.85% |

▶ 매출액 영업이익율

[매출액 영업이익율 = (영업이익/매출액) X 100]

기업의 주된 영업활동에 의한 성과를 판단하기 위한 지표로서 제조 및 판매활동과 직접 관계가 없는 영업외손익을 제외한 순수한 영업이익만을 매출액과 대비한 것으로 영업효율성을 나타내는 지표입니다. 따라서 이 지표가 높을수록 매출액이 증가할때의 영업이익의 증가폭이 커지는 것을 의미하며, 따라서 영업의 효율성이 높은 것으로 나타납니다.

☞ 웹젠의 매출액영업이익율은 비교회사에 비해 월등히 높은 수준을 나타내고 있어 양호한 수익성을 보유하고 있습니다.

▶ 매출액 순이익율

[매출액 순이익율 = (순이익/매출액) X 100]

매출액에 대한 당기순이익의 비율을 나타내는 지표입니다. 이 지표 또한 영업으로 인한 효과를 나타내는 지표이며, 매출총이익률, 매출 경상이익률과 비교하여 기타 영업외 자금조달이나 부수활동을 통해 비효율적으로 누수될 수 있는 기업의 성과를 가능할 수 있는 지표입니다. 매출총이익률과 매출 경상이익률이 높으나 매출액 순이익률이 현저하게 낮다면, 그 기업의 경상적인 외부환경이 아닌 특수한 상황으로 인해 기업의 효율성이 떨어진 것을 의미합니다.

☞ 웹젠의 매출액순이익율은 비교회사에 비해 월등히 높은 수준을 나타내고 있어 양호한 수익성을 보유하고 있습니다.

▶ 총자산순이익율

[총자산순이익율 = (순이익/총자산) X 100]

당기순이익의 총자산에 대한 비율로서 경영에 투하된 총자산의 최종성과를 나타내는 비율입니다.

☞ 웹젠의 총자산순이익율은 비교회사에 비해 월등히 높은 수준을 나타내고 있어 양호한 수익성을 보유하고 있습니다.

▶ 자기자본 순이익율

[자기자본 순이익율 = (순이익/자기자본) X 100]

자기자본에 대한 당기순이익의 비율을 나타내는 지표입니다.

☞ 웹젠의 자기자본순이익율은 비교회사에 비해 월등히 높은 수준을 나타내고 있어 양호한 수익성을 보유하고 있습니다.

3) 성장성 및 활동성 지표

| 구 분 | 웹 젠 | 엔씨소프트 | 액토즈소프트 | 한빛소프트 |
|-----------|----------|---------|---------|---------|
| 매출액 증가율 | 1100.81% | 24.12% | 94.91% | -29.54% |
| 영업이익 증가율 | 1685.76% | 355.78% | 영업손실 | -81.09% |
| 당기순이익 증가율 | 1648.18% | 355.18% | -73.76% | -38.16% |
| 총자산 증가율 | 581.87% | 60.97% | 15.70% | 2.09% |
| 총자산 회전율 | 1.90회 | 0.79회 | 0.66회 | 0.55회 |

▶ 매출액증가율

[매출액증가율 = (당기매출액-전기매출액)/전기매출액 X 100]

전년도 매출액에 대한 당해연도 매출액의 증가율로서 기업의 외형적 신장세를 판단하는 대표적인 지표입니다. 경쟁기업보다 빠른 매출액증가율은 결국 시장점유율의 증가를 의미하므로 경쟁력 변화를 나타내는 척도의 하나가 됩니다.

☞ 웹젠의 매출액증가율은 비교회사에 비해 상당히 높은 수준을 보이고 있습니다. 그러나, 매출액 절대규모 및 금기에 매출이 발생한 점을 고려할 경우 절대적인 비교수치는 될수 없습니다. 그러나 초기 시장진출에도 불구하고 높은 매출액을 기록한 점을 고려할 경우 향후 시장 점유율은 점차 확대 될 수 있을 것으로 판단됩니다.

▶ 영업이익증가율

[영업이익증가율 = (당기영업이익액-전기영업이익)/전기영업이익 X 100]

전년도 영업이익에 대한 당해연도 영업이익의 증가율로 영업의 질적 신장세를 판단하는 지표입니다.

☞ 비교회사의 경우 전년 영업이익이 적자를 시현한 업체도 있었으나, 영업이익을 기록한 비교회사와 비교할 때 동사의 영업이익 증가율은 상당히 높은 수준을 나타내고 있습니다. 그러나 향후 현재의 급격한 성장율은 점차 하락할 것으로 예상되나, 지속적인 성장세는 유지할 것으로 판단됩니다.

▶ 당기순이익증가율

$$[\text{당기순이익증가율} = (\text{당기순이익} - \text{전기순이익}) / \text{전기순이익} \times 100]$$

전년도 당기순이익에 대한 당해연도 당기순이익의 증가율을 나타내는 지표입니다.

☞ 비교회사의 경우 당기순이익율이 점차 하락하거나, 부의 수치를 시현한 회사도 있었으나 웹젠의 경우 그외 비교회사와 비교할 때 동사의 당기순이익 증가율은 상당히 높은 수준을 나타내고 있습니다. 그러나 향후 현재의 급격한 성장율은 점차 하락할 것으로 예상되나, 지속적인 성장세는 유지할 것으로 판단됩니다.

▶ 총자산증가율

$$[\text{총자산증가율} = (\text{당기총자산} - \text{전기총자산}) / \text{전기총자산} \times 100]$$

기업에 투하 운용된 총자산이 당해연도에 얼마나 증가하였는가를 나타내는 비율로서 기업의 전체적인 성장척도를 측정하는 지표입니다.

☞ 비교회사들의 총자산증가율과 비교할 경우 웹젠의 총자산증가율은 상당히 높은 수준을 나타내고 있습니다. 따라서, 동사의 전체적인 성장성은 양호한 수준이라고 판단됩니다.

▶ 총자산회전율

$$[\text{총자산회전율} = \text{매출액} / (\text{기초총자산} + \text{기말총자산}) \times 100]$$

총자산이 1년 동안 몇 번 회전하였는가를 나타내는 비율로서 기업에 투하한 총자산의 운용효율을 총괄적으로 표시하는 지표입니다.

☞ 웹젠의 총자산회전율은 비교회사들보다 상당히 높은 수준으로서 양호한 회전율을 보이고 있다고 판단됩니다.

(라) 기타 참고자료

1) 요약 재무제표 비교

(단위 : 백만원)

| 구분 | 웹젠 | | 엔씨소프트 | | 액토즈소프트 | | 한빛소프트 | |
|----------|--------|-------|---------|---------|--------|--------|---------|---------|
| | 2002년 | 2001년 | 2002년 | 2001년 | 2002년 | 2001년 | 2002년 | 2001년 |
| < 액면금액 > | 500원 | | 500원 | | 500원 | | 500원 | |
| [유동자산] | 21,828 | 3,294 | 158,374 | 120,136 | 24,637 | 24,608 | 72,759 | 83,125 |
| [고정자산] | 4,541 | 573 | 82,330 | 29,397 | 10,236 | 5,533 | 33,583 | 21,036 |
| 자산총계 | 26,369 | 3,867 | 240,703 | 149,532 | 34,873 | 30,141 | 106,342 | 104,161 |
| [유동부채] | 7,306 | 518 | 37,945 | 12,691 | 5,161 | 1,080 | 10,323 | 16,184 |
| [고정부채] | 451 | 30 | 9,419 | 4,892 | 137 | 356 | 307 | 483 |
| 부채총계 | 7,757 | 548 | 47,364 | 17,583 | 5,297 | 1,436 | 10,630 | 16,667 |
| [자본금] | 1,270 | 1,270 | 2,396 | 2,396 | 2,972 | 2,972 | 4,142 | 4,092 |
| [자본잉여금] | 1,315 | 1,315 | 91,686 | 90,867 | 20,665 | 20,665 | 58,673 | 58,159 |
| [이익잉여금] | 15,962 | 734 | 90,150 | 37,037 | 5,939 | 5,069 | 32,905 | 25,068 |
| [자본조정] | 65 | - | 9,107 | 1,650 | - | - | -8 | 174 |
| 자본총계 | 18,612 | 3,319 | 193,340 | 131,950 | 29,576 | 28,705 | 95,712 | 87,494 |
| 매출액 | 28,787 | 2,397 | 154,820 | 124,736 | 21,464 | 11,012 | 58,292 | 82,734 |
| 영업이익 | 17,610 | 986 | 77,115 | 16,920 | -1,450 | 3,357 | 3,556 | 18,804 |
| 경상이익 | 17,814 | 1,001 | 69,464 | 15,315 | 1,019 | 4,710 | 9,179 | 19,302 |
| 당기순이익 | 15,229 | 871 | 53,113 | 11,669 | 870 | 3,317 | 8,665 | 14,014 |

2) 매출액 구성 비교

웹젠 및 유사회사인 엔씨소프트, 액토즈소프트, 한빛소프트의 매출액 구성은 다음 과 같습니다.

▶ 웹젠

(단위 : 천원)

| 사업 부문 | 매출 유형 | 품목 | | 제 3 기 | 제 2 기 | 제 1 기 |
|-------|-------------|--------|----|------------|-----------|-------|
| 게임 사업 | 온라인게임 서비스매출 | 유 | 수출 | 1,424,017 | - | - |
| | | | 내수 | 27,362,013 | 2,397,267 | - |
| | | | 합계 | 28,786,030 | 2,397,267 | - |
| | 상품매출 | 캐릭터 상품 | 수출 | - | - | - |
| | | | 내수 | 547 | - | - |
| | | | 합계 | 547 | - | - |
| 합계 | | | 수출 | 1,424,017 | - | - |
| | | | 내수 | 27,362,560 | 2,397,267 | - |
| | | | 합계 | 28,786,577 | 2,397,267 | - |

(주1) 품목에 대한 자세한 설명은 '제2부 발행인에 관한 사항 - II. 사업의 내용 - 2 주요제품 및 원재료 등' 부분을 참조하시기 바랍니다.

▶ 엔씨소프트

(단위:백만원)

| 사업부문 | 매출유형 | 품목 | | 2002년 | 비중(%) | 2001년 | 비중(%) |
|--------|---------|-------|----|---------|--------|---------|--------|
| 온라인 게임 | 인터넷 서비스 | 리니지 | 수출 | 21,763 | 14.1% | 9,328 | 7.5% |
| | | | 내수 | 132,848 | 85.8% | 113,266 | 90.8% |
| | | | 합계 | 154,610 | 99.9% | 122,593 | 98.3% |
| 기업 솔루션 | 그룹 웨어 | 인포 마인 | 수출 | - | - | - | - |
| | | | 내수 | - | - | 266 | 0.2% |
| | | | 합계 | - | - | 266 | 0.2% |
| | | 용역 | 수출 | - | - | - | - |
| | | | 내수 | 210 | 0.1% | 1,876 | 1.5% |
| | | | 합계 | 210 | 0.1% | 1,876 | 1.5% |
| 합계 | | | 수출 | 21,763 | 14.1% | 9,328 | 7.5% |
| | | | 내수 | 133,057 | 85.9% | 115,408 | 92.5% |
| | | | 합계 | 154,820 | 100.0% | 124,736 | 100.0% |

▶ 액토즈소프트

(단위:백만원)

| 사업부문 | 매출유형 | 품목 | 2002년 | 비중(%) | 2001년 | 비중(%) |
|------|------|----|-------|-------|-------|-------|
|------|------|----|-------|-------|-------|-------|

| 게임 | 제품매출 | 천년 | 수출 | 980 | 4.6% | 989 | 9.0% | | |
|----|------|----|---------|--------|--------|--------|--------|-------|------|
| | | | 내수 | 1,682 | 7.8% | 2,026 | 18.4% | | |
| | | | 합계 | 2,662 | 12.4% | 3,015 | 27.4% | | |
| | | | 마지막 왕국 | 수출 | 4 | 0.0% | 16 | 0.1% | |
| | | | | 내수 | 339 | 1.6% | 1,053 | 9.6% | |
| | | | | 합계 | 343 | 1.6% | 1,070 | 9.7% | |
| | | | 미르의 전설2 | 수출 | 10,547 | 49.1% | 809 | 7.3% | |
| | | | | 내수 | 7,718 | 36.0% | 4,782 | 43.4% | |
| | | | | 합계 | 18,266 | 85.1% | 5,591 | 50.8% | |
| | | | 기타 | 수출 | - | - | - | - | |
| | | | | 내수 | 193 | 0.9% | 1,248 | 11.3% | |
| | | | | 합계 | 193 | 0.9% | 1,248 | 11.3% | |
| | | | 용역매출 | 기타 | 수출 | - | - | - | |
| | | | | | 내수 | - | - | 89 | 0.8% |
| | | | | | 합계 | - | - | 89 | 0.8% |
| 합계 | | | 수출 | 11,531 | 53.7% | 1,815 | 16.5% | | |
| | | | 내수 | 9,932 | 46.3% | 9,198 | 83.5% | | |
| | | | 합계 | 21,464 | 100.0% | 11,012 | 100.0% | | |

▶ 한빛소프트

(단위:백만원)

| 사업부문 | 매출유형 | 품 목 | 2002년 | 비중(%) | 2001년 | 비중(%) | |
|--------------|------|-------------|-------|--------|--------|--------|--------|
| 게임사업 | 제품매출 | PC게임 | 수출 | - | - | - | |
| | | | 내수 | 44,121 | 75.7% | 70,204 | 84.9% |
| | | | 합계 | 44,121 | 75.7% | 70,204 | 84.9% |
| 에듀테인먼트 사업 | 제품매출 | 교육콘텐츠 | 수출 | 24 | 0.0% | - | |
| | | | 내수 | 461 | 0.8% | 1,744 | 2.1% |
| | | | 합계 | 485 | 0.8% | 1,744 | 2.1% |
| 기타 엔터테인먼트 사업 | 제품매출 | PDF | 수출 | 99 | 0.2% | - | |
| | | | 내수 | 685 | 1.2% | 247 | 0.3% |
| | | | 합계 | 784 | 1.3% | 247 | 0.3% |
| | 상품매출 | 캐릭터/기업용 솔루션 | 수출 | - | - | - | |
| | | | 내수 | 11,108 | 19.1% | 9,755 | 11.8% |
| | | | 합계 | 11,108 | 19.1% | 9,755 | 11.8% |
| 기타매출 | 기타 | 수출 | 788 | 1.4% | - | | |
| | | 내수 | 137 | 0.2% | 56 | 0.1% | |
| | | 합계 | 925 | 1.6% | 56 | 0.1% | |
| 디지털 캠퍼스 | 교육매출 | 교육 | 수출 | - | - | - | |
| | | | 내수 | 869 | 1.5% | 728 | 0.9% |
| | | | 합계 | 869 | 1.5% | 728 | 0.9% |
| 합 계 | | | 수출 | 911 | 1.6% | - | |
| | | | 내수 | 57,381 | 98.4% | 82,734 | 100.0% |
| | | | 합계 | 58,292 | 100.0% | 82,734 | 100.0% |

3) 자본금 변동사항 비교

▶ 웹젠

웹젠의 자본금 변동사항에 대한 자세한 내용은 '제2부 발행인에 관한 사항 - VI. 주식에 관한 사항 - 1.자본금 변동상황' 부분을 참조하시기 바랍니다.

▶ 엔씨소프트

(단위 : 주, 천원, %)

| 일 자 | 원 인 | 증가(감소)한 주식의 내용 | | | | 증(감)자후 자본금 | 신주의 배정 방법 | 증자비율 |
|----------|-------------------|----------------|-----------|-------------------|-------------------|---------------|--------------|------|
| | | 종류 | 수량 | 주당액 면가액 (원) | 주당발 행가액 (원) | | | |
| 97.03.11 | 설립자본금 | 보통주 | 20,000 | 5,000 | 5,000 | 100,000 | - | - |
| 97.06.06 | 유상증자 | 보통주 | 140,000 | 5,000 | 5,000 | 800,000 | 주주배정 | 700% |
| 99.07.31 | 유상증자 | 보통주 | 40,000 | 5,000 | 5,000 | 1,000,000 | 주주배정 | 25% |
| 99.09.17 | 유상증자 | 보통주 | 20,000 | 5,000 | 150,000 | 1,100,000 | 3자배정 | 10% |
| 99.12.20 | 무상증자 (주식발행초과금) | 보통주 | 140,000 | 5,000 | 5,000 | 1,800,000 | 주주배정 | 64% |
| 99.12.20 | 액면분할 | 보통주 | 3,600,000 | 500 | - | 1,800,000 | 주주배정 | - |
| 00.06.24 | 유상증자 | 보통주 | 900,000 | 500 | 70,000 | 2,250,000 | 일반공모 | 25% |
| 01.06.09 | 유상증자 | 보통주 | 292,500 | 500 | 95,900 | 2,396,250 | 제3자배정 | 6.5% |
| 합 계 | | 보통주 | 4,792,500 | - | - | 2,396,250 | - | - |

▶ 액토즈소프트

(단위 : 주, 천원, %)

| 일 자 | 원 인 | 증가(감소)한 주식의 내용 | | | | 증(감)자후 자본금 | 신주의 배정 방법 | 증자비율 |
|----------|------|----------------|-----------|-------------------|-------------------|---------------|--------------|-------|
| | | 종류 | 수량 | 주당액 면가액 (원) | 주당발 행가액 (원) | | | |
| 96.10.29 | 설립자본 | 보통주 | 10,000 | 5,000 | 5,000 | 50,000 | 주주배정 | - |
| 97.08.26 | 유상증자 | 보통주 | 10,000 | 5,000 | 5,000 | 100,000 | 주주배정 | 100% |
| 99.10.08 | 유상증자 | 보통주 | 10,000 | 5,000 | 5,000 | 150,000 | 주주배정 | 50% |
| 99.12.03 | 유상증자 | 보통주 | 30,000 | 5,000 | 5,000 | 300,000 | 주주배정 | 100% |
| 99.12.31 | 유상증자 | 보통주 | 40,000 | 5,000 | 5,000 | 500,000 | 주주배정 | 66.7% |
| 00.01.30 | 유상증자 | 보통주 | 40,000 | 5,000 | 5,000 | 700,000 | 주주배정 | 40% |
| 00.03.30 | 유상증자 | 보통주 | 60,000 | 5,000 | 5,000 | 1,000,000 | 주주배정 | 42.9% |
| 00.05.01 | 액면분할 | 보통주 | 1,800,000 | 500 | - | 1,000,000 | - | - |
| 00.08.01 | 유상증자 | 보통주 | 320,000 | 500 | 12,500 | 1,160,000 | 주주배정 | 16% |
| 00.08.10 | 유상증자 | 보통주 | 80,000 | 500 | 12,500 | 1,200,000 | 제3자배정 | 3.4% |
| 00.08.31 | 유상증자 | 보통주 | 160,000 | 500 | 12,500 | 1,280,000 | 제3자배정 | 6.7% |
| 00.08.31 | CB전환 | 보통주 | 600,000 | 500 | 500 | 1,580,000 | 직원조합 | - |
| 00.09.29 | 무상증자 | 보통주 | 1,000,000 | 500 | - | 2,080,000 | 주주배정 | 31.6% |
| 01.08.01 | 유상증자 | 보통주 | 1,783,000 | 500 | 9,000 | 2,971,500 | 일반공모 | 42.9% |
| 합 계 | | | 5,943,000 | - | - | 2,971,500 | - | - |

▶ 한빛소프트

(단위 : 주, 천원, %)

| 일 자 | 원 인 | 증가(감소)한 주식의 내용 | | | | 증(감)자후 자본금 | 신주의 배정 방법 | 증자비율 |
|----------|-------|----------------|-----------|-------------------|-------------------|---------------|--------------|------|
| | | 종류 | 수량 | 주당액 면가액 (원) | 주당발 행가액 (원) | | | |
| 99.01.06 | 설립자본금 | 보통주 | 20,000 | 5,000 | 5,000 | 100,000 | - | - |
| 99.10.30 | 유상증자 | 보통주 | 180,000 | 5,000 | 5,000 | 1,000,000 | 주주배정 | 900% |
| 00.03.27 | 무상증자 | 보통주 | 100,000 | 5,000 | - | 1,500,000 | 주주배정 | 50% |
| 00.04.05 | 유상증자 | 보통주 | 100,000 | 5,000 | 5,000 | 2,000,000 | 제3자배정 | 33% |
| 00.06.28 | 유상증자 | 보통주 | 77,432 | 5,000 | 150,000 | 2,387,160 | 제3자배정 | 19% |
| 00.07.14 | 무상증자 | 보통주 | 95,486 | 5,000 | - | 2,864,590 | 주주배정 | 20% |
| 00.11.28 | 액면분할 | 보통주 | 5,729,180 | 500 | - | 2,864,590 | - | - |
| 01.12.30 | 유상증자 | 보통주 | 2,455,363 | 500 | 20,500 | 4,092,271 | 일반공모 | 43% |
| 02.02.15 | 전환청구 | 보통주 | 100,000 | 500 | 5,000 | 4,142,271 | - | 1% |

| 일 자 | 원 인 | 증가(감소)한 주식의 내용 | | | | 증(감)자후 자본금 | 신주의 배정 방법 | 증자비율 |
|-----|-----|----------------|-----------|-------------------|-------------------|---------------|--------------|------|
| | | 종류 | 수량 | 주당액 면가액 (원) | 주당발 행가액 (원) | | | |
| 합 계 | | | 8,284,543 | - | - | 4,142,271 | - | - |

(3) 유사회사 선정의 적정성 등에 관한 사항

(가) 유사회사 선정의 적정성

(주)웹젠의 제시공모가액 산정을 위한 유사회사의 선정은 협회중개시장 등록법인(거래소 상장법인은 부존함) 중 동사와 업종분류상 유사한['M72201(게임소프트웨어제작업)'], 업체를 선정하고, 이를 통하여 선정된 10개사(세고엔터테인먼트, 소프트맥스, 액토즈소프트, 엔씨소프트, 엔터원, 엔플렉스, 위자드소프트, 이오리스, 타프시스템, 한빛소프트)를

- ① 최근 사업년도의 자본잠식 여부
- ② 최근 2개년도 당기순손실 발생 여부
- ③ 최근 사업년도 주당순이익이 액면가의 10% 이하 여부
- ④ 상장/등록일이 3개월 이상 경과하지 않은 경우
- ⑤ 최근사업연도 감사의견이 부적정 또는 의견거절인 경우
- ⑥ 감리종목으로 지정된 경우

에 대하여 종합적으로 검토한 결과 상기한 요건을 충족하는 3개 업체 (엔씨소프트, 액토즈소프트, 한빛소프트)를 최종 유사회사로 선정하였습니다.

선정된 유사회사들은 영위하고 있는 사업 측면에서 (주)웹젠과 가장 유사한 동시에 재무적으로 양호하고 시장내에서 어느 정도 안정성과 유동성을 확보하여 비교대상으로서의 충분한요건을 충족하고 있는 업체들로 판단됩니다.

또한 유사회사들과 (주)웹젠은 게임산업에 직접적으로 연관되어 있어, 소속 산업의 업황과 경기에 대한 각 회사의 수익변동 경향 또한 유사하다는 결론을 얻을 수 있으므로 성장의 계도가 연동되기 때문에 관련 시장상황의 흐름에 따라 유사한 움직임을 보일 것으로 판단됩니다.

주가변동상황은 근래 급등락의 이상조짐 없이 비교적 안정적인 주가흐름을 보여주고있으며, 시장에서 유통되는 거래량도 비교적 양호한 편이라 할 수 있습니다. 또한, 유사회사들은 모두 코스닥시장에 등록되어 있어, 향후 시장 내에서의 주가흐름에도 유사한 양상이 나타날 수 있을 것입니다.

이러한 근거로 인하여 상기 선정된 유사회사들은 발행회사인 (주)웹젠의 주당 제시공모가액을 비교평가하기 위한 유사업체로서 적정하다고 판단됩니다.

(나) 유사회사 선정의 한계점

일정 기준으로 분류된 업체들의 실제 생산 제품을 세분화하여 논의시에는 그 의미를상실할 수도 있습니다. 예를들어 2002년도의 경우, 각사의 매출에 있어서 온라인 게임 매출이 엔씨소프트와 액토즈소프트는 절대적(약100%)인데 반해, 한빛소프트는 웹젠과 상이한 게임 플랫폼인 PC네트워크게임의 매출비중이 약 76%를 차지하고 있습니다. 또한 각각의 회사에서 제조하는 제품의 매출비중은 편차가 존재하며, 각 제품별 상응하는 매출구조 또한 상이합니다. 따라서, 연동된 산업의 실질적 유사성과는무관하게 상이한 제품 플랫폼에 따른 주가차별화 현상이 존재할 수 있습니다.

결국, "(가)유사회사의 적정성"에서 언급한 유사업체들의 제반 유사성이 결국 일정한 기준을 통하여 논리적으로 도출되었으며, 그러한 유사성으로 인하여 각 회사는 기 시현한 수익과 주가의 궤적이 동일한 방향성을 가지고 있다고 가정하더라도 여전히 '선정의 임의성'이 존재하며 향후 미시현된 사항에 대해서는 불확실성을 내포한다는사실을 간과할 수는 없습니다.

이외에도 (주)웹젠과 유사회사간에 규모면에 있어서 어느정도 차이가 존재한다는 점[자산총계의 경우 엔씨소프트는 동사의 9.1배, 액토즈소프트는 1.3배, 한빛소프트는 4.0배 / 매출액의 경우 엔씨소프트는 5.3배, 액토즈소프트는 0.7배, 한빛소프트는 2.0배], 유사업체들의 주가가 미래의 예상손익을 반영하고 있다는 점, 계량화 할 수 없는 변수에 관한 영향에 관하여 유사회사 선정의 부적합성이 존재하고 있음을 유의해야 합니다.

IV. 자금의 사용목적

1. 모집 또는 매출에 의한 자금조달 내역

가. 자금조달금액

(단위 : 원)

| 구 분 | 금 액 |
|------------------|------------|
| 모집 또는 매출총액(1) | 30,720,000 |
| 발 행 제 비 용(2) | 1,285,629 |
| 순수입금 [(1)-(2)] | 29,434,371 |

나. 발행제비용의 내역

(단위 : 천원)

| 구 분 | 금 액 | 계 산 근 거 |
|---------|-----------|----------------|
| 인수주선수수료 | 1,228,800 | 공모금액의 4% |
| 주권발행비 | 4,000 | 일괄계약 |
| 등록세 | 1,920 | 증자자본금의 4/1,000 |
| 교육세 | 384 | 등록세의 20% |
| 등록수수료 | 525 | 등록자본금의 0.03% |
| 기타비용 | 50,000 | 법무사수수료, IR 비용등 |
| 합 계 | 1,285,629 | |

2. 자금의 사용목적

(단위 : 원)

| 시설자금 | 운영자금 | 차환자금 | 기 타 | 계 |
|------------|-----------|------|-----------|------------|
| 25,534,371 | 3,900,000 | - | 1,285,629 | 30,720,000 |

(1) 자금의 사용 개요

(단위:천원)

| 구 분 | 항 목 | | 금 액 | 비 고 | |
|-------|---------|---------|------------|------------|---|
| 시설자금 | 시설투자 | IDC 시설 | Battery | 300,000 | - |
| | | 사무실 | 사무실 | 5,514,371 | - |
| | | 서버 | 게임서버 | 1,000,000 | - |
| | | | DB서버 | 1,000,000 | - |
| | | | 로그서버 | 1,000,000 | - |
| | | 스토리지 | EMC 장비 | 400,000 | - |
| | | | 백업디스크 | 300,000 | - |
| | | 보안장비 | 방화벽 | 600,000 | - |
| | | 네트워크 | 라우터 | 500,000 | - |
| | | | 스위치 | 420,000 | - |
| 소프트웨어 | 서버관련 | 500,000 | - | | |
| 소 계 | | | 11,534,371 | - | |
| 신규게임 | 신규게임 개발 | MMORPG | 3,000,000 | - | |
| | | 모바일게임 | 2,000,000 | - | |
| | | 게임포탈 | 3,000,000 | - | |
| | | 퍼블리싱 | 6,000,000 | - | |
| | 소 계 | | | 14,000,000 | - |
| 운영자금 | 홍보 | | 1,000,000 | - | |
| | 광고 | | 1,000,000 | - | |
| | 마케팅 | | 1,900,000 | - | |
| | 소 계 | | | 3,900,000 | - |
| 합 계 | | | 29,434,371 | - | |

(2) 시설자금 세부 현황

(가) 시설투자

계속해서 급증하고 있는 동시접속자수로 인하여 기존의 서버장비 일체를 업그레이드내지는 증설해야 합니다. 또한 외형 확장에 따른 인력충원으로 사무실의 확장이 불가피한 상황입니다.

회원 DB 및 로그분석 DATA등 회사의 가장 큰 자산인 DB들의 관리와 게임서비스의안정성을 높여 고객서비스의 질을 향상시키기 위하여 노후되거나 성능이 낮은 사양의 설비들을 업그레이드하는 것이 필요합니다.

당사는 그 동안 업계에서는 이례적으로 PC 서버를 게임서버로 사용하여 왔습니다. 이는 기존에 투자비를 절감하여 마케팅이나 운영팀 확보를 위하여 자금을 주로 사용하여 왔고 또 하드웨어의 문제점들을 소프트웨어 기술의 우수성으로 보완하여 왔습니다. 그러나 소프트웨어 기술로 하드웨어의 문제점을 보완하는 것은 한계가 있어 서비스 초기에는 당사의 서버가 불안정한 측면이 있다는 지적을 받아온 것이 사실입니다. 또한 PC 서버의 한계로 인하여 게임의 맵의 크기가 제한되는 등 약간의 문제점이있어 온 것이 사실입니다. 당사는 앞으로 이러한 문제점들을 극복하고 보다 안정적인서비스를 제공하기 위하여는 서버장비의 업그레이드가 필요하다고 생각하고 있습니다. 이상의 투자로 다음과 같은 효과를 기대하고있습니다.

* 서버의 업그레이드로 맵의 확장이 용이해져서 게임의 내용이 더욱 풍부해 지고 재미있어져 기존 고객의 유지 및 신규 고객의 유치에 상당한 기여를 할 것입니다. 또한 현재의 서버 보다 가능한 동시접속자수가 대폭적으로 증가하여 보다 안정적으로 서비스를 제공할 수 있을것입니다.

* 또한 서버 처리 능력의 향상으로 동시접속자 수가 증가하여 매출의 증가로 이어질 것입니다.

* 또한 기존의 서버 장비는 게임서비스에서 웹서비스 및 다운로드 서비스로 전환하여 이 부분의 신규 비용지출을 최소화할 계획입니다.

(단위:백만원)

| 항 목 | | 사용용도 | 세부 사양 | 투자 금액 | 투자 기간 |
|-------|---------|----------------------------|----------------|--------|----------------|
| 전기시설 | Battery | 안정된 전원공급장치 확보 | - | 300 | 2003.5~2003.6 |
| 부동산 | 사무실 | 인원확충으로 인한 사무실 공간 확보 | - | 5,514 | 2003.5~2004.6 |
| 서버 | 게임서버 | 온라인게임 뮤(MU) 서비스 | MSD SlimServer | 1,000 | 2003.6~2004.6 |
| | DB서버 | 고객정보 저장 및 호출 | Compaq ML570 | 1,000 | 2003.6~2004.6 |
| | 로그서버 | 사용자활동 데이터 저장분석 | ML570 G2 | 1,000 | 2003.6~2004.6 |
| 스토리지 | EMC 장비 | 안정적인 고객데이터 유지 | CX600 | 400 | 2003.6~2003.12 |
| | 백업디스크 | 데이터 백업 및 재난복구용 디스크 | - | 300 | 2003.6~2003.12 |
| 보안장비 | 방화벽 | 네트워크 불법 침입 차단 | - | 600 | 2003.5~2004.3 |
| 네트워크 | 라우터 | ISP별 트래픽 분산 | 시스코 12016 | 500 | 2003.6~2003.12 |
| | 스위치 | 안정적인 서비스속도유지를 위한 고성능접속 스위치 | 6509 | 420 | 2003.6~2003.6 |
| 소프트웨어 | 서버관련 | WINDOW, MS-SQL 및 기타 | MS-SQL외 | 500 | 2003.5~2003.12 |
| 소 계 | | | - | 11,534 | - |

주1) 전기시설의 Battery는 기계실을 매입하면서 기설치 되어 있던 별도의 발전기에 쓰이는 장치로 전력 공급이 원활치 않을 경우에 대비한것입니다. 현재 노후로 인하여 교체를 해야 할 것으로 판단 되었습니다.

주2) 사무실은 인원확충으로 인하여 확보할 계획인 부동산으로서 당사 소재지의 7층(553평) 매입에 쓰이는 비용입니다. 또한 향후 게임 퍼블리싱을 위한 운용인력 충원을 감안 할때 122평 정도의 사무실 공간을 확보할 필요성이 있습니다. 이 부분은 임대를 할 예정이므로 상기 사무실에 관한 비용은 7층 매입분과 타사무실 공간의 임대분을 감안한 금액입니다.

(나) 신규게임

- 신규 온라인게임 (MMORPG) 개발

당사는 2000년 4월 28일 설립하여 2001년 11월 19일날 온라인게임 뮤(MU)를 상용화 하였습니다. 유가증권신고서 제출일 현재 서비스한지 1년 6개월이 되었습니다. 온라인 게임 라이프 사이클을 4-5년정도 감안할때, 뮤 온라인게임 상용화 4년째 신규 온라인게임을 서비스 할 수 있도록 올해부터 신규 온라인게임 개발을 할 예정입니다. 신규게임용에 관한 서버비용은 온라인게임에 필요한 각종 서버장비로서 동시접속자수 20,000명을 기준으로 현재 서비스하고 있는 뮤 게임에 사용되고 있는 장비를감안한 금액입니다.

| 구 분 | 내 용 | | | |
|-------------|--|---------|---------------|---------------------|
| 개발과제 | - 신규 온라인게임 (MMORPG) 개발 | 개발소요기간 | 2년 | |
| 담당부서 | - 게임 개발팀 | | | |
| 연구결과 및 기대효과 | - Advanced Realistic 3D 엔진 개발 - Anti-Hacking Algorithm 개발 - 보이스 채팅 서비스 개발 등을 통한 보다 높은 퀄리티의 차세대 3D 온라인 게임 개발로 새로운 수익구조 창출 | | | |
| 소요자금 | - 3,000 백만원 | | | |
| 세부내역 | 구분 | | 금액 | 비고 |
| | 인력총원 | | 700백만원 | 10명(고급3,중급3,초급4) |
| | 개발장비 | 게임서버 | 400백만원 | 2CPU,1G MEMORY,18G |
| | | DB서버 | 400백만원 | 4CPU,2G MEMORY,300G |
| | | 인증서버 | 200백만원 | 4CPU,2G MEMORY,300G |
| | | 라우터 | 250백만원 | 중형 라우터-45M 연결가능 |
| | | 웹서버 | 200백만원 | 2CPU,1G MEMORY,18G |
| | | 네트워크스위치 | 500백만원 | 10/100M 연결및 1G 연결가능 |
| | | 회선임대료 | 100백만원 | 45M 및 155M |
| 부대시설 | | 250백만원 | 기계실 공간 평당 700 | |
| 재원조달방법 | - 자본시장을 통한 자금 조달 | | | |

- 게임포탈 사이트 개발

보다 안정된 수익구조와 향후 당사가 추진하고자 하는 퍼블리싱 사업에 필요한 게임포탈 사이트를 개발하고자 합니다. 개발소요기간은 1년 6개월로 보고 있습니다.

| 구 분 | 내 용 | | | |
|-------------|--|----------------------------------|----------|-----|
| 개발과제 | - 게임포탈 사이트 | 개발소요기간 | 1.6년 | |
| 담당부서 | - 게임 개발팀 | | | |
| 연구결과 및 기대효과 | - 액션, 아케이드, 스포츠, 카드, 보드게임 등 기존게임 서비스 및 새로운 개념의 캐주얼 게임개발 및 서비스 - 게임포탈 서비스를 통하여 커뮤니티를 확보하여 수익구조 확충과 더불어 글로벌 퍼블리셔의 기반 확보 | | | |
| 소요자금 | - 3,000 백만원 | | | |
| 세부내역 | 구분 | | 금액 | 비고 |
| | 인력총원 | | 800백만원 | 12명 |
| | 개발 장비 | 웹서버,DB서버 방화벽,스토리지,스위치,라우터 및 부대시설 | 2,200백만원 | - |
| 재원조달방법 | - 자본시장을 통한 자금 조달 | | | |

- 모바일 게임 개발

국내 모바일 게임분야는 빠르게 성장하고 있습니다. 지난해 시장규모 1천2억원으로 올해는 시장규모가 1백50% 이상 성장한 2천 5백억원으로 PC게임을 추월할 것으로 예상됩니다. [중앙일보 2003-02-17] 하지만 현재까지 단순보드게임 정도의 낮은 수준의 콘텐츠 제공에 그치고 있으며, 단말기 기능의 한계, 전송속도, 패킷 서비스의 확충등의 문제가 모바일 게임성장 장애요인으로 꼽히고 있습니다. 당사에서는 2003년 상반기에는 모바일게임 시장 진입을 위한 사전준비 및 기본적인 모바일 서비스를 제공하며, 시장의 향상된 환경 개선이 예상되고 업체의 생존경쟁이 치열해지는 시점을 통하여 수익성과 기술인프라를 동시에 확보하여 유선에서의 경쟁력을 바탕으로 한 차별화된 모바일 서비스로 업계 리더로 성장하며, 해외진출을 꾀하고 있습니다.

| 구 분 | 내 용 | | |
|-------------|--|----------|-----|
| 개발과제 | - 모바일 게임 개발 | 개발소요기간 | 2년 |
| 담당부서 | - 게임 개발팀 | | |
| 연구결과 및 기대효과 | - 모바일 게임 신규 콘텐츠 개발 - 유(MU) 온라인게임과의 유무선 연동 기술 개발 및 서비스 등을 통한 새로운 수익구조 확보 | | |
| 소요자금 | - 2,000 백만원 | | |
| 세부내역 | 구분 | 금액 | 비고 |
| | 인력총원 | 1,000백만원 | 10명 |
| | 테스트장비 모바일 휴대폰 및 서버 | 500백만원 | |
| | 콘텐츠 수수료 | 500백만원 | |
| 재원조달방법 | - 자본시장을 통한 자금 조달 | | |

- 퍼블리싱 사업

모든 게임 개발은 투자(인력, 자본, 기술등)의 부산물이며, 개발하는 게임의 성공 확률이 낮을 수 밖에 없는 환경속에서 리스크를 줄이면서 최대한의 투자대비 수익을 얻을 수 있는 사업중의 하나가 퍼블리싱 사업입니다.

퍼블리싱의 기본은 자체 개발 여부에 상관없이 복수의 게임 타이틀에 대한 서비스 권한을 가지는 것으로 온라인게임업체의 '사업포트폴리오'구성이 가능하게 합니다.

또한 개발과 유통 분리현상이 가속화 되는 시장 환경상 퍼블리싱을 통한 효과적인 사업전개가 가능하다고 판단되어 집니다. 이에 당사는 퍼블리싱 사업을 위한 전략 수립중에 있습니다.

| 구 분 | 내 용 | | |
|--------|--|----------|-------------------|
| 개발과제 | - 온라인게임 퍼블리싱 | | |
| 담당부서 | - 게임 개발팀, SE TEAM, 전략기획팀 | | |
| 기대효과 | - 타사 온라인게임 국내서비스를 통한 안정적인 수익구조 확보와 글로벌 게임회사로의 이미지 제고 | | |
| 소요자금 | - 6,000 백만원 | | |
| 세부내역 | 구분 | 금액 | 비고 |
| | 게임 라이선스 | 4,000백만원 | 게임당 추산 |
| | 운용인력총원 | 500백만원 | 35명 총원(연간 인건비 기준) |
| | 서비스 장비 | 1,500백만원 | 03년 6월~04년 3월 |
| 재원조달방법 | - 자본시장을 통한 자금 조달 | | |

(3) 운영자금 세부현황

다양한 홍보매체(게임잡지, 게임방송, 일간지, 경제지등)를 통하여 게임홍보와 기업이미지 제고를 위해 활동하고 있습니다.

또한 5월중순에 열리는 세계최대게임쇼인 E3에 참가를 할 것이며, 9월에는 동경게임쇼 참가하여 적극적인 해외 진출을 도모하고 있습니다.

당사는 현재 서비스중인 3D 온라인게임 유(MU)와 관련하여 이벤트를 개최하고 있습니다. 올해 초에 '데빌스퀘어'이벤트를 통해 매출상승의 효과를 거두었으며, 6월 경에 오프라인이벤트와 3/4분기와 4/4분기에 대규모 온라인 이벤트를 개최할 계획입니다. 이러한 이벤트와 함께 지하철, 버스광고 및

옥외광고등을 병행하는 마케팅을 하고 있습니다. 참고로 당사에서는 2002년 광고선전비 지출금액은 약 15억원으로 2003년에는 매출 성장에 따른 광고비증가와 본격적인 해외진출을 위한 게임쇼 참고등으로 인한 소요를 예상하여 운영자금을 산정하였습니다.

(단위 : 백만원)

| 구 분 | 금액 | 비고 |
|--------|------------------|-------------------------------|
| 게임잡지 | 600백만원 | 넷파워,온플레이어, PC파워진, PC플레이어 외 다수 |
| 게임방송 | 400백만원 | MBC,SBS,경인방송,스카이게임비 등 |
| 옥외광고 | 400백만원 | 롯데월드,버스외부광고,버스승차장,지하철광고 등 |
| 온라인 광고 | 300백만원 | 이벤트관련 온라인 광고 등 |
| PPL 광고 | 300백만원 | 드라마 제작협찬 광고 |
| 게임쇼참가 | E3쇼 | 700백만원 |
| | 동경게임쇼 | 600백만원 |
| 이벤트 | 오프라인이벤트 | 200백만원 |
| | 온라인이벤트 | 400백만원 |
| 재원조달방법 | - 자본시장을 통한 자금 조달 | |

V. 기타 필요한 사항

1. 시장조성 또는 안정조작에 관한 사항

| 구 분 | 시장조성 | 안정조작 |
|-----------|--|---------|
| 장소 | 협회중개시장 | |
| 기간 | 시작일자 | - |
| | 종료일자 | - |
| 공시방법 | 금융감독위원회와 한국증권업협회에 신고 | |
| 기타 구체적 내용 | <p>가. 주간사회사인 미래셋증권(주)와 인수회사 한국투자신탁증권(주), 신영증권(주), 우리증권은 각각의 인수비율대로 증권거래법 제83조의 8내지 14에 의거하여 시장조성을 수행합니다.</p> <p>나. 시장조성 내용</p> <p>1) 시장조성 기간 : 협회중개시장 매매개시일로부터 1개월간</p> <p>2) 시장조성 수량 : 공모주식수의 80%(768,000주, 우리사주조합 배정분 192,000주 제외)를 한도로하며, 시장조성 기간동안 동한도를 모두 취득 한 후에는 추가 취득을 하지 아니합니다. 단, 우리사주조합 청약시 실권주가 발생하는 경우에는 768,000주에 우리사주조합 실권주식수를 가산한 만큼 시장조성의 한도수량으로 합니다.</p> <p>3) 시장조성 유지가격 : 공모가격의 90% 이상을 유지가격으로 합니다. 다만, 소속시장의 전일 주가지수가 매매개시일 전일 주가지수에 비하여 10%를 초과하여 하락하는 경우에는 다음 산식에 의하여 산출한 조정가격 이상을 유지가격으로 합니다. 이 경우, 주가지수는 코스닥증권시장에서 발표하는 종합주가지수를 말합니다.</p> <p>조정가격 = 공모가격의 90% x [1.1 + (소속시장 전일 주가지수 -</p> | 해당사항 없음 |

| 구분 | 시장조성 | 안정조작 |
|----|--|------|
| | <p>매매개시일 전일 주가지수)/매매개시일 전일 주가지수]</p> <p>다. 상기조건에 의해 시장조성을 실행하는 경우 주간사회사는 사전에 이를 금융감독위원회와 한국증권업협회에 신고하여야 하며, 시장조성의 개입조건은 주간사가 매매개시일의 장개시 전까지 협회중개시장을통하여 시장 안내사항으로 통지합니다.</p> <p>라. 기타유의사항</p> <p>1) 시장조성수량을 모두 매수한 이후에는 더 이상 시장조성을 수행하지 않으므로 주가가 시장조성 가격 이하로 하락할 수 있음을 투자자들께서는 유의하시기 바랍니다.</p> <p>2) 천재지변, 전시, 사변, 외환위기, 신용경색으로 인한 금융위기 등과 같이 경제사정의 급격한 변동으로 시장상황이 악화되어 매매거래가 정상적으로 이루어 질 수 없다고 인정되는 때에는 시장조성을 수행하지 않습니다.</p> | |

2. 주간사회사의 간사업무 수행실적

[기업공개, 협회등록공모 또는 일반공모의 경우 작성]

가. 기업공개 간사업무 수행실적(최근 3년간)

유가증권신고서 제출일 현재 기업공개 간사업무를 수행한 실적이 없습니다.

나. 협회등록공모 간사업무 실적(최근 3년간)

(단위 : 원)

| 발행회사 | 공모 금액 (억원) | 청약시기 | 공모 가격 | 등록시주가 | 등록후 1개월 평균주가 | 등록후 6월후 주가 | 등록후1년간 | | 시장조성 여부 | 비고 |
|-----------|------------|------------------|--------|--------|--------------|------------|---------|--------|---------|------|
| | | | | | | | 최고가 | 최저가 | | |
| 모디아 | 59.3 | 2000.12.18-12.19 | 10,500 | 21,000 | 33,929 | 77,100 | 116,500 | 21,000 | 미실시 | - |
| 이스턴 테크놀로지 | 79.1 | 2001.06.12-06.13 | 7,800 | 8,000 | 8,885 | 8,740 | 14,250 | 5,890 | 미실시 | - |
| 안철수연구소 | 439.9 | 2001.08.21-08.22 | 23,000 | 46,000 | 61,747 | 54,800 | 82,700 | 14,050 | 미실시 | - |
| 윤디자인연구소 | 47.5 | 2001.08.21-08.22 | 2,500 | 5,000 | 3,633 | 4,830 | 6,150 | 1,220 | 미실시 | - |
| 신영텔레콤 | 38.8 | 2001.10.29-10.30 | 1,900 | 3,800 | 3,634 | 2,510 | 4,850 | 980 | 미실시 | - |
| 에스엔티 | 68.6 | 2001.12.3-12.04 | 4,700 | 9,400 | 9,744 | 6,150 | 14,250 | 3,820 | 미실시 | - |
| 동아화성 | 54.6 | 2002.01.15-01.16 | 2,100 | 18,900 | 1,733 | 1,310 | 2,080 | 910 | 실시 | 액면분할 |
| 한국기업평가 | 198.8 | 2002.01.28-01.29 | 14,000 | 14,000 | 13,804 | 10,500 | 17,200 | 9,320 | 실시 | - |
| 한도하이테크 | 79.1 | 2002.01.28-01.29 | 4,600 | 9,200 | 15,484 | 7,050 | 26,950 | 4,750 | 미실시 | - |
| 씨티씨바이오 | 46.0 | 2002.01.28-01.29 | 5,300 | 10,600 | 8,708 | 3,860 | 10,600 | 3,060 | 미실시 | - |
| CMS | 41.5 | 2002.04.01-04.02 | 2,500 | 4,500 | 3,961 | 1,040 | 5,270 | 520 | 미실시 | - |
| 어울림 정보기술 | 77.0 | 2002.04.01-04.02 | 7,000 | 14,000 | 10,944 | 11,900 | 15,650 | 2,200 | 미실시 | - |
| 하이스마텍 | 49.7 | 2002.11.06-11.07 | 3,500 | 7,000 | 5,271 | - | - | - | 미실시 | - |
| 빅텍 | 23.4 | 2003.01.22-01.23 | 1,800 | 3,600 | 5,583 | - | - | - | 미실시 | - |
| 하츠 | 105.3 | 2003.01.27-01.28 | 3,800 | 7,200 | 4,725 | - | - | - | 미실시 | - |

주1) 동아화성(주)의 경우 액면분할을 실시하여 공모금액과 주가는 액면분할 후 가격 으로

환산하였습니다.

주2) 동아화성(주)는 협회등록후 시장가가 공모가의 80%를 미달하여 시장조성을 수 행하였습니다.

주3) (주)하이스마텍는 2002년 11월 15일에 등록되어 등록후 6개월이 경과하지 않아 6개월간 평균주가를 기재하지 않았습니다.

※ 본 유가증권신고서에는 투자자유의사항으로서 기재되지 않은 사항이 없으며, 본 유가증권신고서에 기재된 재무제표의 작성일 이후부터 신고서 제출일 사이에 자 산, 부채, 현금흐름 또는 손익상황에 중대한 변동을 가져오거나 중요한 영향을 미 치는 사항은 없습니다.

제2부 발행인에 관한 사항

1. 회사의 개황

1. 회사의 목적

가. 회사가 영위하는 목적사업

| 목적사업 | 비고 |
|---|----|
| 1. 온라인 게임개발업 2. 소프트웨어 개발 및 유통 3. 부가통신 서비스업 4. 캐릭터사업 5. 부동산임대업 6. 수출/입업 | |

나. 회사가 영위하지 아니하는 목적사업

| 목적사업 | 비고 |
|---|----|
| 1. 인터넷사업 2. 소프트웨어 자문업 3. 소프트웨어의 도,소매업, 무역업, 중개업 4. 출판업 | |

다. 자회사가 영위하는 목적사업

당사는 본건 공모를 위한 유가증권신고서 제출일 현재 자회사를 보유하고 있지 않습니다. 따라서 본 항목에 대해서는 기재할 내용이 없습니다.

라. 향후 추진하고자 하는 사업

당사는 본건 공모를 위한 유가증권신고서 제출일 현재 영위하고 있는 사업 이외에 향후 새로이 추진하고자 계획하고 있는 사업은 없습니다. 따라서 이에 관한 이사회결의또는 주주총회의 결의도 한 바 없습니다.

2. 회사의 연혁

가. 설립경과 및 설립이후의 변동상황

| 연월 | 내용 |
|-----------|---|
| 2000년 4월 | 주식회사 웹젠 설립 |
| 2000년 5월 | 1차 유상증자(증자후 자본금 100백만원) |
| 2000년 5월 | 1차 무상증자(증자후 자본금 400백만원) |
| 2001년 2월 | 3D RPG 온라인게임 "뮤(MU)" 개발완료 및 알파테스트 시작 |
| 2001년 3월 | 2차 유상증자(증자후 자본금 4250백만원) |
| 2001년 3월 | 2차 무상증자(증자후 자본금 700백만원) |
| 2001년 5월 | OPEN BETA 서비스 개시 |
| 2001년 7월 | 3차 유상증자(증자후 자본금 717.8백만원) |
| 2001년 7월 | 3차 무상증자(증자후 자본금 1,200백만원) |
| 2001년 10월 | 누적회원수 130만명, 동시접속자수 3만명 돌파 |
| 2001년 11월 | 벤처기업인증(중소기업청장)기술평가기업(게임종합지원센터) |
| 2001년 11월 | 온라인 게임 "뮤(MU) 유료화 |
| 2001년 12월 | 4차 유상증자(증자후 자본금 1,270백만원) |
| 2001년 12월 | 2001년 대한민국 게임대상 온라인게임 우수상 및 그래픽부문 특별상(문화관광부) 수상 |
| 2001년 12월 | 게임서버 6서버 추가 |
| 2002년 3월 | 강남구 도곡동 대림아크로텔 본사이전 |
| 2002년 5월 | 7서버 추가 및 '아틀란스'수중맵 추가 |
| 2002년 5월 | 통신판매업 신고 |
| 2002년 5월 | 금감원 기업등록 |
| 2002년 5월 | 부가통신사업자 등록(서울체신청) |
| 2002년 7월 | 뮤 (3D온라인게임)프로그램 등록-프로그램심의조정위원회 |

| | |
|-----------|---|
| 2002년 7월 | 게임물 제작업자 변경신고(한국게임제작협회) |
| 2002년 7월 | 대만 인스리와 수출계약 |
| 2002년 7월 | 유망중소기업선정(하나은행,한빛은행) |
| 2002년 8월 | 3D 온라인게임 '뮤' 대만 현지 오픈베타서비스 시작 |
| 2002년 9월 | 중국 The 9.com 과 조인트벤처 '9webzen' 설립 및 라이선스 계약체결 |
| 2002년 9월 | 대표이사 이은숙 대표이사직 사임 신임 대표이사 김남주 취임 |
| 2002년 9월 | 코스닥 예비심사 청구 |
| 2002년 10월 | 3D 온라인게임 '뮤' 중국 현지 오픈베타서비스 시작 |
| 2002년 10월 | 한국 벤처기업대상(중소기업청장상)수상 |
| 2002년 11월 | 굿데이 주최 <2002년 굿데이 굿로열브랜드> '게임' 부문 수상 |
| 2002년 11월 | 3D 온라인게임 '뮤' 대만 현지 상용화서비스 시작 |
| 2002년 12월 | 디지털타임스 주최 <2002년 최고의 히트상품> '온라인게임' 부문 수상 |
| 2002년 12월 | 전자신문 주최 <2002년 하반기 히트상품> '온라인게임(소비자만족)' 부문 수상 |
| 2002년 12월 | 한국 <제2회 디지털이노베이션대상> 종합대상(국무총리상) 수상 |
| 2002년 12월 | 코스닥 예비심사 통과 |
| 2002년 12월 | shopping.muonline.co.kr 쇼핑몰 오픈 |
| 2002년 12월 | 국내 최초 3D 온라인게임 뮤 국내 누적회원수 330만명, 누적유료회원 90만명, 동시접속자수 4만명 기록 |
| 2003년 1월 | 3D 온라인게임 뮤 대만 동시접속자수 2만명 기록 |
| 2003년 1월 | 3D 온라인게임 뮤 중국 동시접속자수 15만명, 선불카드 판매 1위 기록 |
| 2003년 2월 | 중국 상용화 개시 |
| 2003년 2월 | 중국 동시접속자수 25만명 돌파 |
| 2003년 2월 | 일본 게임온사와 라이선스 계약 체결 |
| 2003년 3월 | 모바일 게임 서비스 개시 |

나. 상호의 변경

당사는 설립이후 유가증권신고서 제출일 현재까지 상호의 변경은 없습니다.

다. 합병, 영업양수 또는 영업양도

당사는 설립이후 유가증권신고서 제출일 현재까지 합병, 영업양수 또는 영업양도를 한 실적이 없습니다.

라. 생산설비의 변동

(1) 현황

당사는 온라인 게임 서비스를 제공 하는 인터넷기업으로서 별도의 생산설비를 통한 생산이 아닌 인적자원을 주로 활용하는 사업이므로 생산설비에 관한 사항을 산정하기가 어렵습니다. 다만 서버 등의 기계장치가 서비스의 제공에 중요한 설비라 할 수 있는데 그 현황은 다음과 같습니다.

[자산항목 : 기계장치, 비품]

(단위 : 천원)

| 사업소 | 소유 형태 | 소재지 | 구분 | 기초장부가액 | 당기증감 | | 당기상각 | 기말장부가액 | 비고 |
|-----|-------|-----|------|---------|-----------|--------|---------|-----------|----|
| | | | | | 증가 | 감소 | | | |
| 본사 | 자가 | 서울 | 기계장치 | 221,672 | 2,227,318 | - | 433,122 | 2,015,868 | - |
| | 자가 | 서울 | 집기비품 | 120,227 | 178,945 | 1,500 | 132,107 | 165,565 | - |
| | 자가 | 서울 | 시설장치 | 117,914 | 146,946 | 49,669 | 102,902 | 112,289 | - |
| 합 계 | | | | 459,813 | 2,553,209 | 51,169 | 668,131 | 2,293,722 | - |

참고로 당사의 게임서비스 관련 서버현황은 총 120대의 서버를 운영중이며, 1대의 서버당 최대 600명 수용가능하며, 적정수용인원은 500명으로서 현재 60,000명 정도의 동시접속자수를 수용할 수 있습니다.

(2) 최근 3년간 변동사항

| 설비자산명 | 취득(처분가액) | 취득년도 | 취득사유 | 용도 | 취득처 |
|-------|----------|------|------|----|-----|
|-------|----------|------|------|----|-----|

| | | | | | |
|------|-----------|-------|--------------------|--------|----------|
| 기계장치 | - | 2000년 | 서비스 안정성 확보 및 확장 | 서버장치 등 | (주)자이링크외 |
| | 302,769 | 2001년 | | | |
| | 2,227,318 | 2002년 | | | |

마. 경영활동과 관련된 중요한 사실의 발생

당사의 경영활동에 있어 발생한 중요한 사실의 일자 및 내용은 아래의 표에 기재된 바와 같습니다.

(1) 자본금 변동 내역 등

| 년월일 | 내 용 |
|-----------|---------------------------|
| 2000년 5월 | 1차 유상증자(증자후 자본금 100백만원) |
| 2000년 5월 | 1차 무상증자(증자후 자본금 400백만원) |
| 2001년 3월 | 2차 유상증자(증자후 자본금 4,250백만원) |
| 2001년 3월 | 2차 무상증자(증자후 자본금 700백만원) |
| 2001년 7월 | 3차 유상증자(증자후 자본금 717.8백만원) |
| 2001년 7월 | 3차 무상증자(증자후 자본금 1,200백만원) |
| 2001년 12월 | 4차 유상증자(증자후 자본금 1,270백만원) |

(2) 회사경영과 관련된 주요 계약서 명세

| 년 월 일 | 내 용 |
|---------------|-------------------------------|
| 2002년 7월 9일 | 대만 IGC 와 라이선스 계약 체결 |
| 2002년 8월 31일 | 중국 GAME NOW와 베타테스트 라이선스 계약 체결 |
| 2002년 9월 10일 | 9WEBZEN LIMITED 조인트벤처 설립 |
| 2002년 12월 10일 | 조이아이몰과 쇼핑몰 업무제휴 체결 |
| 2003년 2월 11일 | 일본 GAME ON과 라이선스 계약 체결 |
| 2003년 3월 5일 | 와이던텐닷컴과 모바일게임서비스 계약 체결 |

(3) 기타 중요한 사실

| 연 월 | 내 용 |
|-----------|--|
| 2001년 2월 | 3D RPG 온라인게임 "뮤(MU)" 개발완료 및 알파테스트 시작 |
| 2001년 5월 | OPEN BETA 서비스 개시 |
| 2001년 10월 | 누적회원수 130만명, 동시접속자수 3만명 돌파 |
| 2001년 11월 | 벤처기업인증(중소기업청장)기술평가기업(게임종합지원센터) |
| 2001년 11월 | 온라인 게임 "뮤(MU) 유료화 |
| 2001년 12월 | 게임서버 6서버 추가 |
| 2002년 5월 | 7서버 추가 및 '아틀란스'수중맵 추가 |
| 2002년 5월 | 금강원 기업등록 |
| 2002년 7월 | 유망중소기업선정(하나은행,한빛은행) |
| 2002년 8월 | 3D 온라인게임 '뮤' 대만 현지 오픈베타서비스 시작 |
| 2002년 9월 | 대표이사 이은숙 대표이사직 사임 신임 대표이사 김남주 취임 |
| 2002년 9월 | 코스닥 예비심사 청구 |
| 2002년 10월 | 3D 온라인게임 '뮤' 중국 현지 오픈베타서비스 시작 |
| 2002년 10월 | 한국 벤처기업대상(중소기업청장상)수상 |
| 2002년 11월 | 3D 온라인게임 '뮤' 대만 현지 상용화서비스 시작 |
| 2002년 12월 | 디지털타임스 주최 <2002년 최고의 히트상품> '온라인게임' 부문 수상 |
| 2002년 12월 | 전자신문 주최 <2002년 하반기 히트상품> '온라인게임(소비자만족)' 부문 수상 |
| 2002년 12월 | 한국 <제2회 디지털이노베이션대상> 종합대상(국무총리상) 수상 |
| 2002년 12월 | 코스닥 예비심사 통과 (국내 코스닥 예비심사 청구기업 최초 기술평가 AA 등급) |
| 2002년 12월 | 국내 최초 3D 온라인게임 뮤 국내 누적회원수 330만명, 누적유료회원 90만명, 동시접속자수 4만명 기록 |
| 2003년 1월 | 3D 온라인게임 뮤 대만 동시접속자수 2만명 기록 |

| | |
|----------|--|
| 2003년1월 | 3D 온라인게임 뮤 중국 동시접속자수 15만명, 선불카드 판매 1위 기록 |
| 2003년 2월 | 중국 상용화 개시 |
| 2003년 2월 | 일본 게임온사와 라이선스 계약 체결 |
| 2003년 3월 | 모바일 게임 서비스 개시 |

3. 회사의 존속기간

당사는 한시적 법인이 아니므로 회사의 존속기간이 따로 정해져 있지 않으며, 상법상 모든 주식회사에 일반적으로 적용되는 해산사유인 합병, 파산, 법원의 명령 또는 판결, 회사분할, 분할합병, 주주총회 결의 이외에 당사 정관에 특별히 정해 둔 해산 사유는 없습니다.

II. 사업의 내용(제조업)

1. 사업의 개요

가. 업계의 현황

(1) 산업의 특성

온라인 게임은 사용자가 PC를 상대로 게임을 진행하는 소위 스탠드 얼론 PC게임의 형태에서 발전한 것으로 PC를 플랫폼으로 사용하지만, PC와의 1:1 접촉과 달리 일정한 네트워크에 접속한 후 1:다수의 게임을 즐길 수 있습니다. 해외의 경우, 플랫폼을 PC로 사용하는 경우와 콘솔 게임을 사용하는 경우의 2가지로 구분할 수 있습니다.

초기에는 별도의 패키지, CD 등 부속물이 필요없이 PC 접속후 게임을 즐기는 형태에서 시작하였으나, 일반 PC게임이 스타크래프트 이후 제한적인 온라인 서비스를 실시하고 있고, 순수 온라인 게임조차 늘어난 설치 프로그램 등으로 인해 별도로 CD를 공급하는 경향이 나타나고 있어 PC게임과 온라인 게임간의 엄밀한 정의 구분은 모호해 지고 있습니다. 그러나 통상은 PC 게임은 8명 정도의 사용자가 동시에 네트워크에 접속하여 게임을 하고 온라인 게임은 동시접속자가 10,000명 이상되어 기술적인 아키텍처는 전혀 상이하다고 할 수 있습니다.

사회, 문화의 인프라가 인터넷을 중심으로 발전하면서 개인주의 지향의 생활문화가 급속히 보급되고 있고 이러한 사회,문화 환경은 휴식과 놀이를 컴퓨터를 통해 즐기려는 방향으로 변화시키고 있습니다. 이러한 변화는 게임산업의 무한한 발전 가능성을 나타내고 있다. 게임산업은 우수한 인력이 풍부한 우리나라에 적합한 아이디어 산업으로 강한 오락성과 대중성을 가지고 있습니다.

또한 게임 산업은 투입 대비 산출의 비율이 매우 높은 산업이지만 제품출시 시기의 사회적 문화적 환경에 영향을 많이 받고, 제품의 라이프사이클이 짧으며, 게임 차별성과 완성도에 의해 사용자가 만족하기 때문에, 수요가 불확실한 면이 있으나, 이는 대중가요나 영화에서도 나타나는 동일한 현상입니다. 하지만 사업 기획 시 철저한 시장조사와 수요자의 동향 분석을 통해 완벽한 준비와 충분한 투자를 통해 제작한다면 이러한 위험도를 현격히 줄일 수 있습니다.

그리고 게임산업은 만화, 영화, 애니메이션, 캐릭터 등 주변 산업과 그 연관성이 깊어새로운 부가가치를 창출할 수 있습니다.

국내에서 본격적으로 온라인 게임은 1994년 국내 최초 MUD(Multi User Dungeon)게임인 “쥬라기 공원 1”으로 당시 PC 통신을 통해 서비스 되기 시작하였으며 이어 “퇴마요새”, “단군의 땅” 등이 인기를 끌었습니다.

1996년 넥슨에서 시작한 “바람의 나라” 서비스가 세계 최초 그래픽 MUD 게임이며, 이후 “스타크래프트”의 등장과 함께 급속하게 증가한 PC방의 증가로 온라인 게임의 기초가 튼튼해 졌으며, 엔씨소프트사의 “리니지”의 등장과 함께 온라인 게임 전성기가 형성되게 되었습니다.

이러한 MMORPG 게임 중심의 국내 게임환경은 인터넷 사용의 확산과 기술 향상으로 작년 부터 2D 환경에서 3D로 환경이 전환되고 있으며, 이를 통해 시장의 재편이 예상되며, 이는 2D 시장에서 맹주로 자리잡은 엔씨소프트의 효과적인 시장지위 유지와 3D 신작게임 중에서 어떤 게임이 성공적인 시장진입을 하였는가를 확인하여야 할것입니다.

또한 소수 업체의 과점형태에서 동사를 비롯한 개발회사 뿐만 아니라 대기업 혹은 외국계 대형 게임업체가 온라인 게임시장으로 진출하거나 기존 전문개발회사와의협력관계로 경쟁적 형태로 바뀔것으로 보입니다.

[표:온라인 게임발전 양상]

| 연도 | 2000연도 | 2001연도 | 2002연도 | 2003연도 | 2004연도 |
|----|--------|--------|--------|--------|--------|
|----|--------|--------|--------|--------|--------|

| | | |
|--------------|-----------------|------------------|
| 제품 | 네트워크지원 3차원게임 | 네트워크 지원 가상현실 게임 |
| | 3차원멀티플레이 온라인 게임 | 가상현실 멀티플레이 온라인게임 |
| 휴대용2차원네트워크게임 | 휴대용 3차원 네트워크 게임 | |

[출처:“2002년 대한민국 게임백서”, (재)한국게임산업개발원]

(2) 산업의 성장성

문화관광부 산하 한국게임산업개발원에 따르면 지난해 국내게임시장규모는 최종소비자 매출액 기준으로 3조4천1백38억원(PC방 매출 포함), 2001년의 3조 5백억원에 비해 12% 성장한 것이며, 온라인게임의 시장규모는 4천4백25억원으로 국내 게임산업의 대표주자로 매년 20-40% 성장을 하고 있습니다. 또한 한국게임산업개발원은 올해 온라인게임 시장규모를 지난해 보다 25% 증가한 5천5백억원으로 전망하고 있습니다.

(3) 경기의 변동성

경기의 영향을 무시할 수는 없지만 생활수준 향상에 따른 여가생활에 대한 욕구 증대, 청소년층의 구매력 상승 및 게임에 대한 인식 및 환경의 개선에 따라 경기에 의한 영향이 예전보다 줄어들었고, 또 줄어드는 추세입니다.

주요층이 10-20대 젊은 층으로 이들의 여가시간 사용에 따라 영향을 받기 때문에 계절적인 영향이 존재한다고 볼 수 있습니다. 보통 방학 시즌인 7-8월, 12-2월 까지의 수요가 타월에 비해 높은 특징을 보이고 있습니다.

(4) 경쟁요소

온라인 게임은 개발에 있어 제조업 등과 달리 원자재나 대량의 초기 설비투자 등이 요구되지 않을 뿐 아니라 타 게임에 비해 제품 사이클이 길어 그 동안은 진입장벽이 낮고 안정적인 산업으로 인식되어 왔습니다. 그러나 최근에는 그러한 양상이 변해감에 따라 온라인 게임시장이 진입장벽이 높아져 가고 있습니다. 그 진입장벽으로는 게임개발이 블록버스터화 되어 가는 추세로 '자금력' 부족과 전문 인력 확보의 어려움, 점차 심화되는 경쟁등을 꼽을 수 있습니다.

국내 대표적인 온라인 게임사는 엔씨소프트, 넥슨, 웹젠, 액토즈소프트 등이 있는데, 시장선점효과를 누리고 있는 엔씨소프트와 넥슨 그리고 웹젠등이 상위업체 기업으로 2002년 매출액 기준으로 전체시장에서 60%를 상회하는 시장점유율을 보이며 '빈익빈부익부'현상이 일어나는 과점형태의 시장을 보이고 있습니다.

특히, 엔씨소프트의 경우 2002년 1,550여억원의 매출을 기록하여 플러스 성장을 거듭하고 있으며 뛰어난 수익성을 시현하고 있습니다.

하지만, 이런 선발회사들의 성공적인 수익모델에 자극받아 최근 들어 많은 업체들이 신규 진입하고 있는 등 온라인 게임시장의 성장성을 웃도는 공급증가가 눈에 띄고 있어 경쟁이 심화될 것으로 전망됩니다.

게임개발사는 한국게임제작협회가 발표한 '게임제작업체 및 배급업체 현황'에 따르면 상반기 등록업체 수를 포함한 누적 등록 업체 수는 제작 1,582개사, 배급 811사로 집계되었습니다. 온라인 게임 개발수에서도 96년 1개 게임에서 2000년 11개 게임으로 발전하였고 2001년 5월말 상용서비스 중인 게임이 34개이며, 무료공개가 17개, 공개테스트 중인 게임이 41개, 제한테스트 중인 게임이 20개, 개발중인 게임이 27개 등 총 139개인 것으로 파악되고 있습니다. (출처:한국첨단게임산업협회)

(5) 자원조달의 특성

당사는 온라인게임 개발 및 서비스업을 영위하고 있는 회사로 별도의 원재료등을 통한 생산이 아닌 인적자원을 주로 활용하는 사업입니다.

당사는 창업 초기에 현재의 개발이사 3명이 전부였으며, 새로운 인력을 지속적으로 충원하여 총13명의 개발팀을 구성하고 있습니다.

당사가 개발한 3D 온라인게임 분야는 전문기술인력을 필요로 하고 있으나, 현재 국내에서는 인력이 부족한 실정입니다.

이런 한계를 극복하기 위하여 병역특례 및 모든 리크루트 채널을 동원하여 전문인력 을 충원하고 있으며, 더불어 현재 보유중인 기술인력에게 지속적인 교육과 기술 노하우를 전수하여 게임개발 전문기술인력으로 육성하고 있습니다.

(6) 관련법령 또는 정부의 규제

| 추진업무 | 내용 |
|----------|--|
| 영상물등급위원회 | ※ 영상물등급위원회는 음비계법 재정으로 1999년 출범하여 게임물에 대한 등급분류 실시 ※ 현재 개정 음반, 비디오 및 게임물에 관한 법률에 따라 전체이용가와 18세 이용가, 이용불가로 등급 분류 |

□ 온라인 게임물에 대한 등급분류 세부기준안(주요 사항만 발췌)

게임 내적 요소로서 발생하는 PK(Player Killing의 약자, 그러나 게임안에서 이용자가 죽어 없어지는 것은 아니고 게임의 출발점으로 돌아가게 되는 것을 말하며 따라서 Killing이라기보다는 Kick Off라고 표현하는 것이 정확하다고 봅니다.) 내용의 선정성과 사형성, 폭력성 등엔 중점을 두고 등급 분류기준을 마련하였으며, 게임 외적요소인 아이템의 거래 및 옥션, 비방, 게임중독의 문제 등은 등급분류 기준의 고려대상에서 제외하였습니다. 그러나 당사는 이러한 온라인 게임의 사회적 부작용에 대해서는 사전 등급분류제도보다는 개발자의 자율정화 활동 및 사회적 차원에서 건전한 게임문화를 형성하기 위한 노력이 보다 필요하다고 보고 향후 이를 위한 정책개발을 추진해나갈 예정입니다.

[등급분류의 세부기준과 관련된 사항]

- PK(Player Killing)

온라인 게임 사용자 상호간의 가학행위를 묘사하는 PK의 경우 일방적이거나 상대방의 아이템을 탈취하기 위하여 발생하는 경우에는 원칙적으로 18세 이용가 등급을 부여하되, PK가 있더라도 사용자 상호간의 합의나 게임의 구성상 합의를 담보한 상태에서 발생하는 결투에 의한 경우에는 그 폭력성의 정도, 제재의 정도 등에 따라 12세 또는 15세 이용가 판정에 해당할 수 있다.

㉠ 전체이용가

- 12세 미만의 청소년에게 유해한 영향을 미칠수 있는 폭력성이 표현되어 있지 않는 작품
- PK가 없으면 전체이용가
- 도검류 등을 이용하여 잔혹한 살상이 없는 결투 게임
- 크레이지 아케이드류, 포트리스류, 워게임류 등은 예외(과도한 폭력성이 없는 경우에 한함)

㉡ 12,15세 이용가

- 유저 상호간의 가학행위인 PK가 있으나 일정한 제한이 있는 경우
- PK 관련 사용자 상호간의 합의나 게임의 구성상 합의를 담보한 상태의 결투
- 폭력성의 정도, PK에 대한 제재 등을 고려 12세, 15세 이용가 가능

㉢ 18세 이용가

- 신체파열 및 선혈묘사
- 과도한 육체손괴 및 붉은 선혈이 튀는 장면묘사
- 유저 상호간의 가학행위 묘사
- PK관련 일방적이거나 상대방의 아이템 획득 등의 이익을 위하여 가학하는 행위

㉣ 보류판정

- 사회윤리 또는 사회정의에 위배되는 행위
- 준비속에 대한 상해, 폭행, 살인 등 가족윤리를 훼손하는 내용
- 범죄를 정당화하는 내용 또는 범죄수단을 지나치게 잔인하거나 섬세하게 묘사하는 내용
- 준비속, 노인, 아동, 여성의 학대를 정당화, 자살행위를 권장할 우려가 있는 내용

나. 회사의 현황

(1) 영업개황 및 사업부문의 구분

(가) 영업개황

당사는 온라인게임 개발 및 서비스 업체로서 9개월간의 개발기간과 10여개월의 테스트 기간을 거치고 Full 3D RPG 온라인게임 "뮤(MU)"를 2001년 11월 19일부터 유료화하여 서비스하고 있는 업체입니다.

온라인게임산업은 2000년도에 들어서면서 PC방의 보급 등 인터넷 확산에 힘입어 관심이 높아졌으며, PC게임 콘텐츠에 몰두하던 개발업체들도 온라인게임을 개발하기 시작하였고 온라인게임 1세대라 불리는 리니지등의 2D 게임이 주종을 이루었습니다.

그러나, 2001년 후반부터 빠른 속도의 PC사양의 고급화와 인터넷 보급률이 높아지면서 온라인게임 2세대라 할 수 있는 3D 게임이 제작되기 시작 했고, 3D 기법 도입이 온라인게임 업계에 최대이슈로 떠올랐으며, 당사는 이 시기를 놓치지 않고 Full 3D RPG게임을 최초로 개발, 유료화 하였으며, 국내시장의 75%를 상위5대 게임회사(엔씨소프트,넥슨, CCR, 액토즈소프트, 위즈게이트등)가 점유하고 있는 시장 상황에서 "뮤(MU)"의 성공적인 시장진입으로 업계의 주목을 한몸에 받게 되었습니다.

최근의 게임들이 2D에서 3D로 변해가는 흐름을 타고 만들어진 "뮤(MU)"는 점점 고급화 되어 가고 있는 게이머들의 욕구를 충분히 만족시켜 주는 게임으로 인정 받고 있습니다. 온라인 게임 "뮤(MU)"는 그래픽, 게임엔진, 네트워크 기술 경쟁력으로 보다 한 차원 높은 Quality를 보여주고 있습니다.

온라인 게임 "뮤(MU)"는 상용화를 일주일 앞두고 예약가입만으로 국내 PC방(22,000여개로 추정:전국총판업체 추정자료)의 10%이상이 신청을 하는 등 유료화 첫날 "뮤(MU)"는 매출액 10억원을 돌파하여 2001년 총매출은 23억 9천 7백만원을 기록하였습니다.

그 이후로 당사는 새로운 맵의 추가 및 게임업데이트를 하여 사용자들에게 새로운 재미를 유발하였으며, 서버시설 교체 및 확충을 통하여 보다 안정된 서비스를 도모하였고 고객 운영서비스에 있어 외부교육등을 통하여 서비스의 질을 향상시키는 등 고객만족에 보다 많은 노력을 해 왔습니다. 그 결과 온라인 게임 "뮤(MU)"의 성장세는 지속되어 왔으며, PC방 가맹점은 14,000여개로 늘었으며 2002년 12월 동시접속자수는 38,000명을 넘어섰고, 매출은 288억원을 기록하였습니다.

당사는 2003년 올해 들어 '타르칸'이라는 맵을 추가, 이에 더불어 '데빌스퀘어' 이벤트등 대규모 업데이트와 이벤트로 동시접속자수는 50,000명을 돌파하는 등의 성장세를 구가하고 있습니다.

해외진출에 있어서는 작년 7월 대만 '인스리아' 와 라이센스 계약을 체결하고 9월에 중국 GAMENOW.NET(HONG KONG) Ltd.과는 조인트벤처(9WEBZEN)를 설립하여 해외 첫발을 내딛었습니다. 대만은 작년 11월에 현지 상용화를 하여 동시접속자수 2만명을 기록하고 있으며, 중국은 2003년 2월부터 상용화를 시작하여 동시접속자수 25만명을 넘어서는 등 온라인게임 "뮤(MU)"는 해외에서도 폭발적인 인기를 누리고 있습니다.

일본은 2003년 2월에 계약을 체결하여 4월말경에 베타서비스를 할 수 있도록 준비중에 있습니다.

당사는 유료화 이후부터 꾸준히 성장세를 지속하여 2002년에 매출 288억원, 경상이익 178억원, 당기순이익 152억원의 실적을 기록하였습니다.

(나) 공시대상 사업부문의 구분

| 사업부문 | 표준산업분류코드 | 사업내용 | 주요제품 |
|------|----------|------------|------|
| 제조업 | 72201 | 게임소프트웨어제작업 | 뮤 |

(2) 시장점유율

올해 디지털타임스에서 추산한 주요 온라인게임의 매출현황을 보면, 주요 온라인게임 업체들은 총 3,742억원의 실적을 달성하였으며, 이번 매출집계는 상위 10대 업체를 대상으로 실시한 것으로 10위권 밖 업체의 매출까지 합칠 경우 온라인게임 업계는 4000억원이 넘는 시장을 형성하여 99년(400억원)에 비해 10배 이상 성장한 것으로 조사되었습니다.

(단위:억원,%)

| 회사명 | 게임명 | 게임장르 | 2002년 매출액 | 점유율 |
|--------|----------|------------|-----------|--------|
| 엔씨소프트 | 리니지 | 2D RPG | 1,550 | 35.23% |
| 웹젠 | 뮤 | 3D RPG | 288 | 6.55% |
| 넷마블 | - | 캐주얼게임 | 270 | 6.14% |
| 액토즈소프트 | 미르의전설,A3 | 2D, 3D RPG | 214 | 4.86% |
| 넥슨 | - | 캐주얼게임 | 500 | 11.36% |
| NHN | 한게임 | 캐주얼게임 | 746 | 16.95% |
| 기타 | - | - | 832 | 18.91% |
| 계 | - | - | 4,400 | 100% |

주1) 온라인 게임서비스 현황은 온라인 게임관련 협회 및 유관기관의 객관적인 자료

나 통계치를 집계하기 어려운 상태로서 타사의 정확한 매출액과 시장점유율을 산출하기에는 어려움이

있습니다. 각 사의 매출액은 자사가 조사하여 추정하였기에 수치는 변화될 수 있습니다.

(3) 시장의 특성

(가) 주요 목표시장

① 인터넷 PC방 현황

1998년 말 3,000여 개에 불과하던 인터넷 PC방은 1999년 말에는 15,150개로 440%이상 급격히 증가하였고, 2000년 말에는 21,460여 개로 42% 증가, 2001년도에도 22,548개로 전년도에 비해 5% 증가하였습니다. 2002년 12월말에는 22,000여개로 정체상태입니다.

2002년 12월말 현재 인터넷 PC방은, 서울이 5,400여개로 전체 PC방 비율 중 24%를 차지하고 있으며 경기도가 5,000개, 부산이 2,000여개 순으로 분포하고 있는데, 전체적으로 지역적 인구분포 비율과 비슷한 양상을 보이고 있습니다.

초기에 인터넷 PC방이 서울 등 대도시를 중심으로 확산되었던 반면, 이제는 전국적으로 확산되어 인터넷 PC방은 더 이상 특정 지역, 특정 계층의 문화가 아니라 전국민적인 문화공간으로 자리잡았습니다. 다양한 종류의 많은 문화공간을 가진 대도시와 달리, 문화공간이 상대적으로 부족한 지역일수록 인터넷 PC방이 지역문화공간으로서의 역할을 하고 있습니다.

2001년 한해 동안의 PC방 업소수의 증가 추이를 살펴보면, 2001년 6월 한때 전국 인터넷 PC방의 수가 28,000개 정도까지 증가되었다가 하반기에 이르러 기존 PC방들의 폐업이 증가하면서 연말에는 22,500여개의 숫자로 줄어 들게 되었습니다.

업소 수가 감소한 가장 큰 요인은 서울 소재 PC방 수의 감소인데, 각 구별로 50개에서 90여개의 업소가 7월 이후의 하반기에 폐업 하였습니다.

이는 2001년 6월에 출시된 '디아블로2'를 중심으로 화려한 그래픽과 빠른 진행을 가진 게임들과 각종 3D 온라인 게임 등 고사양을 요구하는 콘텐츠가 급속히 증가하였기 때문에 기존의 영세한 저사양 컴퓨터 보유업체가 경쟁력을 상실하였기 때문입니다.

2001년을 기점으로 인터넷 PC방의 컴퓨터 사양은 획기적으로 고사양화되었습니다.

특히 우리나라 소비자들의 경우에는 가정용 PC를 대부분 최신기종의 PC로 구매하는 경향이 있어 인터넷 PC방으로서는 신규창업시는 물론, 매년 노화된 PC의 업그레이드를 통해 최신기종의 PC를 마련해야 합니다.

PC기술 발전과 출시게임의 고사양화, 그리고 이에 따른 게임사용자들의 요구에 따라 인터넷 PC방의 컴퓨터 사양이 점차 고급화 되었습니다.

각 가정에 인터넷이 보급되면 PC방은 없어지게 될 것이라는 예상과는 달리, 현재 전국적으로 하루 평균 250만명 이상이 PC방을 이용하고 있습니다. 이들에게 있어서 인터넷 PC방은 하나의 문화공간으로 생활공간으로서 역할을 하고 있는 것입니다. 현재 인터넷 이용자는 지속적으로 증가하고 있고, 사용자 계층도 확대되고 있는데, 이에 따라 인터넷 PC방 이용자도 전 연령층으로 확대되고 있으며 다양한 계층으로 이어지고 있습니다.

그러나 PC게임의 고사양화 추세와 3D 게임의 확산으로 이용자들의 요구는 나날이 높아지고 있으며 또한 PC방의 급속한 증가와 업소간의 과당경쟁으로 인한 수익악화로 영세 업소에서 중대형의 규모로 그 추세가 이동하고 있는 실정입니다.

② PC방 영업 현황

당사는 PC방 영업을 위하여 PC방 사업팀 부서를 두고 있으며 총인원 8명으로 총괄1명 2명의 총판관리업무, 5명의 승인, 결제 및 PC방 상담업무 인원으로 구성되어 있습니다.

전국을 10개 지역으로 나누어 10개의 총판과 2001년 7월에 총판계약을 맺고, 올해 재계약을 통해 전국 PC방 영업을 해 오고 있습니다.

2003년 2월 말 기준으로 "유"의 가맹점수는 전체PC방을 22,000여개로 추정할 때 약 64%에 육박하는 점유율을 보이고 있습니다.

| 지역 | 전체 PC방 수 | 가맹점 수 | 점유율 |
|----|----------|--------|-----|
| 강남 | 2,900개 | 1,513개 | 52% |

| | | | |
|--------|---------|---------|-----|
| 강북 | 2,500개 | 1,432개 | 57% |
| 경기서북 | 3,400개 | 2,153개 | 63% |
| 경기남동 | 1,600개 | 1,346개 | 84% |
| 경북 | 2,100개 | 1,328개 | 63% |
| 경남 | 3,700개 | 2,415개 | 65% |
| 전북 | 750개 | 479개 | 64% |
| 전남 | 2,100개 | 1,337개 | 64% |
| 충청 | 2,100개 | 1,248개 | 59% |
| 강원 | 750개 | 482개 | 64% |
| 제주 | 250개 | 79개 | 32% |
| 기타(본사) | - | 362개 | - |
| 합 계 | 22,150개 | 14,174개 | 64% |

[기준일:2003년 2월말 기준, 출처:당사 PC방 사업팀]

온라인게임 서비스를 하는 업체는 대부분이 PC방 영업은 총판 형식으로 영업을 하고 있습니다. 별도로 가져갈 경우 10개 총판에 해당하는 직원을 관리해야 하는 애로사항이 있기 때문에 총판 형식의 PC방 영업이 가장 적절하다고 보여집니다.

당사 PC방의 영업은 타업체와는 조금 다른 총판 영업방식을 가지고 있습니다. 예를 들어 엔씨소프트의 '리니지' 같은 경우 총판계약시 보증금을 많이 받는 대신에 정산업무를 완전히 총판에게 넘겨주는 방식을 취하는 반면에 당사는 총판에서는 PC방에 대한 마케팅과 홍보등의 업무와 서비스 시간 관리에만 국한하고 결제업무는 PC방 사업팀에서 맡고 있습니다.

엔씨소프트의 '리니지'같은 경우 조직을 보다 가볍게 가지고 갈수 있는 장점이 있으며, 반면에 결제시스템을 외부에 의존하고 노출된다는 점에 있어서 단점이 있어 PC방 사업팀의 조직을 상기와 같이 운영하고 있습니다.

8명의 인원으로 영업관리, 정산, 콜센터 업무가 가능한 이유는 타사에는 없는 당사 특유의 웹상으로 관리가능한 매니저 시스템을 유료화 이전부터 구축했기 때문입니다.

또한 당사 PC방 사업팀은 지속적인 전국 출장으로 총판과 함께 PC방을 방문하고 1달에 한번씩 총판간담회를 가지며 PC방 전담 콜센터를 두어 등 적극적인 PC방 시장의 현황과 불만사항등을 즉각 수용할수 있는 시스템을 운영하면서 보다 나은 서비스에 전념하고 있습니다.

③ 수요자의 구성 (개인이용자)

우리나라는 인터넷 보급률이 아주 높은 나라로서 이용이 가능한 절대 인구수의 증가가 높고 인터넷 이용자 중 게임을 이용하는 층의 증가가 빠릅니다. 가정용 초고속 인터넷망의 보급률을 보면 미국, 일본 등에 비해 앞서 있어 세계 최고 수준입니다.

따라서 유료온라인게임의 주된 매출처로 개인사용자들을 꼽을 수 있습니다.

당사의 전체 누적회원의 성별 분석 결과, 압도적으로 남성회원의 비율이 92%를 차지하였으며, 남성회원중에서도 아래와 같이 10대 후반과 20대가 차지하는 비율이 91%로 나타났습니다.

전체 고객 분석 자료에 의하면 당사의 고객은 구매능력이 다소 떨어지는 10대는 User로서 1위이며 Customer로서의 1위는 20대 남성에 치중해 있으며 주요 마케팅 타겟을 20대 남성으로 잡고 있습니다.

또한 당사 게임 고객 대상 설문조사에서 고객의 82%가 타온라인 게임에 대한 관심을 보이고 있으며 핵심이용자(1일 3시간 이상 게임사용)는 전체의 58%로 나타남으로써 핵심이용자 계층이 두터운 것으로 나타났습니다.

또한 매출 및 동점에 가장 큰 영향을 미치는 상품으로는 정액제 상품으로써 구매비율은 71%로 높게 나타났습니다.

이러한 고객분석을 바탕으로 향후 당사의 마케팅 정책은 10대 남학생의 Customer로의 유치와 20대 남성의 고객 이탈 방지 그리고 정액제 구매 비율을 높이는 방향으로 설정하고 있습니다.

④ 내수 및 수출의 구성

당사의 사업부문은 게임사업 단일부문으로 온라인게임서비스 매출 중 내수부문은 3D 온라인게임 "뮤(MU)" 서비스 매출로 PC방 매출과 개인고객 매출이 총 매출의 95%를 차지하고 있습니다.
수출부문은 중국과 대만 현지서비스를 위한 라이선스계약체결에 따른 수수료와 러닝로열티를 계상한 금액입니다.
상품매출은 뮤 캐릭터를 이용한 총 5가지의 상품으로 구성되어 작년 12월부터 판매되기 시작하였습니다.

(단위 : 천원)

| 사업 부문 | 매출 유형 | 품 목 | | 제 3 기 | 제 2 기 | 제 1 기 |
|-------|-------------|--------|-----|------------|-----------|-------|
| 게임 사업 | 온라인게임 서비스매출 | 뮤 | 수 출 | 1,424,017 | - | - |
| | | | 내 수 | 27,362,013 | 2,397,267 | - |
| | | | 합 계 | 28,786,030 | 2,397,267 | - |
| | 상품매출 | 캐릭터 상품 | 수 출 | - | - | - |
| | | | 내 수 | 547 | - | - |
| | | | 합 계 | 547 | - | - |
| 합 계 | | | 수 출 | 1,424,017 | - | - |
| | | | 내 수 | 27,362,560 | 2,397,267 | - |
| | | | 합 계 | 28,786,577 | 2,397,267 | - |

⑤ 수요의 변동요인

당사의 주된 수요의 변동요인으로 몇 가지를 들 수 있으며, 아래와 같습니다.

당사가 주력하고 있는 온라인 산업은 유행산업이며, 기술의 진보가 빠른 특징을 가지고 있습니다. 청소년이 주수요층이기 때문에 최신 게임에 대한 유행이 매우 빠른 특징이 있으며, 또한 그래픽 및 네트워크 기술의 진보가 매우 빠르게 진행되어 중소기업 등을 중심으로 업체간 흥망이 심한 편입니다.
당사는 현재 서비스하고 있는 제품의 지속적인 기능개선과 추가, 차기 제품의 기획 및 개발에 지속적인 노력을 함으로써 수요의 안정화를 가져갈 것입니다.

다음은 경기변동에 따른 영향입니다.

경기의 영향을 무시할 수는 없지만 생활수준 향상에 따른 여가생활에 대한 욕구 증대, 청소년층의 구매력 상승 및 게임에 대한 인식 및 환경의 개선에 따라 경기에 의한 영향이 예전보다 줄어들었고, 또 줄어드는 추세이며, 점차 확산되는 5일제 근무로 인한 여가수요들을 끌어들이 수 있는 마케팅전략을 수립하여 보다 안정적인 매출원을 확보할 것입니다.

그리고 온라인게임 산업은 계절적인 영향이 일부 존재합니다. 주수요층이 10-20대 젊은 층으로 이들의 여가시간 사용에 따라 영향을 받기 때문에 계절적인 영향이 존재한다고 볼수 있습니다. 보통 방학 시즌인 7-8월, 12-2월까지의 수요가 타월에 비해 높은 특징을 보이고 있습니다. 이에 따른 광고와 홍보, 온오프라인 이벤트의 시기조절을 통한 방학특수를 최대한 누리고 있습니다.

온라인게임은 단순히 공급으로 끝나는 Item이 아니라 게임의 연속성으로 사용자의 승부욕 및 명예욕을 자극하여 고객의 게임에 대한 충실도가 높고, 이용자간 커뮤니티 활성화, 에피소드 추가 등으로 기존 PC게임이 6개월-1년의 수명주기를 갖는데 비해 온라인게임은 3-4년 이상의 긴 제품수명주기를 가집니다. 지속적인 업그레이드(패치추가, 맵추가, 게임상의 이벤트등)로 타사제품보다 긴 수명을 유지하기 위하여 심혈을 기울이고 있습니다.

당사의 온라인게임 "뮤(MU)"의 수명은 2001년 11월에 상용화하였으며, 지속적인 업데이트 및 안정적인 서비스로 2005년까지 플러스 성장은 무난할 것으로 예상됩니다.

마지막으로 온라인게임산업에 대한 법적인 제재도 수요의 변동 요인으로 보고 있습니다.

현재 당사는 온라인게임 사전등급심의제에서 2001년 11월 '전체이용가' 등급판정을 받은 사실이 있습니다. 당사는 등급분류후 내용변경된 경우(즉,패치)에 대해 신고해야 하며, 맵, 에피소드, 존, 서버, 월드의 추가 및

변경 등 당초 등급분류를 받은 게임내용에 비해 상당부분이 변경될 경우만 신고해야 하며, 변경내용이 과도한 선정성이나 폭력성, 사행성 등이 수록되었다고 판단될 경우 영등위는 당해 게임물에 대하여 정식 등급분류를 요청하게 됩니다.

당사의 가장 최근 온라인게임 사전등급심의 결과로는 3월 6일 류(NON-PVP버전)에 대하여 12세 이용가를 받았으며, 또한 3월 14일 류(PVP버전)에 대해서는 15세 이용가를 받아 온라인게임 사전등급심의제 결과가 매출에 미치는 영향은 미미한 것으로 나타났습니다.

(4) 신규사업 등의 내용 및 전망

웹젠이 향후 나아갈 신규 사업들은 세계 최고 수준의 3D온라인게임 기술력과 서비스 노하우를 바탕으로 해외 시장을 개척하여 세계 시장으로 진출하여 웹젠이 보유한 게임을 수출 및 운영하며, 우수한 온라인 네트워크 기술을 활용하여 향후 본격적인 네트워크가 가능해 질 비디오게임, 모바일게임 등의 다양한 게임플랫폼으로 서비스를 확장해 나가고, 국내 몇 안되는 온라인 게임 개발 및 퍼블리셔로서의 노하우를 살려 다양한 온라인게임에 대한 판권을 확보해 국내뿐만아니라 웹젠이 구축한 글로벌 네트워크를 통하여 전세계에 온라인게임을 론칭 및 서비스하는 글로벌 게임 퍼블리셔로 나아갈 것이며, 보유하고 있는 '류'의 브랜드를 확장하여 다양한 브랜드 관련 사업을 펼쳐 나가 사업의 효율과 수익성을 확대해 나갈 것입니다.

① 모바일게임 서비스

국내 모바일 게임분야는 빠르게 성장하고 있습니다. 지난해 시장규모 1천2억원으로 올해는 시장규모가 1백50% 이상 성장한 2천 5백억원으로 PC게임을 추월할 것으로 예상됩니다. [중앙일보 2003-02-17] 하지만 현재까지 단순보드게임 정도의 낮은 수준의 콘텐츠 제공에 그치고 있으며, 단말기 기능의 한계, 전송속도, 패킷 서비스의 확충등의 문제가 모바일 게임성장 장애요인으로 꼽히고 있습니다. 당사에서는 2003년 상반기에는 모바일게임 시장 진입을 위한 사전준비 및 기본적인 모바일 서비스를 제공하며, 시장의 향상된 환경 개선이 예상되고 업체의 생존경쟁이 치열해지는 시점을 통하여 수익성과 기술인프라를 동시에 확보하여 유선에서의 경쟁력을 바탕으로 한 차별화된 모바일 서비스로 업계 리더로 성장하며, 해외진출을 꾀하고 있습니다.

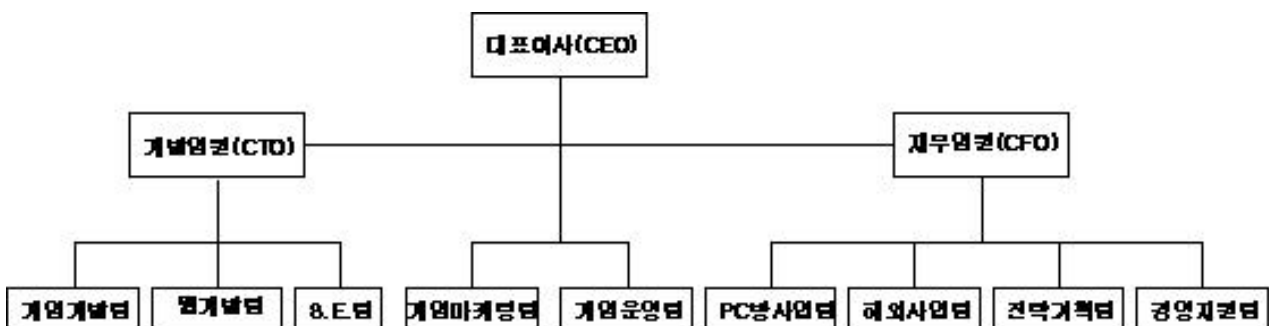
② 퍼블리싱 사업

모든 게임 개발은 투자(인력, 자본, 기술등)의 부산물이며, 개발하는 게임의 성공 확률이 낮을 수 밖에 없는 환경속에서 리스크를 줄이면서 최대한의 투자대비 수익을 얻을 수 있는 사업중의 하나가 퍼블리싱 사업입니다.

퍼블리싱의 기본은 자체 개발 여부에 상관없이 복수의 게임 타이틀에 대한 서비스 권한을 가지는 것으로 온라인게임업체의 '사업포트폴리오'구성이 가능하게 합니다.

또한 개발과 유통 분리현상이 가속화 되는 시장 환경상 퍼블리싱을 통한 효과적인 사업전개가 가능하다고 판단되어 집니다. 이에 당사는 퍼블리싱 사업을 위한 전략 수립중에 있습니다.

(5) 조직도



2. 주요 제품 및 원재료 등

가. 주요 제품 등의 현황

(단위 : 백만원)

| 사업부문 | 매출유형 | 품 목 | 구체적용도 | 주요상표등 | 매출액(비율) |
|-------|------|-------|-------|-------|-----------------|
| 게임사업 | 서비스 | 온라인게임 | - | 뮤(MU) | 28,786.0(99.98) |
| | | 모바일게임 | - | 뮤(MU) | - |
| 캐릭터사업 | 제품 | 캐릭터상품 | - | 뮤(MU) | 0.5 (0.02) |

(1) 주요 제품 설명

(가) 게임사업

① 온라인게임

온라인 게임은 기본적으로 판매가 아닌 서비스의 형태를 띄고 있습니다. 즉, 게임자체를 구매하는 것이 아니라, 무료로 게임 프로그램을 다운로드 받아서 자신의 컴퓨터에 설치하고, 해당 게임 프로그램으로 인터넷을 통해서 서비스에 접속하게 됩니다. 사용자가 게임 회사가 제공하는 이러한 서비스에 접속하기 위해서는 정해진 금액을 지불해야 하며, 지불한 금액 만큼의 기간 동안 서비스를 제공 받게 됩니다.

당사가 현재 서비스하고 있는 온라인게임 "뮤(MU)"는 국내에서 개인고객과 PC방 고객이 주요 매출처로서 당사의 게임 역시 이러한 제한적인 접속을 통해서 서비스를 고객에게 하면서 사용자에게서 해당 서비스에 대한 이용료를 과금하고 있습니다.

해외에서는 국내와 같은 게임서비스를 할 수 있도록 시스템 구축을 해주고 계약금과 매월 일정비율의 로열티를 받고 있습니다.

② 모바일 게임

기존의 뮤(MU) 온라인 게임을 모바일 상으로 구현하여, 사용자들이 핸드폰으로 게임컨텐츠를 다운로드 받아 게임을 즐길수 있도록 서비스 하고 있습니다.

2003년 3월 14일 부터 서비스를 시작하였으며 유가증권신고서 제출일 현재 '로렌시아 에피소드'와 '흑기사외전' 2개의 컨텐츠를 제공하고 있습니다.

로렌시아 에피소드 게임은 브루마블식 RPG 게임으로 주사위를 돌려서 나온 숫자만큼 캐릭터는 이동을 하며, 이동된 블록의 속성에 따라서 이벤트를 진행하고 몬스터를죽이고 경험치를 얻어 레벨업을 하는 것이 기본 시스템입니다. 게임방식은 다운로드를 통한 휴대폰 게임이며, 현재 011,017 핸드폰으로 서비스 중이며, 016, 018, 019 는 서비스에정입니다.

흑기사외전 게임은 이 전통 롤플레이 게임 "흑기사 외전" 은 휴대폰에서 다운로드 받아 박진감 느끼는 전투를 할 수 있습니다. 몬스터와의 전투를 통해 경험치를 획득하고 레벨업과 전을 얻고 레벨이 높아질 때마다 무기와 방어구를 바꿔 입는 재미를 느낄 수 있습니다. 또한 흑기사의 모험 도중에 획득한 경험치는 뮤(MU) 온라인 게임에 적용할 수 있습니다. 게임방식은 다운로드를 통한 휴대폰 게임이며, 현재 011,017 핸드폰으로 서비스 중이며, 016, 018, 019 는 서비스에정입니다.

③ 캐릭터 사업

기존의 뮤(MU) 온라인 게임 캐릭터를 활용한 5가지의 상품(가방, 모자, 티셔츠, 직소퍼즐, 머그컵등)을 조이아이몰이라는 쇼핑몰과 연계하여 2002년 12월부터 판매하고 있습니다.

(<http://shopping.muonline.co.kr/>)

나. 주요 제품 등의 가격변동추이

[국내시장]

① 온라인 게임 "뮤(MU)"

(단위 : 원)

| 품 목 | | | 제 3 기 | 제 2 기 | 제 1 기 |
|-----|-------|---------|---------|---------|-------|
| 개인 | 개인정액 | 30일 | 27,500 | 27,500 | - |
| | | 90일 | 75,400 | 75,400 | - |
| | 개인정량 | 3시간 | 3,300 | 3,300 | - |
| | | 5시간 | 5,500 | 5,500 | - |
| | | 10시간 | 9,900 | 9,900 | - |
| PC방 | 선불정액제 | 1~2IP | 66,000 | 66,000 | - |
| | | 3~4IP | 62,700 | 62,700 | - |
| | | 5~9IP | 59,400 | 59,400 | - |
| | | 10~19IP | 56,100 | 56,100 | - |
| | | 20~29IP | 49,500 | 49,500 | - |
| | | 30IP이상 | 36,300 | 36,300 | - |
| | 선불정량제 | 300시간 | 79,200 | 79,200 | - |
| | | 600시간 | 158,400 | 158,400 | - |
| | | 1,000시간 | 242,000 | 242,000 | - |
| | | 2,000시간 | 462,000 | 462,000 | - |

주1) 상기 가격은 VAT 포함 가격입니다.

② 모바일 게임

모바일 게임 다운로드 요금(1,500원/건) 외 NATE 접속 이용료가 부과됩니다.
또한 경험을 서버에 저장할 때는 정보이용료는 무료이며 네이트 접속요금만 부과됩니다

③ 캐릭터 상품

| 상 품 명 | 가 격 |
|-------------------------|---------|
| 뮤(MU)캐릭터 스탠머그컵(2개 1SET) | 18,000원 |
| 뮤 미니 크로스백 | 19,800원 |
| 오리지널 캡 | 12,000원 |
| 1000피스 대형 뮤 직소퍼즐 | 29,800원 |
| 뮤 맨투맨 셔츠 | 22,000원 |

[해외시장]

A. 대만

| 결제유형 | 유통업체 | 가격 | 포인트 | 비고 |
|------------------|--------------|------|---------|-------|
| 온라인 포인트 충전 | emome | 50元 | 55포인트 | 10%할증 |
| | | 100元 | 110포인트 | |
| | | 200元 | 220포인트 | |
| | | 380元 | 418포인트 | |
| | Hinet | 50元 | 52.5포인트 | 5% 할증 |
| | | 100元 | 105포인트 | |
| | | 200元 | 210포인트 | |
| | | 380元 | 409포인트 | |
| | 839 | 100元 | 105포인트 | 5% 할증 |
| | | 200元 | 210포인트 | |
| | | 380元 | 399포인트 | |
| | | 500元 | 535포인트 | |
| 오프라인포인트 카드구매 | 편의점 전자상가등 | 150원 | 150포인트 | - |
| | | 380원 | 380포인트 | - |
| | | 49원 | 15일사용 | - |

주1) 모든 사용자들은 포인트제 내지는 정액제 방식중에서 선택할 수 있습니다.

주2) 대만화폐 1NTD*35 = 원

주3) 10포인트 -> 3시간, 15포인트 -> 6시간, 25포인트 -> 12시간

B. 중국

| 구분 | 48위엔 | 30위엔 | 10위엔 | 9우엔 | 6위엔 | 비고 |
|--------------|------|------|------|-----|-----|------------|
| 정액제 | ? | | | | | 30일 |
| 포인트카드 | | ? | ? | | | off-line유통 |
| E-sales | | ? | ? | | | on-line유통 |
| OPEN Package | | | | ? | ? | off-line유통 |

주1) 정액제를 제외한 나머지 지불제도의 계산방식은 1포인트당 10분으로 계산

주2) 중국화폐 1위엔 = 150원

(1) 산출기준

A. 국내시장

- ① 개인정액 : 개인이 월별 일정금액(25,000, 부가세별도)을 지불하고 1개월 단위로 사용시간과 상관없이 이용할 수 있는 상품으로서 유료화 이후부터 1개월, 3개월 두가지 상품을 제공하고 있습니다.
- ② 개인정량 : 개인은 사용시간을 선택하여 미리 지불하고 사용하는 요금으로서 3시간, 5시간, 10시간의 세가지 상품을 제공하고 있습니다.
- ③ 개인종량 : 사용시간에 따라 부과되는 요금으로서 소비자는 분당 20원을 지불합니다. 이는 본 서비스를 제공하는 각종 인포샵 및 PC통신사들을 통해서 제공되는 서비스입니다.
- ④ PC방에서 이용하는 상품은 선불정액과 선불정량제의 두가지 상품이 있습니다. 유료화 이후 유가증권신고서 제출일 현재까지 변동사항 없습니다.

B. 해외시장

- ① 대만 : 대만에서는 선불카드제도를 쓰고 있으며, 유통망은 오프라인과 온라인으로 구분하여 할인혜택을 주고 있습니다. 또한 포인트 결제방식은 포인트를 정량 또는 정액제 방식을 선택할 수 있도록 하였습니다.
- ② 중국 : 중국은 오프라인 포인트 카드 30위엔(450Points)과 오픈 패키지 6위엔(90Points)과 9위엔(180Points) 상품이 있으며, 온라인 e-sales판매 30위엔(450Points)과 10위엔(150Points)의 상품이 있습니다. (1Points=10분) 정액제로는 4월 2일부터 48위엔의 30일 이용 상품이 판매되고 있습니다.

(2) 주요 가격변동원인

당사의 국내 및 해외 주요 서비스 가격은 유료화 이후부터 유가증권신고서 제출일 현재까지 변동사항이 없습니다.

다. 주요 원재료 등의 현황

당사는 온라인게임 서비스를 제공하는 기업으로 생산설비를 통한 생산이 아닌 주로 인적자원을 활용한 사업이 주가 되기 때문에 생산활동과 관련한 원재료의 현황이나 원재료의 제품별 비중 등을 산정하기가 어렵습니다.

라. 주요 원재료 등의 가격변동추이

당사는 온라인게임 서비스를 제공하는 기업으로 생산설비를 통한 생산이 아닌 주로 인적자원을 활용한 사업이 주가 되기 때문에 생산활동과 관련한 특별한 원재료의 가격변동추이가 없습니다.

3. 생산 및 설비에 관한 사항

가. 생산능력 및 생산능력의 산출근거

당사는 온라인 게임서비스를 제공하는 기업으로서 별도의 생산설비를 통한 생산이 아닌 인적자원을 주로 활용하는 사업이므로 생산능력을 산정하기가 어렵고, 이에 따라 관련 생산능력의 산출근거는 없습니다.

나. 생산실적 및 가동률

당사는 온라인 게임서비스를 제공하는 인터넷기업으로 별도의 생산설비를 통한 생산이 아닌 인적자원을 주로 활용하는 사업이므로 생산실적 및 가동률을 산정하기가 어렵습니다.

다. 생산설비의 현황 등

(1) 생산설비의 현황

당사는 온라인 게임서비스를 제공하는 인터넷기업으로 별도의 생산설비를 통한 생산이 아닌 인적자원을 주로 활용하는 사업이므로 생산실적 및 가동률을 산정하기가 어렵습니다. 다만, 서버 등의 기계장치와 서비스의 제공에 중요한 설비라 할 수 있는데 그 현황은 다음과 같습니다.

[자산항목 : 기계장치, 비품]

(단위 : 천원)

| 사업소 | 소유 형태 | 소재지 | 구분 | 기초장부가액 | 당기증감 | | 당기 상각 | 기말장부 가액 | 비고 |
|-----|-------|-----|------|---------|-----------|--------|---------|-----------|----|
| | | | | | 증가 | 감소 | | | |
| 본사 | 자가 | 서울 | 기계장치 | 221,672 | 2,227,318 | - | 433,122 | 2,015,868 | |
| | 자가 | 서울 | 집기비품 | 120,227 | 178,945 | 1,500 | 132,107 | 165,565 | |
| | 자가 | 서울 | 시설장치 | 117,914 | 146,946 | 49,669 | 102,902 | 112,289 | |
| 합 계 | | | | 459,813 | 2,553,209 | 51,169 | 668,131 | 2,293,722 | - |

참고로 당사의 게임서비스 관련 서버현황은 총 120대의 서버를 운영중이며, 1대의 서버당 최대 600명 수용가능하며, 적정수용인원은 500명으로서 현재 60,000명 정도의 동시접속자수를 수용할 수 있습니다.

(2) 설비의 신설·매입 계획 등

(가) 진행중인 투자

당사는 유가증권신고서 제출일 현재 설비의 신설, 매입과 관련하여 현재의 서비스유지 및 기능향상을 위한 일상적인 유지보수 투자외에 신규로 진행중인 투자는 없습니다.

(나) 향후 투자계획

계속해서 급증하고 있는 동시접속자수로 인하여 기존의 서버장비 일체를 업그레이드내지는 증설해야 합니다. 또한 외형 확장에 따른 인력충원으로 사무실의 확장이 불가피한 상황입니다.

회원 DB 및 로그분석 DATA 등 회사의 가장 큰 자산인 DB들의 관리와 게임서비스의 안정성을 높여 고객서비스의 질을 향상시키기 위하여 노후되거나 성능이 낮은 사양의 설비들을 업그레이드하는 것이 필요합니다.

당사는 그 동안 업계에서는 이례적으로 PC 서버를 게임서버로 사용하여 왔습니다. 이는 기존에 투자비를 절감하여 마케팅이나 운영팀 확보를 위하여 자금을 주로 사용하여 왔고 또 하드웨어의 문제점들을 소프트웨어 기술의 우수성으로 보완하여 왔습니다. 그러나 소프트웨어 기술로 하드웨어의 문제점을 보완하는 것은 한계가 있어 서비스 초기에는 당사의 서버가 불안정한 측면이 있다는 지적을 받아온 것이 사실입니다. 또한 PC 서버의 한계로 인하여 게임의 맵의 크기가 제한되는 등 약간의 문제점이 있어 온 것이 사실입니다. 당사는 앞으로 이러한 문제점들을 극복하고 보다 안정적인 서비스를 제공하기 위하여는 서버장비의 업그레이드가 필요하다고 생각하고 있습니다. 이상의 투자로 다음과 같은 효과를 기대하고 있습니다.

- * 서버의 업그레이드로 맵의 확장이 용이해져서 게임의 내용이 더욱 풍부해 지고 재미있어져 기존 고객의 유지 및 신규 고객의 유치에 상당한 기여를 할 것입니다. 또한 현재의 서버 보다 가능한 동시접속자수가 대폭적으로 증가하여 보다 안정적으로 서비스를 제공할 수 있을것입니다.
- * 또한 서버 처리 능력의 향상으로 동시접속자 수가 증가하여 매출의 증가로 이어질 것입니다.
- * 또한 기존의 서버 장비는 게임서비스에서 웹서비스 및 다운로드 서비스로 전환하여 이 부분의 신규 비용지출을 최소화할 계획입니다.

(단위 : 백만원)

| 사업 부문 | 계획 명칭 | 예상투자총액 | | 연도별 예상투자액 | | | 투자효과 | 비고 |
|--------------|------------|----------|-------|-----------|-------|-----|---------------|----|
| | | 자산형태 | 금액 | 제4기 | 제5기 | 제6기 | | |
| 온라인게임 서비스 | 전기 시설 | 기계장치 | 300 | 300 | - | - | 서비스의 안정성 제고 | |
| | | 서버 | 3,000 | 1,000 | 2,000 | - | 서비스능력확대 | |
| | 스토 리지 | 기계장치 | 700 | 700 | - | - | 서비스의 안정성 제고 | |
| | | 보안 장비 | 600 | 400 | 200 | - | 외부침입차단 | |
| | 네트워크장 비 | 기계장치 | 920 | 920 | - | - | 서비스 효율성 제고 | |
| | | 소프트웨어 | 500 | 500 | - | - | 개발 및 운영효율성 제고 | |
| | 소 계 | | 6,020 | 3,820 | 2,200 | - | - | |
| | 부동산 | 고정자산 | 5,514 | 4,000 | 1,514 | - | 인력수급 | |
| 소 계 | | 5,514 | 4,000 | 1,514 | - | - | | |
| 합 계 | | 11,534 | 7,820 | 3,714 | - | | | |

4. 매출에 관한 사항

가. 매출실적

(단위 : 천원)

| 사 업 부 문 | 매 출 유 형 | 품 목 | | 제 3 기 | 제 2 기 | 제 1 기 |
|------------|----------------|-----------|-----|------------|-----------|-------|
| | | 유 | 수 출 | | | |
| 게 임 사 업 | 온라인게임 서비스매출 | 유 | 수 출 | 1,424,017 | - | - |
| | | | 내 수 | 27,362,013 | 2,397,267 | - |
| | | | 합 계 | 28,786,030 | 2,397,267 | - |
| | 상품매출 | 캐릭터 상품 | 수 출 | - | - | - |
| | | | 내 수 | 547 | - | - |
| | | | 합 계 | 547 | - | - |
| 합 계 | | | 수 출 | 1,424,017 | - | - |
| | | | 내 수 | 27,362,560 | 2,397,267 | - |
| | | | 합 계 | 28,786,577 | 2,397,267 | - |

나. 판매경로 및 판매방법 등

(1) 판매조직

| 조 직 | | 인 원 | 역 할 |
|--------|---------|------------------|-------------------|
| 경영지원본부 | 게임마케팅팀 | 6 | 온·오프라인 이벤트 |
| | 정산셀 | 4 | 개인회원관리 및 정산업무 |
| | PC방 사업팀 | 8 | 총판관리, PC방 승인, 정산등 |
| | 게임운영팀 | 78 | 대고객서비스 업무 |
| | 해외사업팀 | 5 | 해외 수출 업무 |
| 지역 총판 | 디지털라인 | 4명 | 전북지역 PC방 영업 및 관리 |
| | 유 강남 | 6명 | 서울강남 PC방 영업 및 관리 |
| | 아이티라이프 | 8명 | 대구경북 PC방 영업 및 관리 |
| | 파워링크넷 | 7명 | 서울강북 PC방 영업 및 관리 |
| | 컴정보 | 8명 | 경기서북 PC방 영업 및 관리 |
| | IKOREA | 6명 | 대전충청 PC방 영업 및 관리 |
| | 리베 | 11명 | 부산경남 PC방 영업 및 관리 |
| | 강원넷 | 3명 | 강원도 PC방 영업 및 관리 |
| | 바이블 | 6명 | 경기남동 PC방 영업 및 관리 |
| 한국아이넷 | 6명 | 광주전남 PC방 영업 및 관리 | |

(2) 판매경로

| 매출유형 | 품목 | 구분 | 판매 경로 | 매출액 |
|---------------|--------|----|-----------------------|-----------------------|
| 온라인게임서비스 개인고객 | 유 | 국내 | 온라인 영업 | 17,384백만원 (60.39%) |
| | PC방 고객 | | 본사 PC방 사업팀 및 지역 총판 영업 | 9,914백만원 (34.44%) |
| 로열티매출 | 유 | 해외 | 해외 합작법인 및 협력사 영업조직 | 1,424백만원 (4.95%) |
| 기타매출(상품) | 유 | 국내 | 온라인 쇼핑몰 | 64백만원 (0.22%) |

(3) 판매방법 및 조건

주 수요자는 서비스 유형에 따라 크게 PC방, 개인 고객으로 나눌 수 있습니다. PC방은 개인손님을 대상으로 일정액의 PC방 이용료를 받는 형태로서 가맹점으로 등록 후에 상기의 서비스요금에 따라 무통장 입금을 하고 PC방에서 개인에게 당사의 게임을 제공하게 됩니다.

A. 국내시장

| 구분 | 형태 | 대금회수 조건 및 기타 |
|--------|-----------|--|
| 개인이용료 | 선불정액제 | - |
| | 선불정액제 | |
| PC방이용료 | 선불정액제(IP) | 대금 산출 방식 - 월 매출액에서 수수료를 정산한 금액 지급 PC방 영업 및 관리를 위한 카달로그, 판촉물등의 비용은 본사에서 무상 지원 |
| | 선불정량제 | |
| 종량제 | - | 대금 산출 방식 - 정보제공의 대가로 총 이용시간에 분당이용료를 곱해서 산출된 이용료를 상호합의한 수익분배율에 따라 분배함 |

B. 해외시장

| 구분 | 형태 | 대금회수 조건 및 기타 |
|----|----------|-----------------|
| 중국 | 포인트 카드제도 | 선불이므로 해당 사항 없음. |
| 대만 | 선불카드제도 | |

(4) 판매전략

- ① 지속적인 게임의 업그레이드로 게임의 흥미를 유지함.
- ② 고객분석을 통한 다양한 이벤트 실시
- ③ 다양한 계층의 고객을 위한 지불수단의 편리성을 감안한 지불수단의 확대
- ④ 총판 간담회, 세미나를 통한 PC방 관리정책에 총판의견 수렴
- ⑤ PC방을 위한 이벤트 실시

5. 수주상황

당사는 불특정다수를 대상으로 온라인게임 서비스를 제공하는 기업으로서 수주상황을 표시하기는 어렵습니다

6. 경영상의 주요계약 등

가. 경영상의 주요계약

(1) 대만

가. 계약상대방 : Insrea Game Center (인스리아 게임 센터)

나. 계약체결시기 및 계약기간 : 2002년 7월

다. 계약의 목적 및 내용 : 당사의 온라인 게임 리니지의 대만내 서비스

라. 계약금액 또는 대금수수 방법(기준) 등 : 온라인 게임 유통 서비스하고 발생하는 매출액 일정부분의 로열티 취득

마. 계약상의 주요내용 : 해당사항 없음

바. 파생상품관련 손익상황 : 해당사항 없음

(2) 중국

가. 계약상대방 : GAMENOW.NET(HONG KONG) Ltd.

나. 계약체결시기 및 계약기간 : 2002년 9월

다. 계약의 목적 및 내용 : 조인트벤처 설립 및 중국내 온라인게임 유 서비스

라. 계약금액 또는 대금수수 방법(기준) 등 : 온라인 게임 유를 서비스하고 발생하는 매출액 일정부분의 로열티 취득

마. 계약상의 주요내용 : 해당사항 없음

바. 파생상품관련 손익상황 : 해당사항 없음

(3) 일본

가. 계약상대방 : 주식회사 게임온

나. 계약체결시기 및 계약기간 : 2002년 2월

다. 계약의 목적 및 내용 : 일본 내 온라인게임 유 서비스

라. 계약금액 또는 대금수수 방법(기준) 등 : 온라인게임 유를 서비스하고 발생하는 매출액 일정부분의 로열티 취득

마. 계약상의 주요내용 : 해당사항 없음

바. 파생상품관련 손익상황 : 해당사항 없음

나. 파생금융상품거래 현황

유가증권신고서 제출일 현재 파생금융상품거래 사실이 없습니다.

다. 영업양수 · 도계약

유가증권신고서 제출일 현재 당사는 영업양수도 계약을 체결한 사실이 없습니다.

7. 연구개발활동

가. 연구개발활동의 개요

(1) 연구개발 담당조직

| 소 속 | | 인원 | 담당 업무 |
|--------|---------------|----|---|
| 게임 개발팀 | 그래픽파트 | 3 | 게임상의 캐릭터, 배경, 애니메이션등을 시각적으로 표현하고 연구하는 파트로써 유저의 시스템 사항을 고려, 최적화된 그래픽을 연구하고 있으며, 동시에 게임 캐릭터 SD화, 포스터, 팬시용품 개발등을 연구하는 팀입니다 |
| | 서버 프로그래밍파트 | 4 | 온라인 게임의 핵심이라 할 수 있는 서버 개발을 맡고 있는 파트로써 서버 디자인(H/W, S/W) 과 게임의 접속부터, 인증, 캐릭터의 데이터 I/O, Game Process, Manager 를 통한 실시간 관리와 처리, 사용자들의 커뮤니케이션을 원활하고 안정적으로 돌아갈수 있도록 하는 파트입니다. |
| | 클라이언트 프로그래밍파트 | 3 | 사용자의 컴퓨터에 설치되는 클라이언트 프로그램을 개발하는 파트입니다. 게임 서버 상에 구현되어 있는 가상의 세계를 사용자가 눈과 귀를 통해 인식할 수 있도록 하는 것이 클라이언트 프로그램의 역할이며, 이와 동시에 가상의 세계 속에 있는 자신의 캐릭터를 조종할 수 있는 인터페이스를 제공하게 됩니다. 기능적으로 보면 그림파일과 3D 데이터를 조합해 가상의 세계를 화면상에 보여주며, 인터넷 망을 통해 서버와 교신합니다. |
| | 기획파트 | 3 | 게임상의 각 캐릭터간의 밸런싱 업무를 비롯한 전체적인 기획 업무를 담당하고 있습니다 |
| | 계 | 13 | - |

(2) 연구개발비용

(단위 : 천원)

| 구분 | | 2002년도 | 2001년도 |
|------------|-------|------------|-----------|
| 자산처리 | 인건비 | - | - |
| | 기타 경비 | - | - |
| | 소계 | - | - |
| 비용처리 | 인건비 | 779,334 | 125,176 |
| | 기타 경비 | 879,202 | 99,497 |
| | 소계 | 1,658,536 | 224,674 |
| 합계 | | 1,658,536 | 224,674 |
| 매출액 | | 28,786,577 | 2,397,267 |
| 매출액 대비 비율 | | 5.76% | 9.37% |
| 매출원가 | | 3,045,519 | 275,489 |
| 매출원가 대비 비율 | | 54.46% | 81.55% |

(주)당사는 경상연구개발비를 별도 구분하지 않고 계정과목에서 비용처리하고 있으며, 상기의 비용처리한 인건비와 기타 경비는 연구개발부서의 발생경비로서 재무재표상의 매출원가에 포함된 금액입니다.

나. 연구개발 실적

| 개발과제 | 연구기관 | 연구개발 내용 | 연구결과 및 기대효과 |
|---|-------|------------|--|
| -3D picking 처리 | 게임개발팀 | 클라이언트 기술 | 마우스를 이용하여 2D 화면상에 나타난 3D 객체를 선택할수 있게 함 |
| -Shadow 표현 | 게임개발팀 | 클라이언트 기술 | 게임상의 그림자 표현 |
| -3DS Max Mesh/Keyframe 정보 Load 및 Optimization기술 | 게임개발팀 | 클라이언트 기술 | 3D DATA 중에서 게임상에 필요한 부분만 골라서 읽어 들이고 최적화 함 |
| -Bones animation | 게임개발팀 | 클라이언트 기술 | 현실적인 움직임을 구현 |
| -대규모분산서버처리기술 | 게임개발팀 | 서버기술 | 하드웨어상의 한계를 분산처리로 극복 |
| -Script 처리기술 | 게임개발팀 | 클라이언트/서버기술 | 게임상의 설정을 더 쉽게 수정하는 방식 |
| -Database agent servers/w CLUSTER technology | 게임개발팀 | 서버기술 | 시스템 다운에 의한 데이터 손실을 최소화하게 함. |
| -실시간 유저관리 처리기술 | 게임개발팀 | 서버기술 | 게임상의 접속한 유저들이 같은 시공간에 있는 것처럼 구현함. |
| -부위별조립형신체구현기술 | 게임개발팀 | 클라이언트기술 | 아이템 장착의 사실성 부여 |
| -Real-time Pathfinding AI | 게임개발팀 | 인공지능 기술 | 게임상의 공간을 효과적으로 이동하게 함. |
| -3D Viewport 최적검색처리기술 | 게임개발팀 | 클라이언트 기술 | 게임상의 접속한 유저들이 같은 시공간에 있는 것처럼 구현함. |
| -대규모인증/빌링처리기술 | 게임개발팀 | 서버기술 | 대규모의 사용자들의 인증을 안전하게 처리할 수 있음. |
| -3D sound | 게임개발팀 | 사운드 기술 | 입체음향 기술 |
| -Packet Optimization technology | 게임개발팀 | 서버기술 | 네트워크상의 부하를 줄이기 위해 데이터를 압축하는 기술 |
| -Data file병합기술 | 게임개발팀 | 클라이언트기술 | 게임에서 쓰이는 리소스를 하나의 파일로 묶어 조작방지와 관리의 편리성을 도모 |
| -공개키 Data Encryption technology | 게임개발팀 | 클라이언트/서버기술 | 패킷 조작에 의한 해킹 시도 방지 |

8. 기타 투자사결정에 필요한 사항

가. 외부자금조달 요약표

당사는 2001년 12월부터 유가증권신고서 제출일 현재까지 외부자금조달 사실이 없습니다.

나. 기타 중요한 사항

유가증권신고서 제출일 현재 해당 사항 없습니다.

III. 재무에 관한 사항

1. 요약재무정보

(단위 : 원)

| 구분 | 제 3 기 | 제 2 기 | 제 1 기 |
|----------|----------------|---------------|----------------|
| [유동자산] | 21,828,188,076 | 3,294,148,116 | 149,317,855 |
| · 당좌자산 | 21,786,688,885 | 3,294,148,116 | 149,317,855 |
| · 재고자산 | 41,499,191 | - | - |
| [고정자산] | 4,540,618,356 | 573,001,538 | 115,865,752 |
| · 투자자산 | 1,851,830,200 | 69,300,000 | 75,220,984 |
| · 유형자산 | 2,293,722,279 | 459,812,839 | 39,098,528 |
| · 무형자산 | 395,065,877 | 43,888,699 | 1,546,240 |
| · 이연자산 | - | - | - |
| 자산총계 | 26,368,806,432 | 3,867,149,654 | 265,183,607 |
| [유동부채] | 7,306,039,373 | 517,864,520 | 2,175,040 |
| [고정부채] | 450,801,411 | 30,063,817 | - |
| 부채총계 | 7,756,840,784 | 547,928,337 | 2,175,040 |
| [자본금] | 1,270,000,000 | 1,270,000,000 | 400,000,000 |
| [자본잉여금] | 1,315,013,170 | 1,315,013,170 | - |
| · 자본준비금 | 1,315,013,170 | 1,315,013,170 | - |
| · 재평가적립금 | - | - | - |
| [이익잉여금] | 15,962,132,718 | 734,208,147 | (-)136,991,433 |
| [자본조정] | 64,819,760 | - | - |
| 자본총계 | 18,611,965,648 | 3,319,221,317 | 263,008,567 |
| 매출액 | 28,786,576,616 | 2,397,267,080 | - |
| 영업이익 | 17,609,934,262 | 986,133,140 | (-)141,599,602 |
| 경상이익 | 17,814,014,922 | 1,000,894,380 | (-)136,991,433 |
| 당기순이익 | 15,228,912,083 | 871,199,580 | (-)136,991,433 |

2. 재무제표 이용상의 유의점

가. 재무제표 작성기준

당 회사는 회계처리 및 재무제표의 작성에 있어서 기업회계기준을 따르고 있으며, 회사가 작성한 재무제표에 대한 공인회계사의 감사의견은 다음과 같습니다.

| 구분 | 제3기 | 제2기 | 제1기 |
|------|--------|--------|-------------|
| 감사인 | 삼일회계법인 | 삼일회계법인 | 감사받지아니한재무제표 |
| 감사의견 | 적정의견 | 적정의견 | - |

회사의 재무제표는 기업회계기준에 따라 작성되었으며, 회사가 채택하고 있는 중요한 회계처리방침은 다음과 같습니다.

가. 수익인식기준

회사는 용역매출은 용역 제공기간의 경과에 따라, 상품매출은 인도기준에 따라 수익을 인식하고 있습니다.

나. 대손충당금

회사는 대차대조표일 현재 매출채권 잔액에 대하여 개별적으로 대손추산액을 산출하는 방법으로 대손충당금을 설정하고 있습니다.

다. 재고자산의 평가

회사는 계속기록법과 매 회계연도말 실시재고조사에 의하여 재고자산의 수량을 확정하며, 총평균법에

의하여 산정된 취득원가로 평가하고 있습니다.

라. 투자유가증권의 평가

회사는 투자유가증권을 다음을 제외하고는 종목별 총평균법을 적용하여 산정한 취득원가로 평가하고 있습니다.

시장성 없는 투자주식의 순자산가액이 취득원가보다 현저히 하락하고 그 하락이 장기간 계속되어 회복할 가능성이 없는 경우에는 순자산가액을 대차대조표가액으로 하고 장부가액과의 차이는 당기손실로 처리하고 있습니다.

마. 유형자산의 평가 및 감가상각방법

유형자산은 취득원가로 평가하고 있습니다. 수선비중 유형자산의 내용연수를 연장시키거나 가치를 실질적으로 증가시키는 지출은 당해자산의 원가에 가산되며, 단지 원상을 회복시키거나 능률유지를 위한 지출은 당기비용으로 처리됩니다.

유형자산의 감가상각은 4년의 내용연수에 따라 정률법에 의하여 계산하고 있습니다.

바. 무형자산의 평가 및 감가상각방법

무형자산은 취득원가로 계상되며, 계상연도부터 5년간 정액법으로 계산된 상각액을 직접 차감하여 대차대조표가액으로 표시하고 있습니다.

사. 외화자산·부채의 환산

회사는 화폐성 외화자산과 부채를 대차대조표일 현재의 환율로 환산하고 있으며, 이로 인한 환산손익은 당기손익으로 처리하고 있습니다.

아. 퇴직급여충당금

회사는 대차대조표일 현재 1년이상 근속한 전 임직원이 일시에 퇴직할 경우 회사의 퇴직금지급규정에 따라 지급하여야 할 퇴직금 총추계액을 퇴직급여충당금으로 설정하고 있습니다.

자. 이연법인세차(대)

회사는 일시적차이로 인하여 법인세법등의 법령에 의하여 납부하여야 할 금액이 법인세비용을 초과하는 경우 그 초과하는 금액과 이월결손금 및 세액공제에서 발생한 법인세효과를 이연법인세차로 계상하고 있으며, 일시적차이로 인하여 법인세법등의 법령에 의하여 납부하여야 할 금액이 법인세비용에 미달하는 경우 그 미달하는 금액을 이연법인세대로 계상하고 있습니다. 이러한 이연법인세차 또는 이연법인세대는 차기이후에 발생하는 이연법인세대 또는 이연법인세차와 상계하고 있습니다. 한편, 회사는 당기에 이연법인세 회계를 처음으로 적용함에 따라 전기에 이월되어온 누적일시적차이에 의한 법인세효과를 기업회계기준등에 관한 해석 45-52에 따라 전기이월이익잉여금에서 차감하였습니다.

나. 기업회계기준 등의 위반사항

(1) 재무제표를 수정하여야 하는 위반사항

당사는 유가증권신고서 제출일 현재 기업회계기준에 의거 재무제표를 수정하여야 하는 위반사항은 없습니다

(2) 재무제표 수정과 관련없는 위반사항

당사는 유가증권신고서 제출일 현재 기업회계기준에 의거 재무제표 수정과 관련없는 위반사항은 없습니다.

다. 회계정보에 관한 사항

(1) 대손충당금 설정기준

대손충당금은 매출채권 잔액에 대하여 기간경과에 따라 개별적으로 대손충당금을 설정하고 있습니다.

수금대행업체를 통한 회수는 회수월 이후 3개월 내에 대부분 회수가 되므로 경과기간에 따라 3개월까지는 0%, 3개월~6개월은 10%, 6개월~1년까지는 30%, 1년 이후는 80%를 대손충당금으로 설정하고 있습니다.

- 1) PC방 : 전액 선입금 방식이므로 대손이 없습니다.
- 2) 신용카드, 계좌이체, 문화상품권 등 : 수금대행업체를 통하여 회수하고 있으며 발생분 전액 익월 회수되므로 대손이 없습니다.
- 3) ARS, 폰빌 등의 통신관련 결제형태 : 수금대행업체 자체의 회수율을 적용하여 대손을 설정하고 있습니다.
- 4) 종량제 : 경과기간에 따라 개별적으로 대손을 설정하고 있습니다.
- 5) 상품 : 경과기간에 따라 개별적으로 대손을 설정하고 있습니다

(2) 최근 3사업연도의 대손충당금 설정 비율

(단위 : 백만원, %)

| 구분 | 계정과목 | 채권총액 | 대손충당금 | 대손충당금 설정률 |
|-----|------|-------|-------|-----------|
| 제2기 | 매출채권 | 1,286 | 51 | 4.0 |
| 제3기 | 매출채권 | 5,636 | 253 | 4.5 |

2002년 사업연도말 현재 경과기간별 매출채권잔액 현황 입니다.

| 구분 | 6월 이하 | 6월초과~1년 이하 | 1년 초과~3년 이하 | 계 |
|-------|-----------|------------|-------------|-----------|
| 일반 | 5,281,643 | 316,027 | 38,075 | 5,635,745 |
| 특수관계자 | - | - | - | - |
| 계 | 5,281,643 | 316,027 | 38,075 | 5,635,745 |
| 구성비율 | 93.7 | 5.6 | 0.7 | 100.0 |

(3) 최근 5사업연도의 회계기준 변경내용 및 그 사유

당사는 최근 3사업연도의 회계기준 변경 사실이 없습니다.

(4) 최근 5사업연도중 당기순손실이 발생한 사업연도와 그 주요원인

당사는 2000년 4월 28일에 회사를 설립하여 설립년도에 개발과 회사운영비 지출로 인하여 당기순손실을 기록하였습니다.

(5) 최근 5사업연도중 직전사업연도대비 당기순이익 증감율이 30% 이상이거나 흑자전환인 사업연도와 그 주요원인

당사는 2000년 4월 28일 설립하여 그 이듬해인 2001년 베타서비스를 거쳐 11월 19일에 상용화 하여 매출 23억 9천 7백만원, 당기순이익 8억7천만원을 기록하였으며, 2002년도에 지속적인 게임업데이트와 다양한 마케팅과 적극적인 시장개척으로 국내매출 및 해외매출이 발생하는등 급격한 신장세로 매출 288억원, 당기순이익 152억원을 기록하였습니다.

라. 기타 유의하여야 할 사항

| 사업연도 | 특기사항 |
|------|---|
| 제3기 | (1) 협회중개시장 예비심사 통과 재무제표에 대한 주석1에서 설명하고 있는 바와 같이 회사는 2002년 12월 23일 한국증권업협회의 협회중개시장 예비심사를 통과하였습니다.. |
| 제2기 | (1) 유상증자 및 무상 증자 재무제표에 대한 주석6에서 설명하는 바와 같이 회사는 당기중 5차례에 걸쳐 유상 및 무상증자를 실시하여 보통주식 1,740,000주를 발행하였습니다. 이로 인하여 2001년 12월 31일 현재납입자본금은 1,270백만원이 되었으며, 액면을 초과하여 납입된 금액에서 자본전입액과 신주발행비를 차감한 1,315백만원을 주식발행초과금으로 계상하였습니다. (2) 전기재무제표의 재작성 재무제표에 대한 주석11에서 설명하고 있는 바와 같이 2000년 12월 31일로 종료되는 회계연도의 재무제표의 당기순손실과 차기이월결손금은 감가상각비 14,024천원 및 |

| 사업연도 | 특기사항 |
|------|---|
| | 무형자산상각비 387천원의 과소계상으로 인하여 각각 14,411천원만큼 과소계상되어 있습니다. 따라서, 비교표시된 전년도 재무제표는 이러한 수정사항을 반영하여 재작성한 것입니다. (3) 경제위기에 따른 불확실성 재무제표에 대한 주석12에서 설명하고 있는 바와 같이 회사의 영업은 1997년 말 외환위기로 시작된 우리나라와 아시아 지역 국가들의 전반적 경기침체등에 의하여 영향을 받아 왔으며, 이러한 현상은 당분간 지속될 것으로 예상됩니다. 현재로서는 이러한 상황이 회사의 재무제표에 미칠 영향을 예측할 수 없으며, 본 재무제표는 이러한 불확실성으로 인하여 발생 가능한 조정사항이 반영되지 않았습니다. |
| 제1기 | - |

3. 재무제표

가. 대차대조표

대 차 대 조 표

제 3 기 2002. 12. 31 현재

제 2 기 2001. 12. 31 현재

제 1 기 2000. 12. 31 현재

(단위 : 원)

| 과 목 | 제 3 기 | 제 2 기 | 제 1 기 |
|------------|----------------|---------------|-------------|
| 자산 | | | |
| 유동자산 | 21,828,188,076 | 3,294,148,116 | 149,317,855 |
| (1) 당좌자산 | 21,786,688,885 | 3,294,148,116 | 149,317,855 |
| 1.현금및현금등가물 | 7,217,650,324 | 2,004,837,134 | 20,975,043 |
| 2.단기금융상품 | 7,540,466,520 | 50,873,872 | 100,000,000 |
| 3.매출채권 | 5,382,701,805 | 1,234,861,155 | |
| 4.단기대여금 | 57,130,123 | - | 24,567,220 |
| 5.미수수익 | 106,314,750 | - | 1,664,307 |
| 6.선급금 | 1,000,000,000 | 1,810,000 | - |
| 7.선급비용 | 482,425,363 | - | - |
| 7.선급법인세 | - | 1,765,955 | 1,196,470 |
| 8.부가세대급금 | - | - | 914,815 |
| (2)재고자산 | 41,499,191 | - | - |
| 1.상품 | 41,499,191 | - | - |
| 고정자산 | 4,540,618,356 | 573,001,538 | 115,865,752 |
| (1)투자자산 | 1,851,830,200 | 69,300,000 | 75,220,984 |
| 1.투자유가증권 | 600,150,000 | - | 50,000,000 |
| 2.보증금 | 1,251,680,200 | 69,300,000 | 20,400,000 |
| 3.장기금융상품 | | | 4,820,984 |
| (2)유형자산 | 2,293,722,279 | 459,812,839 | 39,098,528 |
| 1.비품 | 2,181,433,518 | 341,899,152 | 26,512,928 |
| 2.시설장치 | 112,288,761 | 117,913,687 | 12,585,600 |
| (3)무형자산 | 395,065,877 | 43,888,699 | 1,546,240 |
| 1.창업비 | 773,120 | 1,159,680 | 1,546,240 |
| 2.기타의무형자산 | 394,292,757 | 42,729,019 | - |
| 자산총계 | 26,368,806,432 | 3,867,149,654 | 265,183,607 |
| 부채 | | | |
| 유동부채 | 7,306,039,373 | 517,864,520 | 2,175,040 |
| 1.미지급금 | 1,686,855,662 | 118,740,000 | - |
| 2.미지급비용 | 7,132,606 | 64,425,868 | 1,672,470 |
| 3.미지급법인세 | 2,505,760,650 | 129,694,800 | - |
| 4.예수금 | 162,689,008 | 17,585,752 | 502,570 |
| 5.부가세예수금 | 582,032,254 | 161,356,628 | - |

| 과 목 | 제 3 기 | 제 2 기 | 제 1 기 |
|-------------|----------------|---------------|----------------|
| 6.선수금 | 516,218,573 | 26,061,472 | - |
| 7.선수수익 | 1,845,350,620 | - | - |
| 고정부채 | 450,801,411 | 30,063,817 | - |
| 1.퇴직급여충당금 | 444,808,580 | 30,063,817 | - |
| 2.이연법인세대 | 5,992,831 | - | - |
| 부채총계 | 7,756,840,784 | 547,928,337 | 2,175,040 |
| 자본 | | | |
| 자본금 | 1,270,000,000 | 1,270,000,000 | 400,000,000 |
| 1.보통주자본금 | 1,270,000,000 | 1,270,000,000 | 400,000,000 |
| 자본잉여금 | 1,315,013,170 | 1,315,013,170 | - |
| 주식발행초과금 | 1,315,013,170 | 1,315,013,170 | - |
| 이익잉여금 | 15,962,132,718 | 734,208,147 | (-)136,991,433 |
| 1.기업합리화적립금 | 117,904,363 | 117,904,363 | - |
| 2.중소기업투자준비금 | 442,699,142 | 62,652,446 | - |
| 3.차기이월이익잉여금 | 15,401,529,213 | 553,651,338 | (-)136,991,433 |
| 자본조정 | 64,819,760 | - | - |
| 1.주식매입선택권 | 64,819,760 | - | - |
| 자본총계 | 18,611,965,648 | 3,319,221,317 | 263,008,567 |
| 부채와 자본총계 | 26,368,806,432 | 3,867,149,654 | 265,183,607 |

나. 손익계산서

손 익 계 산 서

제 3 기 (2003. 1. 1 부터 2003. 12. 31 까지)

제 2 기 (2002. 1. 1 부터 2002. 12. 31 까지)

제 1 기 (2001. 1. 1 부터 2001. 12. 31 까지)

(단위 : 원)

| 과 목 | 제 3 기 | 제 2 기 | 제 1 기 |
|-----------|----------------|---------------|-------------|
| 매출액 | 28,786,576,616 | 2,397,267,080 | - |
| 1.인터넷매출 | 27,297,848,774 | 2,397,267,080 | - |
| 2.로열티매출 | 1,488,181,115 | - | - |
| 3.상품매출 | 546,727 | - | - |
| 매출원가 | 3,045,519,102 | 275,489,464 | - |
| 1.인터넷매출원가 | 3,045,307,384 | 275,489,464 | - |
| 2.상품매출원가 | 211,718 | - | - |
| 매출총이익 | 25,741,057,514 | 2,121,777,616 | - |
| 판매비와관리비 | 8,131,123,252 | 1,135,644,476 | 141,599,602 |
| 1.급여 | 1,319,459,000 | 312,650,710 | 58,068,300 |
| 2.퇴직급여 | 524,340,720 | 7,738,234 | - |
| 3.복리후생비 | 169,620,640 | 46,011,062 | 11,169,545 |
| 4.여비교통비 | 99,864,595 | 8,691,601 | 1,821,803 |
| 5.접대비 | 51,437,079 | 14,111,023 | 6,826,773 |
| 6.통신비 | 64,157,210 | 131,821,670 | 9,850,549 |
| 7.수도광열비 | 3,502,474 | 5,715,795 | 1,332,636 |
| 8.세금과공과 | 207,866,944 | 8,014,610 | 7,190,810 |
| 9.감가상각비 | 202,208,655 | 102,358,536 | 14,024,472 |
| 10.지급임차료 | 246,814,084 | 57,761,618 | 10,218,181 |
| 11.수선비 | 757,000 | - | - |
| 12.보험료 | 18,334,482 | 2,166,010 | 553,860 |
| 13.차량유지비 | 16,280,448 | 3,612,025 | 2,093,000 |
| 14.운반비 | 7,970,527 | - | - |
| 15.교육훈련비 | 31,092,600 | - | - |

| 과 목 | 제 3 기 | 제 2 기 | 제 1 기 |
|-------------|----------------|---------------|----------------|
| 16.도서인쇄비 | 8,692,819 | 12,529,620 | 1,416,480 |
| 17.사무용품비 | 14,846,240 | 5,355,343 | 1,763,388 |
| 18.소모품비 | 29,696,784 | 33,046,217 | 10,161,865 |
| 19.지급수수료 | 3,296,631,563 | 146,536,916 | 3,051,380 |
| 20.광고선전비 | 1,472,669,937 | 173,370,727 | - |
| 21.대손상각비 | 201,959,419 | 51,083,945 | - |
| 22.무형자산상각비 | 77,772,272 | 11,068,814 | 386,560 |
| 23.건본비 | 328,000 | - | - |
| 24.주식보상비용 | 64,819,760 | - | - |
| 25.잡비 | - | 2,000,000 | 1,670,000 |
| 영업이익(손실) | 17,609,934,262 | 986,133,140 | (-)141,599,602 |
| 영업외수익 | 291,215,455 | 14,811,272 | 7,646,832 |
| 1.이자수익 | 248,711,782 | 9,794,298 | 7,646,832 |
| 2.수수료수익 | 27,308,120 | - | - |
| 3.외화환산이익 | 13,572,037 | - | - |
| 4.잡이익 | 1,623,516 | 5,016,974 | - |
| 영업외비용 | 87,134,795 | 50,032 | 3,038,663 |
| 1.외환차손 | 8,768 | - | - |
| 2.유형자산폐기손실 | 49,668,908 | - | - |
| 3.법인세추납액 | 2,725,520 | - | - |
| 4.기부금 | 33,540,000 | 50,000 | 3,000,000 |
| 5.잡손실 | 1,191,599 | 32 | 38,663 |
| 경상이익 | 17,814,014,922 | 1,000,894,380 | (-)136,991,433 |
| 특별이익 | - | - | - |
| 특별손실 | - | - | - |
| 법인세비용차감전순이익 | 17,814,014,922 | 1,000,894,380 | (-)136,991,433 |
| 법인세비용 | 2,585,102,839 | 129,694,800 | - |
| 당기순이익 | 15,228,912,083 | 871,199,580 | (-)136,991,433 |

다. 이익잉여금처분계산서 또는 결손금처리계산서

이 익 잉 여 금 처 분 계 산 서

제 3 기 (2002. 1. 1 부터 2002. 12. 31 까지)

제 2 기 (2001. 1. 1 부터 2001. 12. 31 까지)

제 1 기 (2000. 1. 1 부터 2000. 12. 31 까지)

(단위 : 원)

| 과 목 | 제 3 기 | 제 2 기 | 제 1 기 |
|----------------|----------------|----------------|----------------|
| 처분전이익잉여금 | 15,781,575,909 | 734,208,147 | (-)136,991,433 |
| 전기이월이익잉여금(결손금) | 553,651,338 | (-)136,991,433 | - |
| 회계변경의누적효과 | (-)987,512 | - | - |
| 당기순이익(순손실) | 15,228,912,083 | 871,199,580 | (-)136,991,433 |
| 이익잉여금처분액 | 380,046,696 | 180,556,809 | - |
| 기업합리화적립금 | - | 117,904,363 | - |
| 중소기업투자준비금 | 380,046,696 | 62,652,446 | - |
| 차기이월이익잉여금(결손금) | 15,401,529,213 | 553,651,338 | (-)136,991,433 |

라. 현금흐름표

현 금 흐 름 표

제 3 기 (2002. 1. 1 부터 2002. 12. 31 까지)

제 2 기 (2001. 1. 1 부터 2001. 12. 31 까지)

제 1 기 (2000. 1. 1 부터 2000. 12. 31 까지)

(단위 : 원)

| 과 목 | 제 3 기 | 제 2 기 | 제 1 기 |
|--------------------|-------------------|------------------|----------------|
| 영업활동으로인한 현금흐름 | 17,522,724,682 | 395,216,156 | (-)124,180,953 |
| 1. 당기순이익 | 15,228,912,083 | 871,199,580 | (-)136,991,433 |
| 2. 현금의유출이없는비용등의가산 | 1,785,948,071 | 294,072,559 | 14,411,032 |
| 가. 대손상각비 | 201,959,419 | 51,083,945 | - |
| 나. 감가상각비 | 668,130,723 | 201,855,983 | 14,024,472 |
| 다. 퇴직급여 | 723,596,989 | 30,063,817 | - |
| 라. 무형자산상각비 | 77,772,272 | 11,068,814 | 386,560 |
| 마. 유형자산폐기손실 | 49,668,908 | - | - |
| 바. 주식보상비용 | 64,819,760 | - | - |
| 3. 현금의유입이없는수익등의차감 | - | - | - |
| 4. 영업활동으로인한자산부채의변동 | 507,864,528 | (-)770,055,983 | (-)1,600,552 |
| 가. 매출채권의 증가 | (-)4,349,800,069 | (-)1,285,945,100 | - |
| 나. 미수수익의감소(증가) | (-)106,314,750 | 1,664,307 | (-)1,664,307 |
| 다. 선급금의증가 | (-)998,190,000 | (-)1,810,000 | - |
| 라. 선급비용의증가 | (-)482,425,363 | - | - |
| 마. 부가세대급금의 감소(증가) | - | 914,815 | (-)914,815 |
| 바. 선급법인세의감소(증가) | 1,765,955 | (-)569,485 | (-)1,196,470 |
| 사. 재고자산의증가 | (-)41,499,191 | - | - |
| 아. 미지급금의증가 | 1,568,115,662 | 118,740,000 | - |
| 자. 미지급법인세의증가 | 2,376,065,850 | 129,694,800 | - |
| 차. 미지급비용의증가(감소) | (-)57,293,262 | 62,753,398 | 1,672,470 |
| 카. 부가세예수금의증가 | 420,675,626 | 161,356,628 | - |
| 타. 예수금의증가 | 145,103,256 | 17,083,182 | 502,570 |
| 파. 선수금의증가 | 490,157,101 | 26,061,472 | - |
| 하. 선수수익의증가 | 1,845,350,620 | - | - |
| 거. 이연법인세대의증가 | 5,005,319 | - | - |
| 너. 퇴직금의지급 | (-)308,852,226 | - | - |
| 투자활동으로인한현금흐름 | (-)12,309,911,492 | (-)596,367,235 | (-)254,844,004 |
| 1. 투자활동으로인한현금유입액 | 2,222,556,436 | 903,348,185 | 450,000,000 |
| 가. 단기금융상품의감소 | 2,121,446,559 | 800,000,000 | 450,000,000 |
| 나. 단기대여금의감소 | 32,209,877 | 24,567,220 | - |
| 다. 장기금융상품의감소 | - | 8,780,965 | - |
| 라. 투자유가증권의감소 | - | 50,000,000 | - |
| 마. 보증금의감소 | 68,900,000 | 20,000,000 | - |
| 2. 투자활동으로인한 현금유출액 | (-)14,532,467,928 | (-)1,499,715,420 | (-)704,844,004 |
| 가. 단기금융상품의증가 | 9,611,039,207 | 750,873,872 | 550,000,000 |
| 나. 단기대여금의증가 | 89,340,000 | - | 24,567,220 |
| 다. 장기금융상품의증가 | - | 3,959,981 | 4,820,984 |
| 라. 투자유가증권의취득 | 600,150,000 | - | 50,000,000 |
| 마. 보증금의증가 | 1,251,280,200 | 68,900,000 | 20,400,000 |
| 바. 비품의증가 | 2,404,763,321 | 463,644,044 | 36,023,000 |
| 사. 시설장치의증가 | 146,945,750 | 158,926,250 | 17,100,000 |
| 아. 창업비의증가 | - | - | 1,932,800 |
| 자. 기타의무형자산의증가 | 428,949,450 | 53,411,273 | - |
| 재무활동으로인한현금흐름 | - | - | 400,000,000 |
| 1. 재무활동으로인한현금유입액 | - | 2,185,013,170 | 400,000,000 |
| 가. 유상증자 | - | 2,185,013,170 | 400,000,000 |
| 2. 재무활동으로인한현금유출액 | - | - | - |
| 현금의증가 | 5,212,813,190 | 1,983,862,091 | 20,975,043 |
| 기초의 현금 | 2,004,837,134 | 20,975,043 | - |
| 기말의 현금 | 7,217,650,324 | 2,004,837,134 | 20,975,043 |

- 마. 최근 사업연도의 수정전·후의 재무제표
유가증권신고서 제출일 현재 해당사항이 없습니다.
4. 연결재무제표
- 가. 요약연결재무정보
유가증권신고서 제출일 현재 해당사항이 없습니다.
- 나. 연결재무제표 이용상의 유의점
유가증권신고서 제출일 현재 해당사항이 없습니다.
- 다. 연결재무제표
유가증권신고서 제출일 현재 해당사항이 없습니다.
- 라. 연결에서 제외된 회사
유가증권신고서 제출일 현재 해당사항이 없습니다.
5. 부문별 재무 현황
- 가. 사업부문별 재무정보
- (1) 사업부문별 재무현황
유가증권신고서 제출일 현재 해당사항이 없습니다.
- (2) 공통 판매비와관리비 및 자산
유가증권신고서 제출일 현재 해당사항이 없습니다.
- (3) 영업손익의 조정
유가증권신고서 제출일 현재 해당사항이 없습니다.
- (4) 기타 사업부문 현황
유가증권신고서 제출일 현재 해당사항이 없습니다.
- 나. 지역별 재무정보
- (1) 지역의 구분
유가증권신고서 제출일 현재 해당사항이 없습니다.
- (2) 공시대상 지역부문
유가증권신고서 제출일 현재 해당사항이 없습니다.
- (3) 지역부문별 현황
유가증권신고서 제출일 현재 해당사항이 없습니다.
- (4) 지역별 재무현황
유가증권신고서 제출일 현재 해당사항이 없습니다.
- (5) 공통 판매비와관리비 및 자산
유가증권신고서 제출일 현재 해당사항이 없습니다.
- (6) 영업손익의 조정
유가증권신고서 제출일 현재 해당사항이 없습니다.
6. 합병전·후의 재무제표
- 가. 합병의 개요
유가증권신고서 제출일 현재 해당사항이 없습니다.
- 나. 합병전·후의 재무제표
유가증권신고서 제출일 현재 해당사항이 없습니다.
- 다. 합병관련사항

유가증권신고서 제출일 현재 해당사항이 없습니다.

7. 최근 3년간 신용등급

유가증권신고서 제출일 현재 해당사항이 없습니다.

IV. 감사인의 감사의견 등

1. 감사인(공인회계사)의 감사의견 등

가. 감사인

| 제 3 기 | 제 2 기 | 제 1 기 |
|--------|--------|-------|
| 삼일회계법인 | 삼일회계법인 | - |

나. 최근 사업연도의 감사절차 요약

본 감사인은 주식회사 웹젠의 2002년 12월 31일과 2001년 12월 31일 현재의 대차대조표와 동일로 종료되는 양회계연도의 손익계산서, 이익잉여금처분계산서 및 현금흐름표를 감사하였습니다.

이 재무제표를 적정하게 작성할 책임은 회사 경영자에게 있으며 본 감사인의 책임은 동 재무제표에 대하여 감사를 실시하고 이를 근거로 이 재무제표에 대하여 의견을 표명하는데 있습니다.

본 감사인은 한국의 회계감사기준에 따라 감사를 실시하였습니다. 이 기준은 본 감사인이 재무제표가 중대하게 왜곡표시되지 아니하였다는 것을 합리적으로 확신하도록 감사를 계획하고 실시할 것을 요구하고 있습니다. 감사는 재무제표상의 금액과 공시내용을 뒷받침하는 감사증거에 대하여 시사의 방법을 적용하여 검증하는 것을 포함하고 있습니다. 또한 감사는 재무제표의 전반적인 표시내용에 대한 평가뿐만 아니라 회사가 적용한 회계원칙과 경영자에 의한 중요한 추정에 대해 평가하는 것을 포함하고 있습니다. 본 감사인이 실시한 감사가 감사의견 표명을 위한 합리적인 근거를 제공하고 있다고 본 감사인은 믿습니다.

본 감사인의 의견으로는 상기 재무제표는 주식회사 웹젠의 2002년과 2001년 12월 31일 현재의 재무상태와 동일로 종료되는 양회계연도의 경영성과 그리고 이익잉여금의 변동과 현금흐름의 내용을 한국의 기업회계기준에 따라 중요성의 관점에서 적정하게 표시하고 있습니다.

다. 감사의견

| 사업연도 | 감사의견 | 지적사항 등 요약 |
|-------|------|-----------|
| 제 3 기 | 적정 | - |
| 제 2 기 | 적정 | - |
| 제 1 기 | - | - |

라. 특기사항 요약

| 사업연도 | 특기사항 |
|------|--|
| 제3기 | (1) 협회중개시장 예비심사 통과 재무제표에 대한 주석1에서 설명하고 있는 바와 같이 회사는 2002년 12월 23일 한국증권업협회의 협회중개시장 예비심사를 통과하였습니다.. |
| 제2기 | (1) 유상증자 및 무상 증자 재무제표에 대한 주석6에서 설명하는 바와 같이 회사는 당기중 5차례에 걸쳐 유상 및 무상증자를 실시하여 보통주식 1,740,000주를 발행하였습니다. 이로 인하여 2001년 12월 31일 현재납입자본금은 1,270백만원이 되었으며, 액면을 초과하여 납입된 금액에서 자본전입액과 신주발행비를 차감한 1,315백만원을 주식발행초과금으로 계상하였습니다. (2) 전기재무제표의 재작성 재무제표에 대한 주석11에서 설명하고 있는 바와 같이 2000년 12월 31일로 종료되는 회계연도의 재무제표의 당기순손실과 차기이월결손금은 감가상각비 14,024천원 및 무형자산상각비 387천원의 과소계상으로 인하여 각각 14,411천원만큼 과소계상되어 있습니다. 따라서, 비교표시된 전년도 재무제표는 이러한 수정사항을 반영하여 재작성한 것입니다. (3) 경제위기에 따른 불확실성 재무제표에 대한 주석12에서 설명하고 있는 바와 같이 회사의 영업은 1997년 말 외환위기로 시작된 우리나라와 아시아 지역 국가들의 전반적 경기침체등에 의하여 |

| 사업연도 | 특기사항 |
|------|--|
| | 영향을 받아 왔으며, 이러한 현상은 당분간 지속될 것으로 예상됩니다. 현재로서는 이러한 상황이 회사의 재무제표에 미칠 영향을 예측할 수 없으며, 본 재무제표는 이러한 불확실성으로 인하여 발생 가능한 조정사항이 반영되지 않았습니다. |
| 제1기 | - |

마. 감사인의 보수 등에 관한 사항

(1) 최근 3사업연도의 감사인의 감사보수

| 연도 | 구분 | 감사보수(천원) | 비고 |
|-------|------------|----------|----|
| 2000년 | 관련 사항 없음 | - | |
| 2001년 | 제2기 결산감사 | 9,185 | |
| (제2기) | 제2기 감사보수 계 | 9,185 | |
| 2002년 | 제3기 중간감사 | 24,137 | |
| (제3기) | 제3기 결산감사 | 31,089 | |
| | 제3기 감사보수 계 | 55,226 | |

(2) 최근 3사업연도의 감사인의 감사소요기간

| 연도 | 구분 | 소요기간 | 비고 |
|-------|----------|-----------------------|----|
| 2000년 | 관련 사항 없음 | - | - |
| 2001년 | 제2기 결산감사 | 2002.03.13~2002.03.15 | - |
| (제2기) | - | - | - |
| 2002년 | 제3기 중간감사 | 2002.08.07~2002.08.09 | - |
| (제3기) | 제3기 결산감사 | 2003.02.05~2003.02.07 | - |

(3) 최근 3사업연도의 감사인과의 용역계약 내용 및 용역보수

유가증권신고서 제출일 현재 해당 사항 없습니다.

2. 연결재무제표에 대한 감사인의 감사의견 등

가. 감사인

유가증권 신고서 제출일 현재 해당사항 없습니다.

나. 최근 사업연도의 감사절차 요약

유가증권 신고서 제출일 현재 해당사항 없습니다.

다. 연결 감사의견

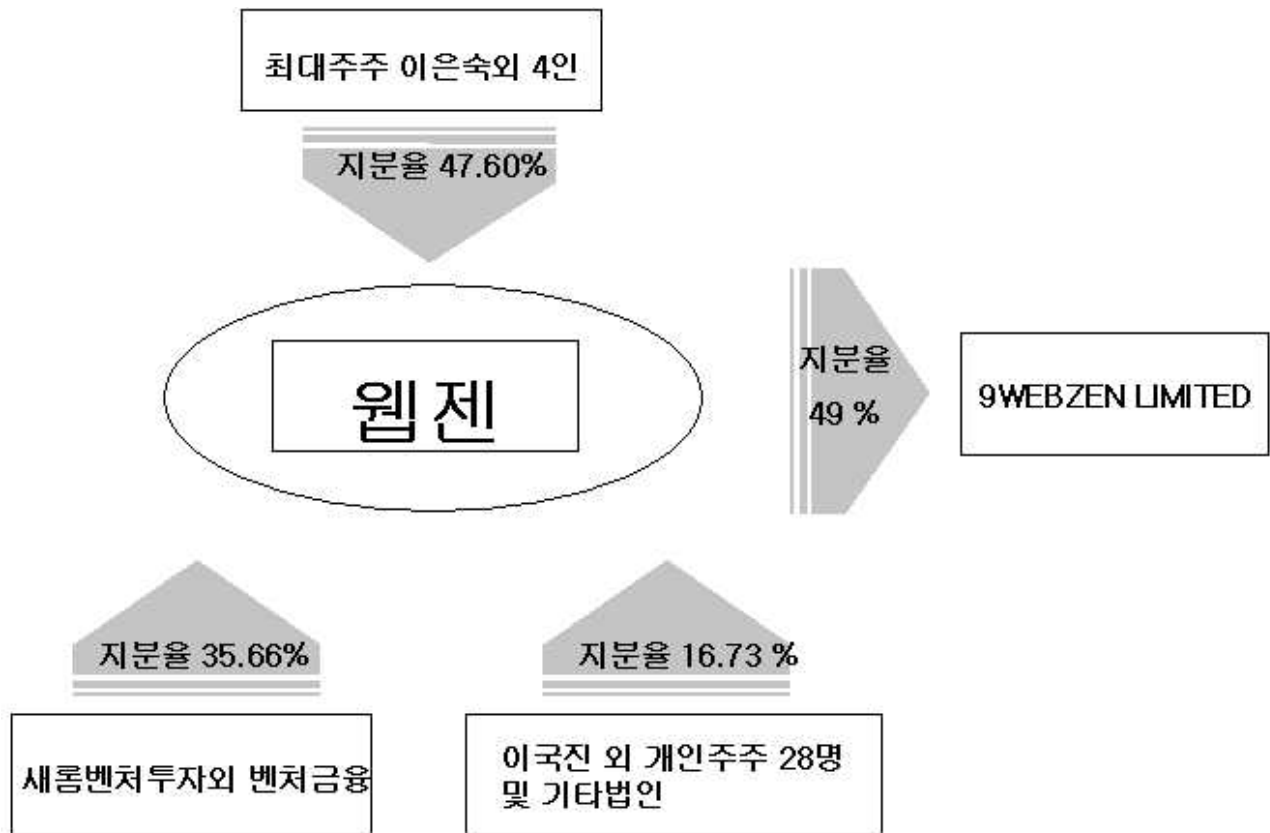
유가증권 신고서 제출일 현재 해당사항 없습니다.

라. 특기사항 요약

유가증권 신고서 제출일 현재 해당사항 없습니다.

V. 지배구조 및 관계회사등의 현황

1. 지배구조의 개요



가. 이사회제도에 관한 사항

(1) 이사회 구성에 관한 사항

(가) 이사회 권한 내용

- ① 주주총회의 소집 및 그 부의안건의 결정에 관한 사항
- ② 신주발행, 주금납입 및 준비금, 잉여금, 적립금의 자본전입에 관한 사항
- ③ 회사의 업무집행과 관련된 중요사항의 결정 및 변경에 관한 사항
- ④ 중요사업계획의 수립 및 결산에 관한 사항
- ⑤ 중요재산의 취득과 처분에 관한 사항
- ⑥ 대표이사 등의 선임, 해임에 관한 사항
- ⑦ 기타 대표이사가 특히 결의할 필요가 있다고 인정하는 사항

(나) 이사후보의 인적사항에 관한 주총전 공시여부 및 주주의 추천여부

- ① 이사후보의 인적사항은 주주총회전 공시하지 아니하였습니다.
- ② 당사는 주주제안권에 의해 이사선임 의안이 제출된 경우가 없었습니다.

(다) 사외이사후보추천위원회 설치 및 구성 현황

당사는 유가증권신고서 제출일 현재 비상장-비등록법인으로서 사외이사후보추천위원회가 설치되어 있지 않아 해당사항이 없습니다.

(라) 사외이사 현황

당사는 유가증권신고서 제출일 현재 사외이사가 없습니다.

(마) 이사의 손해배상책임보험 가입여부

당사는 유가증권신고서 제출일 현재 이사의 손해배상책임보험에 가입하고 있지 않습니다.

(2) 이사회 운영에 관한 사항

(가) 이사회 운영규정의 주요내용

- ① 이사회는 대표이사 또는 이사회에서 따로 정한 이사가 있는 때에는 그 이사가 회일 14일 전에 각 이사 및 감사에게 통지하여 소집한다. 그러나 이사 및 감사 전원의 동의가 있는 때에는 소집절차를 생략할 수 있다.
- ② 이사회 결의는 이사 과반수의 출석과 출석이사의 과반수로 한다.
- ③ 이사회 의장은 제33조 제2항의 규정에 의한 이사회 소집권자로 한다.
- ④ 이사회 결의에 관하여 특별한 이해관계가 있는 자는 의결권을 행사하지 못한다.
- ⑤ 이사회 의사에 관하여 의사록을 작성하고 의장과 출석한 이사 및 감사가 기명 날인 또는 서명하여 본점에 비치한다.

(나) 이사회 주요활동내역

| 회 차 | 개최일자 | 의안내용 | 가결여부 | 비고 |
|-----|------------|------------------|------|----|
| 1 | 2002.3.4 | 본점이전의 건 | 가결 | - |
| 2 | 2002.3.14 | 제2기영업보고서 승인의 건 | 가결 | - |
| 3 | 2002.6.20 | 임시주주총회 소집결정의 건 | 가결 | - |
| 4 | 2002.7.10 | 명의개서대리인 선임의 건 | 가결 | - |
| 5 | 2002.7.10 | 협회등록을 위한 신주발행의 건 | 가결 | - |
| 6 | 2002.7.29 | 부동산 매입의 건 | 가결 | - |
| 7 | 2002.9.5 | 조인트벤처 설립의 건 | 가결 | - |
| 8 | 2002.9.12 | 대표이사 선임의 건 | 가결 | - |
| 9 | 2002.9.13 | 임시주주총회 소집결정의 건 | 가결 | - |
| 10 | 2002.10.29 | 임원퇴직금 지급처리의 건 | 가결 | - |
| 11 | 2003.1.20 | 정기주주총회 소집결정의 건 | 가결 | - |
| 12 | 2003.2.28 | 제3기 정기주주총회 | 가결 | - |
| 13 | 2003.2.28 | 대표이사 선임의 건 | 가결 | - |
| 14 | 2003.3.4 | 부동산 매입의 건 | 가결 | - |

(다) 이사회에서의 사외이사의 주요활동내역

당사는 유가증권신고서 제출일 현재 사외이사가 없습니다.

(라) 이사회내의 위원회 구성현황과 그 활동내역

당사는 유가증권신고서 제출일 현재 이사회내의 위원회를 구성하고 있지 않습니다.

나. 감사제도에 관한 사항

(1) 감사기구 관련 사항

(가) 감사위원회(감사) 설치여부, 구성방법 등

당사는 정관 제31조(이사 및 감사의 수)에서 당 회사의 감사는 1인 이상으로 한다고 규정하고 있습니다. 당사는 유가증권신고서 제출일 현재 감사위원회를 별도로 설치하고 있지는 않으며 주주총회 결의에 의하여 선임된 비상근 감사 1인이 감사업무를 수행하고 있습니다.

(나) 감사위원회(감사)의 감사업무에 필요한 경영정보접근을 위한 내부장치 마련 여부

당사 정관 제44조(감사의 직무)의 규정은 다음과 같습니다.

- ① 감사는 당 회사의 회계와 업무를 감사한다.
- ② 감사는 이사회에 출석하여 의견을 진술할 수 있다.

③ 감사는 회의의 목적사항과 소집의 이유를 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 인증할 필요가 있는 때에는 자회사의 업무와 재산상태를 조사할 수 있다.

(다) 감사위원회(감사)의 인적사항

| 성명 | 주요경력 | 비고 |
|-----|---|----|
| 김문규 | 약 력 : 공인회계사, 법원 전문가 조정위원 1997.04 - 현재 신원회계법인 1985.03 - 1997.03 한림합동회계사 사무소 1978.12 - 1985.03 산경회계법인 학 력 : 외국어대학 경제학과 졸업 서울대학교 경영대학원 수료 명지대학교 경영대학원 졸업 | |

(2) 감사위원회(감사)의 주요활동내역

| 회차 | 개최일자 | 의안내용 | 가결여부 | 비고 |
|----|-----------|------------------|------|----|
| 4 | 2002.7.10 | 명의개서대리인 선임의 건 | 가결 | - |
| 5 | 2002.7.10 | 협회등록을 위한 신주발행의 건 | 가결 | - |
| 6 | 2002.7.29 | 부동산 매입의 건 | 가결 | - |
| 8 | 2002.9.12 | 대표이사 선임의 건 | 가결 | - |
| 9 | 2002.9.13 | 임시주주총회 소집결정의 건 | 가결 | - |
| 12 | 2003.2.28 | 제3기 정기주주총회 | 가결 | - |

다. 주주의 의결권행사에 관한 사항

(1) 집중투표제의 채택여부

당사는 유가증권신고서 제출일 현재 집중투표제를 채택하고 있지 않습니다.

(2) 서면투표제나 전자투표제의 채택여부

당사는 유가증권신고서 제출일 현재 서면투표제와 전자투표제를 채택하고 있지 않습니다.

(3) 소수주주권의 행사여부

당사는 유가증권신고서 제출일 현재 소수주주권의 행사는 없습니다.

라. 임원의 보수 등

(1) 이사(사외이사 포함) 및 감사위원회 위원(감사)의 보수현황

| 구분 | 2002년 지급총액 | 주총승인금액 | 1인당평균 지급액 | 비고 |
|----|-------------|-------------|------------|----|
| 이사 | 442,350,000 | 450,000,000 | 88,470,000 | - |
| 감사 | 67,200,000 | 150,000,000 | 67,200,000 | - |

(2) 임원에 대한 주식매수선택권 부여내역

당사는 유가증권신고서 제출일 현재 임원에 대하여 주식매수선택권을 부여한 적이 없습니다.

2. 관계회사등의 현황

가. 회사가 속해 있는 기업집단

(1) 기업집단의 개요

당사는 유가증권신고서 제출일 현재 회사가 속해 있는 기업집단은 존재하지 않습니다.

(2) 기업집단에 소속된 회사

유가증권신고서 제출일 현재 해당사항 없습니다.

(3) 관련법령상의 규제내용 등

유가증권신고서 제출일 현재 해당사항 없습니다.

나. 관계회사 및 자회사의 투자지분 현황

유가증권신고서 제출일 현재 해당사항 없습니다.

다. 관계회사 및 자회사의 결산실적

9WEBZEN LIMITED

(단위 : USD)

| 구분 | 제 1 기 |
|-----------|-----------|
| [유동자산] | 1,020,383 |
| · 당좌자산 | 1,020,383 |
| · 재고자산 | - |
| [고정자산] | - |
| · 투자자산 | - |
| · 유형자산 | - |
| · 무형자산 | - |
| · 이연자산 | - |
| 자산총계 | - |
| [유동부채] | - |
| [고정부채] | - |
| 부채총계 | - |
| [자본금] | 1,020,383 |
| [자본잉여금] | - |
| · 자본준비금 | - |
| · 재평가적립금 | - |
| [이익잉여금] | - |
| [자본조정] | - |
| 자본총계 | - |
| 매출액 | - |
| 영업이익 | - |
| 경상이익 | - |
| 당기순이익(손실) | (25) |

(주) 2002년 12월 31일 현재

3. 타법인출자 현황

[구분 : 관계회사 출자

(단위 : 주,%,USD)

| 구분 | 계정 과목 | 법인명 또는 종목명 | 기초잔액 | | | 증감내역 | | 기말잔액 | | | 적요배당금 | | 비고 |
|----|----------|------------------|------|------|------|-----------|---------|-----------|----|---------|-------|---|----|
| | | | 수량 | 취득원가 | 취득원가 | 수량 | 지분율 | 취득원가 | 처분 | 원인 | | | |
| 국내 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 해외 | 유가증권 | 9WEBZEN | - | - | - | 3,900,000 | 500,000 | 3,900,000 | 49 | 500,000 | - | - | - |
| 합계 | | | - | - | - | 3,900,000 | 500,000 | 3,900,000 | 49 | 500,000 | - | - | - |

(주) 2002년 12월 31일 현재

VI. 주식에 관한 사항

1. 자본금 변동상황

가. 자본금 변동상황

(단위 : 주,천원)

| 일 자 | 원 인 | 증가(감소)한 주식의 내용 | | | | 증(감)자후자본 | 신주의 배정 방법 | 증자비율 |
|------------|-------|----------------|-----------|------------|------------|-----------|--------------|--------|
| | | 종류 | 수량 | 주당 액면가액 | 주당 발행가액 | | | |
| 2000.4.28 | 설립자본금 | 보통주 | 104,000 | 500 | 500 | 52,000 | | |
| 2000.5.10 | 유상증자 | 보통주 | 96,000 | 500 | 3,625 | 100,000 | 주주우선공모 | 92.3% |
| 2000.05.31 | 무상증자 | 보통주 | 600,000 | 500 | - | 400,000 | 구주주 배정 | 300.0% |
| 2001.03.24 | 유상증자 | 보통주 | 50,000 | 500 | 6,000 | 425,000 | 주주우선공모 | 6.3% |
| 2001.03.26 | 무상증자 | 보통주 | 550,000 | 500 | - | 700,000 | 구주주 배정 | 64.7% |
| 2001.07.26 | 유상증자 | 보통주 | 35,714 | 500 | 14,000 | 717,857 | 주주우선공모 | 2.6% |
| 2001.07.27 | 무상증자 | 보통주 | 964,278 | 500 | - | 1,199,996 | 구주주배정 | 67.2% |
| 2001.12.18 | 유상증자 | 보통주 | 140,008 | 500 | 10,000 | 1,270,000 | 제3자배정 | 5.8% |
| 계 | - | - | 2,540,000 | - | - | 1,270,000 | - | - |

나. 자본금 변동예정내용 등

협회중개시장 등록을 위한 금번 공모를 통해 당사의 자본금은 12억7천만원에서 17억 5천만원으로 증가될 예정입니다. 당사는 2002년 7월 10일 금번 공모를 위한 이사회 결의를 거쳤습니다. 자본금 변동예정 내용은 아래와 같으며, 주당발행가액은 공모희망가액 범위내에서 향후 수요예측결과를 반영하여 변경될 수 있습니다.

(단위:천원,주)

| 일자 | 원인 | 증가(감소)한 주식의 내용 | | | | 증(감)자후자본 | 신주의 배정방법 |
|--------|------|----------------|---------|--------|---------|-----------|-------------|
| | | 종류 | 수량 | 주당액면가액 | 주당발행가액 | | |
| 2003.4 | 공모증자 | 보통주 | 960,000 | 500 | 32,000원 | 1,750,000 | 일반공모 |

또한, 당사는 상기 주식이 협회중개시장에서 매매개시된 후, 6개월 안에는 유·무상증자등을 통한 자본금 변동 계획이 없습니다.

향후 1년간은 자본금의 증가(주식 연계 채권의 발행 포함)를 계획하기 전, 금번 협회등록공모의 주관회사인 미래에셋증권(주)의 사전 서면 동의를 구해야 합니다.

다. 전환사채

당사는 정관 규정상 사채의 액면총액이 28억원을 초과하지 않는 범위 내에서 주주외의 자에게 전환사채를 발행할 수 있으나 유가증권신고서 제출일 현재 발행사실이 없습니다.

라. 신주인수권부사채

당사는 정관 규정상 사채의 액면총액이 28억원을 초과하지 않는 범위 내에서 주주외의 자에게 신주인수권부사채를 발행할 수 있으나 유가증권신고서 제출일 현재 발행사실이 없습니다.

마. 현물출자

당사는 유가증권신고서 제출일 현재까지 회사 설립과 유상증자를 하는 과정에서 전액 현금으로 주금납입이 이루어졌으며, 현물출자에 의한 납입은 없습니다.

2. 주식의 총수 등

가. 주식의 총수

(2003.4.11 현재)

(단위 : 주)

| 발행할 주식의 총수 | 발행한 주식의 총수 | 미발행 주식의 총수 |
|------------|------------|------------|
| 40,000,000 | 2,540,000 | 37,460,000 |

나. 발행한 주식의 내용

(2003.04.11 현재)

[주당액면가액 : 500원]

(단위 : 주,천원)

| 구분 | 종류 | 발행주식수 | 액면가액총액 | 비고 |
|-----|-----|-----------|-----------|----|
| 기명식 | 보통주 | 2,540,000 | 1,270,000 | |
| 합계 | | 2,540,000 | 1,270,000 | |

다. 자기주식의 취득 및 처분

(1) 이익소각을 위한 자기주식의 취득 및 소각

당사는 유가증권신고서 제출일 현재 이익소각을 위한 자기주식의 취득 및 처분 사실이 없습니다.

(2) 이익소각 외의 사유에 의한 자기주식의 취득 및 처분

당사는 유가증권신고서 제출일 현재 이익소각 외의 사유에 의한 자기주식의 취득 및 처분 사실이 없습니다.

라. 자사주펀드

당사는 비상장법인으로서 협회등록을 위한 유가증권신고서 제출일 현재까지 회사가 가입하고 있는 자사주펀드는 없으며, 최근 3사업연도에 가입했던 자사주펀드도 없습니다.

마. 주식매수선택권

[2003년 04월 11일 현재]

(단위 : 원, 주)

| 부여일 | 관계 | 부여 받은자 성명 | 주식의 종류 | 부여 주식수 | 행사 주식수 | 미행사 주식수 | 행사 기간 | 행사 가격 | 최근주가 (공모가격) | 비고 |
|---------------|----|--------------|-----------|-----------|-----------|------------|------------------------|----------|----------------|----|
| 2002년 07월 10일 | 직원 | 박기목 | 보통주 | 4,000 | - | 4,000 | 2005.7.10 -2008.7.9 | 4,000 | 23,000 | - |
| 2002년 07월 10일 | 직원 | 정동화 | 보통주 | 5,000 | - | 5,000 | 2005.7.10 -2008.7.9 | 4,000 | 23,000 | - |
| 2002년 07월 10일 | 직원 | 최영민 | 보통주 | 5,000 | - | 5,000 | 2005.7.10 -2008.7.9 | 4,000 | 23,000 | - |
| 합계 | - | - | - | 14,000 | - | 14,000 | - | - | - | - |

주) 공모가격은 확정되지 않은 금액으로서 향후 수요예측을 통하여 최종 확정됩니다.

바. 우리사주조합의 지분현황

당사는 2002년 11월 우리사주조합은 설립되어 있으나, 유가증권신고서제출일 현재 우리사주를 부여한 사실이 없습니다.

3. 배당에 관한 사항

가. 최근 5사업연도의 배당에 관한 사항

당사는 유가증권신고서 제출일 현재 최근 5사업연도에 대한 배당실적이 없습니다.

나. 이익참가부사채

당사는 유가증권신고서 제출일 현재 이익참가부사채를 발행한 사실이 없습니다.

4. 주식의 분포

가. 최대주주 및 그 특수관계인의 주식소유 현황

[2003년 04월 11일 현재]

(단위 : 주, %)

| 성명 | 관계 | 주식의 종류 | 소유주식수(지분율) | | | | | | 변동 원인 |
|-----|------|-----------|------------|-------|-----|-----|---------|-------|----------|
| | | | 기 초 | | 증 가 | 감 소 | 기 말 | | |
| | | | 주식수 | 지분율 | 주식수 | 주식수 | 주식수 | 지분율 | |
| 이은숙 | 본인 | 보통주 | 388,313 | 15.29 | - | - | 388,313 | 15.29 | - |
| 김남주 | 대표이사 | 보통주 | 267,293 | 10.52 | - | - | 267,293 | 10.52 | - |
| 조기용 | 상무이사 | 보통주 | 267,293 | 10.52 | - | - | 267,293 | 10.52 | - |
| 송길섭 | 이사 | 보통주 | 260,943 | 10.27 | - | - | 260,943 | 10.27 | - |

| 성명 | 관계 | 주식의 종류 | 소유주식수(지분율) | | | | | | 변동 원인 |
|-----|------|--------|------------|-------|-----|-----|-----------|-------|-------|
| | | | 기 초 | | 증 가 | 감 소 | 기 말 | | |
| | | | 주식수 | 지분율 | 주식수 | 주식수 | 주식수 | 지분율 | |
| 김원선 | 상무이사 | 보통주 | 25,400 | 1.00 | - | - | 25,400 | 1.00 | - |
| 계 | | 보통주 | 1,209,242 | 47.60 | - | - | 1,209,242 | 47.60 | |
| | | 우선주 | - | - | - | - | 0 | 0 | |
| | | 합 계 | 1,209,242 | 47.60 | | | 1,209,242 | 47.60 | |

최대주주명 : 이은숙

특수관계인의 수 : 4명

나. 5%이상 주주의 주식소유 현황

[2003년 04월 11일 현재]

(단위 : 주, %)

| 순위 | 성명(명칭) | 보통주 | | 우선주 | | 소계 | |
|-----|---------|---------|-------|-----|-----|---------|-------|
| | | 주식수 | 지분율 | 주식수 | 지분율 | 주식수 | 지분율 |
| 1 | 이국진 | 158,076 | 6.22 | - | - | 158,076 | 6.22 |
| 2 | 새롬벤처(주) | 137,663 | 5.42 | - | - | 137,663 | 5.42 |
| 합 계 | | 295,739 | 11.64 | - | - | 295,739 | 11.64 |

다. 소액주주, 최대주주 및 기타주주 분포

2002년 12월 31일 현재

| 구분 | 주주수 | 비율 | 주식수 | 비율 | 비고 |
|----------|-----|--------|------------|--------|----|
| 소액주주 합계 | 30명 | 58.82% | 192,402주 | 7.58% | - |
| 소액주주(법인) | 2명 | 3.92% | 20,000주 | 0.79% | - |
| 소액주주(개인) | 28명 | 54.90% | 172,402주 | 6.79% | - |
| 최대주주 | 5명 | 9.80% | 1,209,242주 | 47.61% | - |
| 기타주주 합계 | 16명 | 31.38% | 1,138,356주 | 44.81% | - |
| 기타주주(법인) | 7명 | 13.73% | 443,099주 | 17.44% | - |
| 기타주주(개인) | 9명 | 17.65% | 695,257주 | 27.37% | - |
| 합 계 | 51명 | 100.0 | 2,540,000주 | 100.0 | - |

5. 최근 6개월간의 주가 및 주식 거래실적

가. 국내증권시장

당사는 유가증권신고서 제출일 현재 한국증권거래소에 상장 내지는 코스닥시장에도 등록되어 있지 않으므로 해당 사항이 없습니다.

나. 해외증권시장

당사는 유가증권신고서 제출일 현재 해외증권시장에 상장되어 있지 않으므로 해당 사항이 없습니다.

VII. 임원 및 직원 등에 관한 사항

1. 임원의 현황

(단위 : 주)

| 직명 (상근여부) | 등기임원 여부 | 성명 | 생년월일 | 약력 | 담당업무 | 소유주식수 | | 비고 |
|--------------|------------|-----|----------|--------------------------|------|---------|-----|----|
| | | | | | | 보통주 | 우선주 | |
| 상근이사 | 등기임원 | 김남주 | 72.04.07 | 서울에림미술고 미리내소프트 | 총괄 | 267,293 | - | - |
| 상근이사 | 등기임원 | 조기용 | 74.09.13 | 안양과학대 미리내소프트 | 개발담당 | 267,293 | - | - |
| 상근이사 | 등기임원 | 송길섭 | 76.02.14 | 의정부공고 미리내소프트 팬택미디어 | 개발담당 | 260,943 | - | - |
| 상근이사 | 등기임원 | 김원선 | 59.03.27 | 서울대학교경영학학사 삼성물산 | 재무담당 | 25,400 | - | - |

| 직명 (상근여부) | 등기임원 여부 | 성명 | 생년월일 | 약력 | 담당업무 | 소유주식수 | | 비고 |
|------------------------|------------|-----|----------|-----------------------------------|------|-------|-----|----|
| | | | | | | 보통주 | 우선주 | |
| 비상근감사 | 등기임원 | 김문규 | 56.03.20 | 현재 신원회계법인 한림합동회계사사무소 산경회계법인 | 감사 | - | - | - |
| 연간보수총액 : 367,350,000원 | | | | | | | | |
| 1인당 평균보수액 : 73,470,000 | | | | | | | | |

2. 직원의 현황

(단위 : 년, 원)

| 구분 | 직원 수 | | | | 평균근속년수 | 연간급여총액 | 1인평균급여액 | 비고 |
|----|-------|-----|----|-----|--------|---------------|-----------|----|
| | 관리사무직 | 생산직 | 연구 | 합계 | | | | |
| 남 | 30 | 42 | 8 | 80 | 0.83 | 1,973,922,364 | 2,056,882 | - |
| 여 | 17 | 37 | 4 | 58 | 0.70 | 1,006,924,470 | 1,560,458 | - |
| 합계 | 47 | 79 | 12 | 138 | 0.78 | 2,980,846,834 | 3,617,341 | - |

3. 노동조합의 현황

당사는 유가증권신고서 제출일 현재 노동조합 결성 사실이 없습니다.

VIII. 이해관계자와의 거래내용

1. 최대주주등과의 거래내용

가. 가지급금 및 대여금(유가증권 대여 포함)내역

(단위:천원)

| 구분 | 성명(법인명) | 관계 | 증가 | 감소 | 내역 |
|------|---------|-------|-------|-------|--------|
| 가지급금 | 이은숙 | 전대표이사 | 9,417 | 9,417 | 출장비 가불 |
| | 김원선 | 이사 | 245 | 245 | 출장비 가불 |

나. 담보제공 내역

당사는 유가증권신고서 제출일 현재 최대주주등과의 담보제공 내역이 없습니다.

다. 채무보증 내역

당사는 유가증권신고서 제출일 현재 최대주주등과의 채무보증 내역이 없습니다.

라. 출자내역

당사는 유가증권신고서 제출일 현재 최대주주등과의 출자 내역이 없습니다.

2. 주주(최대주주등 제외) · 임원 · 직원 및 기타 이해관계자와의 거래내용

- 주택자금 대여금 내역

(단위:천원)

| 구분 | 성명 | 관계 | 가지급금,대여금내역 | | | | | 비고 (기간) |
|----|-----|----|------------|------|--------|--------|--------|------------|
| | | | 계정과목 | 거래내역 | | | | |
| | | | | 기초 | 증가 | 감소 | 기말 | |
| 국내 | 최영민 | 직원 | 대여금 | - | 20,000 | 9,097 | 10,903 | - |
| | 권민식 | 직원 | 대여금 | - | 10,000 | 1,665 | 8,335 | - |
| | 홍성민 | 직원 | 대여금 | - | 10,000 | 1,110 | 8,890 | - |
| | 오해석 | 직원 | 대여금 | - | 7,000 | 4,944 | 2,056 | - |
| | 양현숙 | 직원 | 대여금 | - | 7,000 | 1,167 | 5,833 | - |
| | 조충현 | 직원 | 대여금 | - | 7,000 | 388 | 4,612 | - |
| | 이지혜 | 직원 | 대여금 | - | 5,940 | 1,320 | 4,620 | - |
| | 차정미 | 직원 | 대여금 | - | 5,400 | 900 | 4,500 | - |
| | 최태영 | 직원 | 대여금 | - | 5,000 | 278 | 6,722 | - |
| | 정은희 | 직원 | 대여금 | - | 7,000 | 6,778 | 222 | - |
| | 고수진 | 직원 | 대여금 | - | 5,000 | 4,563 | 437 | - |
| | 합계 | - | - | - | 89,340 | 32,210 | 57,130 | - |

상기 대여금 내역은 모두 직원 주택자금지원 대출에 한한 것으로 유가증권신고서 제출일 현재 그 이외의 내역은 없습니다.

이외 2002년 말 기준으로 임원 및 직원 가지급금 잔액은 없으며, 기중에 발생한 가지급금(직원 정동화외) 29,225,426원은 출장비등 업무관련 전도금입니다.

IX. 부속명세서

1. 제조원가명세서

제 조 원 가 명 세 서

제 3 기 (2002. 01. 01 부터 2002. 12. 31 까지)
 제 2 기 (2001. 01. 01 부터 2001. 12. 31 까지)
 제 1 기 (2000. 01. 01 부터 2000. 12. 31 까지)

(단위 : 천원)

| 과 목 | 제 3 기 | 제 2 기 | 제 1 기 |
|------------|-----------|---------|-------|
| I.원재료비 | | | |
| II.노무비 | 1,860,644 | 129,855 | - |
| 1.급여 | 941,054 | 43,389 | - |
| 2.상여금 | 513,540 | 51,720 | - |
| 3.잡급 | 206,794 | 12,420 | - |
| 4.퇴직급여 | 199,256 | 22,326 | - |
| III.경비 | 1,184,663 | 145,634 | - |
| 1.복리후생비 | 37,916 | - | - |
| 2.여비교통비 | 46,238 | - | - |
| 3.접대비 | 3,206 | - | - |
| 4.통신비 | 318,541 | 31,870 | - |
| 5.수도광열비 | 26,268 | - | - |
| 6.세금과 공과 | 397 | - | - |
| 7.감가상각비 | 465,922 | 99,497 | - |
| 8.지급임차료 | 165,962 | 14,267 | - |
| 9.수선비 | 381 | - | - |
| 10.차량유지비 | 3,985 | - | - |
| 11.운반비 | 531 | - | - |
| 12.교육훈련비 | 5,120 | - | - |
| 13.도서인쇄비 | 5,640 | - | - |
| 14.사무용품비 | 171 | - | - |
| 15.소모품비 | 9,221 | - | - |
| 16.지급수수료 | 95,164 | - | - |
| IV.당기총매출원가 | 3,045,307 | 275,489 | - |

| 과 목 | 제 3 기 | 제 2 기 | 제 1 기 |
|----------------|-----------|---------|-------|
| V.기초재공품재고액 | - | - | - |
| VI.합 계 | 3,045,307 | 275,489 | - |
| VII.기말재공품재고액 | - | - | - |
| VIII.타계정으로 대체액 | - | - | - |
| IX.당기제품제조원가 | 3,045,307 | 275,489 | - |

2. 예금등명세서

(단위 : 원)

| 구 분 | 계정과목 | 금융기관명 | 기말잔액 | 당기계상 수입이자 | 담보제공여부 | 비 고 | |
|-----|------|-------------|---------------|----------------|-------------|------|---|
| 국 내 | 정기예금 | 하나은행 | 500,000,000 | 17,190,411 | 부 | - | |
| | | 하나은행 | 500,000,000 | 13,584,932 | 부 | - | |
| | | 하나은행 | 1,000,000,000 | 19,830,137 | 부 | - | |
| | | 하나은행 | 1,000,000,000 | 18,284,932 | 부 | - | |
| | | 하나은행 | 1,000,000,000 | 13,520,548 | 부 | - | |
| | | 하나은행 | 1,000,000,000 | 3,476,712 | 부 | - | |
| | | 우리은행 | 500,000,000 | 31,354,794 | 부 | - | |
| | | 우리은행 | 2,020,139,180 | 12,486,121 | 부 | - | |
| | | 제일은행 | 20,327,340 | 869,419 | 부 | - | |
| | 보통예금 | 기업은행 | 40,258,304 | 307,305 | 부 | - | |
| | | 국민은행 | 36,481,500 | 61,076 | 부 | - | |
| | | 국민은행 | 112,554,169 | 379,522 | 부 | - | |
| | | 조흥은행 | 75,913,081 | 337,563 | 부 | - | |
| | | 농협중앙회 | 100,232,959 | 260,130 | 부 | - | |
| | | 농협중앙회 | 109,682,952 | 746,200 | 부 | - | |
| | | 우리은행 | 49,385,104 | 340,338 | 부 | - | |
| | | 우리은행 | 1,811,277 | 1,209,314 | 부 | - | |
| | | 제일은행 | 74,117,269 | 3,337,188 | 부 | - | |
| | | 하나은행 | 1,700,479,237 | 16,523,072 | 부 | MMDA | |
| | | 굿모닝증권 | 507,281,889 | 7,281,889 | 부 | MMF | |
| | | 미래에셋 | 1,719,465,000 | 19,465,000 | 부 | MMF | |
| | | 미래에셋 | 503,290,442 | 3,395,252 | 부 | MMF | |
| | | 동양증권 | 502,368,299 | 2,368,299 | 부 | | |
| | | 삼성증권 | 300,000,000 | - | 부 | MMF | |
| | 현대증권 | 301,519,885 | 1,519,875 | 부 | MMF | | |
| | 해외 | 외화예금 | 하나은행 | 1,082,790,665 | 2,897,169 | 부 | - |
| | 합 계 | | - | 14,758,098,552 | 248,105,385 | - | - |

3. 유가증권명세서

(단위 : ,원)

| 구 분 | 종 목 | 액면가액 | 주 수(주) | 취득원가 | 대차대조표 가액 | 평가손익 | 비 고 |
|-----|-----|---------|-----------|-------------|-------------|------|-----|
| 주 식 | 해외 | 9WEBZEN | 3,900,000 | 600,150,000 | 600,150,000 | - | - |
| | 합 계 | | | | | | |

당사는 유가증권신고서 제출일 현재 채권발행 사실이 없습니다.

4. 재고자산명세서

(단위 : 원)

| 과 목 | 기초잔액 | 당기입고 | 당기출고 | 장부잔액 | 평가손실 | 기말잔액 | 비 고 |
|-----|------|------------|---------|------------|------|------------|-----|
| 상품 | - | 41,411,818 | 509,900 | 40,901,918 | - | 40,901,918 | - |
| 합 계 | - | 41,411,818 | 509,900 | 40,901,918 | - | 40,901,918 | - |

5. 주요채권명세서

(단위 : 원)

| 구분 | 계정과목 | 채무자 | 기초잔액 | 증가 | 감소 | 기말잔액 |
|----|------|---------------|----------------|----------------|----------------|----------------|
| 국내 | 매출채권 | (주)모빌리언스 | - | 7,235,576,750 | 4,802,789,412 | 2,432,787,338 |
| | | (주)모빌리언스 | - | 416,350,000 | 294,811,000 | 121,539,000 |
| | | 데이콤사이버패스 | - | 3,571,265,500 | 1,778,844,224 | 1,792,421,276 |
| | | (주)인포허브 | 751,500,200 | 1,243,809,600 | 1,922,099,300 | 73,210,500 |
| | | (주)인포허브 | 270,178,700 | 655,360,200 | 883,528,124 | 42,010,776 |
| | | (주)뱅크타운 | 239,611,900 | 725,672,481 | 962,611,100 | 2,673,281 |
| | | (주)뱅크타운 | 24,654,300 | 545,741,900 | 505,649,100 | 64,747,100 |
| | | 삼성SDS(주) | - | 3,540,100,019 | 3,539,853,900 | 246,119 |
| | | (주)시스월 | - | 318,467,380 | 27,362,940 | 291,104,440 |
| | | 한국문화진흥 | - | 16,600,000 | 12,680,000 | 3,920,000 |
| | | (주)다날 | - | 1,262,703,200 | 470,471,720 | 792,231,480 |
| | | 나이스인터넷 | - | 16,258,739 | 14,306,071 | 1,952,668 |
| | | 엔터메이트 | - | 32,607,702 | 22,421,018 | 10,186,684 |
| | | 겨레정보통신 | - | 4,928,796 | 4,431,060 | 497,736 |
| | | 코리아닷컴 | - | 13,420,550 | 10,860,630 | 2,559,920 |
| | | 큰사람컴퓨터 | - | 5,692,690 | 2,637,239 | 3,055,451 |
| | | (주)조이아이윌 | - | 601,400 | - | 601,400 |
| | | | 소계 | 1,285,945,100 | 19,605,156,907 | 15,255,356,838 |
| 해외 | - | - | - | - | - | |
| 합계 | - | 1,285,945,100 | 19,605,156,907 | 15,255,356,838 | 5,635,745,169 | |

6. 단기차입금명세서

당사는 유가증권신고서 제출일 현재 차입금 내역이 없습니다.

* 기업어음(CP) 발행실적

당사는 유가증권신고서 제출일 현재 기업어음 내역이 없습니다.

7. 주요채무명세서

(단위 : 원)

※ 이 표는 표시가 불가능합니다. 자료를 원하시는 분은 관

E-mail : dartpdf@fss

당사는 온라인게임 매출을 용역 제공기간의 경과에 따라 수익을 인식하고 있습니다. 따라서 기간이 미경과한 수익 발생분은 선수수익 계정으로 계상되며 기간이 경과한 선수수익은 매출로 대체하고 있습니다.

8. 장기차입금명세서

당사는 유가증권신고서 제출일 현재 차입금 내역이 없습니다.

9. 사채명세서

당사는 유가증권신고서 제출일 현재 사채 발행 내역이 없습니다.

10. 감가상각비등명세서

[자산항목 : 기계장치, 비품] (단위 : 천원)

| 사업소 | 소유 형태 | 소재지 | 구분 | 기초장부가액 | 당기증감 | | 당기 상각 | 기말장부 가액 | 비고 |
|-----|-------|-----|------|---------|-----------|--------|---------|-----------|----|
| | | | | | 증가 | 감소 | | | |
| 본사 | 자가 | 서울 | 기계장치 | 221,672 | 2,227,318 | - | 433,122 | 2,015,868 | |
| | 자가 | 서울 | 집기비품 | 120,227 | 178,945 | 1,500 | 132,107 | 165,565 | |
| | 자가 | 서울 | 시설장치 | 117,914 | 146,946 | 49,669 | 102,902 | 112,289 | |
| 합 계 | | | | 459,813 | 2,553,209 | 51,169 | 668,131 | 2,293,722 | - |

[자산항목 : 창업비, 소프트웨어] (단위 : 천원)

| 구분 | 자산과목 | 취득원가 | 당기상각액 | 상각액누계 | 기말잔액 | 상각방법 | 비고 |
|------|-------|-----------|---------|---------|-----------|------|----|
| 무형자산 | 창업비 | 1,933 | 387 | 1,160 | 773 | 정액 | - |
| | 소프트웨어 | 482,361 | 77,386 | 88,068 | 394,293 | 정액 | - |
| | 소 계 | 484,294 | 77,773 | 89,228 | 395,066 | - | - |
| 계 | | 3,626,500 | 745,904 | 937,712 | 2,688,788 | - | - |

11. 법인세등명세서

(단위 : 원)

| 산출내역 | 금액 |
|------------------|----------------|
| 결산서상 당기순이익 | 15,228,912,083 |
| (+) 익금산입 및 손금불산입 | 3,481,915,636 |
| (-) 손금산입 및 익금불산입 | 782,927,897 |
| 각 사업연도 소득금액 | 17,927,899,822 |
| (-) 이월결손금 | - |
| (-) 비과세소득 | - |
| (-) 소득 공제 | - |
| 과세표준금액 | 17,927,899,822 |
| × 세 율 | 27 |
| 산출세액 | 4,828,532,951 |
| (-) 세액공제 | 95,074,604 |
| (-) 세액감면 | 2,389,166,787 |
| (+) 가 산 세 | 1,251,646 |
| 총결정세액 | 2,345,543,206 |
| (+) 특별부가세 | - |
| (+) 주민세등 | 234,554,321 |
| 당기부담법인세등 총액 | 2,580,097,527 |
| (-) 기납부세액 | 74,336,870 |
| 미지급(선급) 법인세 | 2,505,760,650 |
| ※ 법인세 추납액 또는 환수액 | 2,725,520 |

X. 기타 필요한 사항

1. 주요경영사항 신고 내용 및 그 진행상황

가. 규정 제6장 제2절(주요경영사항의신고)의 규정에 의한 신고사항

당사는 유가증권신고서 제출일 현재 상장법인 등의 주요경영 사항 신고 사업보고서에 관한 규정 제4조 및

제6조의 기업에 해당되지 않으므로 해당사항 없습니다.

나. 상장법인공시규정에 의한 공시사항

(1) 수시공시사항

당사는 유가증권신고서 제출일 현재 한국증권거래소의 상장법인이 아니므로 해당사항이 없습니다.

(2) 공정공시사항

당사는 유가증권신고서 제출일 현재 한국증권거래소의 상장법인이 아니므로 해당사항이 없습니다.

(3) 조회공시사항

당사는 유가증권신고서 제출일 현재 한국증권거래소의 상장법인이 아니므로 해당사항이 없습니다.

(4) 자진공시사항

당사는 유가증권신고서 제출일 현재 한국증권거래소의 상장법인이 아니므로 해당사항이 없습니다.

다. 협회중개시장공시규정에 의한 신고사항

(1) 수시공시사항

당사는 유가증권신고서 제출일 현재 한국증권거래소의 상장법인이 아니므로 해당사항이 없습니다.

(2) 공정공시사항

당사는 유가증권신고서 제출일 현재 한국증권거래소의 상장법인이 아니므로 해당사항이 없습니다.

(3) 조회공시사항

당사는 유가증권신고서 제출일 현재 한국증권거래소의 상장법인이 아니므로 해당사항이 없습니다.

(4) 자진공시사항

당사는 유가증권신고서 제출일 현재 한국증권거래소의 상장법인이 아니므로 해당사항이 없습니다.

라. 규정 제2장(유가증권발행인의 등록 및 관리)의 규정에 의한 신고사항

| 신고일자 | 제목 | 신고내용 | 비고 |
|-----------|-------|----------------------|----|
| 2003.3.31 | 감사보고서 | 제3기에 대한 외부감사인의 감사보고서 | - |

마. 기 공시한 주요경영사항의 진행상황

당사는 유가증권신고서 제출일 현재 주요 경영 사항에 대하여 공시한 사항이 없습니다.

2. 제재현황

당사는 증권거래법시행령 제83조의5 제8항 및 유가증권발행 및 공시 등과 관련하여 감독기관으로부터 제재를 받은 사실이 없으므로 해당사항이 없습니다.

3. 기타 투자이사결정에 필요한 사항

1) 주거래은행 : 하나은행 매봉지점

2) 사업자등록번호 : 214-86-57130

3) 업종 : 온라인게임개발 및 서비스(M72201)

4) 명의개서 대행기관 : 하나은행 증권대행부

5) 중소기업 해당여부 : 당사는 유가증권신고서 제출일 현재 중소기업임.