

# 목 차

주주총회소집공고.....	1
주주총회 소집공고 .....	2
I. 사외이사 등의 활동내역과 보수에 관한 사항 .....	4
1. 사외이사 등의 활동내역 .....	4
가. 이사회 출석률 및 이사회 의안에 대한 찬반여부 .....	4
나. 이사회내 위원회에서 사외이사 등의 활동내역 .....	5
2. 사외이사 등의 보수현황 .....	5
II. 최대주주등과의 거래내역에 관한 사항 .....	6
1. 단일 거래규모가 일정규모이상인 거래 .....	6
2. 해당 사업연도중에 특정인과 해당 거래를 포함한 거래총액이 일정규모이상인 거래 .....	6
III. 경영참고사항 .....	7
1. 사업의 개요 .....	7
가. 업계의 현황 .....	7
나. 회사의 현황 .....	11
2. 주주총회 목적사항별 기재사항 .....	14
□ 정관의 변경 .....	14
□ 이사의 선임 .....	18
IV. 사업보고서 및 감사보고서 첨부 .....	25
가. 제출 개요 .....	25
나. 사업보고서 및 감사보고서 첨부 .....	25
※ 참고사항 .....	26

# 주주총회소집공고

2024년 11월 15일

회 사 명 : 주식회사 스타코링크  
대 표 이 사 : 오 광 배  
본 점 소 재 지 : 경기도 안양시 동안구 부림로 170번길 41-13, 4층  
(전 화) 031-8068-6602  
(홈페이지)<https://www.stacolink.com/>

작 성 책 임 자 : (직 책) 전무이사 (성 명) 이 근 성  
(전 화) 031-8068-6602

# 주주총회 소집공고

(제32기 임시주주총회)

주주님의 건승과택내의 평안을 기원합니다.

당사 정관 제23조에 의거 임시주주총회를 다음과 같이 개최하오니 참석하여 주시기 바라며, 의결권 있는 발행주식총수의 100분의 1이하의 주식을 소유한 주주에 대해서는 상법 제 542조의4 및 정관 제25조에 의거 본 공고로 소집통지에 갈음하오니 양지하여 주시기 바랍니다.

- 다 음 -

1. 일 시 : 2024년 12월 03일(화) 오전 09시

2. 장 소 : 경기도 안양시 만안구 안양로 133(안양동)5층, 대회의실

3. 회의목적사항

가. 보고사항 : 감사의 감사보고

나. 부의안건

- 제 1 호 의안 : 정관 일부 변경의 건(사업목적 추가 및 정관 일부 변경)

- 제 2 호 의안 : 이사 선임의 건

2-1호 의안 : 사내이사 김태학 선임의 건

2-2호 의안 : 사내이사 손철호 선임의 건

2-3호 의안 : 사내이사 이근성 선임의 건

2-4호 의안 : 사외이사 김광수 선임의 건

4. 경영참고사항 비치

상법 제 542조의4에 의거 경영참고사항을 우리 회사의 본점, 금융위원회, 한국거래소 및 한국예탁결제원 증권대행부에 비치하오니 참고하시기 바랍니다.

5. 전자증권제도 시행에 따른 실물증권 보유자의 권리 보호에 관한 사항

2019년 9월 16일부터 전자증권제도가 시행되어 실물증권은 효력이 상실되었으며, 한국예탁결제원의 특별계좌(명부) 주주로 전자등록되어 권리행사 등이 제한됩니다. 따라서 보유 중인 실물증권을 한국예탁결제원 증권대행부에 방문하여 전자등록으로 전환하시기 바랍니다.

6. 주주총회 참석 시 준비물

- 본인이 참석하여 직접 행사 : 신분증 지참

- 대리인을 통한 의결권 행사 : 위임장(주주와 대리인의 인적사항 기재, 주주 인감 날인, 주주인감증명서), 대리인의 신분증

※ 주주총회 선물은 제공되지 않으니 참조하시기 바랍니다.

※ 장소 관계로 주차가 불가하오니, 대중교통을 이용하여 주시기 바랍니다.

2024년 11월 15일

주식회사 스타코링크  
대표이사 오 광 배 (직인생략)

# I. 사외이사 등의 활동내역과 보수에 관한 사항

## 1. 사외이사 등의 활동내역

### 가. 이사회 출석률 및 이사회 의안에 대한 찬반여부

회차	개최일자	안건의 주요내용	의결현황	사외이사 참석현황 및 안건별 찬반현황					
				이경준 (사임)	임준호 (출석율 28%)	손철호 (출석율 86%)	강애리 (출석율 72%)	김기환 (사임)	신두열 (사임)
1	2024-02-29	- 2023년도 별도 및 연결 재무제표 승인의 건 - 타법인 주식 처분의 건	가결	참석/찬성	-	-	-	-	-
2	2024-03-13	- 제31기 정기주총 소집의 건 - 제31기 정기주총 의장 선임의 건	가결	참석/찬성	-	-	-	-	-
3	2024-03-20	- 2023년도 별도 및 연결 재무제표 이사회 승인의 건	가결	참석/찬성	-	-	-	-	-
4	2024-03-22	- 타법인 자금 대여 연장의 건	가결	불참	-	-	-	-	-
5	2024-03-28	- 대표이사 선임의 건	가결	불참	-	-	-	-	-
6	2024-03-29	- 제3자배정 유상증자 의 건 - 제6회차 전환사채 발행의 건 - 제3자배정 유상증자의 건(소액공모)	가결	불참	-	-	-	-	-
7	2024-04-01	- 제32기 임시주주총회 소집의 건 - 전자투표 도입의 건	가결	불참	-	-	-	-	-
8	2024-04-03	- 제3자배정 유상증자 정정의 건(소액공모)	가결	불참	-	-	-	-	-
9	2024-04-29	- 제3자배정 유상증자 정정의 건 - 제32기 임시주총 소집의 건	가결	불참	-	-	-	-	-
10	2024-05-14	- 대표이사 선임의 건 - 제3자배정 유상증자 정정의 건	가결	-	-	-	-	참석/찬성	참석/찬성
11	2024-05-16	- 제32기 임시주주총회 소집의 건	가결	-	-	-	-	참석/찬성	참석/찬성
12	2024-05-29	- 제3자배정 유상증자 정정의 건(소액공모)	가결	-	-	-	-	참석/찬성	참석/찬성
13	2024-06-13	- 제32기 임시주주총회 소집의 건 - 리스타트투자조합 제2호 출자의 건 - 이사의 자기거래 승인의 건 - 타법인 전환사채 취득의 건	가결	-	-	-	-	참석/찬성	참석/찬성
14	2024-07-03	- 제6회차 전환사채 발행 정정의 건	가결	-	참석/찬성	참석/찬성	참석/찬성	-	-
15	2024-07-25	- 김경진 대표이사 사임의 건	가결	-	-	참석/찬성	참석/찬성	-	-
16	2024-08-14	- 출자법인 해산의 건 - 타법인 주식 취득의 건 - 지점 폐지의 건 - 제7회차 전환사채 발행의 건	가결	-	-	참석/찬성	-	-	-
17	2024-08-16	- 소규모 합병의 건	가결	-	-	참석/찬성	-	-	-
18	2024-08-21	- 지점 설치의 건	가결	-	-	참석/찬성	참석/찬성	-	-
19	2024-09-20	- 소규모 합병계약 승인의 건	가결	-	참석/찬성	-	참석/찬성	-	-
20	2024-09-23	- 제8회차 전환사채 발행의 건	가결	-	-	참석/찬성	참석/찬성	-	-

※ 사외이사 이경준 2024년 5월 14일 기준으로 자진 사임하였습니다.

※ 사외이사 김기환, 사외이사 신두열 2024년 5월 14일자 임시주주총회를 통해 신규 선임하였습니다.

※ 사외이사 임준호, 사외이사 손철호, 사외이사 강애리 2024년 6월 28일자 임시주주총회를

통해 신규 선임하였으며, 사내이사 김창섭 신규선임 하였습니다.  
 ※ 사내이사 김기환, 신두열 2024년 6월 28일 기준 자진사임 하였습니다.

**나. 이사회내 위원회에서의 사외이사 등의 활동내역**

위원회명	구성원	활동내역		
		개최일자	의안내용	가결여부
-	-	-	-	-

**2. 사외이사 등의 보수현황**

(단위 : 천원)

구분	인원수	주총승인금액	지급총액	1인당 평균 지급액	비고
사외이사	3	1,000,000	4,641	1,547	-

- 주1) 상기 주총승인금액은 등기이사 전체에 대한 승인금액입니다.
- 주2) 1인당 평균 지급액은 지급총액을 현재 재임 중인 사외이사 인원수로 나누어 계산하였습니다.
- 주3) 1인당 평균 지급액 및 지급총액은 당해 사업연도 개시일부터 2024년 9월 30일까지를 기준으로 작성했습니다.

## II. 최대주주등과의 거래내역에 관한 사항

### 1. 단일 거래규모가 일정규모이상인 거래

(단위 : 천원)

거래종류	거래상대방 (회사와의 관계)	거래기간	거래금액	비율(%)
대여금	종속기업 스타코 주식회사	2024.01.01~2024.09.30	6,922,935	88.00

(주1) 상기 비율은 2023년도 별도 재무제표 매출총액 대비 거래금액 비율입니다.

### 2. 해당 사업연도중에 특정인과 해당 거래를 포함한 거래총액이 일정 규모이상인 거래

(단위 : 천원)

거래상대방 (회사와의 관계)	거래종류	거래기간	거래금액	비율(%)
Beijing Zhongqing longtu Network Technology Co.Ltd (특수관계인)	매출	2024.1.1~ 2024.09.30	428,656	5.45%

(주1) 상기 비율은 2023년도 별도 재무제표 매출총액 대비 거래금액 비율입니다.

# III. 경영참고사항

## 1. 사업의 개요

### 가. 업계의 현황

#### 1. 산업의 특성

모바일게임은 휴대용 기기에서 이용하는 게임으로 정의할 수 있으며, 휴대용 기기의 특성상 다른 게임 플랫폼과 비교해서 휴대성, 간편성 등의 장점을 가지고 있으며 조작방법이 비교적 간단하여 일반적인 이용자들이 누구나 쉽게 즐길 수 있는 장점이 있습니다. 스마트폰의 보급 확산과 하드웨어 사양의 향상, 모바일 환경이 크게 향상되었습니다. 이러한 환경 하에서 글로벌 오픈마켓이라는 모바일 콘텐츠 유통시스템이 구축되었고 모바일게임에 대한 접근성이 용이해졌습니다. 기존 일반 휴대폰보다 데이터 및 콘텐츠 사용량이 높은 스마트폰시장에서 유통되는 모바일 콘텐츠 중 게임이 가장 높은 비중을 차지하며 핵심 수익 콘텐츠로 인식되고 있습니다.

#### 2. 산업의 성장성

2022년은 코로나19의 영향력에서 벗어나 모바일과 아케이드 게임을 중심으로 제작 및 배급 시장은 성장을 이어 나갈 것으로 예측됩니다. 시장 규모는 약 22조 7,723억원으로 전망되며, 이는 2021년 대비 8.5% 상승한 전망치입니다.

모바일게임 시장은 2017년 PC게임 시장을 처음 넘어선 이후 국내외 게임 산업에서 중요한 위치를 차지하고 있습니다. 모바일 기기의 성능 향상과 플랫폼의 활성화로 기존 PC게임에서 즐기던 MMORPG와 AOS 장르도 모바일에서 원활하게 구현할 수 있게 되었습니다.

또한, PC게임과 콘솔 게임 등에서 인기를 검증한 IP (지적재산권)을 기반으로 출시된 모바일 게임들이 큰 성과를 거두며 전체 모바일 게임 시장의 성장을 이끌어가고 있습니다.

#### 3. 경기변동의 특성과 계절성

당사의 사업은 경기변동과 계절성에 유의미한 영향을 받지 않습니다.

#### 4. 국내외 시장여건

##### (1) 세계 모바일 게임시장 현황 및 전망

2021년 세계 게임 시장 규모는 전년 대비 8.7% 증가한 2,197억 5,800만 달러로 추정됩니다. 전년도 9.5% 성장 증가와 비교하면, 성장률이 다소 감소하였습니다.

향후 2022년 성장율은 3.0%로 추산되어, 상장폭의 변동성이 커질 것으로 예상되고 있습니다.

코로나19의 영향으로 세계 게임 시장은 급격하게 증가하여 정점을 찍었으나, 엔데믹이후 게임 시장 규모는 다소 수축될 여지가 있다는 점입니다.

2021년 기준으로 상대적으로 가장 성장한 게임 시장은 PC게임 시장과 모바일 게임 시장이었다. 플랫폼 모두 11.1% 성장하였습니다. 모바일 게임 시장은 2022년에 7.1%의 성장을 보이면서, 5년간 7.7% 성장을 예상하고 있습니다. 플랫폼 중 모바일 게임 시장이 전 세계 게임



시장의 매출과 성장을 주도하고 있습니다.

< 세계 게임시장 현황 및 전망 >

(단위 : 백만달러,%)

구 분		2021년	2022년	2023년	2024년	2025년	22~24CACR
모바일 게임	매출액	92,146	91,681	95,709	102,381	109,451	6.1
	성장률	7.5	-0.5	4.4	7.0	6.9	
PC 게임	매출액	36,608	36,352	37,364	38,268	39,127	2.5
	성장률	5.9	0.1	2.8	2.4	2.2	
콘솔 게임	매출액	57,668	59,141	62,776	64,220	65,858	3.7
	성장률	2.4	2.6	6.1	2.3	2.6	
아케이드 게임	매출액	20,240	21,076	21,292	21,520	21,744	1.0
	성장률	9.5	4.1	1.0	1.1	1.0	
합계	매출액	206,362	208,249	217,141	226,389	236,180	4.3
	성장률	5.9	0.9	4.3	4.3	4.3	

출처) 2023 대한민국 게임백서(문화체육관광부, 한국콘텐츠진흥원 2024.02)

(2) 국내 모바일 게임시장 현황 및 전망

국내 모바일 게임 시장은 현재 국내 게임 산업에서 50%이상의 점유율로 지배적인 위치를 유지하고 있습니다. 특히 국내에서는 MMORPG 장르가 메인 장르로 자리잡으며 꾸준한 매출 성장을 이어 오고 있습니다.

< 국내 게임시장 현황 및 전망 >

(단위 : 억원,%)

구 분		2020년	2021년	2022년(E)	2023년(E)	2024년(E)
모바일 게임	매출액	108,311	121,483	138,559	150,891	164,489
	성장률	39.9%	12.2%	14.1%	8.9%	9.0%
PC 게임	매출액	49,012	56,373	56,238	54,789	57,634
	성장률	2.0%	15.0%	-0.2%	-2.6%	5.2%
PC방	매출액	17,970	18,408	19,192	21,015	20,883
	성장률	-11.9%	2.4%	4.3%	9.5%	-0.6%
콘솔 게임	매출액	10,925	10,520	10,078	10,376	11,160
	성장률	57.3%	-3.7%	-4.2%	3.0%	7.6%
아케이드 게임	매출액	2,272	2,733	3,031	3,283	3,604
	성장률	1.6%	20.3%	10.9%	8.3%	9.8%
아케이드 게임장	매출액	365	396	625	816	808
	성장률	-48.1%	8.6%	57.6%	30.6%	-1.0%
합계	매출액	188,855	209,913	227,723	241,170	258,578
	성장률	21.3%	11.2%	8.5%	5.9%	7.2%

출처) 2022 대한민국 게임백서(문화체육관광부, 한국콘텐츠진흥원 2023.01)

## 5. 신규 사업 및 진입

당사는 모바일 게임 퍼블리싱 중심 사업에서 최근 사업 손실 대응을 위해 조선 및 모듈 사업 등을 통한 신규 사업 확장을 추진하고 있습니다. 당사는 기존 모바일 게임 사업의 적자를 줄이기 위한 적극적인 노력하고 있으며, 국내조선사업, 무역사업, 모듈러사업, 엔지니어링사업의 여러 신규 사업도 추진중에 있습니다.

신규 사업은 국내외 선박 수요 증가와 모듈화 사업 확대를 통해 수익성 기반을 마련하고, 다양한 중공업 부문의 매출은 해외 플랜트 프로젝트 활성화와 영업이익 확보에 유리한 TURNKEY 수주에 힘입어 점층적 증가를 하고 있습니다. 당사는 매출 제고를 위한 사업분할, 시너지 창출을 위한 엔지니어링 통합, 전략적 투자를 통해 지속가능한 성장과 재무안정성을 목표로 하고 있으며, 2025년을 회사 턴어라운드의 변곡점으로 삼고 있습니다.

### (1) 신규 사업의 개요

국내조선사업 부문	무역사업 부문	모듈러사업 부문	엔지니어링사업 부문
<ul style="list-style-type: none"> <li>국내영업팀 / 수리선영업팀 생산관리팀</li> <li>다기능인력양성 소재개발 TFT 육성</li> <li>품질/원가혁신위 활동</li> <li>발포우레탄 소재 개발로 세계시장 표준화 구축</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>해외영업팀/ 무역팀</li> <li>Turn-key system 영업 수출입 무역 활성화</li> <li>상사개념의 무역 활동</li> <li>신흥조선시장인 인도, 인도네시아 에이전트 개발 남미 군수지원함 사업 모색</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>모듈러영업팀/ 시공팀</li> <li>제조경쟁력을 기반으로 Identity 확보 대기업 컨소시엄 사업 확대</li> <li>경쟁력확보방안 마련</li> <li>모듈러 Toilet 전문화 홍보 → 틈새시장 공략</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>기술기획팀/ 설계팀 원가혁신팀</li> <li>기술경쟁력 강화 슈퍼엘리트 확보</li> <li>원가, 기술 경쟁력 강화활동</li> <li>특수선사업 인력확충</li> </ul>

### (2) 신규 사업 매출 상승 요인

국내조선사업, 무역사업, 모듈러사업, 엔지니어링 사업의 각각의 독립적인 활동을 통해, 각각의 사업들의 보다 효율적인 시너지를 창출 할 수 있도록 연구와 투자를 할 경우 보다 의미 있는 매출액 및 영업이익의 증가를 구현 할 수 있습니다. 궁극적 목표로는 계속기업가치의 실현하며, 보다 안정적인 회사를 만들기 위함 입니다.

- 1) 영업활동의 시너지 효과
  - 각 사업 부문이 기술적으로 유기적인 시너지를 갖고 있습니다. 각각의 성장이 서로의 원가 경쟁력을 갖출 수 있도록 통합적인 효율성을 구축 하겠습니다.
- 2) 판매관리비의 절감
  - 제조와 기술인력의 통합된 시너지는 전체적인 관리비용의 획기적 절감을 유도할 수 있습니다.
- 3) 공동유통망 운용
  - 각 부분의 성장은 통합된 유통(구매, 자재관리, 납품 등) 관리 및 통제에 효율성을 극대화

하여 원가경쟁력 확보와 수주경쟁력을 강화 할 것입니다.

#### 4) 인적자원의 교류 및 활용

- 통합적 기술인력의 운용은 각 부문의 경쟁력을 강화시킬 것이며, 우수인력의 양성 및 확충을 가능하게 하여 인적자원의 실시간 교류, 활용이 될 것입니다.

### 6. 경쟁 요소

게임 산업에서 중요한 경쟁 요소는 개발 인력과 자본, 운영 능력입니다. 2011년부터 급성장하기 시작한 모바일 게임 시장은 1인 창업이 상대적으로 쉬운 분야였습니다. 초기에는 핵심 모바일 게임 개발인력의 활용도 및 노하우, 기술 등이 매우 중요한 경쟁 요소였습니다. 허나, 모바일 게임 시장이 고도화될 수록 낮은 진입장벽에도 불구하고, 게임산업 내인수합병, 모바일 게임 출시 증가, 게임 제작기간의 증가 등으로 성공 가능성은 더 어려워진 것으로 추정하고 있습니다. 특히, 모바일 게임 시장 성장의 고도화로 우수한 양질의 게임이 출시됨에 따라 이용자에게 주목을 받기 위해서는 대규모의 마케팅 비용이 수반되는 등 시장의 경쟁은 심화되고 있어서 자본의 중요성이 커지고 있습니다. 또한, 모바일 게임 개발 기간과 개발 비용이 증가하고 게임의 기대 서비스 기간이 길어짐에 따라, 지속적으로 신규 이용자를 유입하고 게임 업데이트 등을 통해서 이용자를 유지하고 효율적 과금모델을 도입하는 등의 게임 서비스의 운영역량도 매우 중요해지고 있습니다.

한편 카카오톡 등 모바일 메신저의 게임 플랫폼 흥행 성공으로 모바일 게임의 콘텐츠, 서비스, 유통 분야에서도 많은 변화가 빠르게 일어나고 있습니다. 서비스, 유통 분야에서 퍼블리셔들이 구글플레이 스토어, 앱스토어, 모바일 메신저의 게임 플랫폼 등장으로 우수한 게임을 확보하기 위한 경쟁이 심화되고 있습니다.

### 7. 회사의 경쟁력

당사는 2015년부터 회사의 새로운 성장동력으로 게임사업부를 신설하고, 이를 통해 모바일 게임의 개발 및 서비스를 진행하고자 관련 인력 충원 및 집중적인 투자를 진행했습니다. 국내외 게임 개발 회사, 퍼블리셔 및 기타 해외 현지법인 등과 네트워크를 구축하고 있으며 전문적인 글로벌 게임 퍼블리셔의 역할을 수행하며 사업을 영위하고 있습니다.

또한, 당사 및 종속회사는 해외시장 진출을 지속적으로 추진하고 있으며, '열혈강호 IP'의 경우 국내 출시 이후 태국, 베트남 등에 순차적으로 출시하였으며, '검과마법'은 2018년 말에 '드래고니안 사가'라는 이름으로 일본 시장에도 진출하였습니다.

2022년에는 P2E게임 '열혈강호 글로벌'출시하였으며, 최근 출시한 '블레스 글로벌'은 일반적인 P2E와는 달리, 재미있는 콘텐츠, 지속 가능한 경제에 초점을 맞추었으며, 유저가 게임 안에서 획득한 물품과 공헌은 가상 자산 또는 게임 안 자산의 방식으로 유저들이 게임 소유권 보상을 획득할 수 있게 합니다. P2E와 P2O 결합을 통한 새로운 비즈니스 모델로서 Web2.0의 고품질 게임 체험과 Web3.0의 경제모델을 겸비한 3A급 MMORPG 를 선보이고 있습니다.

### 8. 관련 법령 또는 정부의 규제 등

당사 영업환경에 영향을 미칠 수 있는 주요 법률, 발의된 법률안 또는 규정은 다음과 같으며, 정부 및 관련기관의 정책 및 규제의 변경은 당사의 영업환경에 영향을 줄 수 있습니다.

구분	내용
게임산업진흥에 관한 법률 일부 개정 법률안 (확률형 아이템 규제안)	- 게임 아이템의 종류와 구성 비율, 획득 확률 공개 및 미준수시 과태료 부과
	- 확률형아이템의 구성비율 및 획득확률을 게임 내부에 표시
	- 확률형아이템의 종류, 획득 확률표시 및 획득확률 10% 이하인 확률형아이템 포함 시 해당 게임 "성인등급" 분류

## 나. 회사의 현황

### (1) 영업개황 및 사업부문의 구분

#### (가) 영업개황

당사는 수익을 창출하는 재화와 용역의 성격, 시장 및 판매방법의 특징, 사업부문 구분의 계속성 등을 고려하여 신규 성장동력으로 게임사업부를 신설하고 관련 사업을 시작했습니다. 게임사업부의 영업활동이 주 매출원으로 자리잡기 시작한 이후, 당사는 게임사업에 보다 역량을 집중하고자 2017년 교육사업부를 분할하였습니다. 이에 따라 게임 소프트웨어 개발 및 공급업을 주 업종으로 하여 관련 영업을 영위하고 있습니다.

#### (나) 공시대상 사업부문의 구분

당사는 본사와 1개의 종속회사를 통하여, 모바일 게임 소프트웨어 개발 및 공급 등의 사업을 영위합니다.

당사의 사업부문별 주요 사업의 내용은 다음과 같습니다.

#### 1) 모바일게임의 개발 및 서비스

게임산업은 특성상 창조적 아이디어, 뉴미디어 기술, 풍부한 게임 소재 및 자국의 문화를 기반으로 한 고부가가치 지식산업으로 대량의 원자재나 장비투자 없이도 투입대비 산출비율이 높은 고부가가치 산업입니다.

모바일게임은 광의로는 모바일 기기에서 이용하는 게임으로 정의할 수 있고, 협의로는 휴대폰에 내장되어 있는 게임이나 이용자가 휴대폰의 무선 인터넷에 접속하여 다운로드 받아 이용하는 게임으로 정의할 수 있습니다.

휴대용 기기를 기반으로 하는 모바일게임의 특성상 시간적, 공간적 제약을 받지 않고 게임을 즐길 수 있으므로 타 게임 플랫폼과 비교해서 휴대성, 간편성 등의 장점을 가지고 있으며 조작 방법이 비교적 간단하여 일반적인 이용자들도 누구나 쉽게 즐길 수 있는 장점이 있습니다.

최근 전세계적인 스마트폰의 보급 확산과 모바일 인터넷 환경이 크게 향상되었습니다. 이러한 환경 하에서 글로벌 오픈마켓이라는 모바일 콘텐츠 유통시스템이 구축되었고 모바일게임에 대한 접근성이 용이해졌습니다. 게다가 기존 일반 휴대폰보다 데이터 및 콘텐츠 사용량이 높은 스마트폰시장에서 유통 되는 모바일 콘텐츠 중 '게임'이 가장 높은 비중을 차지하며 핵심 수익 콘텐츠로 인식되고 있습니다.

모바일게임 산업 초기 단계에서 모바일 게임은 제한적인 플랫폼의 한계로 인해 창의적인 계

임보다는 조작이 간단한 퍼즐 등이 주류를 이루었으나, 고성능 하드웨어에서 구현 가능한 3D게임 또는 네트워크게임인 SNG(소셜네트워크게임), MMORPG 등 장르가 다양화 되었으며, 태블릿PC, 스마트TV 등 플랫폼 확대로 모바일게임의 영역이 점차 확대되는 추세입니다.

또한 스마트폰게임이 활성화 되며 모바일게임의 수익모델이 다양화되고 있습니다. 다운로드 비용 외에 게임 내 아이템을 구매하여 추가 매출 창출을 가능케 하는 부분 유료화 모델은 SNG, MMORPG 등 네트워크게임의 장기적인 이용을 유도하여 안정적인 수익원으로 정착되고 있습니다. 스마트폰을 통한 모바일게임의 새로운 수익 창출 가능성이 높아지면서 모바일게임 산업은 꾸준한 성장세가 지속될 것으로 예상됩니다.

모바일 인터넷과 고사양 스마트폰의 확산이라는 전세계적인 트렌드는 모바일 콘텐츠산업의 발전에 견인차 역할을 하고 있으며, 그 중 모바일게임의 경우 모바일 콘텐츠의 선두에 위치하고 시장을 선도하는 역할을 담당하며 그 비중이 지속적으로 확대되고 있습니다.

글로벌 오픈마켓은 기존 콘텐츠 시장과 비교해서 사용성이 획기적으로 향상되어 모바일콘텐츠의 양적 증가와 질적 수준 향상으로 이어지고 있습니다. 또한 저렴한 데이터 요금제 출시로 소비자의 부담이 감소하였는데 이는 데이터 및 콘텐츠 사용량을 증가시키는 요인으로 작용하고 있습니다. 이러한 환경 하에서 모바일게임에 대한 수요가 더욱 증가할 것으로 보이며 이를 통한 시장 확대가 가속화될 전망입니다.

현재 모바일게임 산업은 다음과 같은 양상으로 전개되고 있으며 이로 인해 그 성장성이 더욱 커질 것으로 예상됩니다.

- ㄱ. 스마트폰 보급 확대에 따른 글로벌 콘텐츠 오픈마켓의 활성화
- ㄴ. 무선인터넷 환경 개선
- ㄷ. 모바일게임 영역 확대
- ㄹ. 모바일게임 수익 모델의 변화 : 부분유료화 및 광고수익 모델
- ㅁ. 크로스-플랫폼의 대두

당사는 게임서비스본부를 신설하고, 이를 통해 모바일게임의 개발 및 서비스를 진행하고자 관련 인력 충원 및 투자를 진행하였습니다. 또한, 향후 국내외 주요 핵심 IP를 발굴하여 당사의 최대주주인 중국 룽투게임즈사와 협조하여 중화권 서비스를 진행하고 있습니다. 이를 통해 모바일 게임 및 로열티 매출을 통한 수익을 창출하고자 합니다.

## (2) 시장점유율

당사가 영위하고 있는 업종과 관련해서는 공신력 있는 기관이 발표한 신뢰성 있는 시장 점유율 조사자료는 없습니다.

## (3) 시장의 특성

### 1) 모바일 게임 시장 전망

국내 모바일 게임 시장은 2022년에 이어 2023년에도 매출이 둔화할 것으로 예상됩니다. 엔씨소프트의 <리니지> 시리즈와 카카오게임즈의 <오딘: 발할라 라이징>이 국내 모바일 게임 시장의 매출을 여전히 견인하겠지만, 게임 서비스가 장기화됨에 따라 점차 매출이 감소하는 추세를 보일 것으로 전망됩니다. 그러나 위메이드의 <나이트 크로우>, 카카오게임즈의

<아키에지 워>, 넥슨의 <프라시아 전기> 같은 대작 모바일 MMORPG 장르 게임들뿐만 아니라 미요호의 <붕괴: 스타레일> 같은 대작 서브컬처 장르 게임이 2023년 출시가 예정되어 있어 이와 같은 대작 게임들이 국내 모바일 게임 시장을 유지하는 데 기여할 것으로 예상됩니다.

출처) 2023 대한민국 게임백서(문화체육관광부, 한국콘텐츠진흥원 2024.02)

## 2) 모바일 게임 시장 동향

모바일 데이터 분석 센서타워(Sensor Tower)의 데이터 추정에 따르면 국내 모바일 게임 시장의 매출은 전년 대비 10% 하락하였고, 다운로드 수는 5% 감소하였습니다. 특히 안드로이드 이용자의 지출은 12% 하락하고 다운로드 수는 8.3% 감소하여 뚜렷한 하락세를 보였습니다. 2021년은 코로나19의 영향으로 매출이 증가했으나 2022년은 코로나19의 영향이 약화되면서 매출과 다운로드가 동반 하락한 것으로 추정됩니다.



출처) 2023 대한민국 게임백서(문화체육관광부, 한국콘텐츠진흥원 2024.02)

## 3) 경기변동의 특성과 계절성

당사의 사업은 경기변동과 계절성에 유의미한 영향을 받지 않습니다.

## (4) 신규사업 등의 내용 및 전망

주식회사 스타코링크는 조선, 모듈, 트레이딩, 엔지니어링 분야에서 신규 사업 확장을 추진하고 있습니다. 국내외 선박 수요 증가와 모듈러 사업의 성장으로 수익성 기반을 마련하고 있습니다. 또한, 해외플랜트 프로젝트 활성화 및 TURNKEY 수주 인수로 다양한 중공업 부문

의 점진적인 매출 증가에 기여하고 있어 영업이익 확보에 유리합니다. 사업분할, 시너지 창출을 위한 엔지니어링 통합, 전략적 투자를 통해 2025년을 지속가능한 턴어라운드의 변곡점으로 삼고, 장기적인 성장과 재무안정성에 중점을 두고 있습니다.

(5) 조직도

■ STACOLINK Organization Chart



## 2. 주주총회 목적사항별 기재사항

### □ 정관의 변경

가. 집중투표 배제를 위한 정관의 변경 또는 그 배제된 정관의 변경

변경전 내용	변경후 내용	변경의 목적
-	-	해당사항 없음

나. 그 외의 정관 변경에 관한 건

변경전 내용	변경후 내용	변경의 목적
--------	--------	--------

<p>제2조(목적) 회사는 다음의 사업을 영위함을 목적으로 한다.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 인터넷 콘텐츠 기획/ 개발/ 컨설팅업</li> <li>2. 소프트웨어 개발 판매업</li> <li>3. 컴퓨터 및 주변기기, 네트워크 기기 개발, 제조, 판매, 서비스대행업</li> <li>4. 네트워크 솔루션 사업</li> <li>5. 컴퓨터 및 주변기기, 네트워크 유지보수 용역업</li> <li>6. 부동산임대, 매매 및 관리 용역업, 주차장 운영업</li> <li>7. 게임제공업등, 서비스업 및 관련체인사업</li> <li>8. 블록체인 기술 기반 암호화 자산(NFT포함) 관련 매매 및 중개업</li> <li>9. 블록체인 기술 기반 암호화 자산(NFT포함) 관련 게임, 콘텐츠 기획, 제작, 유통, 중개, 마케팅업, 광고대행업</li> <li>10. 보안솔루션 사업</li> <li>11. 온라인 게임, 웹게임, 모바일 게임 등의 소프트웨어 개발 및 제작, 판매, 공급업</li> <li>12. 전자상거래 및 인터넷 비즈니스 관련업</li> <li>13. 합성수지, 의류, 문구류, 금속공예물 및 완구류, 캐릭터상품, 응용미술저작물, 컴퓨터프로그램저작물 등의 제조 판매업</li> <li>14. 서적, 잡지, 문구 도·소매업</li> <li>15. 소설, 웹툰, 만화, 음반, 영상 등 콘텐츠 제작 및 유통업 및 이와 관련된 저작권 관리 사업</li> <li>16. 저작권 및 저작인접권 등의 중개 알선업</li> <li>17. 상표, 브랜드 등 지적재산권의 라이선스업</li> <li>18. 대중문화예술기획업, 연예기획업, 이벤트대행업, 사진촬영업, 공연시설운영업, 공연연출기획업</li> <li>19. 배우, 작가(Creator) 및 아티</li> </ol>	<p>제2조(목적) 회사는 다음의 사업을 영위함을 목적으로 한다.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 인터넷 콘텐츠 기획/ 개발/ 컨설팅업</li> <li>2. 소프트웨어 개발 판매업</li> <li>3. 컴퓨터 및 주변기기, 네트워크 기기 개발, 제조, 판매, 서비스대행업</li> <li>4. 네트워크 솔루션 사업</li> <li>5. 컴퓨터 및 주변기기, 네트워크 유지보수 용역업</li> <li>6. 부동산임대, 매매 및 관리 용역업, 주차장 운영업</li> <li>7. 게임제공업등, 서비스업 및 관련체인사업</li> <li>8. 블록체인 기술 기반 암호화 자산(NFT포함) 관련 매매 및 중개업</li> <li>9. 블록체인 기술 기반 암호화 자산(NFT포함) 관련 게임, 콘텐츠 기획, 제작, 유통, 중개, 마케팅업, 광고대행업</li> <li>10. 보안솔루션 사업</li> <li>11. 온라인 게임, 웹게임, 모바일 게임 등의 소프트웨어 개발 및 제작, 판매, 공급업</li> <li>12. 전자상거래 및 인터넷 비즈니스 관련업</li> <li>13. 합성수지, 의류, 문구류, 금속공예물 및 완구류, 캐릭터상품, 응용미술저작물, 컴퓨터프로그램저작물 등의 제조 판매업</li> <li>14. 서적, 잡지, 문구 도·소매업</li> <li>15. 소설, 웹툰, 만화, 음반, 영상 등 콘텐츠 제작 및 유통업 및 이와 관련된 저작권 관리 사업</li> <li>16. 저작권 및 저작인접권 등의 중개 알선업</li> <li>17. 상표, 브랜드 등 지적재산권의 라이선스업</li> <li>18. 대중문화예술기획업, 연예기획업, 이벤트대행업, 사진촬영업, 공연시설운영업, 공연연출기획업</li> <li>19. 배우, 작가(Creator) 및 아티</li> </ol>	<p>신규사업 추진으로 인한 사업목적 추가, 일부 수정, 구사업 정리를 위한 사업목적 삭제</p>
--	--	--



<p>스트 매니지먼트, 에이전시</p> <p>20. 연예인 대리업, 연예인 매니지먼트 사업 및 엔터테인먼트 사업</p> <p>21. 홍보, 마케팅, 인쇄 광고 및 광고 대행업(온라인 포함)</p> <p>22. TV프로그램, 라디오 프로그램 기획 및 제작업</p> <p>23. 영화, 음악 등 영상, 음성 매체의 보관 장치 기획, 제작, 디지털 파일의 녹음, 녹화 기획, 제작업</p> <p>24. 영화 등 영상매체를 이용한 영상소재, 음악소재의 기획, 제작, 판매 및 수출입업, 임대차소개업</p> <p>25. 편집물의 제조, 판매 및 편집 저작물의 저작권 관리 및 세미나 개최업</p> <p>26. 디지털컨텐츠 제작, 판매, 유지보수, 컨설팅</p> <p>27. 상용 인력 공급 및 인사관리 서비스업, 유료직업소개사업업, 근로자 파견사업</p> <p>28. 통신 판매업, 직업정보제공 사업</p> <p>29. 직업교육훈련시설, 평생교육 시설 운영, 학습프로그램 개발</p> <p>30. 경영에 관한 컨설팅업 및 관련 세미나 개최업</p> <p>31. 전자화폐 및 상품권 발행, 유통 및 공급업</p> <p>32. 전자화폐 환전 및 중개업</p> <p>33. 인터넷 전자 상품권 발행업</p> <p>34. 전자지급결제 대행업</p> <p>35. 결제대금 예치업</p> <p>36. 환전업 및 외화이체업</p> <p>37. 외환매매중개 및 관련서비스 판매업</p> <p>38. 모바일 결제 사업</p> <p>39. 각호에 관련된 수출·입 무역업 및 무역 대리업</p> <p>40. 국내·외 투자자문업 및 자산 운영업</p> <p>41. 선박 기자재 및 해양플랜트 기자재 도, 소매업</p>	<p>스트 매니지먼트, 에이전시</p> <p>20. 연예인 대리업, 연예인 매니지먼트 사업 및 엔터테인먼트 사업</p> <p>21. 홍보, 마케팅, 인쇄 광고 및 광고 대행업(온라인 포함)</p> <p>22. TV프로그램, 라디오 프로그램 기획 및 제작업</p> <p>23. 영화, 음악 등 영상, 음성 매체의 보관 장치 기획, 제작, 디지털 파일의 녹음, 녹화 기획, 제작업</p> <p>24. 영화 등 영상매체를 이용한 영상소재, 음악소재의 기획, 제작, 판매 및 수출입업, 임대차소개업</p> <p>25. 편집물의 제조, 판매 및 편집 저작물의 저작권 관리 및 세미나 개최업</p> <p>26. 디지털컨텐츠 제작, 판매, 유지보수, 컨설팅</p> <p>27. 상용 인력 공급 및 인사관리 서비스업, 유료직업소개사업업, 근로자 파견사업</p> <p>28. 통신 판매업, 직업정보제공 사업</p> <p>29. 직업교육훈련시설, 평생교육 시설 운영, 학습프로그램 개발</p> <p>30. 경영에 관한 컨설팅업 및 관련 세미나 개최업</p> <p>31. 전자화폐 및 상품권 발행, 유통 및 공급업</p> <p>32. 석공사업</p> <p>33. 건축공사업</p> <p>34. 토공사업</p> <p>35. 철물공사업</p> <p>36. 철근콘크리트공사업</p> <p>37. 유통업</p> <p>38. 모바일 결제 사업</p> <p>39. 각호에 관련된 수출·입 무역업 및 무역 대리업</p> <p>40. 국내·외 투자자문업 및 자산 운영업</p> <p>41. 선박 기자재 및 해양플랜트 기자재 도, 소매업</p> <p>42. 선박기자재 및 해양플랜트</p>	
--	---	--

<p>42. 선박기자재 및 해양플랜트 기자재 수출입업</p> <p>43. 건축자재 도, 소매업</p> <p>44. 건축자재 수출입업</p> <p>45. 건설업</p> <p>46. 해양레저 스포츠용품 제작 및 판매업</p> <p>47. 이동식 화장실 제작 및 판매업</p> <p>48. 비철금속 광물로부터 금, 은, 구리, 팔라듐, 로듐, 이리듐등 희토류제련업</p> <p>49. 금, 은, 유가금속및희토류 도, 소매업</p> <p>50. 각호의 사업을 위한 국외사업</p> <p>51. 각호에 관련된 일체의 부대사업</p>	<p>기자재 수출입업</p> <p>43. 건축자재 도, 소매업 및 상품중개업</p> <p>44. 건축자재 수출입업</p> <p>45. 건설업</p> <p>46. 해양레저 스포츠용품 제작 및 판매업</p> <p>47. 이동식 화장실 제작 및 판매업</p> <p>48. 각호의 사업을 위한 국외사업</p> <p>49. 각호에 관련된 일체의 부대사업</p>	
<p>제4조(광고방법)</p> <p>회사의 광고는 회사의 인터넷 홈페이지</p> <p><a href="https://www.longtukorea.com">https://www.longtukorea.com</a>에 게재한다. 다만, 전산장애 또는 그 밖의 부득이한 사유로 회사의 인터넷 홈페이지에 광고를 할 수 없는 때에는 서울 시내에서 발행되는 아시아 경제 신문에 게재한다.</p>	<p>제4조(광고방법)</p> <p>회사의 광고는 회사의 인터넷 홈페이지</p> <p><a href="https://www.stacolink.com">https://www.stacolink.com</a>에 게재한다. 다만, 전산장애 또는 그 밖의 부득이한 사유로 회사의 인터넷 홈페이지에 광고를 할 수 없는 때에는 서울 시내에서 발행되는 아시아 경제 신문에 게재한다.</p>	<p>홈페이지 변경</p>
<p>&lt;신설&gt;</p>	<p>제21조의3(사채 및 신주인수권증권에 표시되어야 할 권리의 전자등록) 회사는 사채권 및 신주인수권증권을 발행하는 대신 전자등록기관의 전자등록계좌부에 사채 및 신주인수권증권에 표시되어야 할 권리를 전자등록할 수 있다. 다만, 사채의 경우 법령에 따라 전자등록이 의무화된 상장사채 등을 제외하고는 전자등록을 하지 않을 수 있다.</p>	<p>채권 전자등록 발행근거 신설</p>
<p>부칙</p>	<p>부칙</p> <p>제1조(시행일)</p> <p>이 정관은 2024년 12월 03일부터 시행한다.</p>	<p>시행일 수정</p>

※ 기타 참고사항  
 해당사항 없음

□ 이사의 선임

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

후보자성명	생년월일	사외이사 후보자여부	감사위원회 위원인 이사 분리선출 여부	최대주주와의 관계	추천인
김태학	1981.12.25	사내이사 후보	-	-	이사회
손철호	1986.03.25	사내이사 후보	-	-	이사회
이근성	1966.01.11	사내이사 후보	-	-	이사회
김광수	1974.07.21	사외이사 후보	-	-	이사회
총 ( 4 ) 명					

나. 후보자의 주된직업·세부경력·해당법인과의 최근3년간 거래내역

후보자성명	주된직업	세부경력	해당법인과의
		내용	최근3년간 거래내역
김태학	뉴스타정밀 대표이사	현 뉴스타정밀 대표이사 전 민번정밀 대표이사	-
손철호	(주)스타코링크 양산지점 사장	현 (주)스타코링크 양산지점 사장 전 스타코(주) 대표이사 전 (주)IMG 대표이사 전 (주)보양테크윈 대표이사	-
이근성	(주)스타코링크 전무이사	현 (주)스타코링크 전무이사 전 (주)삼주 상무이사 전 (주)동부산골프앤리조트 자산관리 본부장	-
김광수	법무법인 율정 변호사	현 법무법인 율정 변호사 전 법무법인 화인 변호사 전 법무법인 푸르메 변호사 전 법무법인 화평 변호사	-

다. 후보자의 체납사실 여부·부실기업 경영진 여부·법령상 결격 사유 유무

후보자성명	체납사실 여부	부실기업 경영진 여부	법령상 결격 사유 유무
김태학	-	-	-
손철호	-	-	-
이근성	-	-	-
김광수	-	-	-

라. 후보자의 직무수행계획(사외이사 선임의 경우에 한함)

1. 전문성 :

위 후보자 모두 경험과 전문성을 바탕으로 회사의 경쟁력 제고 및 주주가치 증대에 기여할 것으로 판단하여 사외이사 후보로 추천 합니다.

2. 독립성 :

위 후보자 모두 사외이사로서 상법 제382조 제3항 및 제542조의8 제2항을 기초로 독립적인 위치에 있어야 함을 정확하게 이해하고 있습니다. 경력을 바탕으로 회사의 업무집행에 있어 경영진과 대주주로부터 독립적인 의사결정을 하고 이사회를 통하여 경영진의 직무집행을 감독할 것입니다.

3. 이사의 기능 :

위 후보자 모두 사외이사로서의 지녀야 할 전문성과 독립성을 바탕으로 회사와 주주의 이익을 위해 아래의 기능을 수행하고자 합니다.

- ① 회사의 경영전략 및 업무 집행에 관련된 중요한 사항
- ② 이사진 및 경영진의 직무 집행의 감독
- ③ 기타 법령 및 정관, 이사회 운영 규정에서 정하는 사항

4. 책임과 의무에 대한 인식 및 준수 :

위 후보자 모두 선관주의와 충실 의무, 보고 의무, 감시 의무, 상호 업무집행 감시 의무, 겸업금지 의무, 자기거래 금지 의무, 기업비밀 준수 의무 등 상법상 사외이사의 의무를 인지하고 있으며 이를 엄수할 것입니다.

마. 후보자에 대한 이사회의 추천 사유

상기 후보자들은 경영 및 법률 전반에 대한 넓은 이해도와 풍부한 경험을 바탕으로 회사의 성장기반 구축 및 경쟁력 제고에 기여할 것으로 판단되며 관계법규와 당사 내규에서 정하고 있는 임원 및 사외이사의 소극적, 적극적 자격요건을 모두 충족하고 있습니다. 후보자 들은 뛰어난 사업적 안목, 리더십으로 기업가치 상승에 공헌하며 장기적으로 회사의 발전에 기여할 책임자로 판단되므로 당사의 이사회로 활동 시 합리적인 의사결정에 기여할 것으로 기대되어 후보로 추천합니다.

확인서

## 확 인 서

후보자 본인은 본 서류에 기재한 증권의 발행 및 공시 등에 관한 규정 제 3-15조 제3항 제3호 가목부터 마목까지의 사항이 사실과 일치함을 확인합니다.

2024년 // 월 14일


보고자 : 김 광 수



## 확 인 서

후보자 본인은 본 서류에 기재한 증권의 발행 및 공시 등에 관한 규정 제 3-15조 제3항 제3호 가목부터 마목까지의 사항이 사실과 일치함을 확인합니다.

2024년 11 월 14 일

보고자 : 김 태 학 

## 확 인 서

후보자 본인은 본 서류에 기재한 증권의 발행 및 공시 등에 관한 규정 제 3-15조 제3항 제3호 가목부터 마목까지의 사항이 사실과 일치함을 확인합니다.

2024년 // 월 15일

보고자 : 이 근 성



## 확 인 서

후보자 본인은 본 서류에 기재한 증권의 발행 및 공시 등에 관한 규정 제 3-15조 제3항 제3호 가목부터 마목까지의 사항이 사실과 일치함을 확인합니다.

2024년 11월 15일

보고자 : 손 철 호



※ 기타 참고사항  
- 해당사항 없음





## IV. 사업보고서 및 감사보고서 첨부

### 가. 제출 개요

제출(예정)일	사업보고서 등 통지 등 방식
-	-

### 나. 사업보고서 및 감사보고서 첨부

- 금번 주주총회는 임시주주총회로써 사업보고서 및 감사보고서 첨부는 해당 없으나, 제 31기 사업보고서 및 감사보고서는 전자공시시스템(<http://dart.fss.or.kr>)에서 확인하실 수 있습니다.

## ※ 참고사항

- 해당사항 없습니다.