

플레이워드 지배구조 변경 사유

1. 2013년 12월 31일 현재상황 및 상장폐지 실질심사 대상이 됨

- 플레이워드게임즈 당기순손실 5,563,866,733원
- 플레이워드게임즈 자본총계 - 28,270,462,694원
- 플레이워드 개별 당기순손실 6,759,211,427원
- 플레이워드 개별 자본총계 2,484,998,875원
- 플레이워드 연결 당기순손실 -10,082,724,731원
- 플레이워드 연결 자본총계 2,056,193,197원

2013년 플레이워드게임즈가 개발 중이던 게임(가칭 'G솔져')의 개발 중단 등으로 인하여 5,090,192,588원의 개발비가 무형자산손상차손으로 처리되어 플레이워드 게임즈는 대규모 당기순손실을 시현하였습니다

플레이워드는 플레이워드게임즈에 대한 채권에 대하여 대손충당금을 설정하고 있는 바, 그 설정방법은 플레이워드가 플레이워드게임즈에 대하여 가지고 있는 채권에서 플레이워드게임즈의 순자산 가치를 제외한 나머지 금액에 대하여 대손충당금을 설정합니다. 이와 같이 플레이워드게임즈의 순자산가치 감소에 따라 플레이워드는 플레이워드게임즈 등의 채권에 대하여 추가 대손충당금 설정에 따른 대손액(기타의 대손상각비) 6,341,203,775원을 반영하였습니다. 2013년 양사의 당기순손실은 대부분 이 요인에서 발생하였습니다.

결과적으로 플레이워드는 자기자본(24.8억원) 대비 254%의 대손액(63억원 상당)이 발생하여 코스닥시장 상장규정에 따라 "자기자본 대비 매출채권 외의 대손이 자기자본의 50%초과에 해당될 경우"에 해당되어 상장폐지 실질심사를 받게 되었습니다. (2014.03.21 기타시장안내 공시참조, 2014.04.03일자 매출채권 이외의 채권에서 발생한 손상차손)

2. 관리종목 지정 사유

당사는 아래와 같은 사유로 2014년 3월 24일 관리종목으로 지정되었습니다.

그 구체적인 사유로는

- 자기자본의 50%이상 자본잠식(연결기준 61.6%), 이후 반기결산 시 동 사유가 해소되지 않으면 상장폐지

- 자기자본 10억원 미만(비지배지분 제외, 연결기준 7.27억원), 이후 반기결산 시 동 사유가 해소되지 않으면 상장폐지

- 최근 3사업연도 중 2사업연도의 자기자본 50% 이상 법인세비용 차감 전 계속 사업손실 발생(2012년, 2013년 해당), 관리종목 지정 후 연결산 1회 추가 발생시 상장폐지

등 세가지 입니다.

- 2013년말 재무제표

구분	연결기준	별도기준
자본잠식 비율	61.6%	53.7%
자기자본 10억원 미만	727,071,873	2,484,998,875

3. 상장폐지를 면하기 위한 플레이위드의 재무구조 개선 노력

플레이위드는 2014년 반기말 실적이 악화되어 상기 관리종목 지정 사유가 반복된다면 상장폐지에 처하게 될 심각한 위기상황에 직면하였고 이를 피하기 위하여 다음과 같은 조치를 취하였습니다.

- 2014년 4월 7일 감자 결정, 6월 25일 감자 완료

- 2014년 6월 27일 17억 유상증자

- 2014년 6월 24일

계속적인 손실 및 자본잠식이 발행하는 자회사인 플레이위드게임즈 등을 계열분리 함으로서 연결재무제표 작성대상에서 제외함으로써 플레이위드의 개별재무제표 작성으로 변경하여 손익변동성이 크고 손익예측이 어려운 자회사의 손실이 플레이위드의 손익 및 재무비율에 영향을 미치지 못하도록 자본잠식 상태(2013년말 -28,270,462,694원, 2014년말 -30,038,822,810원)인 플레이위드게임즈등을 플레이위드에서 분리하였습니다.

4. 최근 로한 IP를 플레이워드게임즈에서 플레이워드로 환원하라는 일부 주주님들의 요구에 대하여

- 2014년 6월 24일 플레이워드의 상장폐지를 면하기 위해 자기자본이 -282억원 내지 -300억원인 플레이워드게임즈를 플레이워드에서 분리하였으며 당시에 5년 후인 2019년에는 로한M이라고 하는 게임이 개발되어 결과적으로 우수한 성과를 낼 것이라고 예상하였다고는 할 수 없을 것입니다.

- 일부 주주님들의 의견처럼 로한 IP만을 플레이워드가 플레이워드게임즈에 가지고 있는 채권(2019년 3/4분기말 310억원)과 상계로 이전한다고 할 때

- ✓ 이전 가격의 결정
- ✓ 이전 후 동 가격에 대해 약5년에 걸쳐 매년 손실로 상각함에 따른 플레이워드 손익에 주는 영향
- ✓ IP를 보유하지 않는 플레이워드게임즈의 개발사로서 위상 및 향후 영업 자원 고갈
- ✓ 플레이워드의 퍼블리셔로서의 위상의 변화 및 IP를 보유하게 됨에 따른 IP유지를 위해 추가 소요되는 인력 추가고용 등에 따른 지속적인 고정비용의 발생 및 손익변동성 증가 등

위와 같은 경과 및 이유로 저희는 플레이워드게임즈가 보유하고 있는 IP를 활용하여 사업이 진행될 때에 플레이워드에 최대한 도움이 되는 방향으로 합리적인 경영을 하는 것이, 사업경영의 불확실성이 크고 어떤 변화를 주기 위해서는 법률상 회계상 처리의 어려움을 가지고 있는 플레이워드게임즈와 퍼블리셔로서의 플레이워드 모두에 유익하다고 생각합니다.